

UPDATE

TEORIE I PRAKTYKI KULTURY
GIER KOMPUTEROWYCH



pod redakcją

ŁUKASZA ANDROSIUKA





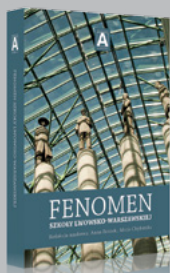
Wydawnictwo Academicon w wykazie wydawców MNiSW [100 pkt]!

Zapraszamy **AUTORÓW** monografii, prac doktorskich, habilitacyjnych i innych prac naukowych, popularnonaukowych i dydaktycznych do wydania książki w **nowoczesnym wydawnictwie**. Zapraszamy także do współpracy wydawniczej **REDAKTORÓW** czasopism, serii wydawniczych i prac zbiorowych.

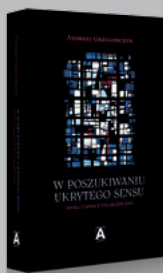
Publikuj z nami w open access!

[www: wydawnictwo.academicon.pl](http://www.wydawnictwo.academicon.pl), e-mail: wydawnictwo@academicon.pl, tel.: 603 072 530

POLECANE



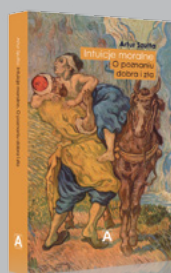
Red. nauk. Anna Brożek,
Alicja Chybińska
Fenomen
Szkoly Lwowsko-
-Warszawskiej



Andrzej Grzegorzczak
W poszukiwaniu
ukrytego sensu.
Myśli i szkice
filozoficzne



Natasza Szutta
Czy istnieje coś, co
zwiemy
moralnym charak-
terem i cnotą?



Artur Szutta
Moralne intuicje.
O poznaniu
dobra i zła

Formaty:



UPDATE

TEORIE I PRAKTYKI KULTURY
GIER KOMPUTEROWYCH

Patronat naukowy:



Patronat medialny:



Wydawnictwo Academicon

UPDATE

TEORIE I PRAKTYKI KULTURY GIER KOMPUTEROWYCH



pod redakcją

ŁUKASZA ANDROSIUKA

Lublin 2017

Recenzent wydawniczy: dr hab. Mirosław Filiciak
Przygotowanie książki: DTP Academicon | dtp.academicon.pl | redakcja
i korekta: Barbara Grondkowska; łamanie: Patrycja Czerniak; projekt
okładki i stron tytułowych według pomysłu Łukasza Androsiuka:
Patrycja Czerniak

© Copyright by Wydawnictwo Academicon, Lublin 2017

ISBN [ebook]: 978-83-62475-77-3

DOI: 10.52097/acapress.9788362475773

Wydawca: Wydawnictwo Academicon
ul. H. Modrzejewskiej 13, 20-810 Lublin
tel.: 603 072 530
e-mail: wydawnictwo@academicon.pl
[www: wydawnictwo.academicon.pl](http://www.wydawnictwo.academicon.pl)

Księgarnia online: ksiegarnia.academicon.pl

Pamięci Prof. Ewy Bilińskiej-Suchanek

SPIS TREŚCI

<i>Łukasz Androsiuk</i> , Wprowadzenie	9
<i>Marcin M. Chojnacki</i> , „Jak za dawnych dobrych lat” – demake a medium gier wideo	13
<i>Dominika Staszenko</i> , Mechaniczne kino grozy – jak nakręcić horror w grze?	31
<i>Marzena Falkowska</i> , Między immersją usytuowaną a podwójną świadomością: wizja gier i wirtualnej rzeczywistości w <i>eXistenZ</i> Davida Cronenberga	45
<i>Bartosz Murawski</i> , Gry w kinie. Filmowe próby adaptacji gier wideo	59
<i>Łukasz Androsiuk</i> , Retoryczna teoria ideologii w kontekście studiów nad grami wideo na przykładzie gry <i>Until Dawn</i> . Zachęta do refleksji	85
<i>Marta Tymieńska</i> , Kultura awatarów – strategie gry i tożsamość	105
<i>Marta M. Kania</i> , Niekomfortowa perspektywa. O trudnych związkach graczy i gry	121
Sztuka na zamówienie. Czy gry są tekstami autorskimi? Rozmowa z Michałem Walkiewiczem . .	137

ŁUKASZ ANDROSIUK



WPROWADZENIE

Update: teorie i praktyki nowych mediów – taki tytuł miała nosić pierwotnie monografia, którą trzymasz, Czytelniku, w tej chwili w ręku. W zamyśle miała być poświęcona nie tylko kulturze gier komputerowych, ale temu wszystkiemu, co stanowi (lub stanowić powinno) desygnat o wiele przecież pojemniejsze semantycznie sformułowania „nowe media”. Jednak zamysł ten szybko musiał ustąpić w związku z faktem, że wszystkie niemal mające złożyć się na niniejszą publikację teksty okazały się traktować o grach komputerowych lub o tym, do czego to zjawisko pośrednio i bezpośrednio się odwołuje, a także czym pośrednio i bezpośrednio bywa inspirowane. W ten oto sposób wybór, który pozostawiłem zaproszonym do udziału w przedsięwzięciu autorom, sprawił, że w kwestii ostatecznego tytułu monografii sam pozostałem w istocie bez wyboru, bez zmian pozostawiając jednak jego pierwszy, wszak zawsze „aktualny” i adekwatny człon.

Istnieją jednak powody, z uwagi na które także obecny tytuł monografii może wydać się chybiony. Sugeruje on bowiem, że chodzi tu o kulturę *par excellence* różną od kultury niezwiązanej z grami komputerowymi¹. Od razu więc postawmy odważną tezę i powiedzmy, że wbrew temu, co wciąż jeszcze próbuje się niekiedy powiedzieć, tzw. kultura gier komputerowych stanowi tak samo (a więc nie mniej i nie bardziej) ważny element wspólnoty kulturowej jak każda inna. Oznacza to, że namysł

¹ Pojęciem kultury posługuję się w tym miejscu w najszerszym znaczeniu tego słowa, mając na myśli po prostu całość materialnego, jak i niematerialnego dorobku ludzkości.

nad tą kulturą uprawiany na serio zwracać się musi również w kierunku jej związków z historią, polityką, sztuką, ideologią oraz tym wszystkim, co w tej kulturze, choć obecne, to z różnych powodów nie zawsze jest widoczne ani czytelne. Jeśli więc chcemy badać kulturę gier komputerowych, to musimy przyjąć do wiadomości, że nie da się o niej mówić wyłącznie językiem tej kultury.

Jednocześnie formułując twierdzenie, zgodnie z którym coś takiego jak kultura gier komputerowych rzeczywiście istnieje – a teksty, które ostatecznie przesądziły o kształcie niniejszej publikacji, nie tylko pozwalają, ale wprost każą twierdzenie takie uznać za prawdziwe – od razu dodać musimy, że o tej kulturze (podobnie jak o każdej innej) myśleć można co najmniej dwojako. Uwaga nasza skupiać się może bowiem zarówno na procesach produkcji, jak i dystrybucji. W kontekście produkcji chodzi o pytanie dotyczące istoty, znaczenia, struktury, genezy, funkcji, aksjologii przedmiotów, towarów lub zjawisk reprezentatywnych dla tej kultury. W przypadku zaś dystrybucji rozpatruje się pytanie dotyczące tego, w jaki sposób i w jakim celu z tych przedmiotów, towarów lub zjawisk rzeczywiście korzystają ich użytkownicy i czy te sposoby i cele okazują się być zbieżne z celami zakładanymi przez dominującą w danym okresie obyczajowość, a nawet ideologię.

Fakt, że do współpracy nad monografią udało mi się zaprosić dwie różne grupy autorów, ma również znaczenie heurystyczne. Oprócz przedstawicieli środowisk akademickich – choć szkoda, że związanych niemal wyłącznie z naukami społeczno-humanistycznymi – reprezentujących różne i niekiedy bardzo odległe od siebie perspektywy metodologiczne wśród autorów znaleźli się publicyści i krytycy gier. Jakie motywy stały za zaproszeniem autorów z tak różnych grup? Po pierwsze, głębokie – i to nie tylko, jak sądzę, moje – przekonanie, że ci ostatni, będąc czynnymi uczestnikami kultury, o której tu mowa (już choćby za sprawą swoich recenzji, które powinniśmy rozumieć jako parateksty tej kultury), mają zdecydowanie większy od autorów z pierwszej grupy wpływ na jej kształt. Po drugie, chodzi o ważną z epistemologicznego punktu widzenia próbę odpowiedzi na pytanie dotyczące lingwistycznych różnic i podobieństw między oboma obozami: czy mówiąc o kulturze gier komputerowych

i zarazem urefleksyjniając rudymen tarne dla tej kultury kate gorie, wszyscy mamy na myśli to samo?

W trosce o spójność i (metodo)logiczny porządek niniejszej monografii uznałem, że w pierwszej kolejności pojawią się teksty, których przedmiotem są gry komputerowe *sensu stricto*, a więc teksty, dla których samo zjawisko gier komputerowych jest zarazem punktem wyjścia i dojścia. Jako kolejne, zgodnie ze stopniem ich ogólności, zostały spozycjonowane teksty, które dotyczą gier komputerowych *sensu largo*, a więc te, dla których gry komputerowe jako takie stanowią jedynie pretekst do poszukiwań tego, co jest wokół nich i co przesądza o ich kulturowej roli.

Monografię otwiera zatem tekst Marcina Chojnackiego „*Jak za dawnych dobrych lat*” – *demake a medium gier wideo*, który jest próbą rekapitulacji zjawiska, jakim są demake’i w kontekście takich praktyk jak: retrogaming, homebrew, downgrade, stanowiąc zarazem możliwą odpowiedź na pytanie dotyczące ich roli, miejsca, a także znaczenia oraz typologii w obszarze kultury gier komputerowych. Na temat machinimy, jej cech strukturalno-konstrukcyjnych, mocy sprawczej w kontekście praktyk fanowsko-społecznościowych, a przede wszystkim możliwości, jakie ta technika oferuje w związku w procesami filmowej konwergencji, pisze w swoim tekście *Mechaniczne kino grozy – jak nakręcić horror w grze?* Dominika Staszenko. O tym, co jest *Między immersją usytuowaną a podwójną świadomością: wizja gier i wirtualnej rzeczywistości w eXistenZ Davida Cronenberga*, pisze Marzena Falkowska, która rozważa semantyczne związki dotyczące kategorii realne/wirtualne, cielesne/duchowe, ludzkie/mechaniczne, zachęcając zarazem do namysłu nad istotą i celowością immersji w kontekście podwójnej świadomości (gracz jako osoba i jako awatar). O historyczne początki filmowych adaptacji gier, ale też o sensowność, celowość oraz opłacalność gradaptacji pyta Bartosz Murawski w swoim tekście *Gry w kinie. Filmowe próby adaptacji gier wideo*. Tekst redaktora niniejszego tomu to *Retoryczna teoria ideologii w kontekście studiów nad gramami wideo na przykładzie gry Until Dawn. Zachęta do refleksji*. Stanowi on z jednej strony zachętę do namysłu nad problemem ideologiczności gier komputerowych, z drugiej jest próbą spopularyzowania na gruncie ludologii i *game studies*

metody analitycznej. Relacja, jaka zachodzi między tożsamością i świadomością gracza a projektowanym lub kreowanym przez niego awatarem, jest przedmiotem rozdziału *Kultura awatarów – strategie gry i tożsamość* Marty Tymińskiej, która jednocześnie problematyzuje popularną na gruncie (nie tylko cyfrowych) gier kwestię związaną z procesem identyfikacji. Na temat iluzji sprawstwa w perspektywie samowrotnych komentarzy problematyzujących pozycję graczy względem gry oraz wrażenia ograniczonej sprawczości pisze w swoim tekście *Niekomfortowa perspektywa. O trudnych związkach graczy i gry* Marta M. Kania, dla której punktem odniesienia stały się niezależne gry (*The Stanley Parable, The Beginner's Guide*) Daveya Wredena. Tom kończy rozmowa z krytykiem i publicystą red. Michałem Walkiewiczem *Sztuka na zamówienie*. Rozmowa dotyczy problematyki gier komputerowych w związku z (nie tylko) artystycznymi ambicjami ich twórców.

Naturalnie zagadnienia, o których mowa w niniejszej publikacji, w żadnej mierze nie wyczerpują znaczenia pojęcia kultury gier komputerowych. Niedorzeczne byłoby również twierdzenie, że sformułowane przy okazji poszczególnych rozdziałów tezy, argumenty, sugestie czy uwagi w jakikolwiek sposób mogłyby być rozstrzygające w kontekście problemów, których dotyczą. Jednocześnie można i warto mieć nadzieję, że okażą się wartościowym głosem w dyskusji dotyczącej teorii i praktyki kultury gier komputerowych, głosem, który choć trochę pomoże zrozumieć to złożone i wielopiętrowe zjawisko.

MARCIN M.
CHOJNACKI
Uniwersytet Łódzki



Marcin M. Chojnacki: doktorant w Instytucie Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego, zainteresowany zagadnieniem narracji, przestrzeni, sprawczości oraz remediacji w grach wideo, współtwórca projektu Grakademia popularyzującego naukowe i publicystyczne spojrzenie na elektroniczną rozrywkę, współorganizator cyklicznej konferencji naukowej „Kultura Gier Komputerowych”, redaktor i recenzent portalu ŚwiatGry.pl, sekretarz redakcji czasopisma naukowego „Replay. The Polish Journal of Game Studies”.

„JAK ZA DAWNYCH DOBRYCH LAT” – DEMAKE A MEDIUM GIER WIDEO

“As in the good old years” – demake
and the medium of video games

PO CO UWSTECZNIĄĆ GRY?

W obliczu ciągłego odświeżania klasycznych tytułów przez największych wydawców w branży gier wideo, regularnego wypuszczania na rynek kolejnych wersji ze zwiększoną rozdzielczością, poprawionym sterowaniem, ulepszoną oprawą graficzną czy zwyczajnych portów na nowsze platformy sprzętowe niezwykle interesująca jawi się praktyka tworzenia przez amatorów elektronicznej rozrywki uwsteczniczonych wersji popularnych tytułów. Użycie po raz pierwszy terminu „demark” w odniesieniu do gier przypisuje się Philowi Fishowi¹, autorowi niezależnej platformówki *Fez*, utrzymanej w estetyce nawiązującej do okresu 8-bitowych urządzeń służących do

¹ Zob. *Bootleg Demakes Competition*, dyskusja na forum: *Tigforums. Independent Gaming Discussion*, <https://forums.tigsource.com/index.php?topic=2376.0> [dostęp: 07.05.2016].

grania². Styl przekształcania nowych pozycji, określony przez wspomnianego twórcę jako retro remake, wydaje się funkcjonować przynajmniej na kilku płaszczyznach, między innymi jako forma jeszcze do niedawna dominującego na scenie indie trendu³. Niniejszy tekst ma za zadanie przyjrzeć się strategii demake'u realizowanej w medium gier wideo, podjąć próbę definicji tego zjawiska oraz zaprezentować klasyfikację służącą rozróżnieniu takich projektów. Jednakże zanim przejdę do szerszego opisu oraz analizy samego zjawiska, chciałbym przyjrzeć się szerszym kontekstom oraz tendencjom, w które się ono wpisuje.

Warto zadać pytanie, po co w obliczu zawrotnego technicznego rozwoju branży gier wideo dążyć do niwelowania jego zdobyczy w postaci fotorealistycznej trójwymiarowej grafiki, zaawansowanych interfejsów użytkownika czy drobiazgowej symulacji. Czym można tłumaczyć potrzebę przekształcania rozbudowanych wysokobudżetowych produkcji w proste projekty wykorzystujące pixel art i wystarczające niekiedy na kilkanaście minut rozgrywki? Jednoznaczna odpowiedź wydaje się trudna do uchwycenia, zwłaszcza gdy weźmie się pod uwagę różnorodność źródeł uwsteczniania gier. Jednym z rozwiązań wydaje się być technostalgia definiowana przez Tima van der Heijdena jako „wspomnienia minionych technologii medialnych we współczesnych praktykach pamięci”⁴. Opisywana przez badacza praktyka dotyczy przenoszenia estetyki typowej dla analogowych sposobów zapisu, łącznie ze wszelkimi charakterystycznymi dla nich niedoskonałościami, do ich cyfrowych odpowiedników, co autor omawia na przykładzie fotografii oraz aplikacji nakładających na zdjęcia różnorodne filtry, aby upodobnić je do tych wykonywanych przy wykorzystaniu tradycyjnego

² Wielu dzisiejszych twórców za pomocą tego typu środków chce wywołać u swoich odbiorców „wrażenie retro”. Zob. E. Adams, *Fundamentals of Game Design*, 2nd edition, Berkeley 2010, s. 222.

³ Zob. J. Juul, *High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival*, <https://www.jesperjuul.net/text/independentstyle> [dostęp: 07.05.2016].

⁴ T. van der Heijden, *Technostalgia of the Present: From Technologies of Memory to a Memory of Technologies*, „Necrus. European Journal of Media Studies” 2015, vol. 4, No. 2, s. 104.

filmu⁵. Giuseppina Sapio, na którą van der Heijden powołuje się w swoim artykule, dostrzega przyczynę powrotu analogowej estetyki w dematerializacji mediów oraz przeobrażeniu naszych pamiątek z postaci fizycznych odbitek na wirtualne pliki, przechowywane na twardych dyskach naszych komputerów⁶.

Trudno wykazać jednoznaczne przełożenie tego procesu na grunt gier wideo, zwłaszcza biorąc pod uwagę ich cyfrowy rodowód, ale moim zdaniem demaki, zwłaszcza te wykorzystujące nośniki zapisu oraz urządzenia niebędące w powszechnym użyciu, można traktować jako swoiste próby przywrócenia „namacalności” tytułom wydawanym za pośrednictwem internetowej dystrybucji. To pewnego rodzaju nostalgiczny powrót do czasów, gdy ulubione gry odczytywano z dyskietek, płyt lub kartridżów, a ich instalacja na domowej konsoli nie trwała dziesiątek minut. Uwstecznienie staje się zatem, w podobny sposób jak emulatory starszych platform, imitacją doświadczenia kontaktu z dawniejszą technologią, w dodatku nie zawsze wiernie generującą dźwięk i obraz. Demake jest bowiem zazwyczaj jedynie wzorowany na stylu ośmiu lub szesnastu bitów, nierzadko bazuje wyłącznie na wspomnieniach i wyobrażeniach autora, a tym samym może odbiegać od rzeczywistych rozwiązań estetycznych wynikających najczęściej z ówczesnych ograniczeń sprzętowych.

Retro remaki w większości przypadków można więc określić jako formę podejścia *retraux*⁷ do medium gier wideo, czyli strategię twórczą zakładającą rozwiązania stylistyczne charakterystyczne dla minionych dekad. Dzieła takie, choć sprawiają wrażenie zrealizowanych przykładowo w latach 70. lub 80. dwudziestego wieku, w rzeczywistości posiadają wyższy stopień dopracowania, ich oprawa podkreśla hipermedialność, a opowiadane historie nawiązują do klasycznych już tekstów kultury popularnej. Trzeba jednak pamiętać, że demaki nie są samodzielnymi utworami, ale przeobrażeniami już istniejących produkcji. Dlatego bardziej świadomie wykorzystują one

⁵ Zob. tamże, s. 105.

⁶ Zob. tamże, s. 107.

⁷ Zob. *Retraux*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Retraux> [dostęp: 08.05.2016].

audiowizualne motywy⁸ kojarzone ze stylistyką retro gier, takie jak chiptune, pixel art, interfejs użytkownika oraz grafika 2D. Autorzy tego rodzaju uwstecznień decydują się także na daleko idące zmiany w „sensomotoryce”, czemu więcej miejsca poświęcę w dalszej części artykułu, rozumianej za Akim Järvinenem jako projekt interakcji z wirtualnym środowiskiem⁹, a zatem jednym z najważniejszych elementów gry wideo. Ich użytkownik ma w związku z tym ograniczone możliwości ruchu, podejmowanych akcji, a jego awatar porusza się z inną prędkością niż w oryginale.

Te zabiegi mają najprawdopodobniej służyć przypomnieniu nam okresu dzieciństwa lub wczesnej młodości, pierwszych kontaktów z komputerem bądź konsolą wideo, czasu beztroško spędzanego na przechodzeniu kolejnych poziomów i rozwiązywaniu łamigłówek. Robin Sloan zwraca uwagę na to, jak dzisiejsze gry, odwołujące się w różnorodny sposób do tych doświadczeń, remediują nasze wspomnienia¹⁰, oraz zauważa, że granie nierozzerwalnie łączy się innymi formami uczestnictwa w kulturze¹¹, takimi jak oglądanie filmów czy telewizji, czytanie książek i komiksów bądź słuchanie muzyki. Autor *Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home* podkreśla za Jeanem Baudrillardem, iż nasza pamięć o konkretnym okresie historycznym w rzeczywistości jest pamięcią o powstałych w nim tekstach kultury oraz naszym kontakcie z nimi¹². Czy zasadne jest wobec tego rozpatrywanie demake'ów jako próby tęsknego, metaforycznego powrotu do przeszłości¹³,

⁸ Zob. A. Järvinen, *Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games*, w: *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. F. Mäyrä, Tampere 2002, s. 118.

⁹ Zob. tamże, s. 120.

¹⁰ Zob. R. Sloan, *Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home*, <http://gac.sagepub.com/content/10/6/525> [dostęp: 09.05.2016].

¹¹ Zob. tamże, s. 17.

¹² Zob. tamże, s. 16.

¹³ Ciekawie w tym kontekście prezentują się badania Jaakka Suominena ukazujące relacje pomiędzy człowiekiem a komputerem, we wczesnym etapie jego popularyzacji porównywane do relacji (uczuć) międzyludzkich. Dawne gry można porównać do szkolnych sympatii oraz młodzieńczych

a może jest to interesująca forma oddolnego sprzeciwu wobec zawrotnego tempa rozwoju samej branży?

Uwstecznienia gier wideo sprawiają wrażenie, że jednocześnie doskonale odnajdują się w obszarze nazywanym metakulturą nowości¹⁴ i wychodzą poza jego ramy. Jak wspomniałem wcześniej, demake nie może funkcjonować bez swojego pierwowzoru. Wówczas nie byłoby tekstu źródłowego, z którym można by go porównać i docenić przekształcenia dokonane przez jego autora. To zdaje się idealnie wpisywać w praktykę opisaną przez Wojciecha J. Bursztę:

Kultura popularna jest takim właśnie samonapędzającym się i samointerpretującym mechanizmem produkowania nowości, mnożenia oferty i pogłębiającej się ulotności oferowanych treści. W reżimie metakultury nowości krążące jako towar obiekty muszą być postrzegane jako twórcza odpowiedź na inne obiekty, a nie jedynie jako utrwalone treści związane z metakulturą tradycji¹⁵.

Jednakże autorzy retro remake'ów odwołują się w swoich pracach do jasno określonej tradycji gier wideo, chociażby estetyki i mechaniki wykorzystywanych w latach 80. i na początku lat 90. Te projekty paradoksalnie pozwalają zaobserwować utrwalanie się nie tylko pewnych wzorców w obrębie poszczególnych gatunków ludycznych, ale również powszechnie stosowanych rozwiązań, które nie tracą na atrakcyjności, nawet jeżeli ktoś dokona ich znacznego uproszczenia. Demake jest zatem zjawiskiem występującym przeciwko dominującemu obecnie w głównym nurcie dyktatowi świeżości, uwarunkowaniu możliwości zabawy przez posiadaną platformę sprzętową czy też ponownego sprzedawania tytułów sprzed kilku lub kilkunastu lat po nieznamym ulepszeniu ich oprawy audiowizualnej. To również interesujący przejaw kultury uczestnictwa, nie zawsze jednak pozostającej w sferze niekomercyjnej twórczości fanowskiej, co

miłości wywołujących obecnie przyjemne wspomnienia. Zob. J. Suominen, *The Computer as a Tool for Love – A Cultural History of Technology*, w: *Proceedings of 8th Annual IAS-STs Conference Critical Issues in Science and Technology studies*, <http://www.tuug.fi/~jaakko/> [dostęp: 09.05.2016].

¹⁴ W.J. Burszta, *Wojny metakulturowe i metakultura nowości*, „Kultura Współczesna” 2007, nr 1, s. 22.

¹⁵ Tamże, s. 36.

również nieco szerzej przedstawię w tym artykule po wcześniejszej próbie analizy oraz zdefiniowania samego zjawiska.

CZYM JEST DEMAKE?

W najprostszym ujęciu demake stanowi przeciwieństwo remake'u. Jeżeli ten drugi polega na odświeżeniu, odnowieniu danego tytułu, unowocześnieniu jego warstwy audiowizualnej oraz usprawnieniu mechaniki rozgrywki¹⁶, to pierwszy należy definiować jako uwstecznienie, uproszczenie oraz zubożenie wszystkich lub wybranych elementów gry. Tego typu projekty mogą przyjmować formę grafik koncepcyjnych bądź krótkich animacji prezentujących, w jaki sposób wyglądałyby dzisiejsze wysokobudżetowe produkcje, gdyby powstały dziesięć czy dwadzieścia lat wcześniej i zostały wydane na ówczesne platformy sprzętowe. W Internecie znajdują się osobne strony oraz fora dyskusyjne skupiające społeczności entuzjastów tworzenia alternatywnych wersji ekranów ładowania, wizerunków bohaterów, projektów pojedynczych plansz lub całych poziomów z gier wydanych w okresie kilku ostatnich lat. Te najczęściej pixelartowe, a więc utrzymane w estetyce imitującej oprawę graficzną z okresu 8- i 16-bitowych urządzeń, prace można interpretować jako przejaw nostalgii autorów¹⁷, próbę upodobnienia niedawno wypuszczonych pozycji do tych pamiętanych z dzieciństwa lub wczesnej młodości.

Niemniej jednak moim zdaniem bardziej interesującym przejawem zjawiska uwsteczniania elektronicznej rozrywki są działające, umożliwiające zabawę proste gry wideo i to właśnie ich dotyczy niniejszy artykuł. Zachowują one bowiem główne cechy medium, którego przekształceń dokonują, a mianowicie interaktywność, możliwość eksploracji nawigowalnej przestrzeni oraz wprowadzania zmian w wirtualnym środowisku. Dlatego

¹⁶ Zob. T.I. Sezen, *Remaking as Revision of Narrative Design in Digital Games*, w: *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice*, ed. H. Koenitz et al., New York 2015, s. 283.

¹⁷ Zob. M.B. Garda, *Nostalgia in Retro Game Design*, <http://www.digra.org/digital-library/publications/nostalgia-in-retro-game-design> [dostęp: 07.05.2016].

też wydają się bardziej złożonymi, różnorodnymi i przez to też bardziej interesującymi obiektami badawczymi, które można omawiać z perspektywy nie tylko analizy twórczości fanowskiej, ale również zastosowanych przez ich twórców rozwiązań oraz wpływu tych środków na doświadczenie płynące z rozgrywki. Co ciekawe, można wskazać liczne przykłady, w których realizacja demake'ów wykraczała poza działalność amatorów udostępniających swoje dzieła nieodpłatnie za pośrednictwem sieci. Niekiedy przyjmują one formę komercyjnych projektów powstających na zlecenie potężnych koncernów i wydawanych oficjalnie na różne platformy sprzętowe. Stosunkowo niedawno uwstecznione wersje japońskich produkcji trafiały, oczywiście nielegalnie, na rynek chiński w postaci możliwej do odtworzenia na lokalnych odpowiednikach Nintendo Entertainment System. Tego typu przykładom przyjrzyć się nieco bliżej w dalszej części tekstu.

DEMAKE A DOWNGRADE I PORT

Na początku warto dookreślić specyfikę demake'u, a także wyraźnie odróżnić go od zabiegów czy rozwiązań pozornie bardzo podobnych. Michael Thomasson określa demake jako praktykę miłośników retrogamingu polegającą na przenoszeniu stosunkowo niedawno wydanych gier na starsze konsole i komputery¹⁸, które nie są w stanie ich odtworzyć w pierwotnej, oryginalnej formie. Dlatego też autorzy takich konwersji muszą dokonać daleko idących przeobrażeń w zakresie oprawy audiowizualnej i nierzadko mechaniki rozgrywki, aby uczynić swoje dzieła „grywalnymi” na sprzęcie sprzed kilkunastu, a nawet kilkudziesięciu lat. Thomasson jako przykład takiego zabiegu podaje zaprezentowanie przez Eda Friesa alternatywnej wersji gry *Halo*, przeznaczonej na Atari 2600, publiczności Classic Gaming Expo w 2010 roku¹⁹. Ian Bogost zaznacza natomiast, że demake nie musi być uruchamiany na konkretnej,

¹⁸ M. Thomasson, *Retrogaming*, w: *The Routledge Companion to Game Studies*, ed. M.J.P. Wolf, B. Perron, New York 2014, s. 341.

¹⁹ Tamże.

niebędącej już w powszechnym użyciu platformie sprzętowej, ale wystarczy, że swoją formą będzie wyraźnie imitował tytuły wydawane na starsze systemy²⁰.

Demake jest zatem czymś więcej niż downgradem, w grach wideo oznaczającym najczęściej obniżenie jakości oprawy graficznej, zredukowanie jej szczegółowości lub rozdzielczości tekstur. Stanowi osobny i samodzielny twór, nie zaś efekt szeregu zmian w plikach bądź ustawieniach danej pozycji na tej samej platformie. Co prawda zaskakujące efekty niektórych amatorskich przeróbek mogą sprawiać wrażenie obcowania z demake'ami dzisiejszych wysokobudżetowych produkcji²¹. W rzeczywistości są to nadal te same gry, jedynie pozbawione atrakcji wizualnych w postaci realistycznych cieni, imitacji oświetlenia lub animacji drobnych elementów, takich jak chociażby włosy sterowalnej postaci. Istotna jest tu także intencja. Graczem dokonującym takich przekształceń kieruje raczej ciekawość lub chęć uruchomienia wybranego wymagającego tytułu na komputerze o przestarzałych lub niewystarczająco mocnych podzespołach. Trudno w takim działaniu odczytać autorską reinterpretację gry, downgrade nie zakłada także przeobrażeń mechaniki rozgrywki, aby imitowała chociażby rozwiązania z lat 80.

Moim zdaniem demake jest także czymś odmiennym niż port, nie stanowi bowiem przenoszenia jednej gry pomiędzy urządzeniami o różnej specyfikacji technicznej, przykładowo między konsolami wideo tej samej lub odmiennej generacji. Projekty te nie są zmodyfikowanymi wersjami pierwotnego programu dostosowanego do wielu platform. Zazwyczaj ich twórcy, oczywiście wzorując się na oryginałach, kształtują swoje prace samodzielnie od początku. Przygotowują silnik, system reguł, modele postaci oraz ich otoczenia, a także elementy interfejsu użytkownika, co pozwala traktować je jako zupełnie oddzielne i niezależne wobec pierwowzorów, chociażby pod względem kodu, aplikacje. Naturalnie podejmowano już udane próby uruchamiania niektórych klasycznych tytułów za pomocą sprzętów

²⁰ I. Bogost, *Atari Hacks, Remakes, and Demakes*, http://bogost.com/teaching/atari_hacks_remakes_and_demake [dostęp: 08.05.2016].

²¹ Tego typu działania można obserwować chociażby na kanale *LowSpecGamer* dostępnego w ramach platformy YouTube, <https://www.youtube.com/channel/UCQkd05iAYed2-LOmhjzDG6g> [dostęp: 07.05.2016].

z punktu widzenia dynamicznego rozwoju branży uchodzących za wręcz archaiczne. Spektakularnym przykładem takiego eksperymentu było zmodyfikowanie przez Pekkę Väänänen silnika pierwszej odsłony serii *Quake*, aby korzystać z niej przy użyciu oscyloskopu²². Według mnie w przypadkach takich jak ten można już wyjątkowo mówić o demake’u, ponieważ dokonanie tak daleko idących przekształceń, niejako przepisujących grę na nowo, trudno traktować jako zwyczajny port, który najczęściej ogranicza się do czysto kosmetycznych zmian w oprawie graficznej wynikających z różnic sprzętowych.

DEMAKE W OBIEGU OFICJALNYM I NIEOFICJALNYM

Praktyka tworzenia demake’ów, jak można wywnioskować na podstawie już omówionych przykładów, jest nierozdzielnie połączona z takimi obszarami działalności miłośników elektronicznej rozrywki jak pixel art, retrogaming, homebrew czy emulacja. Mogłoby się wydawać, że takie uwstecznienia gier powstają w kręgu fanów konkretnych serii, retro sprzętów, gier niezależnych czy nieoficjalnego oprogramowania przeznaczonego na konsole wideo od dawna niewspierane przez swoich producentów. Demake to jednak strategia wykorzystywana także przez duże studia deweloperskie starające się ponownie wykorzystać siłę stworzonych przez siebie marek, przenosząc je przykładowo na urządzenia mobilne, takie jak przenośne konsole czy telefony komórkowe. Doskonałym przykładem takiego komercyjnego przekształcenia jest *Max Payne* wydany w 2003 roku przez Rockstar Games na konsolę Game Boy Advance.

Kieszonkowa wersja interaktywnej opowieści o nowojorskim policjancie w dużej mierze przypomina swój pierwowzór z 2001 roku, jednakże z uwagi na ograniczenia sprzętowe urządzenia Nintendo, twórcy musieli wprowadzić kilka znaczących zmian wpływających na sposób prowadzenia rozgrywki. Najważniejszą z nich z pewnością jest prezentacja akcji za pomocą rzutu izometrycznego zamiast pierwotnego widoku trzecioosobowego

²² P. Väänänen, *Quake on an Oscilloscope: A Technical Report*, http://www.lofibucket.com/articles/oscilloscope_quake.html [dostęp: 08.05.2016].

zza pleców głównego bohatera. Wpłynęło to znacząco nie tylko na możliwości kontrolowania postaci w ramach wirtualnej przestrzeni świata przedstawionego, ale również na dynamikę wykonywanych czynności, zwłaszcza podczas starć z przeciwnikami. Charakterystyczne dla gry spowalnianie czasu podczas wystrzałów z broni palnej, efektowne wyskoki Payne'a oraz pozwalające uniknąć obrażeń lawirowanie pomiędzy kulami wrogów w wersji na GBA nie funkcjonują tak jak w oryginale. W rezultacie uwstecznieniu ulega tutaj w większym stopniu nie tyle oprawa graficzna, sprowadzona oczywiście do formy dwu- i trójwymiarowych modeli złożonych z wyraźnie widocznych pikseli wyświetlanych w niskiej rozdzielczości, co praca wirtualnej kamery oraz swoboda nawigowania po środowisku gry. W związku z tym *Max Payne* w wydaniu na Game Boya w moim odczuciu może funkcjonować jako pełnoprawny przykład demake'u, a nie typowego portu. Za taki należy uznać wersję wypuszczoną w 2012 roku na telefony komórkowe i tablety z systemami iOS oraz Android, w której dostosowano interfejs użytkownika do ekranu dotykowego, nie wprowadzając jednak żadnych uwsteczniających modyfikacji w ramach mechaniki rozgrywki czy też oprawy audiowizualnej.

Interesujący z perspektywy zarówno historycznej, jak i powszechności medium gier wideo w różnych częściach świata jest również wspomniany już wcześniej proceder tworzenia uproszczonych, zdeformowanych wersji aktualnie głośnych tytułów i wprowadzanie ich do sprzedaży na rynku z utrudnionym dostępem do najnowszych urządzeń służących elektronicznej rozrywce. Bez licencji od producentów, nielegalnie kopiowane przez grupy hakerów produkcje pierwotnie ukazujące się w Japonii w latach 90., między innymi na PlayStation, trafiały do sprzedaży w Chinach jako wydania na lokalne odpowiedniki konsoli NES z racji ich powszechności wśród klientów. Dzięki temu pozycje takie jak *Tekken 2*, *Resident Evil*, *Chrono Trigger*, *Harvest Moon* czy *Legend of Zelda: A Link to the Past* doczekały się osobliwych demake'ów zapisywanych na charakterystycznych kolorowych kartridżach²³. Przejście z 3D do 2D, uproszczenie

²³ Zob. D. Sobodash, *The Yin and Yang of Chinese Gaming*, „PiQ” 2008, No. 2, s. 107.

mechaniki, ograniczenie ilości dostępnych postaci, przy jednoczesnym zachowaniu oryginalnej ikonografii, tematyki oraz tytułu, pozwalało Chińczykom niejako doświadczyć kontaktu z popularnymi seriami pomimo zacofania technologicznego względem państw Zachodu, Japonii oraz Korei Południowej. Z drugiej strony uwstecznione interpretacje stanowiły dla ich autorów możliwość szybkiego zarobku w kraju, w którym jeszcze do niedawna sprzedaż zagranicznych konsol i dystrybucja gier wideo były nielegalne.

Kontekst chińskich plagiatów pozwala spojrzeć na zjawisko, jakim jest praktyka tworzenia demake'ów, przez pryzmat dostępności do nowych gier, a także obecnych w nich innowacyjnych, interesujących rozwiązań. Projekty te bardzo często zachowują to, co najważniejsze, czyli oryginalne koncepty mechaniki rozgrywki swoich pierwowzorów²⁴ i pozwalają na ich wypróbowanie, niewątpliwie w znacznie uproszczonej formie, ale dającej odbiorcom pewne wyobrażenie o ich funkcjonalności. Można by w ten sposób przyrównać demake do procesu emulacji²⁵, której jedną z zalet jest właśnie ułatwienie dostępu do konkretnych tytułów. Udostępniane nieodpłatnie za pośrednictwem Internetu uwstecznienia z reguły mają niskie wymagania sprzętowe, co pozwala na ich uruchomienie przy użyciu starszych lub przenośnych urządzeń teoretycznie nieprzeznaczonych do grania. Właśnie w ten sposób według mnie może funkcjonować zrealizowany w technice Flash przez zespół We Create Stuff demake gry *Portal*. Zadaniem gracza, identycznie jak w produkcji studia Valve, jest rozwiązywanie zagadek i pokonywanie kolejnych poziomów dzięki korzystaniu z umieszczanych na planszy teleportujących pól. Uproszczenie polega na wykorzystaniu dwuwymiarowej grafiki oraz widoku trzecioosobowego, jednakże specyfika prowadzenia interakcji czy też podejmowania kolejnych wyzwań bez wątpienia stanowi wierne odwzorowanie oryginału.

²⁴ Może być to także traktowane jako czynnik wartościujący. Zob. M.B. Garda, *Motywacja nostalgiczna zwrotu retro w grach komputerowych* [w druku].

²⁵ S. Dor, *Emulation*, w: *The Routledge Companion...*, s. 27–28.

RODZAJE DEMAKE'ÓW

Po przyjrzeniu się przynajmniej kilku aspektom istotnym w kontekście powstawania i funkcjonowania uwstecznionych wersji gier wideo warto zastanowić się, czy omówione wcześniej projekty mają jakieś cechy wspólne bądź wyznaczniki pozwalające określić, w jakiej relacji pozostają względem swoich pierwowzorów. Demaki przestają bowiem przynależeć do określonej niszy powiązanej z retrogamingiem, nie są już jedynie ciekawostką i przyjmują obecnie formę prężnie rozwijającego się trendu wśród niezależnych twórców. Prawdopodobnie na popularność takich projektów wpływają konkursy i maratony tworzenia gier, których tematem przewodnim są właśnie retro remaki. Przykładowo do Bootleg Demakes Competition, zorganizowanego przez serwis Tigsources.com w sierpniu 2008 roku, zgłoszono 69 prac²⁶, z których znaczna część stanowiła interesujące wyobrażenia nowoczesnych gier w estetyce pixel art, z uproszczoną mechaniką rozgrywki, przypominające pozycje wydawane na komputery i konsole od dawna nieobecne w powszechnym użytku.

Gry udostępnione podczas konkursu pozwoliły mi prześledzić pewne tendencje i strategie obierane przez twórców, a w rezultacie wyznaczyć kategorie, do jakich można przyporządkować konkretne tytuły. Zatem w dalszej części niniejszego artykułu chciałbym zaprezentować i omówić propozycję klasyfikacji demake'ów w oparciu o ich dominujące cechy oraz sposób przekształcenia pierwowzoru. Podstawą były dla mnie zabiegi stosowane przez autorów, a także elementy gry–inspiracji, które uległy uwstecznieniu w projektach. Pozwoliło mi to na wyróżnienie trzech podstawowych rodzajów demake'ów: estetycznego, mechanicznego i estetyczno-mechanicznego.

Pierwszy z nich zakłada wprowadzenie zmian w estetyce gry wideo, jednakże w tym przypadku ograniczam rozumienie estetyki do oprawy audiowizualnej i składających się na nią reprezentacji przestrzeni za pomocą grafiki 2D lub 3D, udźwiękowienia oraz elementów interfejsu użytkownika. Tego typu

²⁶ Zob. *Bootleg Demakes: Results!*, <https://forums.tigsources.com/index.php?topic=2865.0> [dostęp: 09.05.2016].

uwstecznienie najczęściej przekształca modele postaci, otoczenia i przedmiotów tak, aby imitowały te obecne w grach 8- i 16-bitowych wydawanych na starsze konsole stacjonarne lub przenośne. Demake estetyczny nie wprowadza natomiast żadnych przeobrażeń mechaniki rozgrywki, niejako zachowując w stanie pierwotnym rozwiązanie z oryginału. Istnieją bowiem prace dokonujące wyrazistej metamorfozy wyglądu danej pozycji, ale w których interakcja i sposób kontrolowania postaci w niczym nie odbiega od tych znanych z pierwowzoru. Egzemplifikacją takiego podejścia jest *Super Smash Land*, wzorowany na serii *Super Smash Bros.*, w której występują postaci z licznych tytułów wydawanych przez koncern Nintendo. Zadaniem gracza jest osłabienie przeciwników, a następnie wyrzucenie ich poza obszar planszy, na której toczy się rozgrywka. Ruch w dwuwymiarowym środowisku, zadawanie ciosów, przeskakiwanie pomiędzy platformami i unikanie przeszkód w obu przypadkach wyglądają niemal identycznie. Twórcy *Super Smash Land* zastąpili jednak modele 3D prostymi, złożonymi z kilkunastu łatwo zauważalnych pikseli, i zastosowali uniwersalny zielony filtr dla wszystkich obiektów, aby uzyskać efekt wizualny naśladujący wyświetlacz pierwszego Game Boya.

Drugi rodzaj uwstecznienia występuje rzadziej i jest stosowany raczej przez duże studia producenckie z racji wykorzystywania zaawansowanej, niekiedy fotorealistycznej grafiki komputerowej w grach mobilnych. Demake mechaniczny (bądź ludyczny) upraszcza interfejs użytkownika, zubaża sterowanie lub usuwa bardziej złożone elementy symulacji, pozostawiając warstwę audiowizualną w kształcie znanym z wersji na konsole lub komputery osobiste. Takie rozwiązanie doskonale sprawdza się w przypadku przenoszenia na telefony komórkowe i tablety gier potocznie nazywanych „bijatykami”, opartych na wprowadzaniu w trakcie zabawy kombinacji uderzeń. W przeciwieństwie do specjalnych kontrolerów wykorzystywanych podczas grania na sprzętach stacjonarnych dzisiejsze smartfony nie posiadają przycisków umożliwiających precyzyjne sterowanie postacią. Dlatego też producenci *Mortal Kombat X Mobile* skomplikowane prowadzenie walki z wersji pierwotnej zastąpili stosunkowo prostym uderzaniem i pocieraniem ekranu dotykowego. W rezultacie powstał nietypowy, bo wysokobudżetowy demake

z uproszczoną mechaniką rozgrywki, odbiegającą od zniuansowanego i rozbudowanego systemu wymiany ciosów.

Trzeci typ, łączący dwa wcześniejsze, występuje najczęściej, ponieważ zazwyczaj decyzja o przekształceniu warstwy estetycznej znacząco wpływa na sposób, w jaki gracz może z danego projektu korzystać. Wystarczy chociażby zmienić sposób, w jaki wirtualna kamera prezentuje to, co dzieje się na ekranie, by zupełnie przeobrazić mechanikę rozgrywki. Stąd autorzy demake'ów estetyczno-mechanicznych nierzadko na swoje inspiracje wybierają produkcje z widokiem w perspektywie pierwszej osoby, dynamiczne strzelaniny, survival horrory, symulacje sportowe lub przygodowe gry akcji. Interaktorowi ich ukończenie zajmuje przeważnie od kilku do kilkunastu minut, ale ten czas wystarcza na dostrzeżenie dominujących w mechanice rozwiązań podyktowanych przede wszystkim odmienną, uproszczoną oprawą audiowizualną.

Jest tak w przypadku *Soundless Mountain II*, zwycięskiego projektu zgłoszonego przez Jaspera Byrne'a do Bootleg Demakes Competition, stanowiącego uwstecznienie klasycznej gry grozy *Silent Hill 2*. Oprawa audiowizualna sprawia wrażenie przeniesionej z konsoli Game Boy Color lub Nintendo Entertainment System dzięki dwuwymiarowym modelom postaci oraz projektom poziomów. Zadaniem gracza, podobnie jak w oryginale, jest odnalezienie zmarłej żony głównego bohatera, która z niewyjaśnionych przyczyn najprawdopodobniej przebywa obecnie w tytułowym miasteczku. Demake pozwala na przemierzanie prostej mapy wypełnionej obiektami, z którymi można wejść w interakcję, oraz groźnymi potworami mogącymi zaatakować kontrolowaną przez interaktora postać. Choć mogłoby się wydawać, że jaskrawe barwy, zauważalne piksele, uproszczony model sterowania i brak głębi w reprezentacji przestrzeni pozbawił *Soundless Mountain II* charakterystycznego dla survival horrorów nastroju trwogi, autorowi dzięki stosunkowo prostym zabiegom udało się przemycić pewne typowe rozwiązania gatunkowe. Są one wyraźne przede wszystkim w oprawie dźwiękowej wypełnionej zakłóceniami, piskami, sprzężeniami, dezorientującym grającego szumem oraz niepokojącą atonalną muzyką. Na uwagę zasługuje także fakt imitowania charakterystycznej dla serii *Silent Hill* mgły nieustannie spowijającej

miasto. Co prawda ma ona formę rzadkich, pikselowych obłoków przemieszczających się po ekranie, niemniej jednak taki szczegół świadczy o próbie wiernego odzwierciedlenia pierwowzoru w tym retro remake’u.

Oprócz już zaprezentowanych rodzajów uwstecznień wyróżniam jeszcze dwa podtypy demake’u estetyczno-mechanicznego. Pierwszy z nich, hybrydyczny, wykorzystuje cechy dwóch lub większej liczby gier, przy czym przynajmniej jedna z nich musi być tytułem retro bądź przynajmniej wykorzystywać estetykę pixel art. Takie rozwiązanie może skutkować interesującymi efektami, zarówno pod względem oprawy audiowizualnej, jak i proponowanej mechaniki rozgrywki. *Greek & Wicked* autorstwa zespołu Swing Swing Submarine w prostej flashowej grze dokonuje ciekawego i oryginalnego połączenia przygód Kratos, bohatera cyklu *God of War*, z regułami zabawy oraz prostymi modelami charakterystycznymi dla serii *Game & Watch* wydawanej przez Nintendo w formie małych przenośnych konsol od 1980 do 1991 roku. Twórcy zdecydowali się na wymieszanie elementów graficznego interfejsu obu tytułów, natomiast system sterowania postacią to mariaż fragmentów zręcznościowych z sekwencjami *Quick Time Events*, umożliwiającymi prowadzenie walki z atakującą antyczny okręt hydra.

Demake referencyjny polega natomiast na dokonaniu uwstecznienia, ale nie poprzez modyfikację mechaniki lub estetyki konkretnej gry wideo, ale dzięki wywołaniu skojarzenia z innym tytułem, najlepiej znacznie starszym, poprzez intertekstualne nawiązanie. Nie chodzi jednak, tak jak we wcześniejszym przypadku, o stworzenie hybrydy. Tutaj celem jest raczej pewien komentarz lub żart zrozumiały dzięki znajomości pozycji w nim przywołanych. Dokładnie w ten sposób funkcjonuje *S.T.A.C.K.E.R.*, zrealizowany przez programistę o pseudonimie Pishtaco, ewokujący popularną serię *S.T.A.L.K.E.R.* wyprodukowaną przez ukraińskie studio GSC Game World. Demake wykorzystuje jeden z elementów mechaniki rozgrywki zawarty w pierwowzorze, mianowicie konieczność organizowania ekwipunku i układania posiadanych przez sterowalną postać przedmiotów tak, aby zajmowały jak najmniej miejsca w plecaku o ograniczonej pojemności. *S.T.A.C.K.E.R.* to projekt naśladujący *Tetris*, jednak zamiast kolorowych klocków w dół

planszy spadają karabiny, apteczki, cenne artefakty, butelki z alkoholem, ubrania, a także atakujące bohatera dzikie psy. Od umiejętności planowania rozmieszczenia poszczególnych przedmiotów i szybkości reagowania gracza zależy wygrana lub przegrana – źle zorganizowany plecak stopniowo osłabia postać, mogąc w rezultacie doprowadzić do jej śmierci. Mimo prostej formy oraz mechaniki zapożyczonych z klasycznej gry logicznej, pojawiające się na ekranie przedmioty, konieczność kontrolowania stanu fizycznego awatara, a nawet możliwość zostania napromieniowanym wywołują w odbiorcy skojarzenia z tytułem, którego akcja rozgrywa się na terenach zniszczonych przez wybuch reaktora w Czarnobylu.

PODSUMOWANIE

Tworzenie demake'ów bez wątpienia jest interesującym, wymagającym dalszego badania zjawiskiem, wchodzącym w relacje z różnymi praktykami zarówno w ramach twórczości fanowskiej miłośników retrogamingu, jak i komercyjnych projektów realizowanych przez ogromne koncerny produkujące gry wideo. W moim odczuciu powstawanie uwsteczniionych wersji nowoczesnych tytułów można odczytywać przynajmniej na kilka sposobów, co starałem się wykazać w niniejszym artykule. Co więcej według mnie demake funkcjonuje jako świadectwo dojrzwania medium, dowód na wypracowanie i zmienianie na przestrzeni lat środków wyrazu dla niego charakterystycznych. To także ciekawa forma trwania w świadomości tak zaangażowanych, jak i okazjonalnych graczy estetyki gier retro²⁷, kojarzonej z młodością samej branży, ale też jej odbiorców. Dzisiaj powstają demaki wysokobudżetowych produkcji oraz niszowych, niezależnych projektów, tytułów stosunkowo świeżych i tych, które zdążyły się już zestarzeć, pozycji wydawanych na komputery osobiste oraz różnorodne konsole. Jeżeli można mówić o scenie uwstecznień, rozumianej jako środowisko twórców oraz stałych odbiorców ich dzieł, a jak pokazują omówione przeze mnie przykłady, taka forma funkcjonuje już niemal od dekady,

²⁷ Zob. M. Thomasson, *Retrogaming...*, s. 342.

z pewnością jest ona bardzo różnorodnym, unikalnym i wartym dalszego obserwowania obszarem elektronicznej rozrywki.

Abstrakt

Artykuł jest poświęcony zagadnieniu tworzenia demake'ów, czyli uwsteczniczonych wersji nowoczesnych gier wideo, przez społeczność miłośników elektronicznej rozrywki. Autor podejmuje próbę sprecyzowania definicji owego zjawiska poprzez umiejscowienie go w obszarze podobnych i pokrewnych praktyk (retrogaming, homebrew, downgrade) i wskazanie wyróżniających cech, a także określa możliwe znaczenie demake'u dla dzisiejszej branży oraz niezależnych twórców. Tekst zawiera również propozycję klasyfikacji projektów wykorzystujących omawianą strategię, zawierającej kilka odrębnych typów uwstecznień gry wideo.

Abstract

The article is concerned on topic of creating demakes, understood as retro versions of modern video games, by members of electrical entertainment fandom. The author attempts to clarify the definition of this phenomenon by placing it within similar and related practices (retrogaming, homebrew, downgrade), identifying distinguishing features, but also describes possible demake's importance for today's industry and independent creators. The text also contains a proposition for the classification of several distinct types of video games "retro remakes".

BIBLIOGRAFIA

- Adams E., *Fundamentals of Game Design*, 2nd edition, Berkeley 2010.
- Burszta W.J., *Wojny metakulturowe i metakultura nowości*, „Kultura Współczesna” 2007, nr 1.
- Dor S., *Emulation*, w: *The Routledge Companion to Game Studies*, ed. M.J.P. Wolf, B. Perron, New York 2014.
- Garda M.B., *Motywacja nostalgiczna zwrotu retro w grach komputerowych* [w druku].
- Järvinen A., *Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games*, w: *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. F. Mäyrä, Tampere 2002.
- Sezen T.I., *Remaking as Revision of Narrative Design in Digital Games*, w: *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*, ed. H. Koenitz et al., New York 2015.
- Sobodash D., *The Yin and Yang of Chinese Gaming*, „PiQ” 2008, nr 2.
- Thomasson M., *Retrogaming*, w: *The Routledge Companion to Game Studies*, ed. M.J.P. Wolf, B. Perron, New York 2014.
- Van der Heijden T., *Technostalgia of the Present: From Technologies of Memory to a Memory of Technologies*, „Necsus. European Journal of Media Studies” 2015, vol. 4, No. 2.

NETOGRAFIA

- Bogost I., *Atari Hacks, Remakes, and Demakes*, http://bogost.com/teaching/atari_hacks_remakes_and_demake [dostęp: 08.05.2016].
- Bootleg Demakes Competition*, <https://forums.tigsources.com/index.php?topic=2376.0> [dostęp: 07.05.2016].
- Bootleg Demakes: Results!*, <https://forums.tigsources.com/index.php?topic=2865.0> [dostęp: 09.05.2016].
- Garda M.B., *Nostalgia in Retro Game Design*, <http://www.digra.org/digital-library/publications/nostalgia-in-retro-game-design> [dostęp: 07.05.2016].
- Juul J., *High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival*, <https://www.jesperjuul.net/text/independentstyle> [dostęp: 07.05.2016].
- LowSpecGamer*, kanał na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/channel/UCQkd05iAYed2-LOmhjzDG6g> [dostęp: 07.05.2016].
- Retraux*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Retraux> [dostęp: 08.05.2016].
- Sloan R., *Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home*, <http://gac.sagepub.com/content/10/6/525> [dostęp: 09.05.2016].
- Suominen J., *The Computer as a Tool for Love – A Cultural History of Technology*, w: *Proceedings of 8th Annual IAS-STS Conference Critical Issues in Science and Technology studies*, <http://www.tuug.fi/~jaakko/> [dostęp: 09.05.2016].
- Väänänen P., *Quake on an Oscilloscope: A Technical Report*, http://www.lofibucket.com/articles/oscilloscope_quake.html [dostęp: 08.05.2016].

DOMINIKA
STASZENKO

Uniwersytet Łódzki



Dominika Staszenko: doktorantka w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego. Interesuje się głównie związkami gier wideo z innymi mediami oraz cechami charakterystycznymi dla gatunku survival horror; współtworzy projekt Grakademia i jest redaktorką portalu ŚwiatGry.pl.

MECHANICZNE KINO GROZY – JAK NAKRĘCIĆ HORROR W GRZE?

Mechanical dread cinema – how to film
horror in game?

MACHINIMA JAKO NOWE MEDIUM?

Dzieła określane mianem machinim doczekały się wielu definicji i charakterystyk mających możliwie najdokładniej opisać to coraz popularniejsze zjawisko funkcjonujące w obrębie kultury nowych mediów. W tekście *Machinima as Media* Michael Nitsche przytacza definicję Paula Marina, zgodnie z którą projekt tego typu rozumiany jest jako animacja filmowa powstająca w czasie rzeczywistym w wirtualnym, trójwymiarowym środowisku oraz jako technika pozwalająca na działanie w ramach symulacji poprzez pokazywanie punktów widzenia, rejestrowanie i montowanie obrazów, by potem zaprezentować je odbiorcom w formie gotowego filmu¹. Leo Berkeley zauważa, że machinima może być również pojmowana jako konwergencja tradycyjnego filmowania, animacji oraz środowiska gry wideo². Natomiast Martin Picard pisze wprost, iż taka praktyka to nic innego jak

¹ M. Nitsche, *Machinima as Media*, w: *The Machinima Reader*, ed. H. Lowood, M. Nitsche, Cambridge 2011, s. 113.

² L. Berkeley, *Situating Machinima in the New Mediascape*, „Australian Journal of Emerging Technologies and Society” 2006, No. 2, s. 66.

tworzenie filmów z gier wideo, a powstała w ten sposób hybryda doskonale odzwierciedla manifestującą się na wiele sposobów konwergencję mediów³. Następuje bowiem połączenie pod względem estetycznym, kiedy kino, animacja oraz obrazy z gier spotykają się w nowej formie tekstu, oraz teoretycznym, ponieważ machinimy reprezentują współczesne koncepcje intermedialności⁴. Wyraźnie widać, że sytuowane są w obrębie pewnych przekształceń i nowych praktyk możliwych do zaistnienia w czasach rewolucji cyfrowej, kiedy coraz trudniej wyznaczyć precyzyjną granicę pomiędzy mediami.

Fakt, iż w trakcie tworzenia dzieł autorzy mają najczęściej do czynienia z obrazem renderowanym w czasie rzeczywistym, sprawia, że machinimy traktowane są jako zjawisko pochodzące głównie z obszaru gier wideo⁵, chociaż wśród badaczy nie brak również głosów podkreślających ich zdolność do przekształcenia się w odrębne medium. Związek z gramami ma również podłoże historyczne, gdyż pierwsze projekty powstawały pod koniec lat 70. i na początku lat 80. XX wieku w ramach praktyk demoscenowych⁶. Jak podaje Robert Jones, hakerzy dokonywali manipulacji w kodzie gier, zaznaczając swoją obecność w sekwencjach wprowadzających, czyli tak zwanych intrach, które stopniowo stawały się „wizytówkami” pozwalającymi na odróżnienie autorów poszczególnych wersji demonstracyjnych. Z czasem przybierały one coraz bardziej rozbudowane formy, autorzy starali się wprowadzać także proste narracje, co pozwala na uznanie tych programów za pierwsze, prymitywne jeszcze machinimy⁷. Warto podkreślić, że wówczas tworzenie krótkich animowanych sekwencji wymagało manipulacji kodem gry, co nie było możliwe dla wszystkich użytkowników komputerów. Sytuację zmieniło pojawienie się w 1993 roku gry *Doom*, której twór-

³ M. Picard, *Machinima: Video Game As An Art Form*?, <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewFile/17/20> [dostęp: 06.05.2016].

⁴ Tamże.

⁵ M. Nitsche, *Machinima...*, s. 114.

⁶ R. Jones, *From Shooting Monsters to Shooting Movies: Machinima and the Transformative Play of Video Game Fan Culture*, w: *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, ed. K. Hellekson, K. Busse, Jefferson 2006, s. 265.

⁷ Tamże.

cy wydzielili silnik gry⁸, co pozwoliło odbiorcom na działanie w świecie przedstawionym i wpływanie na poszczególne jego elementy w znacznie szerszym zakresie⁹. Użytkownicy zaczęli projektować własne poziomy oraz wprowadzać modyfikacje, a co najważniejsze, dzielić się swoją pracą z innymi. Praktyka ta była legalna i akceptowana przez twórców gry pod warunkiem, że użytkownicy nie czerpali z niej korzyści finansowych¹⁰.

Wydarzenie to zapoczątkowało zmianę w podejściu do praktyk modowania i nagrywania materiałów w oparciu o silniki konkretnych produkcji, dzięki której obecnie swoje własne projekty mogą tworzyć osoby niepotrafiące programować, ale chcące ingerować w świat gry, dopasowywać go do swojej wizji i stworzyć społeczność wraz z podobnymi sobie pasjonatami. W kontekście rozkwitu kultury uczestnictwa oraz działań fanowskich takie zjawisko wydaje się pozytywne, jednak Michael Nitsche zwraca uwagę, że zahamowało rozwój machinim w kierunku osobnego medium¹¹. Autorzy porzucili bowiem poszukiwanie własnej specyfiki oraz skupianie się na przekraczaniu ograniczeń wyznaczanych przez kolejne silniki gier na rzecz dążenia do zarejestrowania jakiegoś fragmentu rozgrywki, a następnie umieszczenia go w popularnych serwisach typu YouTube, przez co machinima została zredukowana do roli pewnej techniki produkcyjnej¹². Opinia badacza może wydawać się nieco zbyt kategoryczna i jednoznaczna, niemniej uważam, że nie jest pozbawiona słuszności, gdyż popularność i powszechność narzędzi do tworzenia machinim sprawiły, iż wielu twórców realizuje w nich projekty do złudzenia przypominające dzieła należące do tradycyjnych mediów. Naturalnie nie oznacza to, że kierunek, w jakim podąża większość twórców, wymaga krytyki, jednak warto pamiętać, iż w „filmach z gier” drzemie duży potencjał, który pewnego dnia może znacząco wpłynąć na krajobraz mediów cyfrowych.

Olli Sotamaa podkreśla za Manovichem, iż nowe media przybierają tak różne formy, że trudno wyznaczyć jasne i pre-

⁸ W 1997 roku udostępniono kod źródłowy gry.

⁹ R. Jones, *From Shooting Monsters...*, s. 266.

¹⁰ Tamże.

¹¹ M. Nitsche, *Machinima...*, s. 121.

¹² Tamże.

czyjne granice pomiędzy narzędziami do produkcji a samodzielnie obiektami medialnymi¹³. W związku z tym fenomen taki jak machinima wymyka się jednoznacznym definicjom i kategoriowym stwierdzeniom. Można pojmować go jako próbę wykształcenia się odrębnego medium, jako sposób na wyrażenie artystycznej wizji i tworzenie projektów z pogranicza gier, filmu i animacji, ale także jako cyfrowy performans, w którym uczestniczą użytkownicy. Ostatnia kategoria jest szczególnie intrygująca, ponieważ jak zauważa Michael Nitsche, wiele utworów ukazuje niestandardowe, nieprzewidziane przez twórców działania graczy, którzy wykonują akty autoprezentacji wewnątrz środowiska gry¹⁴. Wykorzystując dostępne ustawienia, obiekty i elementy świata, działają w sposób subwersywny, ponieważ wchodzą ze sobą w interakcje, tworząc własną historię i własny przekaz. W tym momencie nie podporządkowują się logice gry, nie wykonują przewidzianych zadań i wyzwań, dlatego że koncentrują się na własnych celach: na wykreowaniu pewnej sytuacji oraz zaprezentowaniu swoich umiejętności wewnątrz symulacji w formie machinimy. Zdaniem badacza takie zachowanie można przyrównać do teatru improwizacji, gdyż uczestnicy łączą konwencję gry z wcielaniem się w różne role i reagowaniem na nieprzewidziane sytuacje, powstające w cyfrowym świecie¹⁵.

MECHANICZNE KINO

Machinimy tworzone są głównie przez graczy, a fakt, że powstają na silnikach konkretnych produkcji, w oczywisty sposób wiąże je ze światem gier pomimo aspiracji autorów pragnących wykreować nowy, zupełnie odrębny tekst. Michael Nitsche wskazuje jednak na bardzo ważną różnicę pomiędzy grami wideo a machinimami, przejawiającą się brakiem kontroli nad ukończonym dziełem¹⁶. Wydarzenia zarejestrowane w wirtualnym

¹³ O. Sotamaa, *Artifact*, w: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, ed. M.J.P. Wolf, B. Perron, New York 2014, s. 6.

¹⁴ M. Nitsche, *Performance*, w: *The Routledge Companion...*, s. 392.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ M. Nitsche, *Machinima...*, s. 121.

środowisku nie mają już formy interaktywnej, są odtwarzane i prezentowane odbiorcom, którzy nie mogą podejmować żadnych działań, ponieważ na wzór widzów w kinie jedynie oglądają wyświetlające się na ekranie obrazy. Jednocześnie warto zwrócić uwagę na techniki produkcyjne, przez które prace te zbliżają się także do kinematografii cyfrowej i szeroko pojętych praktyk nowomediálních¹⁷. Nie bez znaczenia pozostaje również fakt, iż dla wielu początkujących lub niezależnych autorów, pragnących zajmować się animacją cyfrową lub produkcją medialną innego rodzaju, tworzenie machinim stanowi pierwszy krok w kierunku zdobycia doświadczenia i opanowania narzędzi oraz przejście od planowania i teoretycznych wyobrażeń do działania. Istotna jest również dostępność i powszechność różnych modyfikacji do gier, silników czy edytorów poziomów, dzięki którym niemal każdy użytkownik komputera ma szansę na zrealizowanie własnego projektu. Tak naprawdę interesujące dzieło może powstać nawet bez wykorzystania wymienionych narzędzi, ponieważ gry zawierające otwarty świat, pozwalające odbiorcy na swobodną eksplorację przestrzeni również są wykorzystywane w realizacji tego typu prac. Tytuły takie jak *The Sims* czy *GTA* wydają się wręcz idealne do kreatywnego przekształcania, realizacji własnych pomysłów oraz szukania alternatywnych sposobów funkcjonowania w wirtualnym świecie bez konieczności ingerencji w jego strukturę.

Podstawową propozycją kategoryzacji machinim jest rozróżnienie czynione ze względu na dokonywane przez autora przekształcania na poszczególnych obiektach czy postaciach lub ich brak¹⁸. Leo Berkeley wskazuje, że wytwory mechanicznego kina bywają dzielone na takie, których autorzy projektują nowe elementy (postaci, scenografię i tym podobne) oraz na powstałe z wykorzystaniem gotowych przedmiotów dostępnych w grze¹⁹. Ten wybór często determinuje również postrzeganie samego autora pracy w kategorii fana konkretnego tekstu kultury lub artysty wyrażającego poprzez dany projekt własną wizję, co Picard, powołując się na opinię Rebekki Cannon, łączy także ze zdolnością

¹⁷ M. Picard, *Machinima...* [dostęp: 08.05.2016].

¹⁸ L. Berkeley, *Situating Machinima...*, s. 66.

¹⁹ Tamże.

do tworzenia abstrakcyjnych machinim ukazujących estetyczne wartości²⁰. Uważam, że stosowanie tak kategorycznego rozdziału nie jest do końca zasadne, ponieważ działalność fanowska może być również interesująca z artystycznego punktu widzenia, niemniej zdanie badacza wskazuje również na występowanie napięć związanych z pojmowaniem roli autora mechanicznego kina oraz kwestią postrzegania tego rodzaju projektów jako dzieł sztuki. Sami twórcy często definiują się jako *machinima artists*, co uznają za potrzebę zaakcentowania odrębności i wyjątkowości prac, które nie są ani gramami, ani filmami, ale obficie korzystają z estetyki i środków formalnych wymienionych mediów.

Zdaniem Michaela Pigotta ważnym powodem, dla którego w machinimach dochodzi do adaptacji stylu filmowego, jest potrzeba udowodnienia, że taka praca może być tak samo ważna i wartościowa jak inne, bardziej prestiżowe, tradycyjne formy medialne, jak chociażby kino²¹. Autorzy często skupiają się na opowiadaniu historii, przyjmując filmową konwencję opowiadania oraz charakterystyczny dla kinematografii styl wizualny²². W kręgu moich zainteresowań związanych z badaniem mechanicznego kina leżą głównie dzieła, które ze względu na stylistykę oraz opowiadaną historię wpisują się w konwencję grozy. Dlatego też właśnie temu zagadnieniu przyglądam się w dalszej części artykułu. Na początek warto zaznaczyć, że machinimy często są kategoryzowane i grupowane wokół konkretnych silników gier²³, co może stwarzać mylne wrażenie, iż różnorodność tematyczna oraz gatunkowość nie istnieje lub nie jest tak ważna jak konteksty wymienione we wcześniejszych akapitach. Naturalnie odwołania do niektórych konwencji są częściej wykorzystywane niż inne, co wiąże się zarówno ze środowiskiem gry, w którym powstaje dany projekt, jak i poziomem rozpoznawalności konkretnych rodzajów opowieści wśród odbiorców. Horror odznacza się charakterystycznymi środkami oraz powszechnie znaną ikonografią, wykorzystywaną z pewny-

²⁰ M. Picard, *Machinima...* [dostęp: 08.05.2016].

²¹ M. Pigott, *How Do You Solve a Problem Like Machinima?* w: *The Machinima Reader*, ed. H. Lowood, M. Nitsche, Cambridge 2011, s. 177.

²² Tamże.

²³ M. Nitsche, *Machinima...*, s. 122.

mi modyfikacjami w różnych mediach, dlatego z powodzeniem może być przenoszony do machinim.

Za jeden z ciekawszych projektów odwołujących się do estetyki grozy uważam *Stranger in Need* autorstwa Rossa Scotta zrealizowany przy użyciu silnika Source SDK (dostępnego dla wszystkich użytkowników platformy Steam). W przypadku kilkuminutowego nagrania trudno mówić o rozbudowanej historii, niemniej twórcy udało się wykreować horrorową mikronarrację. Głównym bohaterem jest mężczyzna, który w poszukiwaniu stacji benzynowej zbacza z trasy, trafiając do małego miasteczka o nazwie Midwich. Od napotkanych po drodze mieszkańców usiłuje dowiedzieć się, gdzie może zatankować samochód, jednak za każdym razem ich wskazówki okazują się błędne, przez co bohater znajduje się w coraz dziwniejszych i trudniejszych do wytłumaczenia okolicznościach. Mężczyzna nie tylko nie może odnaleźć stacji, ale dodatkowo nie jest w stanie opuścić Midwich, gdyż każda próba wyjechania poza granice miasteczka kończy się niepowodzeniem.

Pozornie zwyczajna i mało emocjonująca historia staje się coraz bardziej intrygująca dzięki elementom podkreślającym niesamowitość otoczenia oraz trudnym do logicznego wytłumaczenia zdarzeniom. Autor stosuje zabiegi znane z kina, by przekonać odbiorcę, że ma on do czynienia z tekstem grozy, np. wielokrotnie pokazuje samochód jadący po opustoszałej drodze biegnącej przez środek mrocznego, nieprzyjemnego lasu. Scott umiejętnie operuje wirtualną kamerą, imitując techniki montażowe. Początkowo tworzy ujęcie ustanawiające, pozwalające użytkownikowi zorientować się w położeniu protagonisty, a następnie śledzi ruch samochodu z tak zwanej ptasiej perspektywy. Chwilę później wprowadza dialogi, których niepokojącą wymowę podkreśla dynamiczna forma ujęcia i przeciwujęcia, wyraźnie kreśląca dystans pomiędzy protagonistą a jego rozmówcami. W tej machinimie nie pojawia się ani jedna scena *gore*, brak również postaci potwora typowego dla wielu tekstów grozy, a mimo to *Stranger in Need* doskonale wpisuje się w konwencję, dlatego że zawiera elementy typowe dla ikonografii horroru. Nocna sceneria lasu, pogrążeni w letargu mieszkańcy miasteczka, zbliżenia na twarze postaci oraz niepokojąca muzyka i kontrastujące z nią „zwyczajne” dźwięki otoczenia,

pozwalają widzowi zorientować się, z jakim gatunkiem ma do czynienia. Ponadto utwór odwołuje się również do popularnych filmów, seriali oraz gier wideo, a sam twórca wśród inspiracji wymienia *The Twilight Zone*, *Twin Peaks* czy *Outer Limits*²⁴.

Berkeley w tekście *Situating Machinima in the New Mediascape* wspomina o pewnym paradoksie związanym z zachowawczością fabuł prezentowanych w machinimach. Badacz stwierdza, że projekty te są odważne i nowatorskie w formie, lecz zaskakująco konserwatywne pod względem narracji, ponieważ przeważa linearny, tradycyjny sposób opowiadania historii²⁵. W tym świetle animacje powstałe w środowisku gier wideo funkcjonują jako prace z jednej strony przełomowe, ponieważ prowokują do eksperymentowania, ale z drugiej konserwatywne, bo skupione na zapewnieniu odbiorcom jasnego i czytelnego przekazu na poziomie fabularnym. W przypadku *Stranger in Need* rzeczywiście próżno szukać awangardowego stylu czy treści wymagających od widza kilkukrotnego seansu w celu zinterpretowania przekazu, niemniej istnieją bardziej skomplikowane i wymagające teksty.

Za przykład takiej machinimy uważam dzieło *Snow Witch* autorstwa Michelle Petit-Mee, zrealizowane w grze *The Sims 2*. W filmie tym autorka odwołała się do jednej z tradycyjnych japońskich historii spisanych przez Lafcadio Hearna²⁶. Opowieść o śnieżnej zjawie ukazującej się pod postacią wysokiej, ubranej w białe kimono kobiety, która zamienia żywych w zmarznięte, skamieniałe ciała jest ściśle związana z azjatyckim folklorem, bogatą mitologią oraz skomplikowanym systemem wierzeń. Do pełnego zrozumienia projektu Petit-Mee wymagana jest więc wiedza na temat opowieści grozy pochodzących spoza zachodniego kręgu kulturowego. Wprawdzie wizerunek tzw. *yūrei*, czyli japońskich mściwych duchów, przeniknął do kultury popularnej, niemniej pewne konteksty i motywy raczej nie są czytelne dla szerokiego grona odbiorców. Z tego względu widz musi wykazać się innymi kompetencjami kulturowymi niż

²⁴ D. Markiewicz, *Machinimy Rossa Scotta – wywiad*, <http://animowany.pl/machinimy-rossa-scotta-wywiad/> [dostęp 10.05.2016].

²⁵ L. Berkeley, *Situating Machinima...*, s. 67.

²⁶ J. Vandagriff, M. Nitsche, *Women Creating Machinima*, http://homes.lmc.gatech.edu/~nitsche/download/women_in_machinima_JV_MN4.pdf [dostęp: 11.05.2016], s. 14.

w kontakcie z projektem Rossa Scotta, co doskonale ilustruje istniejącą w machinimach różnorodność, objawiającą się już na poziomie tego samego gatunku.

W *Snow Witch* najważniejszą rolę odgrywają narrator, który opowiada o losach bohaterów animacji, oraz doskonale ilustrujący przedstawiane wydarzenia materiał wizualny. Autorka nie umieściła żadnej planszy z tekstem, zmuszając widza do wsłuchania się w opowieść i zaakceptowania dość spokojnego rytmu narracji. Dobiegający z przestrzeni pozakadrowej głos budzi silne skojarzenia z medium filmowym, podobnie jak wolne, płynne ruchy wirtualnej kamery, dokładnie śledzące każdy ruch bohaterów. Groza ewokowana przez tę animację jest nieoczywista i niejednoznaczna. Artystka udowadnia, że środowisko popularnej, zupełnie niezwiązanej z horrorem produkcji, jaką jest *The Sims 2*, może posłużyć do wykreowania nastrojowej oraz niepokojącej historii. Zbliżenia na wykrzywione twarze postaci, ujęcia podkreślające niesprzyjającą aurę, przenikające się i rozmyte obrazy oraz przenikliwa muzyka zmieniająca natężenie w kluczowych momentach podkreślają przynależność *Snow Witch* do horroru. Michelle Petit-Mee nie epatuje przemocą, nie stara się w żaden sposób zszokować odbiorcy, ale w subtelny sposób ukazuje rosnące napięcie i ogarniającą głównego bohatera grozę.

Warto zauważyć, że zadanie stojące przed autorką było utrudnione ze względu na rejestrację materiału z wykorzystaniem słynnego symulatora życia codziennego. Zachowanie postaci z *The Sims* jest bardzo charakterystyczne ze względu na przerysowane i nieco infantylne gesty, kojarzące się raczej z tekstami komediowymi niż horrorami, dlatego zbudowanie otoczenia pozwalającego na wiarygodne zaadaptowanie i przedstawienie opowiadania Hearna wymagało od autorki dużego nakładu pracy. Berkeley zauważa, że zakres emocji wyrażanych przez postaci z gry jest zazwyczaj mocno ograniczony i teatralny, ale obudowanie ich w narrację i odpowiednią scenerię okazuje się zaskakująco efektowne²⁷. Właśnie tak dzieje się w przypadku *Snow Witch*, ponieważ wszystkie elementy tej machinimy są spójne i razem tworzą przemyślaną, dopracowaną całość. Leo Berkeley dzieli się także swoimi doświadczeniami z realiza-

²⁷ L. Berkeley, *Situating Machinima...*, s. 73.

cji cyfrowego projektu w *The Sims 2*, wskazując, że złożoność symulatora generuje szereg nieprzewidywalnych, emergentnych wydarzeń, do jakich dochodzi w trakcie rozgrywki²⁸. Elementy losowe mają tak duże znaczenie, iż autor musi liczyć się z zaskakującymi, czasem niepożądanymi zjawiskami. Zdaniem badacza ta cecha obecna w momencie nagrywania filmu upodabnia pracę nad tego typu dziełem do tworzenia filmowego dokumentu²⁹.

ROLA SPOŁECZNOŚCI A TWORZENIE MACHINIMY

W kontekście pracy nad machinimą ważne jest nie tylko zaangażowanie twórcy, ale także wsparcie społeczności. Widzowie animowanych filmów są bardzo aktywni w sieci, ponieważ żywo komentują nie tylko gotowe projekty, ale także pewne etapy produkcji, wyrażając zarówno poparcie dla działania autora, jak i krytykę. Dyskutują na forach internetowych, zadają pytania na stronach, na których udostępniane są projekty, dostrzegają detale i nie wahają się pytać o sposoby na uzyskanie szczególnie udanych efektów. Pojawiają się także manifesty czy deklaracje organizacji pokazów³⁰, co dobitnie uświadamia, iż machinimy docierają do coraz szerszego grona odbiorców. Granica pomiędzy producentami a konsumentami ulega niemal całkowitemu zatarciu, gdyż widzowie machinim są jednocześnie twórcami albo w każdej chwili mogą się w nich przeobrazić. Świadczy to o partycypacyjnej naturze cyfrowego medium, w którym odnajdą się zarówno amatorzy pragnący spróbować swoich sił w tworzeniu animacji i wprowadzaniu modyfikacji do świata gier, jak i doświadczeni twórcy animacji, szukający nowych środków wyrazu i niestandardowych metod produkcyjnych³¹. Wszystko to sprawia wrażenie niemal nieograniczonych możliwości wykazywanych przez zbiorowość nastawioną na działanie, poszukiwanie kreatywnych

²⁸ Tamże, s. 70.

²⁹ Tamże, s. 66.

³⁰ Tamże.

³¹ M. Nitsche, *Machinima...*, s. 123.

rozwiązań oraz chęć wpływania na współczesny krajobraz medialny.

Doskonałym przykładem potwierdzającym opisane praktyki jest działalność wspomnianego już wcześniej Rossa Scotta, który na swojej stronie internetowej zachęca odbiorców nie tylko do oglądania tworzonych przez siebie machinim, ale także do komentowania, oceniania oraz zgłaszania uwag poprzez publikowanie postów na dołączonym do witryny forum. Ponadto artysta deklaruje utrzymywanie stałego kontaktu z odbiorcami swoich dzieł, zapewniając, że stara się odpowiedzieć na każdą wiadomość. Na jego stronie można znaleźć także swego rodzaju kwestionariusz, w którym Scott charakteryzuje swoje utwory, tłumaczy się z niektórych decyzji i wyborów podjętych przy realizacji konkretnych materiałów, a także wyjaśnia, jak w jego przypadku wygląda proces twórczy. Odnosi się również do kwestii przyjmowania pomocy od fanów oraz ich chęci włączenia się w produkcje machinim.

Istnieją jednak uwarunkowania takie jak prawa autorskie czy szybko zmieniające się elementy oprogramowania komputerowego, które mocno ograniczają rozwój machinim. Jak już wspomniałam wcześniej, modyfikowanie elementów należących do środowiska wybranych gier wideo i upublicznianie efektów swojej pracy jest zazwyczaj legalne pod warunkiem, iż autor animacji nie czerpie ze swojej działalności korzyści finansowych. W sytuacji, gdy o machinimach mówi się w kontekście nowego medium, ta zależność może być kłopotliwa, gdyż ogranicza możliwość rozkwitu wielu projektów, które muszą pozostać w sferze działalności fanowskiej lub artystycznej, a nie komercyjnej. Z drugiej jednak strony dzięki temu autorzy pozostają niezależni i od początku do końca kierują pracami nad projektem, nawet jeśli w powstanie filmu zaangażowanych jest kilka osób. Zdaniem Roberta Jonesa, gdyby utwory te stały się dochodowe, fani gier straciliby tak chętnie podkreślaną przez nich swobodę i dowolność twórczą³². Oprócz kwestii związanych z prawem autorskim wyzwaniem dla osób chcących nagrywać animacje w grach stanowi także sprostanie szybko zmieniającym się programom komputerowym, silnikom i pli-

³² R. Jones, *From Shooting Monsters...*, s. 277.

kom udostępnianym przez twórców gier. Pojawiają się bowiem ograniczenia w kodzie, a czas aktualności i dostępności silników gier jest stosunkowo krótki³³. Ponadto często zachodzą także zmiany w systemach operacyjnych komputerów, a nowe karty graficzne mają problemy z obsługą starszych plików silnika gry, co w oczywisty sposób utrudnia pracę artystom i fanom pragnącym tworzyć machinimy³⁴.

Machinimy jawią się jako bardzo złożone zjawisko, pozwalające odczytywać mechaniczne kino jako wyraz konwencji filmu, animacji i gier, ale także jako dążenie do wykształcenia nowego cyfrowego medium. Dzięki niemu dyskusji poddawane są również zjawiska symptomatyczne dla współczesnej kultury, takie jak praktyka modowania gier i dostępność narzędzi pozwalających na realizację amatorskich nagrań, a także aktywności społecznościowe podejmowane przez odbiorców oraz autorów animowanych projektów. Trudno wyrokować, czy w przyszłości machinimy silniej zaznaczą swoją obecność wśród innych audiowizualnych tekstów, niemniej już teraz stanowią ważny element kultury popularnej.

Abstrakt

W pierwszej części artykułu staram się wyjaśnić, czym jest machinima, a także zasynalizować wielość możliwości oraz perspektyw interpretacyjnych, jaką tego rodzaju projekty otwierają zarówno przed badaczami zjawisk zachodzących w obrębie nowych mediów, jak i ich użytkownikami. Natomiast w dalszej części tekstu koncentruję się głównie na przybliżeniu związków pomiędzy pracami powstałymi z wykorzystaniem silników gier wideo a tradycyjnym kinem. Zastanawiam się również nad wymową użytych środków filmowych oraz nawiązaniami do konwencji grozy, obecnymi w wybranych animacjach. Zwracam także uwagę na aspekt społecznościowy związany z aktywną promocją machinim w sieci oraz zaangażowaniem wykazywanym przez autorów i odbiorców.

Abstract

In the first part of the article I try to explain what machinima is and also indicate the multiplicity of interpretative possibilities and perspectives which such projects open before new media researchers but also their users. In the later part of the text I focus on relations between works created thanks to video games engines and traditional cinema. I also wonder about expression of film aesthetic and horror genre references in selected animations. I likewise note on the social aspect associated with the active machinima's promotion on the Internet and commitment showed by the authors and the audience.

³³ M. Nitsche, *Machinima...*, s. 122.

³⁴ Tamże.

BIBLIOGRAFIA

- Berkeley L., *Situating Machinima in the New Mediascape*, „Australian Journal of Emerging Technologies and Society” 2006, vol. 4, No. 2.
- Jones R., *From Shooting Monsters to Shooting Movies: Machinima and the Transformative Play of Video Game Fan Culture*, w: *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, ed. K. Hellekson, K. Busse, Jefferson 2006.
- Nitsche M., *Machinima as Media*, w: *The Machinima Reader*, ed. H. Lowood, M. Nitsche, Cambridge 2011.
- Nitsche M., *Performance*, w: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, red. M.J.P. Wolf, B. Perron, New York 2014.
- Pigott M., *How Do You Solve a Problem Like Machinima?* w: *The Machinima Reader*, ed. H. Lowood, M. Nitsche, Cambridge 2011.
- Sotamaa O., *Artifact*, w: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, ed. M.J.P. Wolf, B. Perron, New York 2014.

NETOGRAFIA

- Markiewicz D., *Machinimy Rossa Scotta – wywiad*, <http://animowany.pl/machinimy-rossa-scotta-wywiad/> [dostęp: 10.05.2016].
- Picard M., *Machinima: Video Game As An Art Form?*, <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewFile/17/20> [dostęp: 08.05.2016].
- Vandagriff J., Nitsche M., *Women Creating Machinima*, http://homes.lmc.gatech.edu/~nitsche/download/women_in_machinima_JV_MN4.pdf [dostęp: 11.05.2016].

MARZENA
FALKOWSKA

Altergranie



Marzena Falkowska: krytyczka gier. Prowadzi bloga „Altergranie”, regularnie współpracuje z magazynem „Dwutygodnik”. Swoje teksty dotyczące kultury gier komputerowych publikowała m.in. na blogu „Jawne Sny” i w magazynie „Pixel”.

MIĘDZY IMMERSJĄ USYTUOWANĄ A PODWÓJNĄ ŚWIADOMOŚCIĄ: WIZJA GIER I WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI W *EXISTENZ* DAVIDA CRONENBERGA

Between situated immersion
and double-consciousness: the vision
of games and virtual reality
in David Cronenberg's *eXistenZ*

Wirtualna rzeczywistość wchodzi pod strzechy. Przynajmniej w planach i nadziejach producentów sprzętu i oprogramowania do VR oraz entuzjastów tej technologii. Kiedy piszę te słowa – w maju 2016 roku – Oculus Rift, gogle wyprodukowane przez firmę Oculus VR, są dostępne na rynku od niemal dwóch miesięcy. Wkrótce potem do sprzedaży trafiło Vive, urządzenie powstałe we współpracy HTC i Valve, a jeszcze w tym roku dołączyć ma do nich przygotowywane przez Sony PlayStation VR. Wirtualnej rzeczywistości możemy też skosztować za pośrednictwem Google Cardboard, platformy, do której wystarczy smartfon i tanie kartonowe gogle. Oto rozpoczęła się era komercyjnego VR, wieńcząc dekady marzeń o świecie alternatywnym dla realnego, w którym można zatopić zmysły, zapominając (przynajmniej teoretycznie) o tu i teraz. W wariancie najbardziej optymistycznym mamy już za sobą lata prób i błędów, prototypów, falstartów i ekspe-

rymentów, które kończyły się w najlepszym wypadku wąskimi zastosowaniami dla konkretnych gałęzi przemysłu czy nauki.

Przegląd historii wirtualnej rzeczywistości czy analiza jej możliwych funkcji przekracza oczywiście ramy tego artykułu. Zamiast tego chciałabym skupić się na skonfrontowaniu konkretnej jej wizji, przedstawionej w filmie *eXistenZ* (1999) w reżyserii Davida Cronenberga, z faktycznym doświadczeniem, jakie zapewnia nam obecnie sprzęt do VR. Kanadyjski reżyser w charakterystycznym dla horroru cielesnego stylu bada bowiem płynne granice między realem i wirtuałem, ciałem i maszyną, grą i tym, co poza nią. Prowokuje przy tym do pytań o celowość immersji totalnej i funkcjonowanie podwójnej świadomości (gracz jako osoba i jako awatar), a także rolę ciała w relacji ze światem wirtualnym.

VR NA KINOWYM EKRANIE

Uważam ten temat za szczególnie interesujący również dlatego, że to właśnie kino fantastycznonaukowe lat 90. odpowiada w dużej mierze za nasze wyobrażenia i fantazje na temat wirtualnej rzeczywistości i funkcjonowania w niej. Podwaliny pod snucie filmowych wizji zastosowania tej technologii położył jeszcze pod koniec lat 80. serial *Star Trek: The Next Generation*, w którym pojawiło się urządzenie zwane holodekiem, potrafiące kreować symulowaną rzeczywistość na podstawie wprowadzonych wcześniej danych. Alternatywne wirtualne światy, które są w stanie zastąpić ten prawdziwy, pojawiały się później m.in. w *Pamięci absolutnej* (1990), *Kosiarzu umysłów* (1992), *Dziwnych dniach* (1995), *Trzynastym piątce* (1999) i oczywiście trylogii *Matrix* (1999–2003), która koncepcję wirtualnej rzeczywistości spopularyzowała najbardziej, wprowadzając ją na stałe do popkulturowego imaginarium.

Większość tych filmów eksploruje rozmaite obawy związane z pochłonięciem człowieka przez wirtualną rzeczywistość, utratą jego (wyrażającego się między innymi w cielesności) człowieczeństwa lub ucieczką przed nim poprzez sprzężenie zmysłów z maszyną. Dzieje się tak poprzez połączenie ciała z urządzeniem, które jest zdolne bezpośrednio przenosić neuronowe informacje do ludzkiego mózgu. Na tym tle *eXistenZ* nie jest wyjątkiem.

Tam jednak, gdzie pozostałe filmy wprowadzają skomplikowaną technologiczną aparaturę potrzebną do funkcjonowania w wirtualnej rzeczywistości (kombinezon i żyroskopowa konstrukcja w *Kosiarzu umysłów*, wypełnione cieczą zbiorniki pobierające od ludzi energię w *Matriksie*, nakładane na głowę urządzenia nagrywające i odtwarzające wspomnienia prosto z kory mózgowej w *Dziwnych dniach*), *eXistenZ* proponuje bardziej intymną i bezpośrednią wizję wejścia człowieka do wirtualnej rzeczywistości, kładącą nacisk na aspekt biologiczny – konsole potrzebne do gry mają na poły organiczną strukturę i wpina się je bezpośrednio do ciała gracza. W ten sposób hardware staje się „fleshware”, by użyć określenia Steve’a Keane’a¹. Ciało jest zresztą w ogóle centralnym motywem w twórczości Cronenberga, zwłaszcza w filmach z lat 80. i 90. Obrazy takie jak *Videodrome* (1982), *Mucha* (1986), *Nierozłączni* (1988) czy *Crash* (1996) eksplorują rozmaite lęki związane z deformacją i degeneracją ciała. Podczas gdy większość artystów interesuje relacja ciało–umysł, Cronenberg wprowadza dodatkowo do równania trzeci element: maszynę. Ciało wchodzi w skomplikowane związki z maszynami, co powoduje jego modyfikację, a ta przekłada się bezpośrednio na umysł bohaterów, skutkując zmianami w ich psychice i zachowaniu.

Nie inaczej jest w *eXistenZ*. Konsole (MetaFlesh Game-Pods) są tworam organiczno-nanotechnologicznymi, wykonanymi z jaj płazów połączonych z syntetycznym DNA. Steruje się nimi poprzez gałki przypominające sutki, które trzeba głaskać i ścisnąć. Wyglądają trochę jak płody, a trochę jak tyse zwierzątka, zwłaszcza gdy pod wpływem dotyku wiją się i piszczą. Gracz łączy się z konsolą – choć może raczej należałoby powiedzieć, że konsola łączy się z graczem – za pośrednictwem przypominającego pępowinę kabla (UmbyCord), który wsadza się do bioportu – dodatkowo wykonanego otworu w rdzeniu kręgowym. Jest to przesiąknięte symboliką seksualną (do bioportów w trakcie filmu wkładane są też palce i języki) i obrazowo nawiązuje do intymnych relacji, jakie mamy z grami. Po połączeniu konsola z jednej strony stymuluje emocje gracza, a z drugiej strony się nim żywi; zachodzi

¹ S. Keane, *From Hardware to Fleshware: Plugging into David Cronenberg's eXistenZ*, w: *ScreenPlay: Cinema, Videogames, Interfaces*, ed. G. King, T. Krzywinska, London–New York 2002, s. 154–165.

tu swego rodzaju sprzężenie zwrotne. Stymulowane ciało gracza wyzwala energię biochemiczną, która zasila konsolę, a ta wysyła sygnał do mózgu, przenosząc gracza do świata gry *eXistenZ*.

Ciało funkcjonuje zatem w filmie na dwóch płaszczyznach: jako sprzęt potrzebny do uruchomienia gry pozostawiony w świecie rzeczywistym, ale też jako narzędzie do samego grania przeniesione do świata wirtualnego. Przy tym oba światy pozostają nierozróżnialne (co jest kolejnym elementem różniącym *eXistenZ* od większości filmów z tamtego okresu traktujących o VR): ci sami aktorzy wcielają się w protagonistów oraz ich awatary. Ten prosty, lecz sugestywny zabieg filmowy burzy naturalną granicę między realnością a wirtualnością i sprawia, że nie wiemy, czy bohaterowie znajdują się w danej chwili w grze, czy poza nią.

Celowe mącenie percepcji w sferze wizualnej koresponduje ze skomplikowaną strukturą fabularną filmu. Jaki jest bowiem przebieg fabuły? Na życie Allegra Geller, genialnej projektantki gier i autorki tytułowego *eXistenz*, czyhają tzw. realiści, którzy chcą zapobiec deformacji rzeczywistości poprzez stopienie jej ze światem wirtualnym. W ucieczce przed zamachowcami pomaga jej przypadkowy współpracownik, Ted Pikul. Allegra i Ted wspólnie wchodzi do świata gry, by sprawdzić, czy w trakcie ataku nie została uszkodzona jej konsola, która zawiera jedyną istniejącą kopię gry. Od tej pory ścigają ich podwójni agenci i płatni zabójcy, a protagoniści zmieniają scenerie i lokacje, wchodząc coraz głębiej w strukturę gry. Pod koniec filmu okazuje się, że wszyscy bohaterowie byli jedynie graczami testującymi scenariusz *eXistenZ* w innej grze *transCendenZ*. Po powrocie do rzeczywistości Allegra i Ted ujawniają się jako „realiści”, którzy zabijają twórcę *transCendenZ*, Yevgenya Nourisha. Po tym zdarzeniu, gdy jeden z graczy pyta ich, czy nadal znajdują się w grze, pojawiają się napisy końcowe. Cronenberg pozostawia nas w stanie dezorientacji, sugerując, że żyjemy tak naprawdę w hiperrzeczywistości rodem z filozofii Baudrillarda, gdzie wszystko jest tylko symulacją symulacji².

² Analizy filmu w kontekście filozofii J. Baudrillarda dokonuje C.H. Newell w eseju *David Cronenberg and Jean Baudrillard: The Simulacrum of eXistenZ*, <https://fathersonholygore.com/the-philosophy-of-david-cronenbergs-existenz/> [dostęp: 30.05.2016].

Kanadyjski reżyser nie byłby sobą, gdyby tej płynności nie wykorzystał do opowiedzenia o przyrodzonych człowiekowi lękach – konkretnie o strachu przed utratą kontroli nad ciałem. Artykułuje go Ted Pikul, którego postać jest w ogóle pomyślana jako *alter ego* publiczności: występuje on w roli rzecznika widzów, wyrażając obawy, jakie mogą w trakcie seansu stać się ich udziałem. Pikul ma fizjologiczne opory przed naruszeniem ciała poprzez zrobienie w nim dodatkowego otworu, zadaje pytania o funkcjonowanie w *eXistenZ* i martwi się o to, co dzieje się z jego ciałem, kiedy jest podłączony do gry. Allegra uspokaja go, że spokojnie odpoczywa ono w nudnym otoczeniu, i zbywając obawy towarzysza, zachęca do skupienia się na grze. Mimo to Ted czuje, że traci kontakt ze swoim ciałem i z rzeczywistością.

IMMERSJA TOTALNA – TAM I Z POWROTEM

Mówiąc o genezie swojego filmu, David Cronenberg stwierdził:

Odniosłem wrażenie, że grając, ludzie dążą tak naprawdę do coraz pełniejszego stopienia się z grą. Koncepcja bezpośredniego podłączenia gry do systemu nerwowego wydała mi się mieć idealny sens, ponieważ nałożenie okularów i rękawic jest prymitywną próbą osiągnięcia tego. Poszedłem więc odrobinę dalej – jeśli chce stać się grą, to gra będzie również chciała stać się mną³.

Dążenie do „coraz pełniejszego stopienia się z grą”, które w *eXistenZ* przybiera namacalną, doprowadzoną do ostateczności formę, w odniesieniu do współczesnego dyskursu wokół gier wideo można odczytać jako nawiązanie do koncepcji immersji. Immersja, rozumiana powszechnie jako fizyczne wrażenie zanurzenia w wirtualnym świecie, jest w istocie rozmaicie interpretowana i definiowana. W klasycznej już dla groznawstwa i dyscyplin pokrewnych pracy *Hamlet on the Holodeck* z 1998 roku Janet Murray określa immersję jako doświadczenie otoczenia przez zupełnie odmienną rzeczywistość, które pochłania całą naszą uwagę i aparat percepcyjny. Wtóruije jej Marie-Laure Ryan, która opisuje obrazowo ten stan jako

³ Cyt. za: S. Keane, *From Hardware to Fleshware...*, s. 150 (tłum. własne).

ekscytujące i pobudzające doświadczenie, które porównać można do kąpieli w zimnym oceanie przy silnych falach. Otoczenie wydaje się początkowo nieprzyjazne i wchodzisz w nie niechętnie, ale gdy tylko zanurzysz się i poddasz swoje ciało działaniom fal, chciałbyś nigdy nie wychodzić⁴.

Późniejsze prace problematyzują pojęcie immersji, wprowadzając jej typologię. Przykładowo Laurie N. Taylor wyróżnia immersję diegetyczną (narracyjną) oraz immersję usytuowaną⁵. Pierwsza oznacza zanurzenie w samą czynność grania, druga natomiast zanurzenie dodatkowo w doświadczenie przebywania i działania w wirtualnej przestrzeni. Ten podział jest dla mnie o tyle istotny, że wydaje się odpowiadać koncepcjom błędu immersyjnego (*immersive fallacy*) oraz podwójnej świadomości (*double-consciousness*), którym chciałabym się bliżej przyjrzeć. Obie zostały zaproponowane przez Katie Salen i Erica Zimmermana w książce *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Przez błąd immersyjny autorzy rozumieją fałszywe przekonanie o tym, że przyjemność z obcowania z doświadczeniem medialnym czerpana jest z możliwości przeniesienia zmysłów do iluzorycznej, symulowanej rzeczywistości. Błędnie uważa się, że rzeczywistość ta jest tak kompletna, że granica zostaje zatarta i odbiorca zaczyna wierzyć, że naprawdę staje się częścią wyobrażonego świata. Pojęcie to odpowiadałoby zatem immersji usytuowanej.

Zamiast immersji stawianej na piedestale jako ostateczny i zawsze pożądaný cel projektowania gier Salen i Zimmerman proponują koncepcję podwójnej świadomości, w której gracze są świadomi swojej podwójnej roli – jako awatara działającego w świecie gry i jako osoby grającej w grę. Nie zachodzi wówczas bezpośrednia identyfikacja z awatarem ani całkowite zanurzenie w świecie gry – gracz jest bowiem w pełni świadomy, że gra jest sztucznym konstruktem – tylko swego rodzaju wielowarstwowe doświadczenie, które można porównać do relacji między marionetkarzem a marionetką.

⁴ M.L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore 2001, s. 11 (tłum. własne).

⁵ L.N. Taylor, *Video Games: Perspective, Point-of-View, and Immersion*, Master's thesis, University of Florida 2002, <http://purl.fcla.edu/fcla/etd/UFE1000166> [dostęp: 30.05.2016].

Co więcej to właśnie w podwójnej świadomości – oraz w umiejętności naturalnego, czasem wręcz niezauważalnego przenoszenia się pomiędzy „ja jako awatar” i „ja jako osoba” – Salen i Zimmerman upatrują esencji wartości gier jako medium, a zarazem źródła przyjemności dla gracza. Ich podejście podzielają liczni teoretycy i praktycy projektowania gier. Na przykład Steve Swink w książce *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation* przekonuje, że dzięki podwójnej świadomości gracze unikają poczucia winy, utrzymując przy tym zaangażowanie, bo powracają szybko i w dowolnym momencie do pożądanego poczucia kontroli. Jako przykład podaje gratulowanie sobie umiejętności, kiedy jako Gordon Freeman bez wysiłku pokonujemy zastępy *marines* w *Half-Life* – tylko po to, by moment później krzyknąć do Gordona, że jest „głupią łajzą”, kiedy przypadkowo spadamy z klifu.

Z koncepcją podwójnej świadomości współgra też pojęcie cybernetycznego połączenia, o którym pisze Steven Poole w książce *Trigger Happy*. Odnosi się ono do relacji pomiędzy graczem a kontrolerem i może nim być nawet najprostszy joystick, który służy do sterowania grą. Cybernetyczne połączenie daje nam poczucie kontroli, leżąc u podstaw grania jako doświadczenia fizycznego, z którego (obok doświadczenia wizualnego czy emocjonalnego) rodzi się zaangażowanie w grę. Znów pojawia się zatem motyw odseparowania, który przeczy idei pełnej immersji. Jak pisze Poole:

Na przekór intuicji wydaje się, że idealne doświadczenie gry wymaga, by wzrastające zaangażowanie imaginacyjne i fizyczne gracza zatrzymało się gdzieś na drodze do pełnej cielesnej immersji. Koniec końców, poczucie przyjemnej kontroli implikuje pewną dozę odseparowania: jesteśmy oddzieleni od tego, co kontrolujemy. Nie chcemy naprawdę tam być, wykonując samodzielnie przejawskrawione, niebezpieczne ruchy... Nie chcemy, żeby było zbyt prawdziwie⁶.

Wracając do *eXistenZ*, należy zauważyć, że protagoniści dysponują podwójną świadomością, gdy wchodzi do gry *eXistenZ* (na przykład Allegra wyraźnie instruuje Teda, że niektóre wypo-

⁶ S. Poole, *Trigger Happy*, London 1999, s. 76–77 (tłum. własne).

wiadane przez niego kwestie należą do postaci, w którą się wcieliła, więc nie powinien się dziwić, że wydostają się z jego ust). W ramach *eXistenZ* zaczynają grać w kolejną grę (a właściwie rozszerzenie do niej), używając micropodów, które są tak małe, że dosłownie wnikają w rdzeń kręgowy. Można powiedzieć, że wchodzić wówczas na poziom potrójnej świadomości, zyskując przy tym jeszcze większą kontrolę nad całym procesem. Problemy zaczynają natomiast pojawiać się, kiedy przy końcu filmu okazuje się, że przez cały czas grali w *transCendenZ*, przy czym po powrocie do „rzeczywistości” nie są pewni, czy nadal nie są w grze. Całe poczucie kontroli pryska w mgnieniu oka, a dotychczasowa świadomość okazuje się iluzją. Zaistniało zjawisko immersji usytuowanej w swej najbardziej posuniętej formie i bynajmniej nie okazało się to dla protagonistów przyjemnym doświadczeniem.

Cronenberg eksploruje też doświadczenia związane z cybernetycznym połączeniem, wprowadzając różne formy growych kontrolerów (wspomniane Meta-Flesh Game Pods oraz Micro-Pods, ale też nieinwazyjny system VR w formie zakładanych na głowę drucianych konstrukcji, który pod koniec filmu okazuje się potrzebny do grania w *transCendenZ*). W miarę wchodzenia w coraz głębsze warstwy świata przedstawionego technologia staje się bardziej niewidoczna i intruzyjna, zmniejszając stopień odseparowania „ja jako awatar” od „ja jako osoba” aż do pełnego stopienia się z grą, o którym Cronenberg wspominał w przywołanej wyżej wypowiedzi.

Koncepcję immersji – w jej teoretycznym, spekulatywnym wydaniu – eksploruje też ciekawie Mitu Khandaker-Kokoris, badaczka i autorka gier. Proponuje ona mianowicie pojęcie immersyjnej osobliwości⁷, czyli punktu, w którym gracz (poprzez manipulację jego układem somatosensorycznym) jest tak całkowicie zanurzony w wirtualnym świecie, że tworzy i/lub gra w nową grę w tym świecie. Zachowuje przy tym podwójną świadomość i wspomnianą wyżej relację marionetkarz–marionetka. Po osią-

⁷ M. Khandaker-Kokoris, *On eXistenZ and Immersion: From the Immersive Fallacy to the Immersive Apogee?*, <http://mitu.nu/2009/10/01/on-existen-z-and-immersion-from-the-immersive-fallacy-to-the-immersive-apogee/> [dostęp: 30.05.2016].

gnięciu tego punktu nie ma już sensu mówienie o immersji, bo świat wirtualny jest, w istocie, światem rzeczywistym.

Rozważając pojęcie immersyjnej osobliwości – oraz tego, czy taki stan jest w ogóle możliwy do osiągnięcia – Khandaker-Kokoris sięga do filozofii, a konkretnie do koncepcji *Dasein* Martina Heideggera, mówiącej o świadomej egzystencji, czyli uświadomieniu sobie bycia w świecie. To na nim oparta jest centralna dla teorii wirtualnej rzeczywistości kategoria obecności (*presence*). Podobnie jest z immersją usytuowaną. Być może, zastanawia się autorka, ta immersja nie jest możliwa do osiągnięcia w stanie idealnym nie ze względu na podwójną świadomość charakterystyczną dla gier, tylko przez niedostatki współczesnej techniki, która nie jest jeszcze w stanie przekonać nas, że jesteśmy naprawdę *Dasein* w wirtualnym świecie. Pozostaje jeszcze kwestia pamięci: niezależnie od powyższego można założyć, że gracz pamięta przecież, iż poczynił konkretne kroki, by wejść do gry, pozostawiając na zewnątrz prawdziwą rzeczywistość. Pamięta też, kim jest w prawdziwym życiu. Pamięć, podobnie jak doznania zmysłowe, może być jednak zawodna (*vide* eksperyment myślowy *Mózg w naczyniu*). W kontekście gry *transCendenZ/eXistenZ* fakt pamiętania bądź niepamiętania przez gracza, że jest w trakcie gry, może być świadomą projektową decyzją twórców. Sugerują to słowa Allegry, która tłumaczy Pikulowi, że doświadczenie wejścia do gry może wahać się od płynnego przepłotu do ostrego cięcia. W przypadku tego pierwszego zasadne jest pytanie, czy bez pamięci o wejściu do gry można mówić o poczuciu *Dasein*. Być może potrzebna jest do tego właśnie zdolność tworzenia i/lub grania w nową grę w tym świecie (czyli wspomniana immersyjna osobliwość), co też czynią bohaterzy filmu Cronenberga.

CIAŁO ZAGUBIONE

Dotychczasowe rozważania pozostają w głównej mierze w sferze spekulatywnej, jako że aktualny stan rozwoju technologii VR nie jest w stanie nawet zbliżyć się do wywołania efektu immersji usytuowanej. Zamiast pełnego zanurzenia w wirtualną rzeczywistość, która zastępuje tę prawdziwą i jest dla niej

pełnoprawną alternatywą, mamy do czynienia raczej z czymś, co można nazwać kolejną formą zapośredniczonego przez technologię medialnego doświadczenia. Przez cały czas pozostajemy w nim świadomi bycia tu i teraz, świadomi swojego ciała. W miejsce sprzężenia sprzętu do wirtualnej rzeczywistości z systemem nerwowym otrzymujemy czarną skrzynkę (lub jej odpowiednik) zakładaną na oczy. Innowacją są tanie ekrany wyświetlające obraz o wysokiej rozdzielczości i z dużą szybkością odświeżania. W pakiecie dostajemy jeszcze chorobę lokomocyjną – większość aktualnych projektów VR próbuje oddać poczucie ruchu, ale gdy mamy założone gogle, tracimy zewnętrzny punkt odniesienia potrzebny do orientacji w przestrzeni. W rezultacie mózg ma problemy z pogodzeniem sprzecznych sygnałów: w grze lub interaktywnym filmie chodzimy, a faktycznie siedzimy na kanapie lub na krześle.

Pojawiły się głosy, że wirtualna rzeczywistość może świetnie się sprawdzać w projektach, które mają wywoływać empatię, bo pozwalają nam one, dosłownie, spojrzeć na świat cudzymi oczami. Możemy przykładowo wcielić się w więźnia celi izolacyjnej (6x9), osobę niewidomą (*Notes on Blindness: Into Darkness*), cierpiącą na migrenę (*The Migraine Experience*) albo przedstawiciela/przedstawicielkę innej płci (*Gender Swap*). Brzmi to sugestywnie, ale pozostawia dużo miejsca na sceptycyzm, głównie z powodu wspomnianej dosłowności: VR przenosi do innego miejsca jedynie nasze zmysły, natomiast umysł drugiego człowieka nie jest miejscem, do którego można się przenieść tylko za pomocą zmysłów. O problemie tym pisze Michael W. Clune w artykule *Virtual Reality Reminds Users What It's Like to Be Themselves*⁸, dzieląc się wrażeniami z seansu interaktywnego filmu *Clouds Over Sidra*, który opowiada o codziennym życiu dwunastoletniej syryjskiej uchodźczyni w obozie w Jordanii. Kiedy odbiorca widzi świat jej oczami, wciąż nie wie, jak to jest być nią – wie jedynie, jak to jest być sobą, widzącym to, co widzi ona. Clune przekonuje, że aby zaistniała empatyczna funkcja sztuki, potrzebna jest

⁸ M.W. Clune, *Virtual Reality Reminds Users What It's Like to Be Themselves*, <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2016/04/the-virtual-world-in-a-real-body/478956/> [dostęp: 30.05.2016].

wyobraźnia, która wypełnia pustą przestrzeń pomiędzy niedoskonałym odwzorowaniem rzeczywistości na ekranie (w filmie czy grze) a autentycznymi przeżyciami drugiej osoby. Ta pusta przestrzeń, którą wirtualna rzeczywistość tak stara się wypełnić za odbiorcę, nie jest ograniczeniem, lecz źródłem siły wyrazu artystycznego.

Wydaje się, że na aktualnym etapie rozwoju VR może znajdować komercyjne zastosowanie przede wszystkim do różnego rodzaju wirtualnej turystyki (również tej edukacyjnej, przykładem polski *Chernobyl VR Project*, który służy uwiecznieniu skażonej strefy wokół elektrowni w Prypeci) albo zaangażowanego dziennikarstwa, które ma jeszcze bardziej zbliżyć odbiorcę do poruszanej tematyki (jak w filmie *Factory Farm*, który zabiera nas w głąb rzeźni przemysłowej). Tego typu projekty są jedynie trochę interaktywne, bo pozostają świadome ograniczeń technologii. Zamiast dążyć do umożliwienia nam zaawansowanego działania w wirtualnej rzeczywistości skupiają się raczej na sugestywnym odwzorowaniu danego miejsca, które odbieramy nadal przede wszystkim zmysłami wzroku i słuchu – jak w tradycyjnych dwuwymiarowych filmach. Pozostajemy przy tym sobą; nie ma mowy o myleniu świata realnego z wirtualnym, o zatraceniu się w nim, o poczuciu utraty świadomości własnego „ja” czy kontroli nad własnym ciałem, czego doświadczyli bohaterowie *eXistenZ*. Z drugiej strony trudno też o uzyskanie efektu podwójnej świadomości, ponieważ do tego potrzebne jest uświadomienie sobie grania jako aktywności fizycznej, która odbywa się za pomocą ciała. Przy projektowaniu jakichkolwiek interfejsów – a zwłaszcza interfejsów, które mają być wykorzystywane w grach – nie można zapominać, że jesteśmy istotami organicznymi, które przenosząc część świadomości do awatara, nie opuszczają swojego ciała. Poczucie tego odseparowania i kontroli nad przenoszeniem świadomości jest wręcz niezbędne do czerpania przyjemności z gry. W *eXistenZ* Cronenberg w wymowny sposób pokazuje nam to, o czym zdają się zapominać liczni twórcy przecierający szlaki dla komercyjnego zastosowania VR – że działając w świecie wirtualnym, potrzebujemy marionetki, a nasze ciało nie może pełnić tej funkcji.

Abstrakt

Mamy możliwość obserwować na bieżąco, jak wirtualna rzeczywistość wkracza w fazę technologii konsumenckiej. Szczególnie interesująca wydaje mi się w związku z tym konfrontacja aktualnego stanu rozwoju wirtualnej rzeczywistości z wyobrażeniami i fantazjami na jej temat, w których celowało kino fantastycznonaukowe lat 90. W artykule przyglądam się, jak jeden z najbardziej wizjonerskich, oryginalnych obrazów tamtego okresu – *eXistenZ* Davida Cronenberga (1999) – bada płynne granice między realem i wirtualnym, ciałem i maszyną, grą i tym, co poza nią, prowokując przy tym do pytań o celowość immersji usytuowanej i funkcjonowanie podwójnej świadomości (gracz jako osoba i jako awatar), a także o rolę ciała w relacji ze światem wirtualnym.

Abstract

We are currently able to observe how virtual reality is slowly becoming consumer technology. What seems especially interesting to me, is how prevailing state of its progress looks confronted with the ideas and fantasies typical for science-fiction cinema of the 90s. In the article, I examine how one of the most visionary and imaginative movies of that time – “eXistenZ” by David Cronenberg – explores fluid boundaries between real and virtual, body and machine, game and what’s beyond it, at the same provoking time questions about the purpose of situated immersion and the way double-consciousness works (player as person and player as avatar), and the role of the body in relation with virtual world.

BIBLIOGRAFIA

- Keane S., *From Hardware to Fleshware: Plugging into David Cronenberg’s eXistenZ*, w: *ScreenPlay: Cinema, Videogames, Interfaces*, ed. G. King, T. Krzywinska, London–New York 2002.
- Murray J., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge 1998.
- Poole S., *Trigger Happy*, London 1999.
- Ryan M.L., *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore 2001.
- Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge–London 2004.

NETOGRAFIA

- Clune M.W., *Virtual Reality Reminds Users What It’s Like to Be Themselves*, <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2016/04/the-virtual-world-in-a-real-body/478956/> [dostęp: 30.05.2016].
- Khandaker-Kokoris M., *On eXistenZ and Immersion: From the Immersive Fallacy to the Immersive Apogee?*, <http://mitu.nu/2009/10/01/on-existenz-and-immersion-from-the-immersive-fallacy-to-the-immersive-apogee/> [dostęp: 30.05.2016].

- Newell C.H., *David Cronenberg and Jean Baudrillard: The Simulacrum of eXistenZ*, <https://fathersonholygore.com/the-philosophy-of-david-cronenbergs-existenz/> [dostęp: 30.05.2016].
- Swink S., *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Elsevier 2009, <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/2-game-feel.pdf> [dostęp: 30.05.2016].
- Taylor L. N., *Video Games: Perspective, Point-of-View, and Immersion*, Master's thesis, University of Florida 2002, <http://purl.fcla.edu/fcla/etd/UFE1000166> [dostęp: 30.05.2016].

PROJEKTY VR

- 6×9: *A virtual experience of solitary confinement*, Guardian VR, 2016, <http://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2016/apr/27/6x9-a-virtual-experience-of-solitary-confinement> [dostęp: 30.05.2016].
- Chernobyl VR Project*, The Farm 51, 2016, <http://www.reality51.com/pl/projekty/4,chernobyl-vr-project.html> [dostęp: 30.05.2016].
- Clouds Over Sidra*, Gabo Arora & Chris Milk, 2015, <http://vrse.com/watch/clouds-over-sidra/> [dostęp: 30.05.2016].
- Factory Farm*, Animal Equality & Condition One, 2016, <http://conditionone.com/> [dostęp: 30.05.2016].
- Gender Swap*, BeAnotherLab, 2014, <http://www.themachinetobeanother.org/?p=1025> [dostęp: 30.05.2016].
- Notes on Blindness: Into Darkness*, AGAT Films Ex Nihilo, ARTE France & AudioGaming, 2016, <http://www.notesonblindness.co.uk/vr/> [dostęp: 30.05.2016].
- The Migraine Experience*, Excedrin, 2016, <https://www.excedrin.com/migraine-experience/> [dostęp: 30.05.2016].

BARTOSZ
MURAWSKI

SWPS Uniwersytet
Humanistycznospołeczny



Bartosz Murawski: absolwent politologii na Uniwersytecie Warszawskim oraz kulturoznawstwa w Szkole Wyższej Psychologii Społecznej. Obecnie jest doktorantem Interdyscyplinarnych Studiów Doktoranckich na Uniwersytecie SWPS. Jego zainteresowania badawcze dotyczą głównie zagadnień związanych z przemysłami kultury oraz kulturą audiowizualną.

GRY W KINIE. FILMOWE PRÓBY ADAPTACJI GIER WIDEO

Games in Cinema: Film Attempts
to Adapt Video Games

Gry wideo już dawno przestały być jedynie technicznymi nowinkami, angażującymi ledwie garstkę pasjonatów nowych mediów, i z impetem wkroczyły do głównego nurtu kultury popularnej, podbijając serca masowego odbiorcy i stając się pełnoprawnym uczestnikiem procesów kulturotwórczych. Ich rosnąca pozycja i znaczenie oczywiście wywarło olbrzymi wpływ na pozostałe media, w szczególności również na zorientowany na rozrywkę film, a powstały wokół niego przemysł musiał zacząć powoli dostosowywać się do nowej rzeczywistości, początkowo traktując gry instrumentalnie, jako gadżety czy nośniki reklamowe, a później także inspirując się nimi przy tworzeniu własnych produkcji i czerpiąc z wypracowanych przez nie wzorców estetycznych. Tym samym podjęto próby przeniesienia gier na ekrany kin, a o efektach tych prób traktuje niniejszy tekst.

Warto w tym miejscu odnotować ważne wydarzenie dla ukazania relacji gier i filmu, jakim była wystawa w Deutsches Filmmuseum we Frankfurcie, którą można było zobaczyć mię-

dzy 1 lipca 2015 a 31 stycznia 2016 roku, a także publikacja przygotowanego do niej katalogu pt. *Films and Games: Interactions* pod redakcją Evy Lenhardt i Andreasa Lauchera¹. Znaczący był nie tylko fakt wspólnej ekspozycji gier i filmów jako równorzędnych zjawisk przez instytucję muzealniczą zajmującą się historią sztuki filmowej, ale także okazja do prześledzenia wspólnej historii obu mediów, wcale nie tak krótkiej i niewiele znaczącej. Jej wycinek, ledwie jeden z aspektów, postaram się przedstawić w dalszej części tekstu.

GRA W ADAPTACJĘ

Związki filmów i gier można, uwzględniając ich wzajemną relację i pozycję wobec materiału źródłowego, podzielić na cztery zasadnicze grupy:

1. Egranizacje, czyli gry będące adaptacjami dzieł filmowych. Film ma tutaj pozycję nadrzędną, jest pierwotnym źródłem treści. Tego typu produkcje powstają przeważnie w powiązaniu z premierami kinowych blockbustów lub dyskontują popularność pierwowzoru i służą jako element strategii merchandisingowej właścicieli marki. Przykłady takich gier można znaleźć już na początku lat 80. XX wieku. Czasami egranizacja może mieć względem filmu charakter spin-offu, prequela lub sequela.
2. Gry i filmy, które są adaptacjami tego samego materiału źródłowego, np. powieści. W tym przypadku nie tyle liczy się ich wzajemna relacja, co wierność poszczególnych tytułów względem pierwowzoru. Nie przeszkadza to w symultanicznym wydawaniu kolejnych gier i filmów, co służy budowaniu zapotrzebowania na treści przynależne do jednej, multimedialnej marki. Przykładem takich produkcji mogą być gry i filmy spod szyldu *Harry'ego Pottera* lub adaptacje powieści J.R.R. Tolkiena.

¹ Zob. *Films and Games: Interactions*, ed. E. Lenhardt, A. Rauscher, Berlin 2015; M. Filiciak, *Pomiędzy. Recenzja książki Films and Games: Interactions*, „Homo Ludens” 2015, t. 7, nr 1, s. 267–273.

3. Gry i filmy, które stanowią fragmenty tego samego fikcyjnego uniwersum i są wobec siebie komplementarne. Narracja prowadzona jest tu w sposób transmedialny, a opowieść rozpoczęta w ramach jednego medium może być kontynuowana w innym². Tym samym gry i filmy są względem siebie równorzędne. Typowym przykładem, który omówił Henry Jenkins w książce *Kultura konwergencji*³, jest wyreżyserowany przez braci Wachowskich, Andy'ego i Larry'ego⁴, *Matrix* (*The Matrix*, 1999). Historia z filmu była kontynuowana nie tylko w ramach dwóch kinowych sequeli, ale również w antologii animacji, komiksach oraz grze wideo *Enter the Matrix* (2003, studio Shiny Entertainment), w której gracz wcielał się w postacie pojawiające się również w filmach. By w pełni czerpać przyjemność z obcowania ze światem przedstawionym i zrozumieć wszystkie wydarzenia, odbiorca powinien zaznajomić się z każdą produkcją należącą do wykreowanego uniwersum.
4. Gradaptacje, czyli filmy będące adaptacjami gier wideo. Tym razem odwrotnie niż w przypadku egranzacji to gry mają pozycję nadrzędną i stanowią pierwotne źródło treści. Filmy tym samym powstają na licencjach udzielanych wytwórniom przez deweloperów gier i podejmują próby przeniesienia z jednego medium do drugiego historii bohaterów, którzy narodzili się w kodzie programistów. Tej właśnie kategorii produkcji głównie poświęcony jest niniejszy tekst, a konkretne przykłady zostaną omówione bardziej szczegółowo w dalszej jego części. Termin „adaptacja filmowa” kojarzy się przede wszystkim z przenoszeniem na ekrany kin dzieł literackich. Jak pisała Alicja Helman:

Adaptować znaczy tyle, co przerabiać, dostosowywać do nowych potrzeb, do nowego użytku. Ten podstawowy sens terminu wykorzystywany jest w myśli filmoznawczej, która wszelako rozwinęła

² Więcej na temat opowieści transmedialnych zob. M. Boczkowska, *Opowieść transmedialna – znak naszych czasów*, „Postscriptum Polonistyczne” 2014, t. 14, nr 2, s. 125–137.

³ Zob. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

⁴ Po przejściu operacji zmiany płci są to dzisiaj siostry – Lana i Lilly.

go i steoretyzowała, zarazem ograniczając do jednego obszaru – relacji literatury i filmu. Dla teoretyka filmu *adaptować* znaczy przede wszystkim przenieść na ekran utwór należący do prozy literackiej, a więc powieść lub nowelę, w nielicznych przypadkach wiersz, nigdy – dramat. Prozę i poezję się adaptuje, utwór dramatyczny – ekranizuje⁵.

Dzisiaj takie podejście, ograniczające adaptację tylko do literatury, wydaje się archaiczne, nieuwzględniające trendów we współczesnym kinie, a także pomijające wciąż postępującą konwergencję mediów. Od dłuższego czasu w Hollywood adaptuje się przecież już nie tylko literaturę, ale także treści powstałe pierwotnie na innych platformach medialnych. Tym samym na ekranach kin całego świata regularnie pojawiają się filmy oparte na popularnych serialach telewizyjnych, animacjach, komiksach, zabawkach, grach planszowych i oczywiście grach wideo.

Problemów terminologicznych często dostarcza odróżnienie adaptacji od ekranizacji. Helman tak wyjaśnia różnice na przykładzie tekstu literackiego:

Między dramatem a filmem istnieje podstawowe podobieństwo – bezpośredni sposób przedstawienia za pomocą działań i zachowań osób przedstawionych, które to podobieństwo jest ważniejsze niż wszystkie możliwe różnice. Natomiast między powieścią a filmem istnieje podstawowa różnica, którą współczesna teoria filmu nazywa różnicą między opowiadaniem a pokazywaniem, usuwająca w cień dające się sformułować podobieństwa. W konsekwencji dramat można po prostu ekranizować, sfilmować z taką dosłownością, z jaką przeprowadza się transmisję telewizyjną spektaklu, podczas gdy powieść wymaga adaptacji⁶.

Autorka dodaje jednak dalej, że rozróżnienie to jest w istocie „czysto teoretyczne, modelowe, zakładające taki sposób traktowania materii teatru, jaki w praktyce zdarza się niezmiernie rzadko i stanowi o pojawieniu się odrębnej kategorii utworów – sfilmowanych przedstawień teatralnych”⁷.

⁵ A. Helman, *Adaptacja – podstawowa technika twórcza kina*, 1998, <http://www.filmotekaszkolna.pl/uploaded/files/c869a015.pdf> [dostęp 05.10.2016].

⁶ Tamże.

⁷ Tamże.

Uwzględniając powyższe rozważania i stosując analogiczną logikę wywodu do omówienia relacji między grami i adaptującymi je filmami, można pokusić się o stwierdzenie, że i tutaj podobieństwa między nimi usuwają się w cień wobec podstawowej różnicy. Między powieścią a filmem było nią opowiadanie *versus* pokazywanie, natomiast najważniejszą różnicą między filmem a grą jest pokazywanie *versus* działanie⁸. Dlatego właśnie gry, aby móc zagościć w kinach, potrzebują procesu adaptacji.

Za ekwiwalent ekranizacji, odpowiadający za pojawienie się odrębnej kategorii utworów, w tym przypadku można uznać zamieszczane w serwisach internetowych typu YouTube i Twitch tzw. let's playe – cieszące się dużą popularnością w Internecie nagrania, na których gracze za pomocą techniki przechwytywania obrazu w bezpośredni sposób prezentują swoją rozgrywkę i metody przejścia gry. Nie ingerują oni w samą jej treść, jej charakter, nie tłumaczą jej na potrzeby innego medium, a jedynie rejestrują swoje indywidualne doświadczenie, często ubarwiając je autorskim komentarzem. Let's playe nie są więc formą narracji fabularnej, a jedynie zapisem działania konkretnego gracza.

JAK SFILMOWANO GRY?

Przemysł filmowy grami wideo zainteresował się stosunkowo szybko, bo już na przełomie lat 70. i 80. XX wieku, w dobie lawinowo rosnącej popularności tej wówczas nowej formy rozrywki. Producenci z Hollywood, które w tym czasie przeżywało swoją drugą młodość dzięki renesansowi kina przygodowego, zachłysłeni się biznesowymi możliwościami, jakie rozpostarły się przed nimi po premierach *Szczęk* (*Jaws*, 1975) Stevena Spiel-

⁸ Alexander Galloway definiuje gry jako medium oparte na działaniu: „If photographs are images, and films are moving images, then *video games are actions*. [...] Without action, games remain only in the pages of an abstract rule book. Without the active participation of players and machines, video games exist only as static computer code. Video games come into being when the machine is powered up and the software is executed; they exist when enacted”, A.R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006, s. 2.

berga i *Gwiezdných Wojen* (*Star Wars*, 1977) George'a Lucasa. Wraz z tymi filmami nastąpiła era blockbustów – efektownych hitów o gigantycznych budżetach, które przynoszą jeszcze większe zyski, stają się wydarzeniami kulturalnymi i przyciągają do kin tłumy widzów na całym świecie. Potencjał finansowy, jaki niosły ze sobą wykreowane i spopularyzowane przez filmowców marki, należało wykorzystać tak, aby jak najbardziej zdwersyfikować źródła zarobku. Zaczęto tworzyć „supersystemy rozrywkowe”⁹, w których film był tylko jednym z nośników treści – oprócz niego przedstawiano konsumentom szeroką ofertę gadżetów, zabawek, ubrań i innych licencjonowanych towarów. Gry naturalnie również stanowiły jeden z takich produktów, coraz bardziej warty uwagi ze względu na rosnące możliwości domowych konsol¹⁰.

Istotnym wydarzeniem dla nawiązania relacji kina z grami była premiera filmu *TRON* (reż. Steven Lisberger) w 1982 roku, którego fabuła ściśle oscylowała wokół gier: młody haker i programista, Kevin Flynn (w tej roli Jeff Bridges), zostaje przeniesiony do wnętrza systemu komputerowego, gdzie musi zmierzyć się z personifikacją programu głównego, rządzącego cyfrowym światem niczym dyktator. Aby się uwolnić, Flynn musi sprostać wielu wyzwaniom, których zasady i estetyka przypominają środowisko gier. Choć dzisiaj oglądany *TRON* zdaje się filmem naiwnym, a efekty specjalnie zdecydowanie się zestarzały, to w momencie swojej premiery jego nowatorski charakter budził podziw krytyków, np. słynny dziennikarz „Chicago Sun”, Roger Ebert, wystawił mu maksymalną notę czterech gwiazdek¹¹. Obecnie *TRON* cieszy się statusem filmu kultowego.

⁹ Termin wprowadzony przez Marszę Kinder, zob. M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley 1991.

¹⁰ W omawianym okresie na rynku dostępna była druga generacja konsol. W przeciwieństwie do swoich poprzedników, które pozwalały uruchamiać tylko jeden, zakodowany na mikrochipie program, konsole drugiej generacji obsługiwały zewnętrzne kartridże z zapisanymi na nich grami. W ten sposób, aby zagrać w nową grę, nie był konieczny zakup oddzielnego sprzętu.

¹¹ R. Ebert, *TRON*, 1982, <http://www.rogerebert.com/reviews/tron-1982> [dostęp: 05.10.2016].

Premierze dzieła Lisberga towarzyszyło wydanie przez producenta zabawek Mattel egranizacji *Tron: Deadly Discs*, która do sprzedaży trafiła w 1981 roku, czyli nawet wcześniej niż film do kin. Odtąd rozpoczęła się moda na oficjalnie licencjonowane gry, a pierwszą produkcją, której marketing opierał się na tym sformułowaniu, była zaprojektowana przez Howarda Scotta Warshawa na Atari 2600 *Raiders of the Lost Ark*, bazująca na filmie Spielberga z 1981 roku¹².

W Hollywood zaczęła rodzić się jednak niechęć wobec tematu gier, które traktowano jako chwilową modę i zwykłą technologiczną ciekawostkę. Jednym z powodów było to, że mimo pozytywnych recenzji *TRON* okazał się finansowym rozczarowaniem, nie przynosząc wytwórni Disneya takich zysków, jakich ta oczekiwała po produkcji z podobnym potencjałem komercyjnym¹³. Nie przysłużyła się także zapaść na amerykańskim rynku gier wideo, w wyniku której bankructwo ogłosiło wiele firm zajmujących się produkcją konsol i komputerów domowych, a za którą poniekąd odpowiedzialne były wyjątkowo niskiej jakości produkcje, w tym legendarnie nieudana egranizacja na platformę Atari 2600 filmowego hitu Spielberga *E.T. (E.T. the Extra-Terrestrial, 1982)*¹⁴.

Absencja tematów związanych z grami w filmach hollywoodzkich trwała do momentu, gdy na rynku pojawiły się i zaczęły zdobywać coraz większy jego segment japońskie konsole spod szyldów Nintendo i Segi. Zakończyło to również trwający od jakiegoś czasu kryzys gier wideo. To na tych platformach debiutowało wiele bestsellerowych serii z ikonicznymi bohaterami, którzy do dzisiaj cieszą się niesłabnącą popularnością, z parą hydraulików, braćmi Mario, na czele.

¹² A.R. Corriea, *E.T. wasn't the worst, or the first video game based on a movie*, 2014, <http://www.polygon.com/2014/6/2/5762218/movie-based-games-e-t-atari> [dostęp: 09.10.2016].

¹³ Przychód z kin wyniósł ledwie 33 miliony dolarów, co przy budżecie produkcji szacowanym na ok. 17 milionów nie było imponującym wynikiem nawet w 1982 roku.

¹⁴ Zob. N. Oxford, *Ten Facts about the Great Video Game Crash of '83*, 2011, <http://www.ign.com/articles/2011/09/21/ten-facts-about-the-great-video-game-crash-of-83> [dostęp 05.10.2016].

Na przełomie lat 80. i 90. XX wieku wciąż ukazywały się dziesiątki egranizacji, ale czas jednostronnego przepływu treści zbliżał się już ku końcowi. Było pewne, że w obliczu rosnącego znaczenia gier, a co za tym idzie, wprost proporcjonalnie rosnących z nich zysków, przemysł filmowy ponownie zwróci uwagę na młodsze medium. W 1989 roku wytwórnia Universal wprowadziła do kin film *Czarodziej* (*The Wizard*, reż. Todd Holland), który w zasadzie był pełnometrażową reklamą produktów Nintendo¹⁵. Hierarchia medialna zaczęła się zmieniać – hegemonia kinematografii została naruszona, gry natomiast powoli zaczęły przewyżczać kompleks filmów i odnajdować swoje miejsce w mainstreamie popkultury. Przemiany te zaowocowały w 1993 roku pierwszą oficjalną adaptacją filmową gry wideo – *Super Mario Bros.* (reż. Annabel Jankel i Rocky Morton).

Super Mario Bros. był filmem wyjątkowo nieudanym, któremu nie pomogła nawet gwiazdorska obsada z Bobem Hoskinsem i Johnem Leguizamo w rolach głównych protagonistów, a także Dennisem Hopperem, wcielającym się w ich przeciwnika, Króla Koope. Z oryginału pozostało niewiele – zmieniono charakterystykę bohaterów (np. Koopa jest człowiekiem, a nie ziejącym ogniem gadem), kolorową, wesołą scenografię zastąpił industrialny, dystopijny klimat opanowanego przez dinozaury Manhattanu, sama produkcja natomiast od początku borykała się z wieloma problemami, np. zdjęcia przedłużyły się z planowanych 10 tygodni do 15, w międzyczasie część ekipy zaczęła spożywać duże ilości alkoholu¹⁶, scenariusz wielokrotnie był poprawiany, a duet reżyserski ostatecznie został odsunięty od prac przy filmie przed jego ukończeniem¹⁷. *Super Mario Bros.* miał swoją premierę 28 maja 1993 roku i nie został dobrze przy-

¹⁵ M. Picard, *Video Games and Their Relationship with Other Media*, w: *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, ed. M.J.P. Wolf, Westport 2008, s. 294.

¹⁶ Wcielający się w postać Luigiego John Leguizamo był podobno pod wpływem alkoholu, gdy spowodował wypadek na planie, w wyniku którego Bob Hoskins złamał rękę.

¹⁷ B. Reeves, *Mario's Film Folly: The True Story Behind Hollywood's Biggest Gaming Blunder*, 2013, <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/05/28/mario-s-film-folly-the-true-story-behind-hollywood-s-biggest-gaming-blunder.aspx> [dostęp: 06.10.2016].

jęty przez widownię. Gracze byli niezadowoleni, gdyż nie udało się odtworzyć radosnego klimatu znanego im z gier, krytycy natomiast nie potrafili doszukać się w filmie żadnych wartości artystycznych. Ostatecznie film okazał się kląpą i przyniósł jedynie niecałe 21 milionów dolarów zysku – nawet nie połowę przeznaczonego na jego realizację budżetu 48 milionów.

Pierwszy krok w kierunku przenoszenia gier wideo na ekrany kin, jakkolwiek nieudany, został jednak zrobiony. Niską wartość produkcji można tłumaczyć problemami na etapie realizacji i złym jej zaplanowaniem, a także pionierstwem w dziedzinie gradaptacji – nikt wcześniej nie kręcił filmu na podstawie gier, zatem nieznanne były recepty na udany efekt końcowy. Hollywood nie zraziło się jednak niepowodzeniem *Super Mario Bros.* i zaczęło szykować kolejne premiery filmów na podstawie gier.

Szczególną popularnością na konsolach i automatach cieszyły się tzw. „bijatyki” – gry, których sednem jest prowadzenie walki postacią wybraną przez gracza i pokonanie przeciwnika na wirtualnym ringu. Postanowiono szybko wykorzystać ten fakt i już w 1994 roku zaprezentowano widzom dwie przygotowane na ich podstawie gradaptacje – *Znak smoka (Double Dragon)*, reż. James Yukich) oraz *Ulicznego wojownika (Street Fighter)*, reż. Steven E. de Souza). Oba filmy podzieliły los *Super Mario Bros.* i rozczarowały krytyków oraz graczy, którzy nie zaakceptowali zmian wprowadzonych przez filmowców. Szczególnie niezadowoleni musieli być producenci *Ulicznego wojownika*, którzy do swojego filmu zatrudnili gwiazdy – Jean-Claude Van Damme wcielił się w rolę głównego protagonisty, Williama F. Guila, a partnerowała mu popularna piosenkarka Kylie Minogue jako Cammy. Ich przeciwnikiem był Generał M. Bison, którego zagrał Raúl Juliá. Do marki wrócił jeszcze reżyser polskiego pochodzenia, Andrzej Bartkowiak, realizując w 2009 roku *Street Fighter: Legendę Chun-Li (Street Fighter: The Legend of Chun-Li)*. Była to jego druga gradaptacja w karierze (pierwszą był *Doom* z 2005 roku), obie nie odniosły artystycznego i komercyjnego sukcesu.

Pierwszym filmem na podstawie gier, który odniósł komercyjny sukces i przy tym został umiarkowanie zaakceptowany przez graczy i krytyków, był oparty na popularnej serii bijatyk stworzonej przez studio Midway *Mortal Kombat* (1995, reż.

Paul W.S. Anderson). Film opowiadający historię rywalizacji ziemskich obrońców z najeźdźcami z innego wymiaru w turnieju sztuk walki został nakręcony za niespełna 20 milionów dolarów i przyniósł wytwórni New Line Cinema blisko 123 miliony dolarów zysku z kinowej dystrybucji. Wystarczyło to, aby podjąć decyzję o realizacji sequela.

Mortal Kombat 2: Unicestwienie (*Mortal Kombat: Annihilation*, reż. John R. Leonetti) miało premierę w 1997 roku. Kontynuacja nie zbliżyła się nawet do wyników pierwszej części. Mimo zwiększonego budżetu film przyniósł ledwie 51 milionów dolarów zysku. Znaczna część obsady została zmieniona, fabuła straciła jakikolwiek sens, a sceny walki były zrealizowane bez polotu i pomysłu. Krytycy film ocenili jednoznacznie negatywnie. Wraz z drugą częścią *Mortal Kombat* skończyła się również moda na gradaptacje bijatyk, chociaż próbowano ją jeszcze wskrzesić w 2006 roku za sprawą *DOA: Żywy lub martwy* (*DOA: Dead or Alive*, reż. Corey Yuen). Bezskutecznie.

Kolejny film na podstawie gry, *Nieprzerwana akcja* (*Wing Commander*, 1999, reż. Chris Roberts), nakręcony na podstawie serii symulatorów lotów kosmicznych, przez kina przemknął w zasadzie niezauważony. Dopiero początek XXI stulecia przyniósł długo wyczekiwany sukces – *Larę Croft: Tomb Raider* (2001, reż. Simon West) z Angeliną Jolie w roli tytułowej bohaterki. Chociaż krytycy również w tym przypadku byli niezadowoleni z efektu, to świetne wyniki w *box office* skłoniły producentów do zamówienia sequela. *Lara Croft Tomb Raider: Kolebka życia* (*Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life*, reż. Jan De Bont) na ekranach kin pojawiła się w 2003 roku. Tym razem kontynuacja także się nie powiodła. Film, chociaż odniósł umiarkowany sukces komercyjny, to jednak nie dorównał pierwszej części i tym samym serię o Larze Croft z Angeliną Jolie postanowiono zakończyć¹⁸.

W 2001 roku swoją premierę miała także pierwsza pełnometrażowa animacja na podstawie gry – *Final Fantasy* (*Final Fantasy: The Spirits Within*, reż. Hironobu Sakaguchi). Dzięki zastosowaniu fotorealistycznej grafiki komputerowej film ten

¹⁸ Nie na zawsze, gdyż już zapowiedziany został nowy film o przygodach dzielnej pani archeolog, tym razem z Alicią Vikander w roli Lary.

wniósł sporo do rozwoju technik CGI, historia jednak nie była zbyt pasjonująca i ostatecznie produkcja okazała się klapą. Na następne animowane gradaptacje pełnometrażowe widzowie musieli czekać aż 15 lat – dopiero w 2016 roku swoją premierę miały dwa filmy zrealizowane techniką animacji komputerowej. Były to *Ratchet i Clank* (*Ratchet and Clank*, reż. Kevin Munroe) oraz *Angry Birds* (reż. Clay Kaytis i Fergal Reilly). Niespodziewanym sukcesem okazał się szczególnie ten drugi film, który na całym świecie zarobił aż 347 milionów dolarów przy budżecie wynoszącym 73 miliony. Tak dobry wynik finansowy, mimo raczej przeciętnych recenzji, był efektem przemyślanej strategii marketingowej, która skierowana była do rodzin. Animowane kino rodzinne przeważnie osiąga w *box office* satysfakcjonujące rezultaty.

Na fali popularności japońskiego kina grozy, jaka opanowała świat na początku XXI wieku, Sony Pictures nabyła w 2001 roku prawa do adaptacji popularnej serii gier z gatunku survival horroru – *Resident Evil* (studio Capcom, pierwsza gra została wydana w 1996 roku). Do napisania scenariusza i wyreżyserowania filmu zatrudniono Paula W.S. Andersona, który zasłynął kilka lat wcześniej gradaptacją *Mortal Kombat*. Film *Resident Evil* miał swoją premierę w 2002 roku i został dobrze przyjęty przez widownię – na całym świecie zarobił ponad 100 milionów dolarów. Satysfakcjonujący wynik finansowy pierwszego filmu zachęcił producentów do zamówienia sequela. *Resident Evil 2: Apokalipsa* (*Resident Evil: Apocalypse*) w reżyserii Alexandra Wittta do kin wszedł w 2004 roku. Nie była to jednak ostatnia odsłona historii, seria liczy sobie obecnie pięć filmów. Kolejnymi częściami są *Resident Evil: Zagłada* (*Resident Evil: Extinction*, 2007), *Resident Evil: Afterlife* (2010) oraz *Resident Evil: Retrybucja* (*Resident Evil: Retribution*, 2012). Za kamerą podczas realizacji *Zagłady* stanął Russell Mulcahy, pozostałe odsłony wyreżyserował ponownie Anderson, który jest także autorem scenariuszy i producentem wszystkich części serii. W roli głównej protagonistki, Alice, w każdym z wymienionych filmów wystąpiła Milla Jovovich¹⁹.

¹⁹ W przygotowaniu jest już szósta, podobno ostatnia, część *Resident Evil: Ostatni rozdział* (*Resident Evil: The Final Chapter*), kolejny raz z Jovovich oraz Andersonem jako reżyserem, scenarzystą i producentem.

Resident Evil nie było jedynym survival horrorem, który doczekał się przeniesienia na ekran kinowy. Także *Silent Hill* studia Konami doczekało się swojej gradaptacji, która premierę miała w kwietniu 2006 roku. Wyreżyserowany przez Christophe'a Gansa film, który łączył wątki z pierwszych czterech odsłon serii gier, zebrał generalnie mieszane recenzje i nie zachwycał w *box office*. Mimo to postanowiono zrealizować jeszcze gorzej przyjęty od pierwszej części sequel, który do kin trafił w 2012 roku – *Silent Hill: Apokalipsa* (reż. Michael J. Bassett).

W tym czasie dużo zamieszania w świecie fanów gier narobił kontrowersyjny niemiecki reżyser Uwe Boll, który przez swoją firmę, Boll KG, nabył prawa do adaptacji kilku popularnych serii. Były to m.in. *Alone in the Dark* (studio Infogrames), *Blood-Rayne* (Terminal Reality) i *Dungeon Siege* (Gas Powered Games). Łącznie nakręcił cztery gradaptacje, które trafiły do szerokiej dystrybucji: *Dom śmierci* (*House of the Dead*, 2003), *Alone in the Dark: Wyspa cienia* (*Alone in the Dark*, 2005), *BloodRayne* (2005) oraz *Dungeon Siege: W imię króla* (*In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale*, 2007). Boll ponadto zrealizował jako reżyser lub producent szereg filmów na podstawie gier przeznaczonych do ograniczonej dystrybucji lub bezpośrednio na rynek wideo. Wszystkie dzieła jego autorstwa bardzo luźno traktowały materiał źródłowy, były nakręcone za niewielkie pieniądze i w zasadzie jednomyślnie zostały odrzucone przez światową krytykę oraz widownię, a samemu Bollowi zapewniły opinię jednego z najgorszych reżyserów w historii.

Kolejną grupę gradaptacji stanowią filmy sensacyjne zrealizowane na podstawie gier TPP. Pierwszy został nakręcony *Hitman* (2007, reż. Xavier Gens), a niedługo później *Max Payne* (2008, reż. John Moore). Obie produkcje, podobnie jak wiele już omówionych, były chłodno przyjęte przez krytykę. Do postaci zabójcy próbowano jeszcze wrócić w 2015 roku w niezwiązanym z pierwszym filmem obrazie *Hitman: Agent 47* (reż. Aleksander Bach). Podobnie jak poprzednio efekt nie był imponujący. W konwencji sensacyjnego kina akcji próbowano jeszcze zaadaptować grę wyścigową *Need for Speed* (reż. Scott Waugh) i chociaż recenzje były nie najlepsze, to film w kinach zarobił ponad 200 milionów dolarów i okazał się kasowym sukcesem.

Relatywnie najlepiej (bo i konkurencja nie była zbyt imponująca) poradziły sobie gradaptacje zrealizowane w estetyce *fantasy*. W 2010 roku znany brytyjski reżyser Mike Newell zaprezentował swoją interpretację przygód Księcia Persji *Książę Persji: Piaski czasu* (*Prince of Persia: The Sands of Time*). Chociaż film otrzymał mieszane recenzje, to jednak generalny konsensus był taki, że mimo oczywistych niedociągnięć ostatecznie dostarcza widzom obiecaną rozrywkę. Przełożyło się to na wyniki w *box office* – *Książę Persji* na całym świecie zarobił niebagatelną sumę ponad 336 milionów dolarów, co plasuje film Newella obecnie na trzecim miejscu najbardziej dochodowych gradaptacji. Na pierwszym jest wyreżyserowany przez Duncana Jonesa *Warcraft* (2016), który zarobił łącznie ponad 433 miliony dolarów, ale podkreślić trzeba, że tylko 47 z nich w Stanach Zjednoczonych, a aż 220 w Chinach. Także tym razem nie pokryły się opinie krytyków, recenzujących film raczej negatywnie, z wrażeniami widzów, którzy *Warcrafta* ocenili pozytywnie. *Warcraft* w momencie oddania niniejszego tekstu do druku jest ostatnią powstałą gradaptacją, ale już niebawem do kin zawita *Assassin's Creed* w reżyserii Justina Kurzela. Czy podzieli los swoich poprzedników?

PRAKTYKA GRADAPTACJI

Aktualnie można wyliczyć 31 pełnometrażowych filmów na podstawie gier wideo, które trafiły do szerokiej, światowej dystrybucji²⁰. Analizując recepcję dzieł przez krytyków i widownię, a także wyniki finansowe, które w Hollywood są wyznacznikiem sukcesu produkcji, można wysnuć kilka generalnych wniosków na temat gradaptacji.

²⁰ Ich spis wraz z informacjami dodatkowymi, takimi jak budżety, wyniki w *box office*, recepcja krytyków i widzów, został zamieszczony na końcu tekstu w dwóch tabelach. Nie uwzględniam produkcji krótkometrażowych, przeznaczonych prosto na rynek telewizyjny lub wideo bądź mających tylko limitowaną, często lokalną albo festiwalową, dystrybucję, których można znaleźć zdecydowanie więcej.

KRYTYCY

Recepcję krytyczną filmów można przeanalizować dzięki internetowym agregatom recenzji, czyli serwisom RottenTomatoes.com i Metacritic.com. Zbierają one z mediów opinie profesjonalnych dziennikarzy, sumują je i za pomocą specjalnie opracowanych algorytmów obliczają generalny konsensus wyrażony w autorским dla danego serwisu wskaźniku. I tak RottenTomatoes.com posługuje się tomatometrem, a Metacritic.com – metascorem.

Jeśli tomatometr przekroczy 60%, czyli tyle procent recenzji będzie zawierało pozytywną ocenę, film uzyskuje status „świeżego” (*fresh*), natomiast gdy tomatometr wskaże 59% lub mniej – film jest „zgniły” (*rotten*). Im większa niechęć krytyków do danej produkcji, tym niższy współczynnik²¹.

To, co od razu rzuca się w oczy, gdy spojrzy się na wyniki gradaptacji w RottenTomatoes.com, to brak filmu „świeżego” – wszystkie produkcje zaliczają się do kategorii „zgniłych”. Najlepsze rezultaty to 44% dla *Final Fantasy* oraz 42% dla *Angry Birds* (2016) – dwóch filmów animowanych. Dopiero na trzecim miejscu z 36% uplasował się film aktorski – *Księżę Persji*. Natomiast aż dziewięć produkcji uzyskało wynik poniżej 10% (najslabiej wypadł *Alone in the Dark* z 1%), a kolejne osiem – od 10 do 20%.

Metascore jest wynikiem obliczenia średniej ważonej ocen krytyków z opublikowanych w mediach recenzji. Współczynnik przedstawiony jest na skali punktowej od 0 do 100. Gdy film otrzyma 0–19 punktów, oznacza to powszechną niechęć, 20–39 – ogólnie niekorzystne recenzje. Wynik 40–60 punktów świadczy o recenzjach mieszanych i przeciętnych. Powyżej są oceny pozytywne: 61–80 to ogólnie korzystne recenzje, a 81–100 – powszechne uznanie²².

Ponownie wyraźnie widać brak wyników pozytywnych. Najbliżej nich jest *Mortal Kombat*, który uzyskał 58 punktów. W zakresie recenzji mieszanych znalazły się jeszcze *Księżę*

²¹ *Rotten Tomatoes: About*, <https://www.rottentomatoes.com/about/> [dostęp: 10.10.2016].

²² *How We Create the Metascore Magic*, <http://www.metacritic.com/about-metascores> [dostęp: 10.10.2016].

Persji (50 pkt), *Final Fantasy* (49 pkt), *Angry Birds* (43 pkt), *Lara Croft Tomb Raider: Kolebka życia* (43 pkt) i *Resident Evil: Zagłada* (41 pkt). Aż siedem filmów uzyskało wynik poniżej 19 punktów i zostało zaliczonych do kategorii, której przypisana została powszechna niechęć (ponownie najgorszy wynik uzyskał *Alone in the Dark* – 9 pkt). Pozostałe znajdują się w grupie recenzji ogólnie niekorzystnych.

Wniosek może być tylko jeden: filmy na podstawie gier nie znajdują uznania w oczach krytyków, a najlepsze spośród produkcji mogą liczyć najwyżej na przeciętne i mieszane recenzje. Są to jednak widzowie wyspecjalizowani. Jak natomiast reaguje na nie zwykła widownia?

WIDOWNIA

Jak widzowie odbierają film, można sprawdzić, analizując dane z popularnych serwisów umożliwiających ich użytkownikom wystawianie ocen obejrzanym dziełom: amerykańskiego (ale używanego przez cały świat) IMDb.com oraz polskiego Filmweb.pl. Z zebranych ocen wspomniane serwisy na podstawie autorskich algorytmów (których szczegóły nie są ujawnione, aby nie ułatwić nadużyć) ustalają średnią ocenę danego filmu w skali od 1 do 10. Ponadto serwisy te udostępniają liczbę oddanych na dany tytuł głosów, co w pewnym stopniu świadczy o jego popularności, chociaż należy wziąć obowiązkowo pod uwagę, że im starszy film, tym miał więcej czasu, aby trafić do widzów, a co za tym idzie, zebrać więcej głosów.

Jeżeli uznamy, że podobnie jak w tomatometrze pozytywne noty zaczynają się od 60%, czyli oceny 6/10, to w IMDb takimi pochwalić się może jedynie 10 gradaptacji. Najwyższą średnią ocenę ma *Warcraft* i wynosi ona 7,2 – jest to jedyna gradaptacja, która przekroczyła 7. Tuż za nim uplasowała się pierwsza część *Resident Evil* z wynikiem 6,7, a na trzecim miejscu *ex aequo* z oceną 6,6 *Księżę Persji* oraz *Silent Hill*. Można zauważyć, że wszystkie spośród wymienionych filmów cieszyły się mniejszymi bądź większymi sukcesami w *box office*. Jedyną finansową klapą, która uzyskała średnią ocen wyższą niż 6, jest *Final Fantasy* (6,4).

Najniższe oceny spośród gradaptacji otrzymały trzy filmy autorstwa Uwe Bolla: *Dom śmierci – 2*, *Alone in the Dark – 2,3* oraz *Bloodrayne – 2,9*. Poza nimi jeszcze 5 filmów znalazło się poniżej granicy oceny 4. Średnia ocena gradaptacji w serwisie IMDb wynosi 5,13, czyli widownia generalnie nie ocenia tego typu produkcji pozytywnie.

Dla gradaptacji bardziej przychylni są użytkownicy polskiego Filmweba – aż 14 filmów uzyskało ocenę powyżej 6, w tym cztery powyżej 7. Liderzy jednak pozostali niezmienni – dalej są to *Warcraft* i *Resident Evil (ex aequo 7,1)*, a zaraz za nimi *Księżę Persji*, który tym razem zrównał się oceną z *Final Fantasy* (7).

Powtórzyły się także filmy z najgorszymi notami. Ponownie są to *Dom śmierci* (2,7 – jedyna produkcja z oceną poniżej 3), *Alone in the Dark* (3,4) oraz *BloodRayne* (3,8). Nieznacznie wyższa jest natomiast średnia ocen – tym razem wyniosła 5,73.

Filmy, które osiągnęły najlepsze oceny, są przeważnie także najczęściej ocenianymi. W IMDb liderem jest *Księżę Persji* (224 802 głosów), później *Resident Evil* (200 789) i na ostatnim miejscu podium *Silent Hill* (174 667). Film, który cieszy się najwyższym uznaniem widzów, czyli *Warcraft* (144 342), znalazł się na siódmym miejscu, ale wynika to z faktu, że swoją premierę miał najpóźniej, dopiero latem 2016 roku. Można więc założyć, że wraz z premierą filmu na rynku kina domowego jego zasięg szybko zacznie rosnąć.

W Filmwebie podium zajmują te same produkcje z tą różnicą, że liderem jest *Silent Hill* (145 939 głosów), później *Księżę Persji* (136 815) i *Resident Evil* (127 362). *Warcraft* tym razem uplasował się dopiero na dziesiątym miejscu (58 364).

BOX OFFICE

Aby film został uznany za sukces, nie wystarczy, żeby koszty jego realizacji zwróciły się producentom – zyski muszą być znaczne. Kupując licencję na ekranizację popularnej gry, wytwórnice filmowe zakładają, że do kin przyciągną widzów już zaznajomionych z marką i tym samym marketingowo skorzystają z jej siły, zwiększając zasięg produkcji. Czy jednak inwestycja w gradaptację faktycznie się opłaca?

Najważniejszym wyznacznikiem sukcesu finansowego filmu są wciąż wpływy ze sprzedanych biletów do kin, czyli tzw. *box office*. To ich szacowane prognozy często determinują, czy film w ogóle ma szansę powstać, a jeśli tak, to jaki powinien być jego budżet. To również przede wszystkim na tej podstawie wytwórnie podejmują decyzje o ewentualnych kontynuacjach. Najczęściej filmy, które uzyskały dobre wyniki w *box office*, później równie dobrze radzą sobie na innych rynkach – kina domowego czy VOD. Wyjątkami mogą być dzieła o wysokiej wartości artystycznej, lecz niewielkiej spektakularności, których kinowa dystrybucja była ograniczona, a nakłady na marketing niewystarczające, aby odpowiednio rozreklamować produkt. Filmy te często zyskują popularność dopiero po zejściu z ekranów kin i dotarciu do widza innymi kanałami. Jak jednak wykazała wcześniejsza analiza, gradaptacje raczej nie należą do tej kategorii produkcji.

Żeby można było mówić o sukcesie w *box office*, film musi przynieść dystrybutorowi zyski, czyli wpływy powinny przekroczyć sumę kosztów produkcji i marketingu. Trzeba nadmienić, że przekroczyć dość znacznie, gdyż część zarobków zostaje u właścicieli kin. Jeśli tak się nie stanie, można mówić o klapie finansowej filmu.

W analizowanej grupie 31 gradaptacji znajduje się aż 11 filmów, których wyniki finansowe z dystrybucji kinowej nie przekroczyły szacowanego budżetu produkcji (!). Oznacza to, że wytwórnie i dystrybutorzy stracili na tych filmach pieniądze. Jedną z tych gradaptacji, *Final Fantasy*, przeszła nawet do historii. Przy budżecie szacowanym na ponad 130 milionów dolarów zysk z kin na całym świecie wyniósł niewiele ponad 85 milionów, co uplasowało *Final Fantasy* stosunkowo wysoko na listach największych filmowych porażek finansowych²³. Tak złe wyniki filmu, w który zainwestowano bardzo dużo pieniędzy, doprowadziły do upadku odpowiedzialne za jego produkcję studio Square Pictures i zmusiły będącą jego właścicielem japońską korporację Square do fuzji ze swoim konkurentem, firmą Enix.

²³ Zob. N. Wray, *The 25 Biggest Box Office Bombs Of All Time*, 2014, <http://www.buzzfeed.com/nicholaswray/bombs-away> [dostęp: 07.10.2016].

Z drugiej strony 10 filmów przyniosło ponad 100 milionów dolarów zysku, ale nie świadczy to automatycznie o sukcesie, gdyż wraz ze wzrastającym budżetem produkcji rośnie też próg rentowności, np. lider najlepszych wyników w *box office* wśród gradaptacji, *Warcraft*, który zarobił w sumie ponad 433 miliony dolarów, aby osiągnąć zysk przy budżecie produkcji wynoszącym 160 milionów, musiałby na całym świecie zarobić minimum 450 milionów²⁴. Prawdziwym sukcesem był za to np. wynik *Mortal Kombat*, który przy stosunkowo niewielkim budżecie 18 milionów dolarów osiągnął zysk przekraczający 120 milionów. Mimo wszystko jednak istnieje większe prawdopodobieństwo, że gradaptacja okaże się kląpą finansową, niż że przyniesie dystrybutorom znaczne zyski.

Przeciętny budżet gradaptacji przekracza nieznacznie 53 miliony dolarów, jednak wynik ten zawyżają przede wszystkim cztery produkcje, których koszty realizacji zostały oszacowane na minimum 100 milionów: wspomniane *Warcraft* i *Final Fantasy*, ale też *Lara Croft: Tomb Raider* za 115 milionów dolarów oraz *Księżę Persji* o możliwym budżecie wynoszącym od 160 do nawet 200 milionów. Zdecydowana większość gradaptacji mieści się jednak poniżej granicy 60 milionów, czyli w średnim budżecie jak na standardy Hollywood, co oznacza, że wytwórnie nie planują ich jako potencjalnych blockbusterów.

PROBLEMY Z GRADAPTACJAMI

Jak wynika z przeprowadzonej analizy, próby filmowych adaptacji gier wideo do tej pory okazały się raczej daremne. Przez lata nie udało się stworzyć ani jednego obrazu, który odniósłby zarówno sukces komercyjny, jak i artystyczny. Czy jest w ogóle sens, by dalej próbować przełamać tę złą passę?

Można doszukać się co najmniej kilku przyczyn dotychczasowych niepowodzeń. Po pierwsze gradaptacje uległy procesowi „uwebollizacji”²⁵, polegającemu na tym, że za zadanie przenie-

²⁴ A. Rahman, P. Brzeski, *Legendary Sells „Warcraft” China Online Rights for Record Sum*, 2016, <http://www.hollywoodreporter.com/news/legendary-sells-warcraft-china-online-902975> [dostęp: 08.10.2016].

²⁵ Nazywam go tak za względu na Uwe Bolla, który odpowiada za wszystkie najgorzej przyjęte produkcje spośród omawianych w tekście.

sienia popularnych gier na ekrany kin brali się przeważnie mało znani i niezbyt utalentowani twórcy, którzy nie mieli pomysłu i umiejętności, aby poradzić sobie z tak trudnym wyzwaniem. Relatywnie udane gradaptacje, jak *Warcraft*, *Księżę Persji* czy *Resident Evil*, były wyreżyserowane przez osoby uznane w branży: Duncana Jonesa (autora dobrze przyjętego *Moon* z 2009 roku), Mike'a Newella (reżysera m.in. *Harry'ego Pottera i Czary Ognia* z 2005 roku) czy Paula W.S. Andersona (którego kariera rozpoczęła się od gradaptacji *Mortal Kombat*, ale od tamtej pory wielokrotnie udowodnił, że sprawnie radzi sobie z efektownym kinem akcji). Po drugie niepowodzenie spowodowały fatalne scenariusze i pomysły adaptacyjne. Najczęściej pojawiające się w krytyce gradaptacji argumenty dotyczyły dziurawych fabuł, pełnych nielogicznych rozwiązań, kuriozalnych pomysłów i niezręcznych dialogów. Ponadto odbiorcy, szczególnie ci zaznajomieni z materiałem źródłowym, odrzucali wiele ze zmian względem oryginału, których postanowili dokonać filmowcy. Wreszcie po trzecie wytwórnie filmowe traktowały gradaptacje zachowawczo, wpisując je w sztamowe ramy gatunków, do których z góry zostały przydzielone, nie podejmując ryzyka naruszenia tych granic i zaproponowania czegoś nowego i oryginalnego.

Inną grupę przyczyn niepowodzeń można powiązać z naturą samego medium, jakim są gry. Od pewnego czasu zaczynają one w wielu aspektach doganiać bądź nawet wyprzedzać filmy – grafika staje się fotorealistyczna, fabuła coraz częściej korzysta z języka filmu i staje się złożona oraz wielopłaszczyznowa, postacie rozbudowane, a świat przedstawiony dopracowany z najdrobniejszymi szczegółami. Ponadto budżety największych hitów doganiają te przeznaczane na filmowe blockbustery²⁶, podobnie jak i zyski ze sprzedaży²⁷. Skoro zatem gry poniekąd stają się interaktywnymi filmami, po co je w ogóle adapto-

²⁶ Zob. Wikipedia contributors, *List of most expensive video games to develop*, 2016, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_most_expensive_video_games_to_develop&oldid=743549320 [dostęp: 11.10.2016].

²⁷ Np. polskie studio CD Projekt zarobiło na *Wiedźminie 3* aż 342 miliony złotych netto. Zob. P. Pochowski, *CD Projekt zarobił 342 miliony złotych, spółka ostrzy sobie zęby na okrągły miliard*, 2016, <http://www.gram.pl/news/2016/03/10/cd-projekt-zarobil-342-miliony-zlotych-wiedzmin-rozszedl-sie-juz-w-20-milionach-egzemplarzy.shtml> [dostęp: 11.10.2016].

wać? Tym bardziej, że filmy nie są w stanie widzom zapewnić podobnie immersyjnego doznania, jakie gry oferują graczom. Podejmowane próby przeniesienia tego doświadczenia są więc od początku skazane na niepowodzenie.

Powstaje jednak pytanie, czy faktycznie celem wytwórni filmowych jest podniesienie jakości gradaptacji, czy też wystarczy im, aby stanowiły po prostu kolejny nośnik reklamowy marki. W obecnym krajobrazie przemysłów rozrywkowych, zdominowanym przez korporacyjne struktury i układy, filmy stanowią jedynie produkt wytworzony przez jeden z oddziałów firmy, napędzający sprzedaż wytworów innych gałęzi: zabawek, gadżetów, książek i komiksów czy też samych gier.

Próby jednostronnego przeniesienia treści z gier do filmów być może okazały się nieudane, ale ich relacje wykraczają poza strefę czysto merkantylnych powiązań. Dochodzi w końcu między tymi mediami do transferów ich estetyki i mechaniki. Gry coraz częściej czerpią z języka filmów, filmy natomiast z języka gier. Matteo Bittani zaproponował pojęcie filmu technoludycznego, czyli takiego, który dołącza do swojej narracji gry wideo²⁸. W tym ujęciu oba media nie tyle się krzyżują, co łączą na poziomie cytatu, komentarza, adaptacji i remediacji, tworząc niekiedy swoistą hybrydę, czego przykładem mogą być takie obrazy jak *Hardcore Henry* (2015, reż. Ilya Naishuller), w pełni czerpiący ze wzorców wizualnych i narracyjnych gier typu FPP (perspektywa pierwszej osoby, ang. *first-person perspective*).

Z drugiej strony powstają także gry, które można określić mianem filmowych. Popularyzację tego określenia zawdzięczamy szczególnie produkcjom Davida Cage'a i jego studia Quantic Dream: *Fahrenheit* (2005), *Heavy Rain* (2010) i *Beyond: Dwie dusze* (*Beyond: Two Souls*, 2013). Udadają one film, czerpiąc z jego wzorców gatunkowych i rozwiązań fabularnych, dodając do nich naturalną dla gier pogłębioną immersję. Adaptacja podobnych produkcji na ekrany kin mijałaby się zatem z celem, gdyż one już w zasadzie posiadają wszystkie atuty dzieła filmowego.

W tak zmieniającym się ekosystemie medialnym zdaje się coraz bardziej brakować miejsca dla gradaptacji o dyskusyjnej

²⁸ Zob. M. Bittanti, *The Technoludic Film: Images of Videogames in Films (1973–2001)*, San Jose 2001.

jakości. Ich wyniki w *box office* rzadko kiedy są satysfakcjonujące, nieprzychylność krytyków stała się już tradycją, a i widownia nieczęsto łaskawym okiem ocenia podejmowane próby. Hollywood jednak ciągle stara się przełamać złą passę, licząc być może na to, że gradaptacje podzielią los adaptacji komiksów i tak jak one w końcu podbiją serca widzów²⁹. Rozwiązanie to zdaje się jednak o tyle wątpliwe, że każdy kolejny rok przynosi progres w świecie gier, zbliżając je coraz bardziej do filmowej jakości, a co za tym idzie, sens tworzenia gradaptacji maleje.

Tabela 1. Wyniki finansowe gradaptacji
(na podstawie BoxOfficeMojo.com, dostęp: 18.09.2016)

Rok	Tytuł polski	Budżet (USD)*	Box office USA (USD)*	Box office świat (USD)*
1993	Super Mario Bros.	48 000 000	20 915 465	b.d.
1994	Znak Smoka	7 850 000	2 341 309	b.d.
1994	Uliczny wojownik	35 000 000	33 423 521	99 423 521
1995	Mortal Kombat	18 000 000	70 454 098	122 195 920
1997	Mortal Kombat z: Unicestwienie	30 000 000	35 927 406	51 376 861
1999	Nieprzerwana akcja – Wing Commander	30 000 000	11 578 059	b.d.
2001	Lara Croft: Tomb Raider	115 000 000	131 168 070	274 703 340
2001	Final Fantasy	137 000 000	32 131 830	85 131 830
2002	Resident Evil	33 000 000	40 119 709	102 441 078
2003	Dom śmierci	7 000 000	10 249 719	13 818 181
2003	Lara Croft Tomb Raider: Kolebka życia	95 000 000	65 660 196	156 505 388
2004	Resident Evil 2: Apokalipsa	45 000 000	51 201 453	129 394 835
2005	Alone in the Dark: Wyspa cienia	20 000 000	5 178 569	10 442 808
2005	BloodRayne	25 000 000	2 405 420	3 650 275
2005	Doom	60 000 000	28 212 337	55 987 321
2006	Silent Hill	50 000 000	46 982 632	97 607 453
2006	DOA: Żywy lub martwy	21 000 000	480 813	7 516 532

²⁹ Aż do początku XXI wieku adaptacje komiksów cieszyły się równie złą sławą jak gradaptacje. Sytuacja diametralnie zmieniła się latem 2000 roku za sprawą sukcesu jednego filmu – *X-Men* w reż. Bryana Singera.

Rok	Tytuł polski	Budżet (USD)*	Box office USA (USD)*	Box office świat (USD)*
2007	Dungeon Siege: W imię króla	60 000 000	4 775 656	13 097 915
2007	Hitman	24 000 000	39 687 694	99 965 792
2007	Resident Evil: Zagłada	45 000 000	50 648 679	147 717 833
2008	Max Payne	35 000 000	40 689 393	85 416 905
2009	Street Fighter: Legenda Chun-Li	18 000 000	8 742 261	12 764 201
2010	Resident Evil: Afterlife	60 000 000	60 128 566	296 221 663
2010	Księżę Persji: Piaski czasu	200 000 000	90 759 676	336 365 676
2012	Silent Hill: Apokalipsa	20 000 000	17 529 157	52 302 796
2012	Resident Evil: Retrybucja	65 000 000	42 345 531	240 159 255
2014	Need for Speed	66 000 000	43 577 636	203 277 636
2015	Hitman: Agent 47	35 000 000	22 467 450	82 347 656
2016	Ratchet i Clank	20 000 000	8 821 329	b.d.
2016	Angry Birds Film	73 000 000	107 509 366	347 090 153
2016	Warcraft: Początek	160 000 000	47 225 655	433 537 548

b.d. – brak danych

Tabela 2. Recepcja gradaptacji (dane zebrane 18.09.2016)

Rok	Tytuł polski	RottenTomatoes	Metacritic	IMDb	Filmweb
1993	Super Mario Bros.	15%	b.d.	4	5,3
1994	Znak Smoka	8%	b.d.	3,6	5
1994	Uliczny wojownik	12%	b.d.	3,8	4,7
1995	Mortal Kombat	32%	58	5,8	6,5
1997	Mortal Kombat 2: Unicestwienie	3%	11	3,7	4,9
1999	Nieprzerwana akcja – Wing Commander	10%	21	4,1	5,3
2001	Lara Croft: Tomb Raider	19%	33	5,7	6,5
2001	Final Fantasy	44%	49	6,4	7
2002	Resident Evil	33%	33	6,7	7,1
2003	Dom śmierci	4%	15	2	2,7

2003	Lara Croft Tomb Raider: Kolebka życia	24%	43	5,5	6,4
2004	Resident Evil 2: Apokalipsa	21%	35	6,2	6,8
2005	Alone in the Dark: Wyspa cienia	1%	9	2,3	3,4
2005	BloodRayne	4%	18	2,9	3,8
2005	Doom	19%	34	5,2	5,5
2006	Silent Hill	29%	30	6,6	6,7
2006	DOA: Żywy lub martwy	34%	38	4,8	5,4
2007	Dungeon Siege: W imię króla	4%	15	3,8	4,8
2007	Hitman	14%	35	6,3	6,7
2007	Resident Evil: Zagłada	22%	41	6,3	6,8
2008	Max Payne	16%	31	5,4	5,9
2009	Street Fighter: Legenda Chun-Li	6%	17	3,7	4,8
2010	Resident Evil: Afterlife	23%	37	5,9	6,2
2010	Książę Persji: Piaski czasu	36%	50	6,6	7
2012	Silent Hill: Apokalipsa	5%	15	5	5,1
2012	Resident Evil: Retrybucja	31%	39	5,4	5,5
2014	Need for Speed	23%	39	6,5	6,6
2015	Hitman: Agent 47	8%	28	5,7	5,7
2016	Ratchet i Clank	16%	29	5,7	5,8
2016	Angry Birds Film	42%	43	6,3	6,5
2016	Warcraft: Początek	28%	32	7,2	7,1
	Średnio:	19%	31,36	5,13	5,73

b.d. – brak danych

Abstrakt

Gry wideo zdobywają coraz mocniejszą pozycję w mainstreamie kultury popularnej. Przemysł filmowy szybko dostrzegł ich potencjał, na początku jednak wykorzystując go jedynie jako źródło dodatkowych możliwości biznesowych, a nie inspiracji fabularnych. Sytuacja zmieniła się na początku lat 90. XX wieku, gdy po raz pierwszy na ekrany kin weszła adaptacja gry *Super Mario Bros*. Odtąd w Hollywood wielokrotnie próbowano zmierzyć się z zadaniem przeniesienia gier na ekrany kin, ale efekty tych zmagani nie były najlepsze. Celem niniejszego artykułu jest przedstawienie historii filmowych adaptacji gier wideo i analiza ich recepcji, a także odpowiedź na pytanie: czy adaptacje w ogóle mają sens?

Abstract

Video games are still are gaining a stronger and stronger position in the mainstream of popular culture. The film industry quickly recognized their potential, at the beginning, however, using it only as a source of additional business opportunities, and not as an inspiration for movies. The situation has changed in the early 90s, when the first film based on the video game, *Super Mario Bros.*, was released. Since then Hollywood has repeatedly tried to deal with the task of transforming games into the movies, but the results of these struggles were not very successful. The main purpose of this article is to present the history of film adaptations of video games and to analyse their reception, as well as to answer the question whether these adaptations even have a chance of success?

BIBLIOGRAFIA

- Bittanti M., *The Technoludic Film: Images of Videogames in Films (1973–2001)*, San Jose 2001.
- Boczkowska M., *Opowieść transmedialna – znak naszych czasów*, „Postscriptum Polonistyczne” 2014, t. 14, nr 2, s. 125–137.
- Filiciak M., *Pomiędzy. Recenzja książki Films and Games: Interactions*, „Homo Ludens” 2015, t. 7, nr 1, s. 267–273.
- Films and Games: Interactions*, ed. E. Lenhardt, A. Rauscher, Berlin 2015.
- Galloway A.R., *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
- Kinder M., *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley 1991.
- Picard M., *Video Games and Their Relationship with Other Media, w: The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, ed. M.J.P. Wolf, Westport 2008, s. 293–302.

NETOGRAFIA

- Corriea A.R., *E.T. wasn't the worst, or the first video game based on a movie*, 2014, <http://www.polygon.com/2014/6/2/5762218/movie-based-games-e-t-atari> [dostęp: 09.10.2016].
- Ebert R., *TRON*, 1982, <http://www.rogerebert.com/reviews/tron-1982> [dostęp: 05.10.2016].

- Helman A., *Adaptacja – podstawowa technika twórcza kina*, 1998, <http://www.filmotekaszkolna.pl/uploaded/files/c869a015.pdf> [dostęp: 05.10.2016].
- How We Create the Metascore Magic*, <http://www.metacritic.com/about-metascores> [dostęp: 10.10.2016].
- Oxford N., *Ten Facts about the Great Video Game Crash of '83*, 2011, <http://www.ign.com/articles/2011/09/21/ten-facts-about-the-great-video-game-crash-of-83> [dostęp: 05.10.2016].
- Pochowski P., *CD Projekt zarobił 342 miliony złotych, spółka ostrzy sobie zęby na okrągły miliard*, 2016, <http://www.gram.pl/news/2016/03/10/cd-projekt-zarobil-342-miliony-zlotych-wiedz-min-rozszedl-sie-juz-w-20-milionach-egzemplarzy.shtml> [dostęp: 11.10.2016].
- Rahman A., Brzeski P., *Legendary Sells „Warcraft” China Online Rights for Record Sum*, 2016, <http://www.hollywoodreporter.com/news/legendary-sells-warcraft-china-online-902975> [dostęp: 08.10.2016].
- Reeves B., *Mario’s Film Folly: The True Story Behind Hollywood’s Biggest Gaming Blunder*, 2013, <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/05/28/mario-s-film-folly-the-true-story-behind-hollywood-s-biggest-gaming-blunder.aspx> [dostęp: 06.10.2016].
- Rotten Tomatoes: About*, <https://www.rottentomatoes.com/about/> [dostęp: 10.10.2016].
- Wikipedia contributors, *List of most expensive video games to develop*, 2016, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_most_expensive_video_games_to_develop&oldid=743549320 [dostęp: 11.10.2016].
- Wray N., *The 25 Biggest Box Office Bombs Of All Time*, 2014, <http://www.buzzfeed.com/nicholaswray/bombs-away> [dostęp: 07.10.2016].

ŹRÓDŁA DANYCH

BoxOfficeMojo.com
 Filmweb.pl
 IMDb.com
 Metacritic.com
 RottenTomatoes.com

ŁUKASZ
ANDROSIUK

Akademia Pomorska
w Słupsku,
Warszawska Szkoła Filmowa



Łukasz Androsiuk: doktor nauk humanistycznych, pracownik naukowo-dydaktyczny Akademii Pomorskiej w Słupsku oraz Warszawskiej Szkoły Filmowej, ludolog, członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier, zajmuje się teorią i filozofią kultury mediów ergodycznych i nieergodycznych ze szczególnym uwzględnieniem gier komputerowych w ich wymiarze epistemologicznym oraz estetycznym.

RETORYCZNA TEORIA IDEOLOGII W KONTEKŚCIE STUDIÓW NAD GRAMI WIDEO NA PRZYKŁADZIE GRY *UNTIL DAWN*. ZACHĘTA DO REFLEKSJI

The rhetorical theory of ideology
in the context of video game studies
on the example of *Until Dawn* game

DWIE STRONY SPORU

Jeśli rację ma choćby Henry Lowood, przekonując, że badaczy skupionych wokół kultury gier wideo powinna cechować silniejsza łączność z innymi dyscyplinami humanistycznymi¹, to, dolewając oliwy do ognia, należy dodać, że zainteresowanych krytyczną refleksją nad problemem sformułowanym w tytule artykułu bardziej od tego, że o związkach ideologii z grami

¹ M. Filiciak, *Poza nostalgję. Zwrot historyczny w badaniach gier i jego konsekwencje*, „Czas Kultury” 2015, t. 2, z. 185, s. 91–98.

wideo napisano już całkiem sporo, powinien przejmować fakt, że zdecydowana większość badaczy częściej koncentruje się na grach w kontekście ideologii aniżeli ideologii w kontekście gier.

Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom Lowooda (i wszystkich, którzy skłonni są mu wtórować), w kolejnych akapitach zamierzam skupić się właśnie na drugim problemie, podejmując się zarazem odpowiedzi na podstawowe – choć od razu dopowiem, że niezwykle skomplikowane – pytanie: w jakim znaczeniu posługują się słowem „ideologia” ci wszyscy badacze, którzy dociekają jej związków (nie tylko) z grami wideo, i czy wszyscy oni w istocie mają na myśli to samo? Przedtem jednak w oparciu o tzw. retoryczną teorię ideologii (dalej RTI) Noëla Carrolla² – która będzie dla mnie właściwym punktem odniesienia – dokonam (jak zawsze z powodów formalnych nieco uproszczonej) typologii pojęcia ideologii, opowiadając się ostatecznie za takim jego rozumieniem, które uważam za najbardziej wartościowe poznawczo.

Nim jednak to uczynię, koniecznie chciałbym wyjaśnić również przyjętą przez siebie perspektywę metodologiczną, wskazując zarazem na właściwy dla niej przedmiot badań. W swojej strategii argumentacyjnej posługiwać się będę metodą analityczną, którą rozumiem w taki sposób, w jaki tę metodę rozumieją badacze z obszaru filozofii (post)analitycznej. Oznacza to, że koncentrując swoją uwagę na interesującym mnie przedmiocie, zdarzeniu czy zjawisku, szczególne znaczenie przywiązywać będę do języka, za pomocą którego o nich mówimy. Jednocześnie, aby zapobiec możliwym nieporozumieniom dotyczącym tego, co i dlaczego w istocie będzie przedmiotem moich dociekań, chciałbym również koniecznie podkreślić, że mówiąc o ideologii w kontekście gier wideo, będę zajmował się raczej tzw. ideologicznością gier aniżeli tym, co określa się mianem gier ideologicznych³.

² Rekapitułując RTI, sięgać będę przede wszystkim do: N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej*, tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk 2011; tenże, *Filozofia horroru*, tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004.

³ Od razu należy dodać, że „raczej” nie może oznaczać w tym miejscu „wyłącznie”, a głównym tego powodem jest przede wszystkim nieostrość obu pojęć, nierzadko będąca przyczyną licznych nieporozumień i nadużyć

Upraszczaając, można powiedzieć, że te ostatnie – o czym pisałem także w innym miejscu – tym różnią się od pierwszych, że najczęściej świadomie, celowo i intencjonalnie projektowane są po to, aby transmitować określone treści lub przesłania, którym – ontologicznie rzecz biorąc – z tych właśnie powodów przypisuje się status jawny i względnie obiektywny⁴. Natomiast w przypadku tych pierwszych ich ewentualna ideologiczność nierzadko bywa przedmiotem wzmoczonych dyskusji, głównie z tego powodu, że to, co skłonni jesteśmy określić mianem treści ideologicznej, istnieje w tych grach – jak zwykle sądzimy – na głębszym i ukrytym poziomie interpretacji, przez co nie zawsze jednakowo czytelny dla badaczy, ale też samych ich twórców. Tymczasem – i jest to główna teza, na rzecz której będę argumentował – problem dotyczący ewentualnej obecności treści i przesłań ideologicznych (nie tylko) w grach wideo w mniejszym stopniu wiązać należy z refleksją nad samymi grami, w większym zaś z analizą centralnej dla problemu, o którym tu mowa, kategorii, tj. właśnie pojęcia ideologii. Na tym też pojęciu w pierwszej kolejności, a właściwie wyłącznie, koncentrować się będzie uwaga autora niniejszego tekstu. Jednocześnie nad kwestią metodologiczną pochylałem się w tym miejscu nie tylko dlatego, aby zrekapitulować swoje stanowisko badawcze, mocno (choć niebezkrytycznie) zakorzenione w tradycji analitycznej, ale również (a może przede wszystkim) po to, aby zwrócić uwagę na nierzadko niechętny stosunek wobec tej tradycji badaczy, których na potrzeby tego akapitu określe mianem nieanalitycznych⁵.

interpretacyjnych, co niewątpliwie nie pozostaje bez znaczenia dla omawianego tu problemu, na co też zresztą zwrócę uwagę w kolejnych akapitach.

⁴ Na temat roli i znaczenia ideologii w związku z RTI pisałem już wprawdzie w innym miejscu, ale wyłącznie w perspektywie tzw. trójpoziomowej analizy dzieła filmowego. Jednocześnie sądzę, że zbyt mało uwagi poświęciłem wówczas samemu pojęciu ideologii, co sprawiło, że przynajmniej niektóre sformułowane przeze mnie wnioski wydają mi się obecnie błędne. Por. Ł. Androsiuk, *Ideologiczna funkcja kina a problem dominacji i wykluczenia. W poszukiwaniu nowych strategii badawczych dla teoretyków pracy socjalnej*, w: *Religijne uwarunkowania pracy socjalnej*, red. M. Patalon, Toruń 2014, s. 191–206.

⁵ Dla jasności dodam jedynie, że przymiotnikiem „nieanalityczny” skłonny jestem określać przede wszystkim te tradycje intelektualne, których założe-

Z ich strony też wciąż popularny jest argument, jakoby filozofowie analityczni nadmierną uwagę przywiązywali do badania języka idealnego, zarazem pouczając, a nawet strofując innych, w jaki sposób wolno im się posługiwać tym językiem. Czym prędzej więc dodajmy, że ktokolwiek skłonny byłby argument taki formułować, ten popełnia w istocie błąd rzeczowy. Wbrew bowiem temu, co próbuje się niekiedy powiedzieć, współczesna filozofia (post)analityczna dawno już przestała interesować się wyłącznie strukturami idealnymi (formalnymi) – także dlatego, że jej przedstawiciele w zasadną wątpliwość poddali istnienie takich struktur – w równym stopniu zwracając się w stronę języka naturalnego⁶. Konsekwentnie analityczna metoda uwzględnia więc w równej mierze kwestie modelowego znaczenia, jak i faktycznego użycia, co unieważnia z kolei zarzut, że filozofia (post)analityczna jest z natury swojej ahistoryczna i ignoruje kontekst społeczno-polityczny.

Nieprawdą jest też, jakoby filozofowie analityczni mieli w zwyczaju kogokolwiek pouczać czy strofować tylko dlatego, że ów ktoś posługuje się tym czy innym pojęciem we właściwym mu znaczeniu. Inna sprawa, że znaczenie takiego pojęcia może mieć (i jak będę przekonywał dalej z związku z pojęciem ideologii, niekiedy istotnie miewa) trudno uchwytny sens lub sens ten co chwila zależy od kontekstu, w jakim ów ktoś się nim posługuje, co z oczywistych powodów utrudnia i jednej, i drugiej stronie podatną na argumenty dyskusję.

Postulat dotyczący jasności i czytelności danego pojęcia lub kategorii (na tyle, na ile jest to możliwe), a także konsekwencji i koherencji w zakresie posługiwania się nimi nie jest więc wyrazem dydaktycznego moralizatorstwa, a jedynie troski o sensowność wspólnej dyskusji, w szczególności tam, gdzie te pojęcia i kategorie wchodzą w zakres terminów podstawowych dla omawianego problemu. Niestety troska ta nierzadko staje się powodem animozji i nieporozumień, którym wszak miała zapobiec. Nie brakuje bowiem ze strony nieanalityków uwag, że ten postulat w konsekwencji banalizuje przedmiot dyskusji.

nia metodologiczne są szczególnie odległe od założeń filozofii analitycznej bądź wprost pozostają z nimi w opozycji.

⁶ Następnym tego zwrotu ma być właśnie zwrot „(post)analityczny”.

Tymczasem – odpierając ów zarzut – filozofowie analityczni twierdzą, że ich zadanie polega także na tym, aby tam, gdzie to wskazane, ukazywać pozorną głębię⁷.

Jednocześnie nieprawdą – i to mocno krzywdzącą – byłoby twierdzenie, że nie ma wśród ludologów oraz przedstawicieli *games studies* nikogo, kto w swoich badaniach nie korzystałby z narzędzi analitycznych, choć od razu dodać należy, że pod względem geograficznym nie wszędzie popularność tych narzędzi jest jednakowa. Choć perspektywa analityczna nadal największym uznaniem cieszy się w przede wszystkim w Wielkiej Brytanii oraz Stanach Zjednoczonych – co z powodów historycznych nie powinno nikogo dziwić – to tylko trochę mniej popularna jest ona w państwach skandynawskich. Od razu jednak dodajmy, że powodem tego stanu rzeczy (również w odniesieniu do badań ludologicznych i *game studies*) nie są wyłącznie (a nawet nie przede wszystkim) prace Espena Aarsetha, ale fakt, że filozofia analityczna od zawsze miała na tej szerokości geograficznej swoich zasłużonych rzeczników i popularyzatorów. Naturalnie również w naszym kraju istnieją badacze skupieni wokół kultury gier wideo, których w mniejszym lub większym stopniu cechuje podejście analityczne (we właściwym tu znaczeniu)⁸, choć trzeba przyznać, że popularność tej metody na gruncie polskiej ludologii i studiów nad grami wideo jest – co nie powinno w żadnym razie dziwić – wprost proporcjonalna do raczej umiarkowanej obecnie popularności, jaką cieszy się ona na gruncie polskiej humanistyki w ogóle.

Jeśli więc tak wiele uwagi poświęcam kwestiom metodologicznym, to w równej mierze po to, aby wyraźnie wskazać na przyjętą przez siebie perspektywę badawczą (tj. na jej potencjalne możliwości oraz ewentualne ograniczenia), jak i po to, aby

⁷ Na ten problem oraz jego naturę konsekwentnie zwracał uwagę w swoich pracach m.in. Marian Przełęcki, zob. tenże, *Poza granicami nauki: z semantyki poznania pozanaukowego*, Warszawa 1996.

⁸ Wśród badaczy, których prace ze względu na – skądinąd nie zawsze w pełni deklarowaną – metodologię skłonny byłbym określić mianem analitycznych, znaleźliby się m.in. Paweł Grabarczyk, Tomasz Majkowski, Augustyn Surdyk, Mirosław Filiciak (w przypadku tego ostatniego kontekstualnie i wyłącznie ze względu na wcześniejsze prace), choć oczywiście i to nie wszyscy.

zwrócić uwagę na pewne tylko kwestie sporne z nią związane. Ostatecznie jestem jednak głęboko przekonany, że bez względu na to, za którą ze stron tego sporu się opowiemy, sformułowane tu uwagi okażą się cenne.

TYPOLOGIA IDEOLOGII

Istnieje – jak sądzę – powszechna zgoda nie tylko wśród badaczy kultury gier wideo (i to bez względu na właściwą im orientację metodologiczną), że tzw. krytyka ideologiczna sztuki popularnej zajmuje miejsce szczególne – a jak argumentowałem w innym miejscu, przede wszystkim z powodów strukturalno-konstrukcyjnych skłonny jestem zaliczać gry wideo właśnie do sztuki popularnej⁹. Przypuszczam, że powszechna zgoda dotyczy również przyczyn tego stanu rzeczy, czyli przekonania, że właśnie sztuka popularna – przede wszystkim ze względu charakterystyczny dla niej na proces (re)produkcji i (re)dystrybucji oraz potencjalną zdolność oddziaływania na jej odbiorców – cechuje się również szczególną w tym względzie mocą sprawczą, nawet jeśli ta moc bywa niekiedy mocno przeceniana. Jednocześnie wśród badaczy nie ma zgody co do tego, czym właściwie jest ideologia, co też zaostrza ostatecznie spory między nimi, dotyczące ewentualnej obecności treści ideologicznych w grach wideo.

Autorstwo terminu „ideologia” przypisuje się najczęściej XVIII-wiecznemu filozofowi i ekonomście Destuttowi de Tracy, który posłużył się tym słowem, mając na myśli po prostu naukę o pochodzeniu idei (bliski odpowiednik tego, co nazywamy dzisiaj psychologią). Po raz pierwszy – jak przekonują historycy – pejoratywne znaczenie nadał temu pojęciu Napoleon Bonaparte, który skłonny był określać mianem ideologów tych, którzy zajmują się mało znaczącymi abstrakcjami zamiast realną polityką¹⁰. Oczywiście mając na uwadze to,

⁹ Zob. Ł. Androsiuk, *Noël Carrol kontra ludolodzy. Gry wideo w perspektywie klasyfikacyjnej teorii sztuki masowej*, „Czas Kultury” 2015, t. 2, z. 185, s. 117–124. Tam też czytelnik znajdzie odpowiedź na pytanie, dlaczego wolę posługiwać się terminem „sztuka popularna” aniżeli „kultura popularna” i dlaczego raczej „popularna” aniżeli „masowa”.

¹⁰ Por. N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej...*, s. 355.

czym i w jaki sposób zajmują się obecnie tzw. krytycy ideologii, można sądzić, że raczej żaden z nich – i to bez względu na właściwą sobie tradycję intelektualną – nie posługuje się słowem „ideologia” w taki sposób, w jaki posługiwali się nim Tracy czy Bonaparte. Jednocześnie owa mnogość tradycji intelektualnych pozwala – jak przekonuje Carroll – sądzić, że współczesne koncepcje ideologii dają się podzielić na dwie podstawowe (jakkolwiek mocno umowne) kategorie, tj. niepejoratywne (neutralne) ujęcia ideologii oraz ujęcia pejoratywne, choć z uwagi na niekiedy trudno uchwytny sens i znaczenie tego pojęcia jeszcze trudniej rozstrzygnąć, kiedy z jaką koncepcją mamy w istocie do czynienia. Problem dodatkowo komplikuje fakt, że słowem „ideologia” niektórzy teoretycy posługują się w tak szerokim znaczeniu, że ideologia jako taka pojmowana jest przez nich jako wszelka forma działalności symboliczno-semiotycznej, co z kolei powoduje, że słowo „ideologia” staje się po prostu synonimem słowa „kultura”. W taki też sposób słowem tym – zdaniem Carrolla – posługuje np. Terry Eagleton, który mianem ideologii określa „[...] proces wytwarzania znaczeń, znaków, towarów oraz wartości w życiu społecznym”, lub Louis Althusser, który powiada, że „[...] ideologia jest więc organiczną częścią każdej społeczności”¹¹.

Na gruncie badań ludologicznych i *game studies* (niejednokrotnie mocno zakorzenionych choćby w filozofii tego ostatniego) w podobny sposób słowem tym posługuje się wciąż wpływowy Ian Bogost, zdaniem którego „[...] podobnie jak w przypadku wszystkich kulturowych artefaktów nie istnieją gry wideo, które zawieszono byłoby w kulturowej próżni. Jako takie zawsze są wyrazem uprzedzeń ich twórców. Gry wideo mogą jednak pomóc zrozumieć te ideologiczne uprzedzenia”¹². Mocno kore-

¹¹ Tamże, s. 353. Zob. także L. Althusser, *Ideologie i aparaty ideologiczne państwa*, tłum. A. Staroń, <http://www.filozofia.uw.edu.pl/skfm/publikacje/althusser05.pdf> [dostęp: 27.02.2016].

¹² I. Bogost, *The Rhetoric of Video Games*, http://nau.edu/CAL/Interdisciplinary-Writing-Program/_Forms/RhetoricVideoGames_Bogost/ [dostęp: 27.02.2016], tłum. własne. Warto może dodać, że w swoim tekście Bogost również zwraca uwagę na przesłanki historyczne, mocno zresztą korespondujące z uwagami Carrolla.

spondujące znaczenie temu pojęciu nadaje wciąż popularny John Fiske, który powiada, że

[...] ideologiczna wydajność salonów gier opiera się na zdolności do tworzenia przestrzeni w której opozycyjnie nastawiony podmiot może wytwarzać opozycyjne znaczenia i inne formy oporu nie sprzeciwiając się jednocześnie dominującej strukturze, przeciw której definiowany jest opór¹³.

Co więcej skłonny jestem zaryzykować twierdzenie, że pojęciu ideologii niektórzy z owych badaczy nadają sens w zależności od kontekstu, w jakim się nim posługują, co jeszcze bardziej utrudnia odpowiedź na pytanie, czy ideologia rozumiana jest tu jako zjawisko pejoratywne (a więc jako zjawisko sprzyjające dowolnie rozumianej niesprawiedliwości) czy też niepejoratywne (a więc takie, które niesprawiedliwości owej ani nie powoduje, ani też jej nie sprzyja). Jednocześnie, jak sugeruje autor *Filozofii sztuki masowej*:

Jeżeli komuś bliskie jest pojmowanie ideologii jako kultury, to ów ktoś nie powinien zakładać, że ma ono charakter pejoratywny, chyba że jest zwolennikiem skrajnej i raczej mało obiecującej hipotezy, zgodnie z którą każda forma wypowiedzi kulturowej, pochodząca z dowolnej kultury – minionej, obecnej, przyszłej – jest podejrzana (pejoratywna) [...]. Tego typu napięcie musi się zresztą pojawić, kiedy współcześni krytycy, uzbrojeni w szeroko zakrojoną koncepcję ideologii, na przykład jako zjawiska semiotycznego, używają jej do zdemaskowania ucisku, ponieważ wedle wszelkiego prawdopodobieństwa ich działalność też jest zjawiskiem semiotycznym. Nie znaczy to, że zakrojone koncepcje ideologii nie mają za sobą wartościowej tradycji, lecz to jedynie, że często nie dają się pogodzić z teoriami pejoratywnymi. Jeśli się tego nie widzi, to łatwo o nierozumienia¹⁴.

Naturalnie szczególnie cennym – choć też problematycznym – poznawczo punktem odniesienia w związku z pojęciem ideologii są uwagi sformułowane przez Karola Marksa i Fryderyka

¹³ J. Fiske, *Przyjemność gier wideo*, tłum. M. Szota, w: *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Wrszawa 2010.

¹⁴ N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej...*, s. 354.

Engelsa w *Ideologii niemieckiej*. W tym dziele słowem „ideologia” autorzy określają dowolną myśl (najczęściej wchodzącą w skład całego systemu myślowego), która jest wyrazem interesów klasy dominującej (docelowo kapitalistów) i służy tej klasie. Jak powszechnie wiadomo, istotą tak rozumianej ideologii jest fakt, że „wywraca ona rzeczywistość do góry nogami niczym *camera obscura*”¹⁵ oraz że działając w ukryciu, powoduje uległość wśród tych, do których jest adresowana (docelowo wśród proletariatu). Jeśli zaś dodamy do tego, że ci ostatni – jak przekonują Marks i Engels – ulegają tzw. fałszywej świadomości, zrozumiemy, dlaczego skłonni są oni postrzegać interesy tych, którzy chcą ich zdominować, jako własne. Ideologia jest zatem według Marksa i Engelsa – zgodnie z wcześniejszą sugestią typologiczną – zjawiskiem społecznie pejoratywnym, gdyż przyczyniającym się do ogólnego ucisku i społecznej niesprawiedliwości¹⁶.

Pozostając wciąż pod wpływem uwag Carrolla (choć nie tylko), można powiedzieć, że wyraźną parafrazą marksowskiej teorii ideologii są m.in. liczne koncepcje feministyczne, mocno przecież skupione wokół badań nad szeroko rozumianą kulturą popularną. Koncepcje te zastępują słowo „klasa” słowem „płeć”, kategorię fałszywej świadomości koncepcją pozycjonowania podmiotu, tj. koncepcją, zgodnie z którą na gruncie tzw. błędnego rozpoznania podmiot, choć przekonany o swojej autonomii, w istocie staje się „uczestnikiem swojego zdominowania”¹⁷. Jak łatwo zauważyć, rzecznik tak rozumianej koncepcji ideologii (tzw. koncepcji pozycjonowania podmiotu) z łatwością może unieważnić każdy sformułowany pod jej adresem kontrargument,

¹⁵ Tamże, s. 355.

¹⁶ Warto w tym miejscu dodać, że zgoła odmienne (a nawet opozycyjne) znaczenie w stosunku do teorii Marksa nadał pojęciu ideologii Włodzimierz Lenin. Ponieważ nie mam w tym miejscu możliwości, aby bardziej wnikliwie omówić tę kwestię, dopowiem jedynie, że to, jak Lenin rozumie samo pojęcie ideologii, mocno koresponduje z koncepcją ideologii rozumianej właśnie jako kultura, co też implikuje problemy, na które zwróciłem uwagę wcześniej. Głównie dlatego też niektórzy badacze, aby uniknąć nieporozumień, konsekwentnie posługują się przymiotnikiem „marksowski”, gdy mowa o filozofii samego Marksa, oraz „marksistowski” na określenie licznych jego odczytań i interpretacji dyktowanych najczęściej polityką krajów bloku sowieckiego, choć sam Carroll tego nie czyni. Por. tamże.

¹⁷ Tamże, s. 377.

twierdząc, że ten, kto takowy wypowiada, w istocie ulega błędnemu rozpoznaniu. Jednocześnie fakt, że sam również nie jest w stanie, nie popadając w sprzeczność, wyjaśnić, w jaki sposób świadom jest jej oddziaływania, powoduje, że tę koncepcję uznać należy za autodestrukcyjną¹⁸. Osobiście skłonny jestem zaryzykować twierdzenie, że podejście takie charakteryzuje szczególnie popularną na gruncie ludologicznym i *game studies* badaczkę Anitę Sarkeesian. I choć sama Sarkeesian rzadko kiedy posługuje się terminem „ideologia”, to jej strategia zarówno argumentacyjna, jak i kontrargumentacyjna dostarcza teoretycznych podstaw, aby sądzić, że podpisałaby się pod szeroką i zarazem pejoratywną koncepcją ideologii rozumianą na modłę tzw. koncepcji pozycjonowania podmiotu, czyli koncepcji, zgodnie z którą „ideologia” jest w istocie synonimem słowa „kultura”. Teza, zgodnie z którą nie tylko kultura gier wideo, ale kultura w ogóle skażona jest pierwiastkiem seksistowskim, zdaje się być formułowana nie tylko przy okazji regularnie aktualizowanych przez badaczkę wideoblogów, ale i licznych wywiadów i innych wystąpień¹⁹. Tak radykalne stanowisko powoduje, że badaczka właściwie stawia znak równości między zjawiskiem, które nazwałem wcześniej ideologicznością gier, a grami ideologicznymi, przekonując zarazem, że mamy do czynienia wyłącznie z tymi ostatnimi.

Ostatecznie jednak – jak przekonują choćby Jon Dovey i Helen W. Kennedy – ani Sarkeesian w swojej argumentacji, ani ja w swoich wątpliwościach w żadnej mierze nie jesteśmy osamotnieni, co dowodzić ma w istocie mocno spolaryzowanych i nie zawsze możliwych do pogodzenia w tym względzie stanowisk²⁰. Jak więc wyjaśnić to, że ideologia rozumiana w szerokim pejoratywnym znaczeniu i utożsamiana z kulturą, dodat-

¹⁸ Prawdopodobnie jednym z najbardziej wpływowych rzeczników ideologii rozumianej jako tzw. koncepcja pozycjonowania podmiotu jest Slavoj Žižek, na którego nierzadko lubią powoływać się także badacze kultury gier wideo. Na temat jej autodestrukcyjności szczegółowo tamże, s. 357 i nast.; N. Carroll, *Filozofia horroru...*, s. 326–342.

¹⁹ Wszystkie wideoblogi oraz większość wywiadów znaleźć można na stronie <http://feministfrequency.com> [dostęp: 28.02.2016].

²⁰ J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, tłum. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011, s. 115–149.

kowo inspirowana tzw. koncepcją pozycjonowania podmiotu, cieszy się taką popularnością w szczególności tam, gdzie mowa o kulturze medialnej? Jak przekonuje Carroll, głównym tego powodem jest fakt, że:

[...] szeroka koncepcja ideologii powoduje, że krytycy mogą jej używać jako uniwersalnej przesłanki uzasadniającej podejmowanie krytyki ideologicznej tam, gdzie chcą bez potrzeby argumentowania. Jeśli cała kultura jest ideologiczna, to dowolny jej aspekt można badać z punktu widzenia krytyki ideologicznej. [...] Żurnale, poradniki dla odchudzających się, podręczniki do ćwiczeń – nie mówiąc już o filmach, grach wideo, telewizji czy piosenkach – stają się w ten sposób ideologiczne niejako z automatu. Tymczasem twierdząc, że wszystko jest ideologiczne, odciśkamy na własnych analizach i programach to samo piętno, co krytykowane przez nas siły ucisku²¹.

RETORYCZNA TEORIA IDEOLOGII

Pomimo licznych i nie zawsze możliwych do uzgodnienia między sobą koncepcji znaczeniowych związanych ze pojęciem ideologii istnieją – jak przekonuje autor retorycznej teorii ideologii – własności dla wszystkich owych koncepcji konstytutywne. Wszystkie one bowiem jawnie bądź milcząco zakładają istnienie dwóch składników, które Carroll nazywa składnikiem epistemologicznym (dalej SE) oraz składnikiem dominacji (dalej SD). Każdy z nich osobno jest konieczny, oba zaś razem wzięte są koniecznymi składnikami dowolnie rozumianej ideologii. SE oznacza w tym kontekście, że określone idea, pojęcie, twierdzenie czy rama kategoryalna zawierają skazę epistemologiczną. Innymi słowy, że są fałszywe bądź – jak to określa Marks – „wywracają rzeczywistość do góry nogami”²². SD z kolei jest ideologiczny, gdy idea, pojęcie, twierdzenie czy rama kategoryalna służą interesom określonej grupy dominującej, czego te grupy mogą, choć nie muszą być świadome. I choć tzw. retoryczna teoria ideologii również zawiera oba składniki, to sam Carroll

²¹ N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej...*, s. 357.

²² Tamże, s. 355.

proponuje nadać im ściślejszą postać, przewyżczając zarazem (przynajmniej niektóre) słabości konkurencyjnych teorii.

W pierwszej kolejności sugeruje on, aby przeformułować SD, odrzucając jednocześnie przekonanie, że ideologia koniecznie wiązać się musi ze zjawiskami klasowymi. Jak powiada Carroll, uwagi mogą mieć charakter homofobiczny, seksistowski, rasistowski bez względu na to, kto je wypowiada, i mają takowy, jeśli tylko, będąc fałszywymi („każdy mężczyzna jest heteroseksualny”) lub w inny sposób poznawczo ułomnymi, formułowane są jako prawdziwe i jeśli mogą prowadzić do jakichś form dominacji. Dlatego

[...] proponuję, żeby ideologie powiązać z wszelką formą dominacji, czy ucisku społecznego, niezależnie od tego, czy jest on wyrazem oraz implementacją interesów klasy panującej, czy też nie. [...] W takim ujęciu seksizm marginesowych grup społecznych, na przykład subkultur etnicznych czy religijnych również staje się ideologiczny, jeżeli tylko spełnione zostaną wymogi składnika epistemologicznego²³.

Niestety wciąż mocno nieprecyzyjny, przez co narażony na te same zarzuty co koncepcje wyżej, jest warunek zakładający, iż jakaś treść może prowadzić do jakichś form dominacji. Wszak łatwo argumentować, że

[...] każda treść intelektualna w pewnych okolicznościach może/ma potencjalną zdolność propagowania jakichś praktyk dominacji [lepiej więc powiedzieć – przyp. Ł.A.], że ułomne epistemologicznie twierdzenia, pojęcia oraz ich kombinacje mają charakter ideologiczny, gdy wynikają z nich implikacje sprzyjające (często uzasadnione przez kontekst) jakimś praktykom dominacji społecznej²⁴.

Więcej uwagi poświęcić należy również SE i to z kilku co najmniej powodów. Po pierwsze – i jest to sugestia szczególnie ważna – w świetle RTI ideologiczne mogą być już same pojęcia i ramy kategoryjne (np. pojęcie dziwki lub białego murzyna), a nie wyłącznie twierdzenia lub system, w którego skład wchodzi. Uwaga ta jest ważna tym bardziej, że mianem ideologii

²³ Tamże, s. 359.

²⁴ Tamże, s. 365.

nazywa się najczęściej zbiór określonych idei, przekonań czy twierdzeń, zapominając o jego pojęciach i twierdzeniach składowych. Po drugie, wychodząc z założenia, że wiemy, kiedy twierdzenie jest jawnie fałszywe, należy wyjaśnić, co jednak oznacza i jak rozumieć należy założenie, że takie twierdzenie lub zbiór twierdzeń jest epistemologicznie ułomny. Posłużmy się w tym miejscu – szczególnie, jak sądzę, wymownym – zdaniem „mężczyźni lubią grać w gry wideo”. Nie ulega wątpliwości, że twierdzenie to jest prawdziwe, gdyż prawdą jest, że istnieją mężczyźni, którzy lubią gry wideo. Jednocześnie zdanie to w żadnym razie nie przeczy twierdzeniu, że miłośnikami gier wideo mogą być również kobiety, a nawet twierdzeniu, że zarówno wśród mężczyzn, jak i wśród kobiet są tacy, którzy w ogóle nie interesują się grami wideo. Sformułowane wyżej twierdzenie jest zatem z formalnego punktu widzenia zdaniem szczegółowo-twierdzącym i to zdaniem prawdziwym, mówiącym tyle tylko, że jedynie niektórzy mężczyźni lubią gry wideo. A ponieważ ze zdania tego w żaden sposób nie wynikają twierdzenia sprzyjające jakimkolwiek praktykom dominacji czy dyskryminacji społecznej, nie ma podstaw, aby twierdzenie to uznać za ideologiczne. Jednocześnie ideologiczny będzie każdy taki schemat argumentacyjny, który za pomocą pokretnych – i właśnie dlatego epistemologicznie ułomnych – metod rozumowania będzie chciał z tego zdania szczegółowo-twierdzącego „istnieją mężczyźni, którzy lubią gry wideo” uczynić zdanie „wszyscy mężczyźni lubią gry wideo” lub zdanie „wszyscy mężczyźni i tylko mężczyźni lubią gry wideo”. W świetle RTI istnieją racje, aby powiedzieć, że oba ostatnie zdania nie tylko są nieprawdziwe, ale istotnie implikują przekonania sprzyjające praktykom dominacji i dyskryminacji społecznej. Jeśli więc twierdzenie, zgodnie z którym „każdy mężczyzna lubi gry wideo”, ma być ideologiczne, to dlatego, że jest fałszywe, oraz dlatego, że istotnie sprzyja praktykom dominacji i dyskryminacji społecznej, zakładając, że ktokolwiek, kto określa siebie jako mężczyznę, a nie lubi gier wideo, mężczyzną nie jest i być nie może. W przypadku zaś radykalniejszej wersji twierdzenia „wszyscy mężczyźni i tylko mężczyźni lubią gry wideo” sugeruje się oprócz tego, że ktokolwiek, kto określa siebie jako kobietę i lubi gry wideo, kobietą nie jest i być nie może.

Te same powody sprawiają, że ideologiczne będzie popularne przesłanie wielu utworów narracyjnych (także gier wideo), zgodnie z którym „każdy ma tyle, na ile zapracuje”. Nie jest bowiem prawdą, że każdy, kto ciężko pracuje, dużo zarabia, innymi słowy, że istnieje ścisły związek między ilością oraz jakością wykonywanej pracy a wynagrodzeniem. Twierdzenie to jest jednak ideologiczne nie tylko dlatego, że jest fałszywe, ale dlatego, że istotnie sprzyja praktykom dominacji społecznej, implikując zarazem społeczne wykluczanie określonych grup. Ktokolwiek bowiem byłby przekonany o prawdziwości owego twierdzenia, ten ostatecznie doszedłby do wniosku, że skoro mało zarabia, to dlatego, że mało pracuje. Co więcej przeświadczenie takie mogłoby utwierdzić go w tym, że w kontekście względnie niskiego poziomu, jaki zajmuje w hierarchii społecznej, zajmuje miejsce mu właściwe. W ten sposób ideologia wyklucza podmiot ze zbioru tych wszystkich, których stać na więcej niż jego samego, uniemożliwiając zarazem jednostce zmianę swojego położenia. A zatem w świetle retorycznej teorii ideologii:

Twierdzenie x ma charakter ideologiczny wtedy i tylko wtedy, gdy (1) x jest fałszywe (lub w inny sposób epistemologicznie ułomne); (2) zakłada jakąś praktykę dominacji społecznej lub niesie ze sobą umocowane w kontekście implikacje, które jej sprzyjają. Podobnie pojęcie lub rama kategoriałna y ma charakter ideologiczny wtedy i tylko wtedy gdy, (1) y nie przystaje do danego zjawiska (lub jest w inny sposób ułomne); (2) służy jako założenie jakiejś praktyki dominacji społecznej lub niesie ze sobą umocowane implikacje, które jej sprzyjają²⁵.

Fakt, że Carroll formułuje raczej kryteria tego, co rozumie jako ideologię, nie zaś ścisłą definicję, powinno mieć dla badaczy gier wideo szczególną wartość metodologiczną. Wszak zdecydowanie łatwiej i korzystniej jest wyjaśnić znaczenie danego pojęcia na podstawie jego cech kryterialnych aniżeli odwrotnie. Ostatecznie jednak o wartości retorycznej teorii ideologii w kontekście badań ludologicznych i *game studies* decydować jednak ma nie ona sama ani nawet ambicje jej autora, ale to, w jaki sposób ta teoria potrafi zdemaskować ideologiczność samych gier wideo.

²⁵ Tamże, s. 366.

STRACH SIĘ BAĆ

Nie tylko komercyjny sukces takich tytułów jak *Resident Evil* czy *Silent Hill* sprawił, że kultura gier wideo wciąż ulega nie-słabnącemu zauroczeniu gatunkami horroru i survival horroru. Jednocześnie to właśnie horror uchodzi niekiedy za jeden z tych gatunków, któremu krytycy ideologiczni oddają się najchętniej. Nierzadko próbuje się bowiem powiedzieć, że jednym z głównych tego powodów jest przekonanie, że ten gatunek istnieje po to, aby za sprawą lęku, który powoduje wśród odbiorców, wzbudzać uległość w stosunku do przypisanych im społecznie ról. Jak przekonuje Carroll, argumentacja taka wydaje się być popularna m.in. na gruncie interpretacji zorientowanych feministyczne, przy okazji których zwraca się uwagę na fakt, że ofiarą wielu popularnych horrorów nie bez powodu padają najczęściej niezwykle atrakcyjne, wyzwolone seksualnie kobiety²⁶. Przesłanie tych horrorów można by sformułować jako ostrzeżenie „rozwiążność seksualna zawsze prowadzi do nieszczęścia”, które w świetle RTI spełnia warunki twierdzenia ideologicznego. I choć podobnie jak Carroll za niedorzeczne uważam twierdzenie, jakoby ideologiczność wynikać miała z samych już tylko cech gatunkowych horroru, to wydana w roku 2015 przez studio Supermassive Games gra *Until Dawn* stanowić może szczególnie wymowną ilustrację sformułowanego wyżej ostrzeżenia.

Utrzymana w konwencji popularnych slasherów gra, o której mowa, to dość przewidywalna (co z ideologicznego punktu widzenia nie jest tu bez znaczenia) opowieść o grupie młodych – i jak zwykle bywa w przypadku tej estetyki – żądnych seksualnych przygód przyjaciół, którzy spędzając ferie zimowe w odległej górskiej chatce, zmuszeni są stawić czoła tajemniczemu zabójcy, demaskując zarazem jego tożsamość. Zadaniem gracza jest oczywiście rozwikłać zagadkę, wcielając się w prawie każdą postać i doprowadzając historię do możliwie najszcześniejszego zakończenia, co w przypadku *Until Dawn* oznacza uratowanie jak największej postaci. Dzieło studia Supermassive Games to wyjątkowo wdzięczny z punktu widzenia RTI przedmiot badań. Mało która gra bowiem stanowi tak wyraźny

²⁶ Tenże, *Filozofia horroru...*, s. 327.

i sugestywny przykład dzieła ideologicznie represyjnego. Takiej sugestii interpretacyjnej sprzyja zresztą już prolog gry, kiedy to Hannah Washington – jedna z głównych bohaterek gry potajemnie romansująca z Mikiem, partnerem Jessicy – za zgodą wszystkich pozostałych przyjaciół pada ofiarą obscenicznego dowcipu, który nie tylko dla niej, ale i dla jej siostry Beth kończy się śmiertelnie. Fakt, że dowcip ten miał być w istocie karą dla dziewczyny za jej rzekomą rozwiązłość, oraz to, że bohaterka w istocie sprzeciwiła się zdaniu większości swoich koleżanek, które – jak wnioskujemy z fabuły – wielokrotnie ostrzegały swoją przyjaciółkę, aby nie zabiegała o względy Mike’a, sprzyja nie tylko wcześniejszej sugestii interpretacji, zgodnie z którą „rozwiązłość seksualna zawsze prowadzi do nieszczęścia”, ale też dostarcza argumentów na rzecz równie popularnej i ideologicznej (wszak spełniającej oba warunki RTI) maksymy głoszącej, że „kwestionowanie głosu większości jest ostatecznie szkodliwe nie tylko dla ciebie, ale i twoich najbliższych”.

Chociaż RTI sformułowana została przede wszystkim z myślą o tekstach nieergodycznych, to nie widzę żadnego powodu, aby badacz nie mógł posłużyć się ową teorią, dociekając ewentualnej ideologiczności gier wideo na poziomie ich – jak nazwałby je Bogost – struktur proceduralnych. Dlatego zakładam, że jeśli za sprawą samej struktury fabularnej gra istotnie może być nośnikiem treści ideologicznych, to dzięki owym proceduralnym strukturom (które rozumiem jako konfiguracyjne możliwości, jakie gra oferuje graczowi bądź jakich się od niego domaga) może ona dostarczać dla treści tych ideologicznych uzasadnień. I pod tym względem *Until Dawn* zdaje się być wdzięcznym – bo na wskroś czytelnym – przykładem. W istocie bowiem, choć gra już od pierwszych sekund informuje gracza o tym, że – jak głosi jedna z instrukcji wprowadzających – „błaha decyzja w grze może znacząco zmienić wszystko a twoje działania wpłyną na to, jak rozwinie się historia”, to ostatecznie w żaden sposób nie daje graczowi możliwości uniknięcia zasadniczego dla struktury fabularnej gry wypadku, w którym giną obie siostry Washington, co ma jeszcze bardziej utwierdzać nas w przekonaniu, że kara, którą poniosły Hannah i Beth, była konieczna i nieunikniona, co wszak samo w sobie jest strategią ideologiczną dostarczająca proceduralnych uzasadnień dla sformułowanych wyżej twier-

dzeń („rozwiążność seksualna zawsze...”, „kwestionowanie głosu większości...”). Jednocześnie należy dodać, że w późniejszych partiach *Until Dawn* rzeczywiście oferuje graczowi wybory, od których zależą dalsze losy opowieści, choć wybory te w konsekwencji wpływają jedynie na to, który z bohaterów dotrwa do – ostatecznie zawsze takiego samego – finału historii. Jednak to właśnie owe wybory, tj. struktury proceduralne, i konsekwencje z nimi związane (przesłania, których stanowią ilustrację) pozwalają nam odczytać ideologiczność gry. Na przykład fakt, że aby Matt dotrwał do końca historii, musi on zignorować prośbę Emily o pomoc, troszcząc się wyłącznie o siebie, trudno zinterpretować inaczej jak „należy myśleć wyłącznie o sobie”, co jest rzecz jasna wyrazem skrajnie indywidualistycznej ideologii, charakterystycznej dla późnego kapitalizmu. Nie inaczej jest w maksymie „nie warto być dociekliwym i szukać prawdy”. Dotyczy ona wyboru, przed jakim stoi gracz, który chce, aby do końca finału dotrwała również Ashley. W jej przypadku gracz musi bowiem zlekceważyć tajemnicze dźwięki wydobywające się z piwnicy i nawet na chwilę nie zbaczać z głównego wątku gry, podążając za resztą bohaterów.

Nie bez powodu zwróciłem wcześniej uwagę na fakt, że *Until Dawn* od strony fabularnej – ale też proceduralnej – jest grą zasadniczo przewidywalną (choć oczywiście ta uwaga mogłaby być adekwatna w przypadku wielu innych gier). Niemal od pierwszych minut gry dość łatwo domyślamy się następstw fabularnych wydarzeń oraz wyborów, przed jakimi przyjdzie stanąć graczowi, co częściowo wynika z faktu, że gra bezpośrednio nawiązuje do wielu utworów z gatunku horroru. Jednocześnie jednak – jak podkreśla Carroll – przewidywalność tekstu jest integralną funkcją wielu argumentacji o charakterze ideologicznym. Na gruncie RTI oznacza to, że ewentualna treść ideologiczna tekstu nie tyle istnieje, ile za sprawą tego, co amerykański filozof za Arystotelesem nazywa sylogizmem entymematycznym, musi zostać przez odbiorcę odgadnięta²⁷. Upraszczając, przesadnie można powiedzieć, że z wnioskowaniem entymematycznym do czynienia mamy wówczas, kiedy

²⁷ Proces odgadywania proponuję rozumieć podobnie jak rozumowanie abdukcyjne. Więcej na ten temat zob. N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej...*, s. 285–349.

[...] jedna przesłanka schematu argumentacyjnego zostaje opuszczona, skłaniając odbiorców do jej uzupełnienia. Tym samym czyni to z nich uczestników procesu argumentacji, ci zaś [...] dostarczają tego, czego potrzeba argumentowi, by osiągnął swój cel. Przydaje to wiarygodności argumentacji w oczach odbiorcy, który mając wrażenie, że samodzielnie znalazł brakujący fragment, może uznać, że jest autorem wypowiedzi [...]. W ten sposób uświadamiamy sobie brakujący element i uzupełniamy wywód najczęściej zdroworoządkowym banałem²⁸.

Istnieją, jak sądzę, racje, aby powiedzieć, że na gruncie badań nad ideologicznością gier wideo (choć niewykluczone, że także innych tekstów ergodycznych) owymi brakującymi przesłankami są właśnie struktury proceduralne, tj. – jak zasugerowałem wyżej – konfiguracywne możliwości, jakie gra oferuje graczowi bądź jakich się od niego domaga.

Ostatecznie nie brakuje i takich, którzy skłonni są twierdzić, że sama trwałość i popularność filmów i gier z gatunku horroru wynika z ich funkcji ideologicznej, którą jest w istocie podtrzymywanie *status quo*. Szczególnie inspirujące i szczególnie adekwatne nie tylko w przypadku *Until Dawn* wydają się być w tym względzie słowa Stephena Kinga, który przekonuje, że

[...] horror jest niczym republikanin w trzyczęściowym garniturze. Opowieść zawsze toczy się tak samo. Następuje wejście na teren zakazany, którym jest jakieś miejsce, gdzie nie powinno iść, ale idziesz, tak jak wtedy gdy matka mówi ci, żebyś nie szedł [...]. Potworność fascynuje nas ponieważ odwołuje się do konserwatywnego republikanina w trzyczęściowym garniturze którego wszyscy mamy w sobie [...]. Niech mi więc będzie wolno stwierdzić, że to nie aberracje fizyczne nas przerażają, lecz brak porządku który się w takich sytuacjach objawia [...]. Twórcą horroru jest przede wszystkim czynnik normy²⁹.

I jeśli King ma mieć rację, to niechaj słowa Sam – głównej protagonistki *Until Dawn* – „chcę żeby było jak dawniej... po prostu normalnie” stanowią argument na ich rzecz.

²⁸ Tamże, s. 385–386.

²⁹ Tenże, *Filozofia horroru...*, s. 333.

Choć trudno powiedzieć, czy retoryczna teoria ideologii Noël Carrola znajdzie swoje miejsce na gruncie ludologii i *game studies*, to przekonany jestem, że bez wątpienia posiada ona teoretyczny potencjał obok którego po prostu nie wypada przejść obojętnie i to nawet jeśli pierwotnie sformułowana została z myślą o nieergodycznych tekstach, głównie narracyjnych. Nic však nie stoi na przeszkodzie, aby posługiwać się nią tam, gdzie była dotąd nieobecna, choćby po to, aby znajdować jej słabości, tam zaś, gdzie to możliwe, skutecznie je przewycięzać, podobnie jak sam starałem się to zrobić przy okazji niniejszego tekstu. Jednak przynajmniej na razie proponuję pozostawić bez odpowiedzi pytanie, czy na gruncie RTI możliwe jest również badanie gier, które zamiast sprzyjać ideologii skutecznie stawiają jej opór.

Abstrakt

W kontekście refleksji nad grami wideo słowo „ideologia” odmieniane bywa przez wszystkie przypadki. Nie zmienia to jednak faktu, że pojęciu temu badacze nadają niekiedy różne (i niezadko trudne do pogodzenia ze sobą) znaczenia, przez co na różne sposoby też rozumiana bywa refleksja nad ewentualną ideologicznością samych gier. Niniejszy tekst jest próbą spopularyzowania na gruncie ludologii/*game studies* tzw. retorycznej teorii ideologii, która stanowić może kolejną i być może również cenną poznawczo odpowiedź na pytanie, jak refleksję taką uprawiać.

Abstract

In the context of reflection concerning video games, the word of “ideology” tends to appear in all possible shades. It does not, however, change the fact that researchers on occasion assign different (and frequently virtually incompatible) meanings to this concept. As a consequence, the very reflection on potential ideological dimension of games tends to be similarly open to different interpretations. This text is an attempt to promote on the basis of game studies the so-called rhetorical theory of ideology which may constitute another – perhaps equally valuable in the cognitive sense – answer to the question of how a reflection of this sort might be performed

BIBLIOGRAFIA

- Androsiuk Ł., *Ideologiczna funkcja kina a problem dominacji i wykluczenia. W poszukiwaniu nowych strategii badawczych dla teoretyków pracy socjalnej*, w: *Religijne uwarunkowania pracy socjalnej*, red. M. Patalon, Toruń 2014, s. 191–206.
- Androsiuk Ł., *Noël Carrol kontra ludolodzy. Gry wideo w perspektywie klasyfikacyjnej teorii sztuki masowej*, „Czas Kultury” 2015, t. 2, z. 185, s. 117–124.

- Carroll N., *Filozofia horroru*, tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004.
- Carroll N., *Filozofia sztuki masowej*, tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk 2011.
- Dovey J., Kennedy H.W., *Kultura gier komputerowych*, tłum. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011.
- Filiciak M., *Poza nostalgię. Zwrot historyczny w badaniach gier i jego konsekwencje*, „Czas Kultury” 2015, t. 2, z. 185, s. 91–98.
- Fiske J., *Przyjemność gier wideo*, tłum. M. Szota, w: *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Przełęcki M., *Poza granicami nauki: z semantyki poznania pozanaukowego*, Warszawa 1996.

NETOGRAFIA

- Althusser L., *Ideologie i aparaty ideologiczne państwa*, tłum. A. Staroń, <http://www.filozofia.uw.edu.pl/skfm/publikacje/althusser05.pdf> [dostęp: 27.02.2016].
- Bogost, I., *The Rhetoric of Video Games*, http://nau.edu/CAL/Interdisciplinary-Writing-Program/_Forms/RhetoricVideoGames_Bogost/ [dostęp: 27.02.2016].
- Sarkeesian A., *Feminist Frequency* [blog], <http://feministfrequency.com> [dostęp: 27.02.2016].

LUDOGRAFIA

- Resident Evil* (seria, Cacpm, 1996).
- Silent Hill* (seria, Konami, 1999).
- Until Dawn* (Supermassive Games, 2015).

MARTA TYMIŃSKA

Uniwersytet Gdański



Marta Tymińska: doktorantka na Filologicznych Studiach Doktoranckich Uniwersytetu Gdańskiego, specjalizuje się w badaniach nad awatarami i szeroko pojętą narracyjnością w grach cyfrowych. Do pozostałych zainteresowań badawczych należą: komiks kobiecy, komiks japoński, zjawiska fanowskie i fandomy. Z wykształcenia kulturoznawczyni i psycholożka.

KULTURA AWATARÓW – STRATEGIE GRY I TOŻSAMOŚĆ

Avatar culture – gaming strategies and identity

WPROWADZENIE

O grach (cyfrowych i nie tylko) w ciągu ostatnich dziesięciu lat powiedziano bardzo wiele¹, a jednym z najbardziej frapujących badaczy tematów są relacje pomiędzy graczami a postaciami, w które wcielają się oni w trakcie rozgrywki. Postacie z gier zawsze fascynowały, przede wszystkim dlatego, iż to one są przewodnikami gracza po świecie gry, a zakres działań gracza ograniczony jest przez możliwości dane awatarowi. Mechanizmy psychologiczne, zachowania społeczne oraz fenomeny kulturowe towarzyszące graczom i ich postaciom doprowadziły do utworzenia się osobnego nurtu w obrębie groznawstwa, zwanego *avatar studies*. Badania nad awatarami rozwijają się niezwykle dynamicznie, głównie ze względu na ciągły postęp w branży gier – zarówno technologiczny, jak i obyczajowy. Pojawia się też coraz więcej badań i spostrzeżeń wskazujących na różnorodność relacji pomiędzy graczem a awatarem. Społeczne i paraspoleczne zachowania zachodzące między ludźmi a ich awatarami to fakt.

¹ Piotr Sterczewski świetnie streszcza osiągnięcia groznawcze w przekrojowym tekście *Game studies, tutorial: wprowadzenie do multidyscypliny* („Czas Kultury” 2015, nr 185, s. 84–90).

Niniejszy tekst ma przybliżyć różnorodność relacji pomiędzy graczami a awatarami poprzez prezentacje najnowszych badań z tego zakresu, jak również zarysowanie nowych możliwości badawczych. Postara się również odpowiedzieć na pytanie, czy istnieje kultura awatarów i czym się charakteryzuje.

TELEOBECNOŚĆ AWATARÓW, NPC-ÓW I ALTÓW – PRÓBA DEFINICJI

Wśród badaczy nie ma zgody co do wyraźnej i jednoznacznej definicji awatara w grach cyfrowych, gdyż cyfrowe reprezentacje użytkowników rozwijają się wciąż wraz z postępem technologicznym, a co za tym idzie – zgodnie z nowymi technologiami, gram, mediami społecznościowymi. Najbardziej adekwatna robocza definicja uznaje awatary z gier cyfrowych za wizualne (a czasem również dźwiękowe) reprezentacje gracza w środowisku wirtualnym gry. Tym samym włączamy w grono awatarów zarówno postacie, które są predefiniowane (zaprojektowane przez twórców gry), jak i te, które gracz może samodzielnie stworzyć.

Jak zaznaczają Ahn, Fox i Bailenson w swojej definicji awatara, można przyjąć zarówno bardzo szeroki zakres pojmowania tego zjawiska, jak i bardzo wąski, za główne kryteria przyjmując takie cechy jak stopień realizmu behawioralnego czy poziom interakcji między graczem a awatarem oraz między awatarem a grą². Sami badacze skupiają się na „wirtualnym człowieku”, czyli na antropomorficznej reprezentacji jednostki w wirtualnym środowisku³. Najnowsze obserwacje i badania zwracają jednak uwagę, iż antropomorfizm nie jest obligatoryjny, aby między postacią a graczem nawiązała się określona relacja lub zadania zostały wykonane prawidłowo⁴.

² S.J. Ahn, J. Fox, J.N. Bailenson, *Avatars*, <https://www.academia.edu/4184811/Avatars> [dostęp: 08.10.2015], s. 3–4.

³ Tamże, s. 4.

⁴ Patrz: A. Stevenson Won, J.N. Bailenson, J. Lanier, *Appearance and Task Success in Novel Avatars*, <https://vhil.stanford.edu/pubs/> [dostęp: 20.07.2016], s. 2; T.L. Taylor, *Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds*, w: *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, ed. R. Schroeder, London, 2002, s. 46.

Używanie terminu „awatar” w kontekście gier cyfrowych sięga już połowy lat 80. XX wieku, gdzie pojawił się w grach takich jak *Ultima IV: The Quest for Avatar* (1985) i *Habitat* (1986). W przypadku pierwszej z tych gier, słowo „awatar” zostało użyte w ramach inspiracji hinduizmem: główny bohater tej części *Ultimy* mógł w finale gry zostać tytułowym Awatarem – mitycznym bohaterem o boskich przymiotach⁵. W *Habitacie* słowo „awatar” stało się elementem terminologii samej gry – można było wybrać postać reprezentującą nas wobec pozostałych osób grających w (wówczas przede wszystkim lokalnej) sieci. Określenie to umocniło się również przez literaturę cyberpunkową, gdzie wirtualne reprezentacje bohaterów podróżowały po internetowych sieciach, przedostawały się do gier lub wnętrza oprogramowania komputerowego⁶. Współcześnie wszechobecne używanie awatarów zbliża się do przewidywań poszczególnych twórców fantastyki naukowej, jednakże ich zróżnicowanie zdecydowanie przekracza futurystyczne wyobrażenia. Z reguły przedstawienia te miały odzwierciedlać ludzi w świecie rzeczywistym, co odbiega w pewnym stopniu od tego, w jakim stopniu awatary odbijają czy też ukazują graczy lub użytkowników.

Na potrzeby tego tekstu, a także dalszych rozważań dotyczących awatarów należy dokonać niełatwego rozróżnienia między awatarami używanymi w serwisach społecznościowych i podobnych usługach a awatarami w grach cyfrowych. Sercan Sengün zwraca uwagę na rozdźwięk, jaki panuje w wirtualnych środowiskach: media społecznościowe wymagają od swoich użytkowników rzekomego autentyzmu, natomiast w cyfrowych grach nacisk położony jest na autokreację i fikcyjność postaci⁷. W kontekście Facebooka, Google+ lub Instagrama najistotniejszą kwestią jest odzwierciedlenie siebie w sposób adekwatny i realny, co jest notorycznie nadużywane. W grach cyfrowych natomiast cechy osób-graczy są częściej oceniane

⁵ R. Garriot, *Inside Ultima IV*, „Computer Gaming World. The Journal of Computer Gaming” 1986, No. 26, s. 20.

⁶ S.J. Ahn, J. Fox, J.N. Bailenson, *Avatars...*, s. 3.

⁷ S. Sengün, *Why Do I Fall for the Elf, When I Am No Orc Myself? The Implications of Virtual Avatars in Digital Communication*, „Comunicação e Sociedade” 2015, No. 27, s. 182.

w kontekście tego, jakim awatarem się posługują (w szczególności w grach online)⁸.

Gry cyfrowe nie składają się jedynie z awatarów, ale są zaludnione w większości przez postacie niegrywalne (*non-playable character*, NPC)⁹, które stanowią siłę napędową fabuły, służą informacji i mogą być osadzone w relacjach lub je tworzyć z prowadzoną przez gracza grywalną postacią (*playable character*). Mariusz Pisarski i Dorota Sikora zauważają, że z poziomu badań literackich pomiędzy grywalnym awatarem a NPC-em nie ma znaczących różnic¹⁰. Pojawiają się one dopiero, gdy istotna staje się kwestia tożsamości gracza w kontekście odgrywanej postaci i odsłania się cały wachlarz relacji i strategii, jakie mogą się ukazać badaczom. Według badaczy zajmujących się awatarami oraz „agentami” (postaciami kierowanymi przez komputer, które są obecne w środowisku wirtualnym) istnieje prawidłowość, wedle której badani użytkownicy środowiska wirtualnego (podobnie do graczy) zdecydowanie chętniej wchodziłi w interakcję z innymi, kierowanymi przez osoby awatarami niż z prowadzonymi przez sztuczną inteligencję agentami¹¹. Wiele eksperymentów z wirtualnymi środowiskami badających interakcje pomiędzy ludźmi a awatarami ma potem przełożenie na projektowanie postaci i szeroko pojęty *game design* oraz *game development*¹², dlatego też przyglądając się awataram w grach cyfrowych, warto również zapoznać się z tymi badaniami.

Świat gier cyfrowych jest niezwykle zróżnicowany i chociaż pewne typy i gatunki gier są popularniejsze niż inne, to mamy do czynienia z całym wachlarzem grywalnych postaci, jakie możemy obsługiwać. Awatary można dzielić na różne typy i rodzaje, głównie ze względu na poziom obecności w środowisku gry, jak i poziom, w jakim możemy ingerować w daną postać. Daniel

⁸ Tamże, s. 183.

⁹ M. Pisarski, D. Sikora, *Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej*, „Homo Communicativus” 2008, t. 5, nr 3, s. 191.

¹⁰ Tamże.

¹¹ Zob.: J. Fox i in., *Meta-Analysis: Agents vs. Avatars*, <https://vhil.stanford.edu/pubs/> [dostęp: 20.07.2016].

¹² Wiele takich artykułów pojawia się na portalach poświęconych projektowaniu gier jak na przykład Gamasutra.com czy też Gamedev.net, gdzie teksty naukowe są analizowane pod kątem ich przydatności w gamedevie.

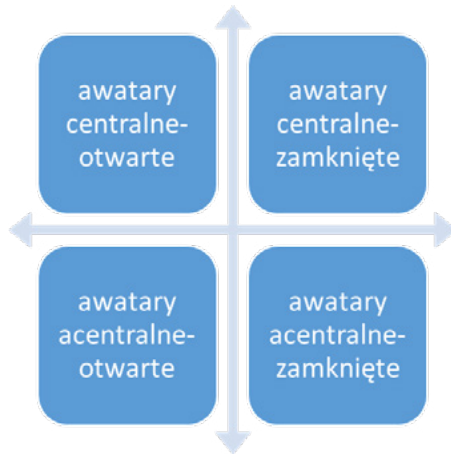
Kromand był jednym z pierwszych badaczy, którzy zaproponowali typologiczne rozwiązania dotyczące klasyfikacji awatarów¹³. Nie wyczerpuje ona wszystkich możliwości, ale umożliwia osadzenie grywalnych postaci w pewnych ramach pojęciowych. Kromand opisuje to za pomocą dwóch przecinających się osi. Oś pionową stanowią dwie skrajności: awatary centralne (postacie, które można kontrolować i które tym samym są siłą napędową historii) oraz acentralne (awatary, nad którymi należy rozłożyć opiekę)¹⁴. Oś pozioma jest natomiast rozpięta między cechami: otwartością (awatarami, które gracz może kreować i rozwijać) a zamknięciem (postacie z góry zdefiniowane przez twórców gry)¹⁵. W zależności od specyfiki danego projektu, odnoszącej się do rozgrywki i mechaniki, narracji, prezentowanego gatunku, można danym awatarom przypisać określone miejsce na wykresie. Przykładowo: Cloud z *Final Fantasy VII* (1997) będzie awatarem centralnym-zamkniętym, natomiast protagonista *Dragon Age: Origins* (2009) będzie postacią centralną-otwartą. Do awatarów acentralnych-otwartych Kromand zalicza między innymi rodziny z serii gier *The Sims* (2009). Ostatnia kategoria nastrocza badaczowi wiele problemów, jednak nie wyklucza istnienia w obrębie ludografii również takich awatarów.

Dla dalszych rozważań istotny jest również podział awatarów na predefiniowane (*predefined*) oraz dostosowywane do gracza (*customized*), które można też traktować jako uproszczone wersje awatarów zamkniętych i otwartych. Warto jednak zauważyć, iż dla Kromanda poziom otwartości awatara może być różny, gdyż nawet narzucona przez twórcę postać może pójść w kreowanym już przez gracza kierunku. W przypadku postaci predefiniowanych i dostosowywanych nacisk położony jest przede wszystkim na rozpoczęcie rozgrywki, moment zapoznania się z postacią lub też stworzenia jej w ramach stosownego narzędzia. Często rodzaj awatara jest podstawą decyzji, czy gracz sięgnie po daną produkcję i czy będzie zadowolony z rozgrywki.

¹³ D. Kromand, *Kategoryzacje awatarów*, tłum. J. Pięciński, <http://wiedza-iedukacja.eu/archives/11948> [dostęp: 05.11.2014].

¹⁴ Tamże.

¹⁵ Tamże.



Rysunek 1. Podział awatarów według Daniela Kromanda (D. Kromand, *Kategoryzacje awatarów*, tłum. J. Pięciński, <http://wiedzaiedukacja.eu/archives/11948> [dostęp: 05.11.2014])

Istnieje szereg gier, w których poza możliwością wykreowania własnej postaci istnieje możliwość stworzenia alternatywnych postaci w ramach gry, tzw. altów¹⁶. Do takich gier zaliczają się przede wszystkim gry online takie jak MMORPG *World of Warcraft* (2004) czy wirtualne środowiska takie jak *Second Life* (2003). Tworzenie altów, a nawet „alcoholizm” Paul Manning opisuje jako rodzaj wirtualnego pasożytnictwa na świecie gry¹⁷. Według niektórych obserwatorów tego zjawiska liczne alternatywne postacie mają na celu wprowadzenie do rozgrywki elementu niewidzialności, udostępnienie innych części świata graczowi. Nie zawsze te zabiegi są uznawane za korzystne z punktu widzenia gier i niekiedy są ograniczane lub też zabraniane¹⁸. Dla badaczy takich jak T.L. Taylor używanie wielu alternatywnych postaci jest zgodne z eksperymentowaniem poprzez przyjmowanie różnych ról w kontekście gry lub

¹⁶ P. Manning, *Altoholics Anonymous: On the Pathological Proliferation of Parasites in Massively Multiple Online Worlds*, „Semiotic Review” 2013, No. 1, s. 1.

¹⁷ Tamże, s. 2–3.

¹⁸ Tamże, s. 17–18.

środowiska wirtualnego¹⁹. Poszczególne awatary mogą ewokować inne znaczenia, jak również rozwijać odmienne umiejętności, a poprzez określone zachowania prowadzić do zupełnie przeciwnego efektu końcowego rozgrywki.

W grach uwzględniających interakcję z innymi osobami oraz ich awatarami rodzi się pytanie o to, czy awatary mogą tworzyć kultury. Według Stephena Webba istnienie kultury awatarów wyraża swoją obecność poprzez narrację, którą prowadzą jej uczestnicy²⁰. Według niego tożsamości obecne w środowisku gry mogą być ucieleśnione, doświadczalne zmysłami, ich cechą jest również ciągły ruch i zmienność²¹. W swoich badaniach potwierdza to T.L. Taylor, chociaż stwierdza też, iż trwałość tych relacji oraz ich zaistnienie zależy od indywidualnych preferencji jednostek i ich chęci socjalizacji²². Z całą pewnością posługiwanie się awatarami stało się określoną, kulturową normą, w której odnajdują się ludzie zaznajomieni z interfejsami gier cyfrowych. Wedle tej normy nie jest konieczne zapoznanie się i wcielenie w każdego awatara, aby być świadomym zjawisk i relacji, które zachodzą pomiędzy graczem a awatarem.

Opis kultury awatarów następuje wiele trudności głównie ze względu na różnorodne relacje zachodzące między graczem a postacią, przyjętą strategią i stylem gry, poczuciem tożsamości, socjalizacją, mechaniką prezentowaną przez grę czy samą opowieścią. W przypadku gier online jednym z najbardziej interesujących ich aspektów są dodatkowo relacje społeczne pomiędzy uczestnikami określonej gry, komunikacja, organizacja czy też zachodząca współpraca. W grach offline z kolei mamy do czynienia z tworzeniem się zupełnie innej kultury awatarów – jest to kultura wspólnoty graczy doświadczających podobnych aspektów danej gry. Postacie w tych produkcjach są często traktowane na równi z bohaterami filmowymi czy literackimi, jednakże nie jest to jedyny trop, jakim można podążać.

¹⁹ T.L. Taylor, *Living Digitally...*, s. 52–54.

²⁰ S. Webb, *Avatar Culture: Narrative, Power and Identity in Virtual World Environments*, „Information, Communication & Society” 2001, No. 4, s. 562.

²¹ Tamże.

²² T.L. Taylor, *Living Digitally...*, s. 47–49.

Do głębszego zrozumienia zjawiska kultury awatarów istotne jest również przyjrzenie się strategiom i stylom grania, a także wynikającym z nich relacjom z odgrywaną postacią.

WACHLARZ RELACJI, STRATEGII GRANIA ORAZ TOŻSAMOŚCI

Istotną kategorią opisu dla awatarów jest pojęcie ucieleśnienia (*embodiment*) oraz teleobecności (*telepresence*) w wirtualnych światach. Antal Haans oraz Wijnand A. Ijsselsteijn opracowali teoretyczne ramy tego zjawiska w kontekście nowych mediów z uwzględnieniem dotychczasowych badań w tej dziedzinie²³. Ucieleśnienie rozumiane jest przede wszystkim jako wcielanie jednostki w narzędzia i artefakty (niekoniecznie technologiczne), które reprezentują osobę w danym kontekście. Teleobecność z kolei może być rozumiana za Haansem i Ijsselsteijnem jako zarazem poczucie „bycia tam”, jak i samo istnienie zmediatyzowanego, symulowanego środowiska²⁴. Terminy te dotyczą nie tylko środowiska awatarów, jednak są niezwykle użyteczne jako kategorie opisowe. Ucieleśnienie opiera się na trzech bardzo istotnych cechach posiadanych przez każdą jednostkę: morfologii, schemacie ciała oraz obrazie ciała²⁵. Badacze dokonali rozróżnienia na dwa sposoby włączania technologii: oparte na schemacie ciała funkcjonalne przedłużenia ciała oraz fenomenologiczne przedłużenia „ja” jednostki oparte o obraz ciała²⁶. Awatary mogą stanowić przede wszystkim przedłużenia oparte o obraz ciała, jako że same są wizualnymi reprezentacjami gracza. Zważywszy na odczucia pojawiające się podczas grania awatarem, takie jak utożsamienie, przywiązanie czy idealizacja, można stwierdzić, iż awatary w wielu przypadkach stanowią przedłużenie ludzkiego poczucia „ja”. Nie oznacza to, że gracz będzie się czuł awatarem za każdym razem, ale z całą pewnością różne awatary angażują tymczasowo różne aspekty „ja” danego gracza.

²³ A. Haans, W.A. Ijsselsteijn, *Embodiment and Telepresence: Towards a Comprehensive Theoretical Framework*, „Interacting with Computers” 2012, No. 24, s. 211–218.

²⁴ Tamże, s. 211.

²⁵ Tamże, s. 212.

²⁶ Tamże, s. 216.

Należy również uwzględnić motorykę, która przekłada się na to, jak wypadamy w określonych grach – wtedy awatary nie tylko stanowią element tożsamości, ale również przedłużenie ciała.

Fizyczna bliskość i biegłość w prowadzeniu awatara prowadzi przede wszystkim do zbudowania określonych relacji z awatarami. Na Wydziale Studiów Komunikacyjnych Uniwersytetu w Zachodniej Wirginii w Stanach Zjednoczonych zespół badaczy złożony z Jaime Banks i Nicholasa Davida Bowmana stworzył szereg narzędzi do badania relacji człowieka z awatarem w oparciu o styl grania oraz o motywację, jaką mają gracze. Badania były prowadzone przede wszystkim na graczach gier MMO, którzy korzystają również z socjalizacyjnych aspektów rozgrywki. Najważniejszymi osiągnięciami tego zespołu badaczy było stworzenie kilku sposobów opisu awatarów, które były zbudowane na podstawie metafor zarówno obecnych w literaturze, jak i używanych przez samych graczy²⁷. Powstały tym samym dwie skale badające aspekty relacji pomiędzy graczem a awatarem. Awatar w tych badaniach rozumiany jest przede wszystkim jako interaktywny i społeczny sposób reprezentowania użytkownika²⁸. Jest to definicja, która rezygnuje zarówno z wizualności, jak i wyklucza awatary z gier jednoosobowych, dlatego dla naszych rozważań stanowi uzupełnienie pierwotnej, bardziej inkluzywnej definicji.

Pierwsza skala opracowana przez Banks i Bowmana skupia się na relacji pomiędzy graczem a awatarem – PAR (*person-avator relationship*) i wyróżnia cztery rodzaje relacji, które zależą od stylu grania oraz poziomu przywiązania do postaci (z użyciem stosownej skali)²⁹. Pierwszą, najbardziej odciętą od postaci w grze, jest relacja z awatarem jako z przedmiotem (*avator-as-object*), co powiązane jest z bardziej rywalizacyjnym stylem grania. Kolejną metaforą relacji, jaką posługują się gracze, jest postrzeganie awatara jako „ja” (*avator-as-me*). Ci gracze wyróżniają się graniem jako działaniem społecznym oraz

²⁷ J. Banks, N.D. Bowman, *From Toy and Tool to Partner and Person: Phenomenal Convergence/Divergence Among Game Avatar Metaphors*, „Selected Papers of Internet Research” 2015, No. 16, s. 1–5.

²⁸ Tamże, s. 1.

²⁹ J. Banks, *Object, Me, Symbiote, Other: A Social Typology of Player-Avatar Relationships*, „First Monday. Peer-Reviewed Journal on the Internet” 2015, No. 2, s. 1.

praktyką. Gracze grający poprzez negocjację oraz nadawanie grze sensu najczęściej postrzegają swojego awatara jako symbionta (*avatar-as-symbiote*). Symbiotyczne relacje są bardziej zmienne w charakterze, balansując na granicy intymności, gdzie gracz dostosowuje się do swojej postaci, jak również upodabnia ją do siebie. Najbardziej interesującą postawą wobec awatarów jest traktowanie ich jako społecznych innych (*avatar-as-social-other*), co charakteryzuje eskapistyczny styl grania. Awatar w takim układzie traktowany jest jako emocjonalnie bliski, ale autonomiczny i niezależny byt, z którym należy współpracować. Skala PAR unaocznia nam, jak różnorodne mogą być społeczne zachowania zapośredniczone przez awatary. Skala ta jednak nie wyczerpuje wszystkich możliwości opisu awatarów.

Niedługo po walidacji pierwszego kwestionariusza badacze zaprezentowali kolejną użyteczną skalę skupiającą się na interakcji pomiędzy graczem a awatarem – PAX (*player-avatar interaction*). Celem tego opisu jest zintegrowanie pozostałych istniejących skal do opisu relacji gracza i awatara i ich wzajemna weryfikacja. PAX sprawdza wśród graczy w MMO następujące czynniki: inwestycja emocjonalna (*emotional investment*), antropomorficzna autonomia (*anthropomorphic autonomy*), zawieszenie niewiary (*suspension of disbelief*) oraz poczucie kontroli (*sense of control*)³⁰.

Nieco szersze (nieograniczone jedynie do gier MMO) kategorie opisu proponują Melissa Lewis, Rene Weber i Nicholas D. Bowman, tworząc system pomiaru przywiązania do postaci zwany CA (*character attachment scale*). Kwestionariusz ten pierwotnie był przeznaczony dla graczy w narracyjne gry fabularne (RPG, *role playing game*). W skali znalazły się takie czynniki jak: identyfikacja/przyjaźń, zawieszenie niewiary, kontrola postaci oraz odpowiedzialność za postać³¹. Interesujący jest fakt, iż najwyższą korelację pomiędzy motywacją do gry a przywiązaniem do postaci wykazywali gracze w gry z gatun-

³⁰ J. Banks, N.D. Bowman, *Emotion, Anthropomorphism, Realism, Control: Validation of Merged Metric for Player-Avatar Interaction (PAX)*, „Computers in Human Behavior” 2015, No. 54, s. 215–223.

³¹ M.L. Lewis, R. Weber, N.D. Bowman, „*They May Be Pixels, But They’re MY Pixels: Developing a Metric of Character Attachment in Role-Playing Games*,” *CyberPsychology & Behavior* 2008, No. 11, s. 515–518.

ku fantazy³². Kwestionariusz przywiązania do postaci służył też za podwaliny pod dwa poprzednie narzędzia badawcze, czyli PAR i PAX³³.

Z reguły skale te występują w badaniach wspólnie, uzupełniając opis relacji zachodzących pomiędzy określonymi graczami a ich awatarami w kontekstach: gatunku i rodzaju gry, mechaniki, tematyki, a także zagadnień rasy, klasy czy tożsamości psychoseksualnej. Wielokrotnie można też zetknąć się z napięciem, jakie generuje się pomiędzy twórcami gier, potrzebami graczy oraz ograniczeniami narzuconymi przez mechanikę gry – nie wszędzie można stworzyć awatara oddającego wygląd określonego gracza. Niekiedy wpływa to dość znacznie zarówno na odbiór danej produkcji, jak i na relację wytworzoną pomiędzy graczem i awatarem.

W tym czasie w Virtual Human Interaction Lab Uniwersytetu Stanforda trwają badania nad różnorodnymi aspektami interakcji pomiędzy ludźmi a ich wirtualnymi odpowiednikami – nie wszystkie z nich opierają się o środowiska i społeczności tworzone za pośrednictwem Internetu³⁴. Tym samym badania te umożliwiają wgląd w inne aspekty interakcji pomiędzy awatarami a ludźmi niż poprzednie skale. Najciekawszym odkryciem badaczy z tego ośrodka – Nicka Yee oraz Jamesa Bailensona – jest zjawisko psychologiczne zwane efektem Proteusza³⁵. Polega ono przede wszystkim na zauważeniu, iż modyfikacja wyglądu awatara w wirtualnym środowisku wpływa nie tylko na zachowania w tymże środowisku, ale również przenosi się na inne, pozawirtualne konteksty³⁶. Badanie miało charakter eksperymentalny i obserwowało zachowania ludzi po przydzieleniu im mniej lub bardziej atrakcyjnych awatarów albo po przydzieleniu wyższych i niższych postaci do kierowania. Osoby o atrakcyjniejszym awatarze chętniej podejmowały kontakty z innymi,

³² Tamże, s. 518.

³³ J. Banks, N.D. Bowman, *Emotion...*, s. 221–222.

³⁴ *Virtual Human Interaction Lan*, <https://vhil.stanford.edu/> [dostęp: 20.07.2016].

³⁵ N. Yee, J. Bailenson, *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior*, „Human Communication Research” 2007, No. 33, s. 271–290.

³⁶ Tamże, s. 285–287.

osoby z wyższą postacią od pozostałych były natomiast bardziej skłonne do nieuczciwego postępowania wobec innych³⁷. Badanie to unaocznia nam kolejną prawidłowość z zakresu relacji człowieka i awatara – awatary mogą wpływać na zmianę zachowań, nawyków oraz na komunikację międzyludzką. Uchwycenie tego zjawiska może mieć ogromny wpływ na to, jak będą wyglądać przyszłe rozgrywki: czy będzie możliwe zaprojektowanie jeszcze bardziej immersyjnej gry lub też zastosowanie tych spostrzeżeń w *serious games*? Są to pytania, na które w ramach *game studies* nie ma jeszcze jasnej odpowiedzi.

Rodzi się też pytanie, czy ten wzajemny wpływ jest dostrzegany przez samych graczy i czy potrafią oni określić naturę swoich relacji z awatarami. Zarówno w kulturze popularnej, jak i w wielu tekstach naukowych awatary traktuje się stereotypowo jako środki do identyfikacji gracza. Niemniej jednak badaczki tacy jak Luca Papale wyraźnie podkreślają, iż identyfikacja to jedynie jeden z wielu procesów psychologicznych, który może zajść w obrębie relacji człowiek–awatar³⁸. Poza identyfikacją mogą pojawić się: projekcja, empatia, współczucie oraz zupełna obojętność. Wszystko zależy od gatunku gry, typu gracza, wymiarowości prowadzonej postaci³⁹. Stanowi to niezwykle ważny głos w dyskursie dotyczącym awatarów, gdyż zwraca uwagę na to, iż często badacze (jak również i gracze oraz twórcy), myśląc o awatarach, zwracają głównie uwagę na procesy identyfikacyjne, co często może odbywać się ze szkodą dla projektu gry lub też samego doświadczenia grania.

PODSUMOWANIE

W wirtualnych światach istnieje szereg możliwości, jakie zostały zaprojektowane bez graczy. Obecność postaci, rozumianych jako wirtualne narzędzia, maski lub też lepsze wersje nas samych, jest nieodłączną częścią doświadczenia graczy. Jak widać

³⁷ Tamże.

³⁸ L. Papale, *Beyond Identification: Defining the Relationships Between Player and Avatar*, „Journal of Game Criticism” 2014, No. 2, s.1–12.

³⁹ Tamże, s. 5.

w niniejszym tekście, jest to też obszar badań, w którym każde nowe odkrycie rodzi jeszcze więcej pytań. Większość badań skupia się na psychologicznych aspektach mierzonych za pomocą testów lub sprawdzanych przez eksperymenty. Istnieje też szereg etnografii⁴⁰, które poza statystykami dają wgląd w indywidualne doświadczenie. Na pytanie o istnienie kultury awatarów można odpowiedzieć twierdząco. Nie jest to jednak jedna globalna kultura, ale globalna tendencja do włączania awatarów z gier cyfrowych do naszego codziennego doświadczenia lub też używania ich do tworzenia społeczności i wzajemnej komunikacji w obrębie gier. Kulturą awatarów można też nazwać wspólnotę doświadczeń i przeżyć, która staje się udziałem wszystkich graczy w obrębie danego tekstu kultury. Co więcej, osoby grające w gry cyfrowe partycypują w bardziej globalnej i powszechnej kulturze cyfrowej, gdzie biegłość w obsłudze urządzeń cyfrowych jest równie istotna, co umiejętność czytania i pisanie. Komunikacja międzyludzka zapośredniczona jest coraz częściej przez współczesną technologię i opiera się nie tylko na słowie pisanym, ale też na obrazie, dźwięku i ruchu. Awatary są piękną ilustracją tego, co dzieje się we współczesnej kulturze, gdzie za pośrednictwem mediów cyfrowych kreujemy i konstruujemy elementy naszego niejednolitego „ja”, będąc z nim w relacji zależnej od kontekstu.

Abstrakt

Awatary w grach elektronicznych, a w szczególności w grach MMORPG, przyciągają uwagę badaczy i badaczek od samego początku gier elektronicznych. Dają możliwość wcielania się w cyfrowych bohaterów i bohaterki. Przy obecnym rozwoju technologii, zwiększonej konwergencji oraz zanurzeniu w świecie nowych mediów kwestia kreowania awatarów rodzi pytania o relacje pomiędzy graczem a awatarem. Istnieje bowiem duża korelacja pomiędzy przyjmowaną strategią grania a formą relacji człowiek–awatar. Kolejnym istotnym wątkiem jest napięcie pomiędzy możliwościami dawanymi przez twórców gier w kreowaniu awatarów a potrzebami deklarowanymi przez graczy. Tekst skupia się przede wszystkim na dotychczasowych badaniach nad awatarami w ramach kultury nowych mediów i zwraca uwagę na różnorodność relacji pomiędzy ludźmi a stworzonymi przez nich awatarami.

⁴⁰ M.in. pionierska praca Thomasa Boellstorffa *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, (tłum. A. Sadza, Kraków 2012).

Abstract

Avatars in digital games, and especially MMORPG draw attention of scholars from the very beginning of existing. They give opportunity to impersonate heroes and heroines. Currently, modern technology development, enhanced media convergence and immersion in new media provoke the questions about avatar-player relationship. There is a significant correlation between gaming strategy and form human-avatar relationship. Another important issue to tackle is the tension between possibilities to customize one's avatar given by the game developers and needs declared by gamers. Text focuses mostly on current research conducted on the matter of avatars in new media culture context and notices a diversity of relationship between human and avatar creations.

BIBLIOGRAFIA

- Banks J., *Object, Me, Symbiote, Other: A Social Typology of Player–Avatar Relationships*, „First Monday. Peer-Reviewed Journal on the Internet” 2015, No. 2, s. 1–15.
- Banks J., Bowman N.D., *Emotion, Anthropomorphism, Realism, Control: Validation of Merged Metric for Player–Avatar Interaction (PAX)*, „Computers in Human Behavior” 2015, No. 54, s. 215–223.
- Banks J., Bowman N.D., *From Toy and Tool to Partner and Person: Phenomenal Convergence/Divergence Among Game Avatar Metaphors*, „Selected Papers of Internet Research” 2015, No. 16, s. 1–5.
- Boellstorff T., *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, tłum. A. Sadza, Kraków 2012.
- Garriot R., *Inside Ulitma IV*, „Computer Gaming World. The Journal of Computer Gaming” 1986, No. 26, s. 19–21.
- Haans A., Ijsselsteijn W.A., *Embodiment and Telepresence: Towards a Comprehensive Theoretical Framework*, „Interacting with Computers” 2012, No. 24, s. 211–218.
- Lewis M.L., Weber R., Bowman N.D., *“They May Be Pixels, But They’re MY Pixels.” Developing a Metric of Character Attachment in Role-Playing Video Games*, „CyberPsychology & Behavior” 2008, No. 11, s. 515–518.
- Manning P., *Alcoholics Anonymous: On the Pathological Proliferation of Parasites in Massively Multiple Online Worlds*, „Semiotic Review” 2013, No. 1, s. 1–20.
- Papale L., *Beyond Identification: Defining the Relationships Between Player and Avatar*, „Journal of Game Criticism” 2014, No. 2, s. 1–12.
- Pisarski M., Sikora D., *Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej*, „Homo Communicativus” 2008, t. 5, nr 3, s. 189–197.

- Sengün S., *Why Do I Fall for the Elf, When I Am No Orc Myself? The Implications of Virtual Avatars in Digital Communication*, „Comunicação e Sociedade” 2015, No. 27, s. 181–193.
- Sterczewski P., *Game studies, tutorial: wprowadzenie do multidyscypliny*, „Czas Kultury” 2015, nr 185, s. 84–90.
- Taylor T.L., *Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds*, w: *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, ed. R. Schroeder, London 2002, s. 40–62.
- Webb S., *Avatar Culture: Narrative, Power and Identity in Virtual World Environments*, „Information, Communication & Society” 2001, No. 4, s. 560–594.
- Yee N., Bailenson J., *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior*, „Human Communication Research” 2007, No. 33, s. 271–290.

NETOGRAFIA

- Ahn S.J., Fox J., Bailenson J.N., *Avatars*, <https://www.academia.edu/4184811/Avatars> [dostęp: 08.10.2015].
- Daedalus Project*, <http://www.nickyee.com/daedalus> [dostęp: 20.07.2016].
- Fox J. i in., *Meta-Analysis: Agents vs. Avatars*, <https://vhil.stanford.edu/pubs/> [dostęp: 20.07.2015].
- Kromand D., *Kategoryzacje awatarów*, tłum. J. Pięciński, <http://wiedzaiedukacja.eu/archives/11948> [dostęp: 05.11.2014].
- Stevenson Won A., Bailenson J.N., Lanier J., *Apperance and Task Success in Novel Avatars*, <https://vhil.stanford.edu/pubs/> [dostęp: 20.07.2016].
- Virtual Human Interaction Lan*, <https://vhil.stanford.edu/> [dostęp: 20.07.2016].

LUDOGRAFIA

- Dragon Age: Origins*, BioWare, 2009 (PC).
- Habitat*, Lucasfilm Games, 1986 (Commodore 64).
- Final Fantasy VII*, Square Enix, 1997 (PC).
- Second Life*, Linden Research, Inc., 2003 (PC).
- The Sims*, Maxis, 2000 (PC).
- Ulitma IV: Quest for the Avatar*, Origin Systems, 1985 (PC).
- World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2004 (PC).

MARTA M. KANIA

Dolnośląska Szkoła Wyższa



Marta M. Kania: doktor filozofii specjalizująca się w estetyce. Zajmuje się twórczymi działaniami wyobraźni, poruszając się po pograniczach groznawstwa, filozofii i literatury. Jej teksty ukazały się m. in. w czasopismach „Kultura Współczesna”, „IMF Hybris”, „DYSKURS. Pismo Naukowo-Artystyczne”. Autorka książek *Żywioty wyobraźni. O wyobrażaniu i przeobrażaniu* (2014) oraz *Perspectives of the Avatar: Sketching the Existential Aesthetics of Digital Games* (2017, w druku).

NIEKOMFORTOWA PERSPEKTYWA. O TRUDNYCH ZWIĄZKACH GRACZKI I GRY*

An Inconvenient Perspective.
On Difficult Relationships
between the Player and the Game

Nadając zachowaniu dowolnej jednostki nazwę,
odsłaniam jej to zachowanie, powoduję, iż siebie widzi.

Jean-Paul Sartre, *Czym jest literatura?*

SYTUACJA ROZGRYWKI

Myślę, że w większości gier z elementami narracji, w których graczka wciela się w postać, bierze ona udział w sytuacji, którą chciałabym nazwać *sytuacją rozgrywki*. Prowadząc rozgrywkę, graczka eksploruje wirtualny świat, postrzegając siebie jako bycie-w-świecie¹ gry. Doświadcza zatem przygody² i rozumie

* Przygotowanie tego tekstu było możliwe dzięki grantowi badawczemu „Perspektywy awatara. O filozoficznych i estetycznych możliwościach gier komputerowych”, finansowanemu ze środków Narodowego Centrum Nauki na podstawie decyzji numer DEC-2013/09/D/HŚ1/00424.

¹ Por. M. Heidegger, *Bycie i czas*, tłum. B. Baran, Warszawa 1994.

² J.P. Sartre, *Młodości*, tłum. J. Trznadel, Warszawa 1974.

swoje działania z perspektywy wewnętrzzgrowej niezależnie od tego, czy postacią jest wirtualne ciało widziane z trzecioosobowej perspektywy czy pierwszoosobowy „punkt sprawstwa” określony tylko przez oko kamery.

Wskazując na *sytuację rozgrywki*, w skrócie – rozgrywkę, chciałabym odróżnić ją od sytuacji, w której gracz odnosi się do gry jako technologicznego obiektu, *artefaktu*³ istniejącego w rzeczywistym świecie, który może być interpretowany i badany jako tekst, medium, narzędzie komunikacyjne czy edukacyjne⁴.

Jeśli graczka godzi się na przyjęcie proponowanej przez grę perspektywy, zwykle decyzje, jakie podejmuje, ograniczone są do wyboru jednej z zaprojektowanych wcześniej ścieżek. Z perspektywy fenomenologicznej jej bycie-w-świecie-gry dobrze charakteryzuje wtedy Heideggerowskie pojęcie „niewłaściwego” sposobu bycia:

Niewłaściwość nie oznacza wcale niebycia-już-w-świecie, jako że stanowi właśnie pewne szczególne bycie-w-świecie, całkowicie oświadczone „światem” i współbytowaniem innych w Się. Niebycie-samym-sobą funkcjonuje jako pozytywna możliwość bytu [...]. To niebycie trzeba pojmować jako najbliższy sposób bycia jestestwa, w jakim się ono zwykle utrzymuje. Dlatego upadłości jestestwa nie można także ujmować jako „upadku” w porównaniu do jakiegoś bardziej czystego i wyższego „stanu pierwotnego”⁵.

„Niewłaściwość” polega więc na wpisywaniu się w świat gry na jej zasadach. Nie jest ono wtórne względem innego sposobu grania, polega zaś na zaangażowaniu w rozgrywkę.

Jeśli skupić się na wymiarze doświadczeniowym, myślę, że pozycję graczy podczas rozgrywki można określić jako *złą wiarę*, opisywaną przez Sartre’a w *Bycie i nicości*⁶ oraz *Drogach wolności*⁷. Zła wiara polega na podjęciu projektu egzystencjalnego proponowanego przez grę i niebyciu-samym-sobą. Odgrywam

³ Por. O.T. Leino, *Untangling Gameplay: An Account of Experience, Activity and Materiality within Computer Game Play*, w: *The Philosophy of Computer Games*, ed. J.R. Sageng, H.J. Fossheim, T. Mandt Larsen, Dordrecht 2012.

⁴ Taką sytuację dla rozróżnienia można by nazwać sytuacją refleksyjną.

⁵ M. Heidegger, *Bycie...*, s. 249.

⁶ J.P. Sartre, *Byt i nicność: zarys ontologii fenomenologicznej*, tłum. J. Kielbasa, P. Mróz, Kraków 2007.

⁷ Tenże, *Drogi wolności*, tłum. J. Rogoziński, Kraków 2005.

konsekwentnie raz wybraną rolę zachowując się w określony sposób, uważając zarazem ową rolę za uzasadnienie moich działań. Pozwalam sobie zatem na upadanie w Się, zaś świat gry to upadanie wspomaga – w ten sposób właśnie gra prowadzi grę (z) graczem⁸. Jest to, jak sądzę, jeden z podstawowych mechanizmów działania tzw. *figure games*: utrzymywanie się *podmiotu ludycznego* w stanie upadania, podążanie ścieżkami wyznaczonymi w świecie gry.

Zła wiara możliwa jest jednak tylko o tyle, o ile jest równocześnie doświadczeniem pewnego zafałszowania, prowadzenia podwójnej gry. „Trochę wiem”, że podejmowane przeze mnie działania to tylko gra, odgrywam jednak rolę, która została dla mnie przewidziana. Rozdźwięk może ujawnić się przez błędy artefaktu, które utrudniają lub zaburzają rozgrywkę lub uniemożliwiają jej dalsze prowadzenie⁹; gdy graczka świadomie porzuca sytuację rozgrywki, by realizować w heterokosmosie¹⁰ gry własne cele¹¹ bądź analizować artefakt. Odsłaniać mogą go również wbudowane w sam artefakt mechanizmy samozwrotne, które wytrącają graczkę z sytuacji rozgrywki, stając się z punktu widzenia filozofii egzystencjalnej apełami do wolności¹². Apele takie zarówno Sartre, jak i narrator *The Stanley Parable* zamykają w podobnym wezwaniu: „Cokolwiek zrobisz, wybierz to!”¹³. Innymi słowy, tylko ty bierzesz odpowiedzialność

⁸ Por. E.J. Aarseth, *I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player*, w: *DiGRA '07 – Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play*, Tokyo 2007; H.G. Gadamer, *Prawda i metoda: zarys hermeneutyki filozoficznej*, tłum. B. Baran, Warszawa 2004, s. 125.

⁹ Por. O.T. Leino, *Death Loop as a Feature*, „*Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*” 2012, vol. 2, No. 12.

¹⁰ Na temat pojęcia heterokosmosu w odniesieniu do utworu poetyckiego por. M.H. Abrams, *Zwierciadło i lampa. Romantyczna teoria poezji a tradycja krytycznoliteracka*, tłum. M.B. Fedewicz, Gdańsk 2003, s. 36. W odniesieniu do gry komputerowej por. D. Vella, *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*, niepublikowana rozprawa doktorska obroniona w lutym 2015 r. w Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen, Dania.

¹¹ Por. E.J. Aarseth, *I Fought the Law...*

¹² J.P. Sartre, *Czym jest literatura?*, w: *Czym jest literatura? Wybór szkiców krytycznoliterackich*, red. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1968.

¹³ D. Wreden, *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013. Jeśli nie zaznaczono inaczej, przekłady z angielskiego przygotowała autorka.

za własne działania, nawet jeśli decyzję o ich podjęciu podjął ktoś inny albo ich podjęcie zdaje się uzasadniać sama sytuacja.

KTO KIM GRA?

W poniższym tekście przyglądam się temu ostatniemu sposobowi odsłaniania, stawiając pytanie, w jaki sposób celowe zaburzenie sytuacji rozgrywki wywołuje dyskomfort i zaskoczenie, dzięki któremu może stać się narzędziem krytycznym. Skoncentruję się na artefaktach, które świadomie burzą „czwartą ścianę”. Sięgając po gracza jako osobę, a nie protagonistę, zrywają ochronną barierę rozgrywki, która zawiesza wolność; rozgrywki, podczas której gracz może bezkarnie działać w świecie gry, postrzegając swoją w nim rolę jako wystarczające uzasadnienie wszystkich działań.

Postaram się zatem pokazać, w jaki sposób świat gry doświadczany w sytuacji rozgrywki prowokuje pytania o samą grę bądź płaszczyznę, na jakiej toczy się gra. Czy ma ona jeszcze związek z rozgrywką polegającą na interakcji ze światem gry? Czy raczej wykracza poza niego, zmuszając do ciągłych reinterpretacji pozycji gracza względem postaci, narratora, a nawet całego heterokosmosu gry? Jest on wówczas interpretowany nie tylko jako zamieszkiwany świat, lecz także jako krytyczny tekst, choć impuls prowokujący do tej reinterpretacji przychodzi z wnętrza tego heterokosmosu. Skupię się zatem na multiplikacji pozycji podmiotowych gracza względem gry.

I TAK NIE MASZ WYBORU: GRA O DECYZJACH I POSŁUSZEŃSTWIE

Dopóki będziesz szedł do przodu, będziesz szedł ścieżką kogoś innego.
Zatrzymaj się, a będzie to twój jedyny prawdziwy wybór.

Davey Wreden, *The Stanley Parable*

W pierwszych minutach *The Stanley Parable*, gry stworzonej przez Galactic Cafe, graczce zostaje przedstawiony Stanley, pracujący w wielkiej korporacji szeregowy „biały kołnierzyk”. Postać

Stanleya nie ma szczególnych właściwości. Większość uwagi narratora skupiona jest na miejscu i rodzaju wykonywanej przez Stanleya pracy. Zajmuje się on naciskaniem klawiszy zgodnie z poleceniami przychodzącymi z zewnątrz. Narrator sugeruje, że innym perspektywa wykonywania obowiązków Stanleya mogłaby „rozdziierać duszę”¹⁴, jednak sam Stanley uważa się za szczęśliwego i sądzi, że do takiej właśnie pracy został stworzony.

Pewnego dnia polecenia przestają jednak płynąć, a graczka przejmuje kontrolę nad postacią zdeorientowanego Stanleya. Odtąd może poruszać się i otwierać drzwi, zaś rozgrywki doświadczą z pierwszoosobowej perspektywy.

Głos narratora nie milknie jednak po zakończeniu wprowadzenia, zaś graczka „uświadamia sobie, że się *widzi*, a jednocześnie *jest widziana*”¹⁵. Zwracając się na przemian bezpośrednio do graczki oraz do graczki jako Stanleya, Narrator raz po raz komentuje obecne położenie. O sobie mówi wprost jako o Narratorze – a jest komentatorem wszechwiedzącym, panującym nad sytuacją, w której graczka jest tylko nowicjuską.

Stanley widziany oczyma Narratora boi się podejmowania jakichkolwiek decyzji, boi się odpowiedzialności: „Co stałoby się, jeśli musiałby podjąć decyzję? Co jeśli spadłaby na niego odpowiedzialność za kluczowy rezultat? Przecież nigdy nie przeszedł takiego szkolenia!”¹⁶. Narrator wskazuje więc graczce kroki, jakie powinna podjąć, poprzedzając działania Stanleya komentarzami na temat tego, co za chwilę się stanie lub co powinien teraz myśleć Stanley. Graczka powinna wcielić je w życie, naciskając określone klawisze we właściwej kolejności i przytrzymując je odpowiednio długo. Stanley „wstał z za biurka i wyszedł z biura”, „Stanley postanowił pójść do pokoju spotkań”¹⁷. Rozgrzywka niepokojąco przypomina pod tym względem pracę wykonywaną przez Stanleya, zanim w heterokosmosie pojawiła się graczka. Przypomina także niewłaściwy *modus* bycia w ujęciu Heideggera, a zarazem go ujawnia, wypowiadając wprost wymagania stawiane graczce.

¹⁴ Tamże.

¹⁵ J.P. Sartre, *Czym jest literatura?*..., s. 174.

¹⁶ D. Wreden, *The Stanley Parable*...

¹⁷ Tamże.

Wrażenie bycia pod kontrolą czujnego Narratora, odkrywanie, że życie Stanleya toczyło się w panoptykonie, potwierdzają kolejne komentarze oraz własne spostrzeżenia graczy. Ich dobitnym potwierdzeniem jest sala, w której mieści się urządzenie do kontroli umysłów, złożone z monitorów wyświetlających biura wszystkich pracowników, nawiązujące wprost do konstrukcji panoptikonu, który zaprojektował w osiemnastym wieku Jeremy Bentham¹⁸.

W inny sposób uwięzienie zapowiada *The Stanley Parable*, już w momencie ładowania gry wyświetlając ciągnący się przez całą szerokość ekranu napis „koniec to nigdy nie koniec to nigdy...”¹⁹. Dochodząc do jednego z zakończeń – a w każdym Stanley zostaje w jakiś sposób unicestwiony – gra rozpoczyna się bowiem od nowa. Kolejnym źródłem dyskomfortu jest więc zwielokrotnienie rozgrywki. Stanley wielokrotnie zaczyna od nowa swą wędrówkę przez korporacyjne korytarze, Narrator zachęca do kolejnych prób eksploracji...

Co jednak stanie się, gdy graczka sprzeciwi się Narratorowi? Jej decyzje, choć skutkują wyborem jednej ze ścieżek narracyjnych, wydają się nie mieć w *The Stanley Parable* głębszego znaczenia. Wykpiwane, prowadzą do błędzenia po labiryncie korporacyjnych korytarzy jedną z kilku i tak z góry przewidzianych i zaprojektowanych tras. Narrator komentuje emancypacyjne wysiłki: „Wyobrażał sobie, że podchodzi do dwójga otwartych drzwi i może przejść przez dowolne. W końcu! Wybór! Prawie się nie liczyło, co znajdzie za tymi drzwiami. Sama myśl, że jego decyzje mogłyby cokolwiek znaczyć, była niemal zbyt cudowna, by mogła być prawdziwa”. Niezależnie od podjętej przez gracza decyzji, komentarze narratora podążają za nim. Opowiadana w czasie przeszłym historia moich własnych działań dopasowuje się do miejsca, w którym dzięki własnym „wyborom” właśnie się znajduję.

Jak zatem grać, kiedy gra aktywnie zaburza sytuację rozgrywki, a położenie graczy przypomina pozycję szczura w labiryncie obserwowanym z góry przez szyderczego narratora? „Kiedy

¹⁸ Por. M. Foucault, *Nadzorować i karać: narodziny więzienia*, tłum. T. Komendant, Warszawa 1998, s. 240–246.

¹⁹ D. Wreden, *The Stanley Parable...*

każda ścieżka, którą możesz pójść, została dla ciebie zaprojektowana dawno temu, śmierć wydaje się pozbawiona znaczenia, czyniąc takim samym życie. Czy teraz już to dostrzegasz? Czy widzisz, że Stanley był martwy już w momencie, kiedy nacisnął start?”. Tak, to Stanley nacisnął start. Gra burzy „czwartą ścianę”, zwracając się bezpośrednio do gracza, nazywając ją imieniem Stanleya. Przewiduje frustrację, jaką powoduje banalizacja dokonywanych podczas rozgrywki wyborów: „Naciśnij klawisz «Escape» i wybierz «Wyjdź». Nie ma innego sposobu, żeby wygrać tę grę”. Narrator kłamie, czego ani graczka, ani Stanley nie wiedzą w chwili, gdy słyszą głos Narratora. Grę można bowiem „wygrać”, doświadczając wszystkich jej zakończeń. Niemniej jednak, komentarze skierowane wprost do gracza budują dystans pomiędzy nią a postacią. Poczucie alienacji pojawia się już w momencie dokonywania pierwszego wyboru. Stanley staje przed dwojgiem drzwi, zaś narrator podpowiada mi, że moja postać postanowiła wybrać te lewe. Jeśli graczka skieruje się w prawą stronę, natychmiast usłyszy drażniący komentarz: „To nie była właściwa droga do pokoju spotkań i *Stanley doskonale o tym wiedział*”²⁰.

Kto zatem doskonale zna drogę do pokoju spotkań? W tym miejscu niezbędne wydaje się odwołanie do podwójnego rozróżnienia dokonane przez Daniela Vellę. Rozróżnia on awatara postrzeganego jako „ja” z perspektywy subiektywnej, w której to ja-Stanley wychodzę z pokoju. Następnie wyodrębnia „ja” z perspektywy obiektywnej, gdy ja-Stanley określam siebie, jestem pracownikiem korporacji. Wyróżnia także awatara postrzeganego jako „inny” z perspektywy obiektywnej, kiedy widzę, że on-Stanley jest zabawką Narratora. A w końcu opisuje awatara postrzeganego jako „inny” z perspektywy subiektywnej, kiedy to właśnie on-Stanley, odmienna subiektywność obecna w heterocosmosie gry, *doskonale wie*²¹, że podąża niewłaściwą drogą do pokoju spotkań. Sądzę, że zonglowanie perspektywami i zwracanie uwagi gracza na jej zmienną relację do Stanleya

²⁰ Tamże.

²¹ D. Vella, *Player and Figure: An Analysis of a Scene in Kentucky Route Zero*, w: *DiGRA Nordic '14: Proceedings of the 2014 International DiGRA Nordic Conference*, 2014.

za pomocą uwag Narratora to jedno z głównych źródeł wrażenia dyskomfortu i wyobcowana zakotwiczonej w świecie *The Stanley Parable*. Jeśli gram jako Stanley z perspektywy subiektywnej, podtrzymuję *modus* niewłaściwego bycia: *niebycia-samym-sobą* w heterokosmosie gry. Gdy natomiast postrzegam go z perspektywy obiektywnej, otwiera się przestrzeń dla rozszczepienia pomiędzy postacią gracza – wiedzą Stanleya, decyzjami Stanleya, lękami Stanleya – a tym, jakie odczucia wywołują one u gracza.

The Stanley Parable robi to samo, co wiele innych gier – w momencie rozpoczęcia rozgrywki stawia gracza w sytuacji wyboru u bram „ogrodu o rozwidlających się ścieżkach”. Jednak przez odsłonięcie graczowi zawieszenia wolności i utrudnienie przyjęcia złej wiary z jednej strony i pozbawienie ucieczki przed nią przez stworzenie panoptikonu komentowanego przez narratora z drugiej sytuacja rozgrywki zaciska się wokół gracza niczym pętla. Próba wyjścia poza nią, czyli transgresji polegającej na walce „przeciwko graczowi idealnemu wyznaczonemu przez grę”²², zostaje graczce odebrana. Nawet jeśli chce ona grać wbrew grze, narrator dostosuje się do jej wyborów po to, by przekonać ją, że już je przewidział. Graczka-Stanley może stać przez chwilę w zawieszeniu, nieniekonajomy komentarzami narratora, jednak nie odkryje w ten sposób innej, swobodniejszej przestrzeni. Wszystko opanowane jest już przez wszechogarniające spojrzenie²³, wszystko zostaje skażone wrażeniem bycia pod nieustanną obserwacją. Dlatego też w trakcie rozgrywki coraz bardziej natarczywa staje się wątpliwość, kto kim gra. Czy gracz implikowany – funkcja gry – został pomyślany jako pionek rozgrywki toczącej się w heterokosmosie gry pomiędzy narratorem i jego zabawką Stanleyem, którego rolę gracz musi odegrać?

²² E.J. Aarseth, *I Fought the Law...*, s. 130.

²³ Por. M. Foucault, *Nadzorować i karać...*, s. 240–246.

TA GRA NIE JEST DLA CIEBIE: O INTENCJACH PROJEKTANTA I ROZWOJU AUTOREFLEKSYJNEJ GRY

Czy mogę zaproponować panu swoje usługi,
jeśli nie wyda się to panu natręctwem?

Albert Camus, *Upadek*

The Beginner's Guide to seria prototypów gier stworzonych przez tajemniczego Code'a. Narrator, przedstawiający się jako Davey Wreden, prowadzi graczkę po prostych, trójwymiarowych światach oglądanych z pierwszoosobowej perspektywy. Możliwości graczkę ograniczone są do eksploracji przestrzeni, czasem strzelania i prowadzenia dialogów z postaciami. Sytuacja rozgrywki nie wyróżniałaby się zatem niczym szczególnym, gdyby nie perspektywa, z jakiej prezentowane są światy poszczególnych prototypów, które razem składają się na przestrzeń gry.

Gra ma bowiem formę uporządkowanych chronologicznie rozdziałów, przerywanych momentami ładowania się gier, które również stanowią element szkatułkowej rozgrywki, towarzyszą im bowiem spajające narrację komentarze narratora. Komentarze Daveya starają się maskować niezrozumiałość gier Cody, które bez nich można by wziąć za programistyczne wprawki. Narrator osnuwa jednak na nich historię, w którą stopniowo wciąga graczkę początkowo nieświadomą podstępów. Zanurzenie w heterokosmosie nie polega tutaj bowiem, jak wydawało się w pierwszych minutach gry, na eksploracji trójwymiarowej przestrzeni, lecz na udziale w sytuacji, w której dwie postaci, bądź postać rozdwojona, wciągają graczkę w autorefleksyjną grę prowadzoną w medium, którego dotyczy, w schizofreniczny dialog toczący się wokół kwestii obecności autora w dziele, możliwości i prawomocności interpretacji.

Osobne małe gry opisywane są jako części spójnej całości, kontynuacja jednej myśli. Taką interpretację forsuje głos Wredena, którego natarczywość z trudem pozwala na sformułowanie na bieżąco własnej opinii na temat prezentowanych mini-gier. Perspektywa graczkę – tak samo jak w przypadku *The Stanley Parable* – jest więc kształtowana głównie przez wypowiedzi wszechobecnego komentatora. Z tą jednakże różnicą, że w poprzedniej grze komentowane były działania graczkę, tutaj

zaś narrator, zwracając się czasem bezpośrednio do graczy, a czasem do autora, Cody, skupia się na światach gier przemierzanych przez graczy, domniemanych intencjach ich autora oraz własnej ich interpretacji.

Stopniowo staje się widoczne, że w świecie gry nie zostało przewidziane dla graczy centralne miejsce. Zaś kończąc rozgrywkę, chciałoby się nawet powiedzieć – żadne miejsce. To jednoosobowa gra wypełniona cudzą sprawczością. Graczka wciągana jest w rozgrywkę pomiędzy Daveyem i Codą, który jest bohaterem monologów narratora, a w jednym z końcowych prototypów zwraca się bezpośrednio do Daveya. To interpersonalna interpretacyjna rozgrywka między Codą a Daveyem, dwiema postaciami heterokosmosu *The Beginners Guide*.

Czasem pozostaje dla graczy do wykonania jakiegoś zadanie, tak jak w prototypie *Theater*: ma ona, wcielając się w Codę, poprowadzić rozmowę z kobietą, fotografką, którą podziwia. Narrator zostaje zdwojony: przy prowadzeniu dialogu Davey komentuje domniemane znaczenie tego momentu dla Cody, natomiast opcje dialogowe opatrzone są komentarzami autorstwa tego drugiego:

Coda: Zrób to jeszcze raz.

Graczka: Tutaj są wszystkie moje nadzieje i marzenia.

Coda: Nie, nie, nie! Zupełnie nie to jej powiedziałem! Zupełnie gubisz ton konwersacji, byłem zdystansowany, ale wiedziałem, czego chcę, byłem pewny siebie!²⁴

Sytuacja, w której bierze udział graczka w danym prototypie jest więc z założenia statyczna i sztuczna. Zaś jej pozycja zostaje zwielokrotniona: prowadzi dialog z NPC, dokonywane przez nią wybory kwestii korygowane są przez grę w postaci odautorskich komentarzy, a także „wyjaśniane” przez Daveya. Sytuacja *niewłaściwego modusu bycia* zostaje wydobyta na pierwszy plan i poddana analizie.

Pozycja graczy również często problematyzowana jest przez same komentarze Daveya. Graczka dowiaduje się raz po raz, że stoi przed nią zadanie łatwiejsze i bardziej zrozumiałe niż to

²⁴ D. Wreden, *The Beginner's Guide*, Everything Unlimited Ltd., 2015.

zawarte w oryginalnej wersji gry, znanej jednak tylko autorowi i narratorowi. Aby pozbyć się bezwyjściowych sytuacji, nierozwiązywalnych problemów, Davey zmodyfikował bowiem gry Cody. Ulepszenie spowodowało, że są one jaśniejsze, rozwiązywalne i grywalne. Prototypy przed deklarowaną modyfikacją Daveya były światami zupełnie prywatnymi, paradoksalnymi niegrywalnymi grami, niepoznawalnymi heterokosmosami tworzonymi bez zamiaru zaprezentowania ich komukolwiek. Pojawiają i powtarzają się w nich motywy więzienia, wieże, puste przestrzenie, czynności powtarzające się w nieskończoność, sceny i maszyny, a także latarnie. Latarnie, które interpretator Davey uznaje na początku podróży przez prototypy, w rozdziale *Down*, za znak spójnej myśli stojącej za wszystkimi tworamii Cody:

Nie można właściwie powiedzieć dlaczego, ale z jakiegoś powodu Coda zafiksował się na tej latarni, od teraz będzie się ona pojawiać na końcu każdej z jego gier. Powiem ci, co o tym myślę. Myślę, że dotąd robił bardzo dziwne i abstrakcyjne gry bez jasnej przyczyny, w których można tylko długo unosić się w tej pustej przestrzeni. Dlatego teraz on chce się czegoś złapać. Potrzebuje punktu odniesienia, chce pracy, która do czegoś prowadzi. On chce celu! Tym właśnie jest ta latarnia, ona jest przeznaczeniem²⁵.

Coda, jedyny raz zwracając się bezpośrednio do Daveya w przedostatnim prototypie zatytułowanym *Tower*, ujawnia, że latarnie umieszczał w grach sam Davey: „Przestanieś w końcu zmieniać moje gry? Przestanieś dodawać do nich latarnie?”²⁶. Davey wciągnął więc graczkę we własne przedsięwzięcie, którego instrumentem, a także ofiarą są autorskie gry Cody. Z perspektywy wewnątrzgrowego bycia rola graczkii jest w trakcie rozgrywki wciąż kształtowana, ulega redefinicjom. Rozpoczynając rozgrywkę, graczkka zajmuje miejsce przechodnia, przypadkowego świadka intymnej rozgrywki pomiędzy interpretującym a interpretowanym. Od początku narrator nie zauważa czwartej ściany i zwraca się bezpośrednio do graczkii. Chciałoby się powiedzieć, że spoufala się z nią. Początkowo pełni ona rolę świadka, obserwatorki, by stopniowo przejść na

²⁵ Tamże.

²⁶ Tamże.

pozycję sędziny, a finalnie współwinnej podglądaczki, która wtargnęła w świat gry bez pozwolenia jego autora. Ta współdzielona wina – wszak *graczka z własnej woli podążyła za wskazaniami narratora* kierowana ciekawością – sprawia, że jej pozycja przypomina postać Jean-Baptiste'a Clamence'a, głównego bohatera i narratora *Upadku* Alberta Camusa, który wyznając własne winy w trwającej przez całą powieść spowiedzi przed nieznanym, czyni go podobnym sobie, współwinnym: „Im bardziej się oskarżam, tym większe mam prawo pana sądzić. Więcej jeszcze, prowokuję pana, żeby się pan osądzał sam, co mi przynosi ulgę”²⁷. Davey czasem zwraca się bezpośrednio do graczy, a czasem mówi do Cody, tłumacząc mu jego „błędy” albo wyjaśniając własne interpretacje jego prac, jak psychoanalityk uzasadniający diagnozę.

Pozycja w świecie gry nieuchronnie czyni graczkę współwinną naruszenia prywatności Cody, który nie chciał publikować swoich gier, i stawia ją przed starym w teorii, lecz nowym w grach komputerowych pytaniem o śmierć autora²⁸. Spora bowiem doza emocji wzbudzanych przez *The Beginner's Guide* bierze się tak ze wzrastającego napięcia pomiędzy autorem gry a jej narratorem, jak i z naiwnej nadinterpretacji, w wyniku której z tematów podejmowanych przez twórcę narrator wyciąga wnioski o psychice i osobowości autora gry.

The Beginner's Guide porusza kwestie naruszenia wolności interpretacji graczy, a zarazem przypisania autorowi wyraźnych, jednoznacznych i możliwych do wyczytania z gry intencji, wywołując wielopoziomowe „nieprzyjemne poczucie emocjonalnego kolonializmu”²⁹, jak nazwała je – myślę, że trafnie – Laura Hudson. Czy kolonizatorami prywatnej przestrzeni są jednak światy prototypów, komentarze do nich czy też coraz trudniejszy dialog pomiędzy Codą i Daveym: tym, który chce się schronić, ukryć, zgubić, oraz tym, który tropi, wyjaśnia, pokazuje? Kto jest tytułowym nowicjuszem? Czy postaci: Coda, który uczy się tworzenia gier; Davey, zafiksowany na „rozwiązaniu” oso-

²⁷ A. Camus, *Upadek*, tłum. J. Guze, Kraków 1972.

²⁸ R. Barthes, *Śmierć autora*, tłum. M.P. Markowski, „Teksty Drugie” 1999, z. 1–2.

²⁹ L. Hudson, *The Beginner's Guide is a Game that Doesn't Want to be Written about*, <https://goo.gl/FasmYc> [dostęp: 02.10.2015].

by autora jak zagadki za pośrednictwem interpretacji jego gier, niezauważający dystansu między tekstem i twórcą; czy jednak graczka, którą narrator uznaje za nowicjuszkę, prowadząc ją za rękę przez labirynt własnej interpretacji?

PODSUMOWANIE

W obu grach graczka jest traktowana instrumentalnie. W *The Stanley Parable* rozgrywka toczy się między narratorem a Stanleyem albo raczej między światem, który jest zabawką narratora, a światem, którego Stanley jest częścią. W *The Beginner's Guide* graczka nie gra z pierwszoplanowej roli, napięcie powstaje pomiędzy postaciami problematyzującymi status artefaktu: Daveyem, który jest narratorem i samowolnym wydawcą gry, w którą właśnie gramy, a Codą, jej tajemniczym, umykającym autorem, bohaterem narracji.

Niebagatelną rolę odgrywa także autoreferencja oraz auto-refleksyjne odniesienie do konwencji i oczekiwań graczki. Stefano Gualeni proponuje nawet „rozumienie autorefleksyjnych gier jako myśli krytycznej w grywalnej formie”³⁰. Jeśli zinterpretować je jako wypowiedzi krytyczne, obie gry wykorzystują i umiejętnie wykiwiają mechanizmy powszechne w komercyjnych grach. *The Stanley Parable* koncentruje się na krytycznym odniesieniu do sposobu, w jaki gry oceniają działania użytkownika. Natomiast *The Beginner's Guide* skupia się na funkcji tutorialu, uczenia się graczki, a potem podpowiadania jej, co powinna robić, żeby rozwiązać grę.

Heterokosmos gry otwiera się zatem nie po to, by zaoferować graczce więcej możliwości interpretacyjnych, lecz raczej po to, by w obrębie tego heterokosmosu problematyzować jej podmiotową pozycję, rolę, istotność. Podkreśla tym samym niemożliwość transgresji czy też subwersywnego grania – przekroczenia przyjętego przez graczkę w swoich ramach niewłaściwego sposobu bycia. W *The Stanley Parable* „alternatywa jest niemożliwa”, ponieważ wszystkie ścieżki i rozwiązania zostały

³⁰ S. Gualeni, *Self-Reflexive Video Games as Playable Critical Thought*, <https://goo.gl/JNz7JC> [dostęp: 29.10.2013].

już przez narratora przygotowane, graczce pozostaje poczucie absurdu i bezcelowości działań. Natomiast w *The Beginner's Guide* wszystkie kroki graczy wydają się być uzasadnione konstrukcją prototypów i zachętą narratora. Podejmowane są jednak w złej wierze: wiem przecież, że zaproponowana mi pozycja osoby naruszającej prywatność to tylko rola w świecie gry. Zaś sposób, w jaki odsłania ją artefakt sprawia, że to nie ja prowadzę rozgrywkę.

Abstrakt

Na powyższych stronach przyglądam się jednoosobowym grom komputerowym, w których graczce towarzyszy nieprzyjemne uczucie, że to nie ona sama prowadzi rozgrywkę. Zwłaszcza artefaktom, które komentują i oceniają na bieżąco jej działania, jednak nie po to, by przyznać punkty, pochwalić wykonanie sekwencji ruchów bądź podpowiedzieć kolejny krok. Interesują mnie gry, w których *samozwrotne komentarze problematyzują pozycję graczy względem gry oraz wywołują wrażenie ograniczonej sprawczości*, nierzadko włączając graczkę w dziwne role. Interpretuję dwie gry, których autorem jest Davey Wreden.

W *The Stanley Parable* graczka porusza się w panoptikonie biurowych korytarzy, wypróbując różne warianty historii swojej postaci, Stanleya. Dokonywane przez nią wybory określane są jako *posłuszeństwo* bądź *nieposłuszeństwo* wobec narratora. W *The Beginner's Guide* graczka zwiedza natomiast, jak muzeum, fikcyjną kolekcję prototypów gier, które nie miały nigdy zostać opublikowane. Nie prowadzi ona jednak eksploracji jako postać zakotwiczona w ich szczególnych heterokosmosach. Wydaje się, że nie ma w nich miejsca dla protagonisty. Pozycja graczy przesuwana się stopniowo z miejsca obserwarki do roli podglądaczki, gdy *nachalne komentarze narratora przekształcają sytuację rozrywki*. Narrator nadinterpretuje i irytuje, lecz także zmusza do zastanowienia się nad grą jako artefaktem.

Chciałabym przyjrzeć się odczuciu dyskomfortu, jaki powoduje wrażenie bycia obserwowanym i poprawianym przez grę w trakcie prowadzenia rozrywki, oraz temu, jak graczka może wtargnąć w prywatny świat gry. Czy gra polega jeszcze na udziale w *sytuacji rozrywki*? Czy raczej na *reinterpretacjach własnej pozycji graczy względem artefaktu, postaci i narratora*?

Abstract

On the following pages I analyse single-player computer games featuring an experience of manipulation and of limited agency given to the player. The main point of interest are games that instruct and evaluate player's activities in real time, but not in order to award the player or hint her performance. Oppositely, *self-reflexive comments problematise subjective position of the player in the game-world and make her feel self-conscious*. I will interpret two games by Davey Wreden. In *The Stanley Parable* the player acts in the panopticon of office corridors. She experiences multiple variants of Stanley's story, while choices she made are here described as *obedience* or *disobedience* to the narrator of the game.

In *The Beginner's Guide* the player takes a guided tour, just like in a museum, through a collection of prototypes of games that were not meant to be published. Nevertheless, she does not explore them as a character dwelling their specific worlds. It seems that there is no place for the player in them. The player's position is

experienced as gradually changing from an observer's to a voyeur's, due to *intrusive comments* shaping the gameplay situation. The narrator overinterprets, and irritates, but he also makes the player constantly reflect over her own position.

I would like to take a closer look at a discomfort caused by an impression of being observed and corrected by the game during the gameplay, and reflect on an experience of intrusion into the private gameworld. Does the game still take place within a *gameplay situation*? Or does it consist on *re-interpretations of the player's position towards the artefact, the character and the narrator*?

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E.J., *I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player*, w: *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, Tokyo 2007.
- Abrams M.H., *Zwierciadło i lampa. Romantyczna teoria poezji a tradycja krytycznoliteracka*, tłum. M.B. Fedewicz, Gdańsk 2003.
- Barthes R., *Śmierć autora*, tłum. M.P. Markowski, „Teksty Drugie” 1999, z. 1–2.
- Camus A., *Upadek*, tłum. J. Guze, Kraków 1972.
- M. Foucault, *Nadzorować i karać: narodziny więzienia*, tłum. T. Komentant, Warszawa 1998.
- Gadamer H.G., *Prawda i metoda: zarys hermeneutyki filozoficznej*, tłum. B. Baran, Warszawa 2004.
- Heidegger M., *Bycie i czas*, tłum. B. Baran, Warszawa 1994.
- Leino O.T., *Death Loop as a Feature*, „Game Studies: The International Journal of Computer Game Research” 2012, vol. 2, No. 12.
- Leino O.T., *Untangling Gameplay: An Account of Experience, Activity and Materiality within Computer Game Play*, w: *The Philosophy of Computer Games*, ed. J.R. Sageng, H. Fossheim, T. Mandt Larsen, Dordrecht 2012.
- Sartre J.P., *Byt i nicość: zarys ontologii fenomenologicznej*, tłum. J. Kielbasa, P. Mróz, Kraków 2007.
- Sartre J.P., *Czym jest literatura?*, w: *Czym jest literatura? Wybór szkiców krytycznoliterackich*, red. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1968.
- Sartre J.P., *Drogi wolności*, tłum. J. Rogoziński, Kraków 2005.
- Sartre J.P., *Mdłości*, tłum. J. Trznadel, Warszawa 1974.
- Vella D., *Player and Figure: An Analysis of a Scene in Kentucky Route Zero*, w: *Proceedings of Nordic DiGRA 2014 Conference*, 2014.
- Vella D., *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the ‘I-in-the-Gameworld’*, niepublikowana rozprawa doktorska obroniona

w lutym 2015 r. w Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen, Dania.

NETOGRAFIA

Gualeni S., *Self-Reflexive Video Games as Playable Critical Thought*, <https://goo.gl/JNz7JC> [dostęp: 29.10.2013].

Hudson L., *The Beginner's Guide Is a Game That Doesn't Want to Be Written About*, <https://goo.gl/FasmYc> [dostęp: 02.10.2015].

LUDOGRAFIA

Wreden D., *The Beginner's Guide*, Everything Unlimited Ltd., 2015.

Wreden D., *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013.



SZTUKA NA ZAMÓWIENIE. CZY GRY SĄ TEKSTAMI AUTORSKIMI?

ROZMOWA Z MICHAŁEM WALKIEWICZEM

Art on demand.

Are the video games auteur affair?

MICHAŁ WALKIEWICZ – krytyk oraz publicysta filmowy i gromy, dziennikarz, redaktor naczelny portalu Filmweb.pl. W 2015 roku laureat nagrody PISF w kategorii „krytyka filmowa”. Swoje teksty publikuje m.in. w „Filmie”, „Kinie”, „Machinie”, „Tygodniku Powszechnym”, „Przekroju”, „Czasie Kultury”, „K MAG-u”, „Aktiviście”. Prowadził dział filmowy w miesięczniku „Maxim”. Jest współautorem publikacji *Bond. Leksykon* (2009) oraz *Skolimowski. Przewodnik Krytyki Politycznej* (2010). Felietonista miesięcznika „PSX Extreme”, współpracownik portali Dwutygodnik, Esensja, Polygamia oraz Gamezilla.

Łukasz Androsiuk: Fakt, że jesteś krytykiem zajmującym się grami, a nie badaczem reprezentującym środowisko akademickie, ma zasadnicze znaczenie dla problemu, o którym mowa. Każde umiejscowienie naszej dyskusji w obszarze publicystycznym, pozwala odłożyć na bok sztywną metodologię i skupić się na bardziej subiektywnej argumentacji. Przechodząc do samego problemu: przekonanie, że kultura gier komputerowych doczekała się swoich wielkich tytułów, jest kwestią w równym stopniu znamiennej, co dyskusyjną. Znamiennej, bo tym samym kultura gier komputerowych urefleksyjnia samą siebie w kontekście dziedzictwa kulturowego w ogóle. Dyskusyjną, bo w przeciwieństwie do sztuki filmowej,

z którą często – i często niesłusznie – bywa porównywana, zdecydowanie mniej uwagi poświęca wielkim twórcom. Dlaczego?

Michał Walkiewicz: Jeden z mistrzów przedwojennego francuskiego kina, Jean Renoir, mawiał, że prawdziwy reżyser przez całe życie kręci jeden film. I chociaż swoje artystyczne credo ukuł na długo przed ekspansją rodzimej polityki autorskiej, proroczo zdiagnozował jej założenia. Kino autorskie, tak w swoim nowofalowym wydaniu z przełomu lat 50. i 60., jak i dzisiejszym, wzniesionym na fundamencie wiary w grę sił pomiędzy producentem a reżyserem, tożsamy było z prymatem pojedynczego twórcy, realizacją jego prywatnej wizji. Dla przykładu, francuscy nowofalowcy widzieli kogoś takiego w Alfredzie Hitchcocku, który – jak sądzili – okazał się być poruszającym się na granicy biznesu i sztuki wizjonerem, zarazem szukającym sposobu na ocalenie siebie oraz swojej wrażliwości i artystycznej indywidualności. Powiada się, że w kontekście zjawiska, o którym mowa, zasadna zdaje się być nazwa „kino autorytetów”, a to dlatego, że autorytet wykuwa się w trakcie całego procesu producenckiego w ogniu walki o to, co indywidualne, własne, wyjątkowe. Na pierwszy rzut oka podobny sposób myślenia o grach wideo nie ma racji bytu. Kino zaczynało w końcu na jarmarku, zaś gry na uniwersytecie. Kino ma za sobą ponad sto lat historii, gry wideo nieco ponad pięćdziesiąt. Wreszcie kino, nawet w okresie niemowlęcym, rozwijało się na zapleczu świata sztuki, gry zaś w ekonomicznie odległej niszy przemysłu zabawkarskiego. Pewnie nie bez znaczenia jest też fakt, że język gier, choć hybrydyczny, łączący w sobie film, literaturę, komiks i sztuki plastyczne, jest jednak w o wiele większym stopniu zwarty, skodyfikowany, związany z konkretnymi zapotrzebowaniami odbiorczymi. Co więcej gry, których istotą jest przecież element interakcji, są w dużym stopniu narracjami samego gracza, nie tylko twórcy, co oznacza, że kształtują się w doświadczeniu grającego. Wszystko to i jeszcze więcej sprawia, że status autora jako nadrzędnej figury stojącej za artystycznym kształtem gry nie jest tak oczywisty jak w przypadku kina.

Ł.A.: Ale chyba niesprawiedliwe byłoby przekonanie, że kategoria autora i autorskości nie ma dla kultury gier komputerowych większego znaczenia?

M.W.: To prawda, choć problem wydaje się bardziej złożony. Z jednej strony faktycznie z jakiegoś powodu, słysząc o kolejnej części *Metal Gear Solid*, myślimy: „gra Hideo Kojimy”. Zapytani o serię *Fable*, odpowiadamy, że to jedna z wielu niespełnionych obietnic Petera Molyneux. Z drugiej zaś strony, myśląc o zbliżonych budżetowo produkcjach z cyklu *God of War* oraz *Gears of War*, pierwszą traktujemy jako następną produkcję studia Sony Santa Monica, zaś drugą jako kolejne dziecko Cliffa Bleszinskiego. Rozpatrywanie gier w kategoriach dzieł autorskich to oczywiście nie tylko domena dziennikarzy branżowych, ale i samych graczy. Na podstawowym poziomie rozpoznajemy przecież pewne ornamenty stylistyczne, ulubione fabularne motywy, konkretne gatunki albo struktury w obrębie mechaniki i rozgrywki. Wiemy, że „konikiem” Hideo Kojimy są operowe, wielowątkowe narracje, piętrowe intrygi oraz historia współczesna jako plac scenariopisarskich zabaw. Doskonale zdajemy sobie sprawę, że włączając nową grę Goichiego Sudy czeka na nas karuzela frenetycznej akcji, zderzenie elementów z różnych porządków gatunkowych oraz formuła slashera zmiksowanego z grą przygodową. Sygnaturą Kena Levine’a jest często dialog z szacownymi klasykami europejskiej filozofii, a Tima Schaffera absurdalny humor i komiksowa kreska. Powstaje jednak pytanie, czy te ornamenty, fabularne obsesje, deweloperskie przyzwyczajenia i ulubione motywy układają się w spójny autorski język. Żeby na nie odpowiedzieć, przyjrzyjmy się tercetowi projektantów gier z różnych krajów, kręgów kulturowych oraz szkół developingu: Francuzowi Davidowi Cage’owi z Quantic Dream, Japończykowi Shinjiemu Mikamiemu z Tango Gameworks oraz jednemu z najciekawszych twórców gier niezależnych, Amerykaninowi Lucasowi Pope’owi. Jedno, jak sądzę, wydaje się być znamienne: gry wideo, podobnie jak kino, potrzebują swoich gwiazd na każdym etapie planowania, tworzenia i promowania tytułu. To po części kwestia misji popularyzacyjnej, ale przede wszystkim artystycznego rozwoju medium. To gwiazdy są istotą paraleli pomiędzy autorskim kinem a autorską grą i sprawiają, że ekspansja wirtualnych światów w głównym nurcie kultury popularnej cały czas trwa. Pytanie oczywiście, na ile owa paralela jest zasadna. Czy deweloperzy gier faktycznie są w stanie pogodzić wymogi rynku z autonomiczną wizją? Czy potrafią dostarczyć produkt

tworzony na zamówienie, który będzie jednocześnie spełnionym estetycznie oraz intelektualnie tekstem? W końcu, czy myślenie o grach jak o produkcie na zamówienie nie stoi w sprzeczności z definicją autorskiego tekstu? Sądzę, że dla problemu autorskości gier odpowiedzi na te pytania mają znaczenie rozstrzygające.

Ł.A.: A może cechy konstytutywne samego medium, jakim są gry komputerowe, każą na nowo przemyśleć kategorię autora i autorskości?

M.W.: Niewykluczone, zresztą cenną w tym względzie ilustracją może być podróż, jaką w 2014 roku odbyłem do Novato pod San Francisco, gdzie mieści się siedziba jednego z oddziałów firmy wydawniczej 2K Marin. Powstawała tam wówczas gra *The Bureau: XCOM Declassified*, rzecz o inwazji kosmitów na powojenną Amerykę, coś pomiędzy pastelowymi melodramatami Douglasa Sirka, czarnym kryminałem oraz *Dniem, w którym zatrzymała się Ziemia*. Hangary nieczynnej bazy wojskowej z półokrągłymi dachami z blachy falistej, które ostatni raz widzieliśmy w kinie science fiction z lat 50., weszły już na stałe do popkulturowego imaginarium. Umieszczenie w nich siedziby deweloperskiego teamu okazało się nie tylko symbolicznym odniesieniem do tematyki gry, ale również unaoczniało skalę całego przedsięwzięcia. W środku całego obiektu znajdowali się ludzie „ulożeni” działami w hangarach, przestrzenie biurowe wielkości boiska piłkarskiego, scenarzyści dłubiący nad tekstami, główni designerzy przy storyboardach, graficy z głowami w monitorach, projektanci poziomów drapiący się po głowie, designerzy postaci wertujący żurnale i czasopisma z epoki. Odwieczne spory europejskiej tradycji filmowej o to, kto decyduje o kształcie filmu – reżyser czy operator – i na ile film jest pracą kolektywną, a na ile wizją charyzmatycznego geniusza, wydają się przy takim widoku fraszka.

Ł.A.: Czy zatem samo pytanie o autorskość gier komputerowych powinniśmy uznać za niedorzeczne?

M.W.: Niekoniecznie. W książce *Level Up: A Guide To Great Video Game Design* Scott Rogers, twórca pracujący m.in.

przy seriach o Pac-Manie i Maximo, wyróżnia szereg głównych postaci, którym przypisuje się zazwyczaj współautorstwo gry, przy czym reprezentanci poszczególnych profesji symbolizują całe piony specjalistyczne w obrębie danej firmy deweloperskiej. Pierwszym z nich jest oczywiście główny programista, który odpowiada w najszerszym sensie za kształt świata gry: za sztuczną inteligencję, mechanikę zabawy, skrypty akcji, bohaterów oraz przedmiotów, a także synergę tych elementów. Następnie mamy artystów wizualnych i grafików, przekładających koncepcje wizualne na binarny język. Ich praca rozpoczyna się już na etapie koncepcyjnym, lecz trwa oczywiście znacznie dłużej. Są oni odpowiedzialni m.in. za jakość tekstur opisujących świat oraz generalną egzekucję planu estetycznego. Są wśród nich storyboardziści, graficy środowiska, artyści 3D, specjaliści od tekstur, interfejsu gracza, animatorzy, a nad całą ekipą stoi dyrektor kreatywny, który dba o to, by praca składu spełniła wymagania nadrzędnej, holistycznej wizji. Dalej są designerzy wyspecjalizowani w budowie poziomów, planowaniu skryptów, pracy wirtualnej kamery, systemie walki i zdobywania doświadczenia, odpowiedzialni za cały model spajający te elementy. Później kompozytorzy, twórcy ścieżki dźwiękowej i designerzy dźwięku, odpowiadający za całą paletę dźwiękową. Następnie testerzy i scenarzyści, zarówno ci, którzy odpowiadają za główny tekst, jak i tzw. techniczni scenarzyści, którzy kiedyś pisali książeczki dołączane do pudełkowych wydań gier, a dziś pracują głównie przy samouczkach, tutorialach i ekranach menu. Wreszcie cały pion marketingowo-wydawniczy, od menadżera produktu przez dyrektora technicznego po specjalistów od promocji i *public relations*: Gdzie w tym całym układzie znajdują się bohaterowie poniższego tekstu, czyli „twarze” gry, jej nadrzędni „autorzy”? Najczęściej nazywa się ich po prostu reżyserami kreatywnymi, ale to niewystarczająca kategoria, bo często pełnią oni role producenckie, funkcję głównego designera albo scenarzysty. Postać reżysera, pomysłodawcy, jakkolwiek nazwiemy dzisiaj taką figurę, kształtuje się w dużej mierze w intuicyjnym odbiorze, na mocy związku z graczami, wieloletniego firmowania danej serii bądź typu gier swoim nazwiskiem, aktualnego statusu medialnego lub po prostu charyzmy. Kryteria stażu w branży oraz zdobyte-go na przestrzeni lat doświadczenia są tutaj niezwykle istotne.

Wystarczy spojrzeć, jak wielu twórców, których uważamy dziś za wybitne osobowości świata gier wideo, zaczynało pracę w biznesie dwie, trzy dekady temu. Podczas gdy świat w najlepszym wypadku widział w nich technologicznych pionierów, dla pierwszego pokolenia zakochanego w grach wideo byli po prostu pierwszymi narratorami w raczkującym medium. Każdy, kto dorastał rozdarty pomiędzy sprzecznymi pragnieniami – z jednej strony marzeniem o tym, by na świecie zaroilo się od neofitów gier, a z drugiej chęcią zachowania pasji dla siebie, ocalenia jej przed żarłocznym mainstreamem – widział w nich bożków, co często miało zresztą symboliczne oparcie w reżyserowanych przez nich tytułach. Peter Molyneux, który pod skrzydłami firmy Bullfrog tworzył serię *Populous* czy odpowiedzialny za *Cywilizację* Sid Meier byli współtwórcami gatunku tzw. *god games*. Ta druga gra jest wprawdzie nominalnie klasyczną strategią, ale wykazuje w tym względzie spore, narracyjne podobieństwa. Jego stylistyczną istotą był oczywiście izometryczny rzut kamery odwołujący się do tzw. boskiej perspektywy, a także możliwość decydowania o egzystencji lub niebycie całych kultur i cywilizacji. To jednak nie wszystko. Gdy w *Populousie* wcielaliśmy się w bóstwo czuwające nad swoimi wyznawcami, członkami pierwotnej kultury, zaś w *Cywilizacji* prowadziliśmy Rzymian za rękę od czasów przedchrystusowych aż po lot w kosmos, czuliśmy, że *god games* mogą być metaforą jakiejś uzurpacji władzy nad nowym medium, pozatekstowej „boskiej perspektywy”. Był to również moment, w którym Meier i Molyneux wykształcili swój autorski charakter pisma, którego rozwój obserwowaliśmy przez kolejne lata. Ten pierwszy zamienił go w znak firmowy w kolejnych odsłonach i spin-offach *Cywilizacji*. Nawet jeśli nie brał udziału w produkcji, to inni twórcy działali trochę na zasadzie ghost-writerów Meiera. Ten drugi ze zmiennym szczęściem oblekał esencję *god games* różnymi konwencjami, poetykami i estetykami w grach tak odmiennych jak *Dungeon Keeper* oraz *Black & White*.

Ł.A.: Czy chodzi o sugestię, w myśl której jeśli gra ma mieć „widzialnego” autora, musi być równie wyrazista jak on sam?

M.W.: W czerwcu 2011 roku podczas targów E3 obserwowałem na scenie Convention Center w Los Angeles trzy legendy bran-

ży. Tim Schafer, którego pokochaliśmy za fenomenalne przygodówki ze złotego okresu gatunku, zapowiadał grę osadzoną w świecie Ulicy Sezamkowej. Wspomniany wcześniej Molyneux wbijał na konferencji Microsoftu ostatni gwóźdź do trumny serii *Fable* i chwalił się, że udało mu się zamienić grę RPG w „szynową” strzelaninę. Z kolei Michel Ancel ogłaszał powrót do korzeni, czyli gier platformowych 2D, i do bohatera, który zapewnił mu sławę w *Rayman: Origins*. Było sentymentalnie, ale i gorzko, bo każda z tych historii jest przecież historią zderzenia z nowym układem sił na rynku wydawniczym. Późny okres w karierze Schafera to pasmo ambitnych projektów, które okazywały się kłapami finansowymi. Molyneux skończył się na *Fable*, gdyż stracił kontakt z pokoleniem, które przestało wierzyć w jego marketingową mowę-trawę. Z kolei *opus magnum* Ancela pozostaje *Beyond Good & Evil*, gra, która doczekała się statusu kultowej z dwóch powodów: swojej wysokiej jakości oraz fatalnej sprzedaży. Cała trójka znalazła się w nieciekawej sytuacji, a my zrozumieliśmy, że nie wystarczy zrobić dobrą grę, by odnieść sukces. Czasem potrzeba zrobić wokół gry trochę szumu: wzmocnić medialną moc nazwiska, zainwestować w kampanię marketingową dla szerokiego odbiorcy, a niekiedy w umiejętności socjotechniczne. Przemyślana promocja autora nie jest oczywiście gwarancją dobrej sprzedaży, ale chyba nikt jeszcze na niej nie stracił. Czasem wystarczy odpowiedni mit założycielski. Weźmy skrajne przypadki i zostawmy na razie pytanie, co stanowi o wyjątkowości stylu ich produkcji. Z jednej strony Amerykanin Cliff Bleszinski, niegdyś z Epic Games, teraz z ciasnego, ale własnego Boss Key Productions. Z drugiej Japończyk Hidetaki Miyazaka, gwiazda From Software. Ten pierwszy, zadający szyku w mediach społecznościowych i programach telewizyjnych, zalewający Internet zdjęciami ze swoją dziewczyną o urodzie modelki, pozujący z atrapą futurystycznego karabinu i słodkimi psiakami, sypiący z rękawa bon motami, takimi jak jego ulubiony cytat, bodaj z Churchilla, który możemy zresztą zobaczyć podczas napisów końcowych *Gears of War 2*: „sukces to droga od porażki do porażki bez utraty wiary we własne siły”. Ten drugi, wycofany i cichy, odpowiedzialny za serię gier *Souls* 2009–2016, czyli „symulatory umierania”, jak lubią nazywać je dziennikarze. „Cliffy” zakochany do szaleństwa

w *Obcych* Jamesa Camerona, przenoszący ich strukturę fabularną do sequela swojej najlepszej gry, czyli *Gears of War* (2006), budujący opowieści na wzór mistrzów filmowej dramaturgii. Miyazaki tymczasem zadurzony w europejskich baśniach i literaturze fantasy, opowiadający o lekturach dzieciństwa, których z racji językowych niedostatków nie mógł w pełni zrozumieć, i przekładający to doświadczenie na potężne fabularne elipsy w swoich grach. Pozornie trudno o bardziej odległe osobowości i wrażliwości. A jednak obydwaj w jakiś sposób wpisują się w formę współczesnego celebryty: z jednej strony autora, za którego przemawia dzieło, który unika kamer i dziennikarzy i po prostu robi swoje; z drugiej – supergwiazdy, która ogrzewając się w blasku fleszy, przejmuje zasługi kolegów, ale też ściąga odpowiedzialność z reszty zespołu deweloperskiego. Podobne zderzenia można mnożyć w nieskończoność: paradujący w czerni i pozuający na współczesnego Paganiniego Tomonobu Itagaki (*Dead or Alive, Ninja Gaiden, Devil's Third*) z Valhalla Game Studios (wcześniej: Team Ninja) oraz przezroczyści i mało ekspresyjny Hideki Kamiya (*Bayonetta, Resident Evil 2, Vieftiful Joe*) z Platinum Games; niestroniący od mocnych słów David Jaffe (*Twisted Metal, God of War*) z The Bartlet Jones Supernatural Detective Agency oraz skromny Martin Sahlin z Coldwood Interactive, który uwiódł graczy autobiograficznym, niezależnym *Unravel*; powielający często retorykę złotoustego Molyneux Sean Murray (*No Man's Sky*) oraz pozbawiony gwiazdorskiego sznytu i zakochany do szaleństwa w gatunku *souls-like* Tomasz Gop z City Interactive (*Lords of The Fallen*). Ich przykład uzmysławia, że współczesna branża gier wideo w o wiele większym stopniu niż kiedyś skupiona jest wokół silnych osobowości.

Ł.A.: Jeśli więc gry komputerowe są w równym stopniu sztuką co biznesem, to można zaryzykować wniosek, że oprócz tych, którzy mają talent i wizję i których stać na odrobinę ekshibicjonizmu, potrzebują także tych, którzy doskonale zdają sobie z tego sprawę i najlepiej, gdyby wszyscy oni byli jedną i tą samą osobą.

M.W.: Przekonanie, że większość deweloperów pochodzi ze środowiska graczy i że na pewnym etapie życia musiało zmagać

się z jakąś formą ostracyzmu, wynika oczywiście z myślenia o graczach jako o subkulturze. Dziś podobna optyka powoli traci rację bytu, chociaż od czasu do czasu powraca w postaci krzywdzących stereotypów: od gracza jako osoby nieatrakcyjnej fizycznie przez dewelopera jako osobę z problemami społecznymi po obraźliwe sformułowanie „no-life” określające pasjonatów gier. Innym problemem jest również traktowanie świata techniki jako naturalnej opozycji wobec środowisk *stricte* artystycznych. Autorzy gier wchodzą do świata sztuki tylnym wejściem, a jeśli skutecznie odwracają tę perspektywę, to bywa, że decydują o tym względy pozaartystyczne, zarezerwowane do tej pory dla gwiazd kina, telewizji czy innych osobowości medialnych. Kiedy Ken Levine, ojciec sukcesu *Irrational Games* oraz autor wybitnej trylogii *Bioshock*, opowiadał w magazynie „Rolling Stone” o swojej depresji i o utracie rodziny, trudno było nie dostrzec w tym klasycznej, celebryckiej „spowiedzi”. Żeby była jasność – nie wartościuję takiej formy wyrazu, po prostu wskazuję na pewną konwencję wywiadu. Kiedy Tim Schafer zbierał na Kickstarterze pieniądze na *Broken Age*, nagrodą za sumę przewyższającą dziesięć tysięcy dolarów był prywatny obiad. Mało w tym subtelności, ale podkreślenie statusu branżowej ikony koniec końców się opłaciło. Gdy Phil Fish rozmawiał z portalem Gamasutra i wspominał, że był bliski zastawienia domu, byle tylko dokończyć produkcję gry *FEZ*, na myśl przychodziły adekwatne opowieści z historii kina. Może nie w skali przypadku Francisa Forda Coppoli, który pracę nad *Czasem apokalipsy* przypłacił i chorobą, i bankructwem, i załamaniem nerwowym, ale w skali wystarczającej, by pobudzić naszą wyobraźnię. Nagle okazuje się, że maksyma Bleszinskiego o porażkach w drodze do sukcesu nie brzmi wcale tak pretensjonalnie. Oczywiście szeroko pojęta medialność nie ma żadnego wpływu na to, jakie gry tworzą nasi bohaterowie. Jest to jednak istotny aspekt misji popularyzatorskiej. Nie zmienia to jednak faktu, że gry wideo potrzebują gwiazd na każdym etapie swojej produkcji: nie tylko w trakcie tworzenia koncepcji i realizacji określonego planu, ale także gdy przychodzi do marketingu i poszerzania grupy odbiorczej. Gracze potrzebują swoich idoli w jak najszerzej świadomości, bez względu na to, czy dotrą tam poprzez wywiad dla lifestylowego magazynu,

epizod w hollywoodzkim filmie, wizytę w nocnym talk show czy seks-afere. Twarz firmująca tytuł jest właśnie tym, co łączy filmowe i grove modele producenckie. W obydwu przypadkach na sukces pracuje kolektyw, ale wygrywa i przegrywa tylko jeden. To dlatego właśnie Kenji Inafune rozliczany jest z niedostatków *ReCore* oraz niespełnionych obietnic dotyczących *Mighty No. 9*. I to dlatego zwiastunem nieciekawej przyszłości serii *Metal Gear Solid* okazało się odejście z Konami wielkiego Hideo Kojimy. Kiedy na skutek długoletniego konfliktu z władzami studia Japończyk został przesunięty do innego działu, a następnie zwolniony, pisano wręcz o zmierzchu polityki autorskiej w grach wideo.

Ł.A.: To prawda. Sukces i uznanie dla serii *Metal Gear Solid* okazały się być równe popularności, jaką za jej sprawą osiągnął sam Hideo Kojima, choć dodajmy od razu, że wydarzenia towarzyszące wzlotom i upadkom Japończyka odegrały tylko trochę mniejszą rolę w tym względzie. Ale czy obecnie jest ktoś, kogo gry byłyby równie rozpoznawalne, kto stałby się wizytówką samego siebie i swoich gier zarazem?

M.W.: Przede wszystkim Shinji Mikami, czyli jedna z czołowych postaci japońskiej szkoły developingu. Urodził się w 1965 roku i przyuczał się na handlowca, ale karierę w ekonomii porzucił na rzecz gier wideo tuż po sukcesie swojej pierwszej produkcji – interaktywnego quizu *Capcom Quiz: Hakena No Gaiboken* na Game Boya. Po angażu do firmy Capcom, jednego z największych producentów/wydawców na lokalnym rynku, zajmował się realizacją gier na licencji filmów Disneya na konsolę SNES *Alladin*, *Who Framed Roger Rabbit?*, *Goof Troop*. Świat poznał go jednak jako jednego z ojców survival horroru – rozkwitającego w latach 90. podgatunku gier grozy. I tak jak George A. Romero usankcjonował w dużej mierze poetykę zachodnich filmów o zombie, tak Mikami uczynił ze swojego *Resident Evil* podręcznik dla kolejnego pokolenia twórców survival horroru. Od razu też dodajmy, że *Resident Evil* nie był ani pierwszym reprezentantem gatunku, to miano musi przypaść *Alone In The Dark* autorstwa innej osobowości świata gier, Fredericka Raynala, ani oryginalnym pomysłem. W założeniach miał stanowić

remake gry Capcomu *Sweet Home*, opartej zresztą na filmie pod tym samym tytułem. Pomógł jednak osadzić w głównym nurcie stałe elementy poetyki i mechaniki: zamkniętą przestrzeń, w której rozgrywa się akcja, uzbrojonych po zęby, ale zapędzonych w kozi róg przez przerażające potwory bohaterów, stałe rzuty kamer, z których obserwowaliśmy akcję, trójwymiarową postać poruszającą się po prerenderowanych płach, punkty, w których zapisywaliśmy stan gry, „czołgowy” model kontroli nad postacią, niemożność jednoczesnego poruszania się i strzelania. Ponadto naszpikował grę filmowymi odniesieniami, a z paradoksalnych zderzeń uczynił stylistyczną dominantę. Mamy więc w *Resident Evil* szczyptę technothrillera, genetyczne eksperymenty i aseptyczne laboratoria, a z drugiej strony gotycką architekturę, impresjonistyczną z ducha zabawę światłem i cieniem oraz kojarzące się z tanimi *zombie movies* klisze, które Romero podniósł do rangi sztuki. Odnowieniem i zrewolucjonizowaniem formuły, która przyniosła Mikamiemu sławę, okazał się oczywiście *Resident Evil 4* – gra, która zanegowała naszą wiedzę o survival horrorze i zmieniła, metaforycznie oraz dosłownie, perspektywę. Metaforycznie, gdyż akcent z „horroru” został przesunięty na „survival”, zaś atmosferę kina grozy klasy B zastąpił klimat tzw. panic thriller. Dosłownie, gdyż Mikami przesunął kamerę za plecy bohatera i opowiedział całość w trzecioosobowej perspektywie; zanurzył nas w świecie surrealistycznego koszmaru, a jednocześnie skrócił dystans, który narzucały filmowe, statyczne ustawienia kamery (adekwatną rolę wobec *Devil May Cry* spełnił *Vanquish*). Z kolei za pomnik służy najnowsza gra Mikamiego, horror *Evil Within* (w Japonii *Psycho Break*). Zrealizowany w kinowym, ultrapanoramycznym formacie tytuł to podróż przez historię kina grozy. Jest tu i Stephen King, i H.P. Lovecraft, echa *Widma nad Innsmouth* i cienie *Podpalaczki*, kobieta-pająk z całunem czarnych włosów zarzuconych na twarz rodem z japońskiego kina grozy oraz zwałisty rzeźnik z amerykańskiego *gorno*, groza w odmianie spirytualistycznej, psychologicznej i naturalistycznej. A jako wisienka na torcie katalog wszystkich chwytów narracyjnych, które Mikami wypracował na przestrzeni lat. Słowem – certyfikat autora, kogoś, kto obronił się w starciu z wielkim wydawcą i czyja kariera może być doskonałą egzemplifikacją przekonania

Hitchcocka, że styl to w istocie ciągły autoplagiat. Jeśli jednak coś świadczy o nim jako o osobowości autorskiej, to musi być to przebieg kariery, w którym oprócz zainicjowania trendu w sztuce, przysłała najpierw kolej na jego rejuwenalizację oraz, w dalszej kolejności, na wystawienie pomnika własnej wrażliwości.

Ł.A.: Czy zatem nadzieje i oczekiwania związane z wielkimi grammi koniecznie muszą się wiązać z wiarą w charyzmatyczność i moc sprawczą ich twórców? Może kultura gier komputerowych wcale ich nie potrzebuje?

M.W.: Potrzebuje, ostatecznie nie chodzi bowiem o to, kim jest autor, ale czym będą w przyszłości same gry, czego czytelną ilustracją jest skandal, jaki miał miejsce w związku z serią *Mass Effect*. Przypomnijmy, chodzi o grę firmy BioWare, zasłużonych w branży gier RPG twórców m.in. *Knights of The Old Republic* i *Dragon's Age*. Pierwsza część była małym ewenementem: kosmiczną operą z prawdziwego zdarzenia, grą, w której hollywoodzka skala narracji była równie istotna co prywatne historie bohaterów oraz decyzje, które podejmowaliśmy na przestrzeni kilkudziesięciu godzin zabawy. I właśnie o te decyzje się w końcu rozeszło. Przez trzy dotychczasowe gry z serii jako dziarski komandor (albo pani komandor) Shepard przemierzaliśmy galaktykę, ścigaliśmy kosmicznych zbrodniarzy, eksplorowaliśmy niezbadane planety, werbowaliśmy do drużyny kolejne, świetnie napisane postaci i próbowaliśmy wspólnie uratować Drogę Mleczną przed pradawnym zagrożeniem, rasą mechanicznych strażników zwanych nie bez przyczyny Żniwiarzami. Naszą podróż wypełniały tradycyjne dla gatunku strzelaniny, kosmiczne bitwy, ale także rozmowy, budowanie więzi i skomplikowanych relacji z współtowarzyszami niedoli, ballady i romanse. Kluczowym elementem mechaniki był system wyborów moralnych, których skutki w wielu przypadkach okazywały się długofalowe (nie mówię już o godzinach, ale o kolejnych grach, bo sequele pamiętały zapis gry z poprzednich części). Uderzymy dziennikarkę za bezczelny komentarz czy utrzymamy nerwy na wodzy? Pozwolimy na eksterminację niebezpiecznego gatunku kosmitów czy może, niepewni przyszłości, okażemy litość? Przekonamy do samobójstwa religijnego fanatyka czy sami stoczymy z nim

walkę? Obsadzimy w galaktycznej radzie naszego zwierzchnika z wojska czy postawimy na gładkoliczego i biegłego w sztuce manipulacji tłumem polityka? Podejmowane wybory prowadziły nas nieuchronnie w stronę finału, w którym mieliśmy zebrać plon najważniejszych decyzji. Jakież było zdziwienie graczy, gdy scenarzyści Bioware poszli inną drogą i napisali „twarde” zakończenie, które choć samo było wyborem ostatecznym pomiędzy trzema racjami, nie uwzględniało konsekwencji naszych poprzednich działań. Finał *Mass Effect 3* okazał się finałem odważnym, ale niehonorującym konwencji; mocnym literacko, ale do tego stopnia, że degradował element interaktywny. Rozczarowanie ludzi nie miało jeszcze żadnego symbolicznego znaczenia. Petycje do Bioware, w których gracze prosili o dodanie rozszerzonych zakończeń, także nie. Ale fakt, że władarze studia uhonorowali ich prośbę i w tchórzliwym odruchu spełnili życzenie w formie paczki z zakończeniami do pobrania z sieci, już tak.

Zamieszanie wokół finału *Mass Effect* szybko stało się w moim przekonaniu alegorią relacji producencko-konsumenckich we współczesnym przemyśle gier wideo. Mówiąc krótko, gra wciąż jest elementem transakcji: płacę, więc wymagam. Czy powiedzielibyśmy to samo, wychodząc z kina? Albo odkładając przeczytaną książkę? Zapewne nie, lecz gry – w przeciwieństwie do filmu i literatury – zawsze były częścią takiej relacji. Począwszy od automatów, do których wrzucaliśmy monetę i dostawaliśmy dokładnie tyle, na ile było nas stać, na narracji o zawartości gry adekwatnej do ceny kończącej. Owo transakcyjne myślenie, które ciągnie branżę z powrotem do zabawkarskiej niszy, prowadzi do tak kuriozalnych sytuacji jak symboliczne opowiedzenie się Bioware po stronie gry-jako-produktu, nie zaś gry-jako-tekstu. I jeśli wizja artystyczna ma być kompromisem pomiędzy graczem a twórcą, to z awansem w popkulturowej hierarchii będzie coraz trudniej. Misja zmiany tej optyki spoczywa dziś na barkach dziennikarzy, dla których gry wideo powinny być jednak tekstem, a nie zestawem elementów, które należy wymiennie ocenić, na barkach twórców, którzy powinni wiedzieć, że artystyczna niezależność może mieć niejedno oblicze, i na barkach graczy, którzy nie mogą jednocześnie oceniać dzieł sztuki podług matematycznych wzorów i narzekać na to, że świat nie widzi w nich czegoś więcej.

Ł.A.: *Mass Effect* to rzeczywiście interesujący przykład, choć dla mnie także z innych powodów niż te, na które zwracasz uwagę. Dodam też, że choć podobnie uważam problem autorskości gier za kwestię ważną oraz doniosłą – także z naukowego punktu widzenia – to choćby za Siegfriedem Zielinskim mam wątpliwości, czy w kontekście tzw. nowej historii filmu kategoria autorskości da się jeszcze utrzymać, przynajmniej w takim znaczeniu, w jakim funkcjonowała ona przed rewolucją cyfrową, a w jakim chcielibyśmy, aby funkcjonowała na gruncie kultury gier komputerowych obecnie. Nie zmienia to jednak faktu, że to cenna rozmowa i to także dlatego, że ukazuje niekiedy ogromne, a innym razem trochę mniejsze różnice i podobieństwa między dyskursem naukowym a publicystycznym. Dziękuję.

Jeśli zaprojektowane przez Thomasa A. Goldsmitha i Estle Raya urządzenie zdolne symulować lot pocisku raketowego uznać za prototyp gry komputerowej, to mamy prawo uważać, że niniejsza książka ukazuje się w 70. urodziny gier komputerowych. Jest to więc doskonała okazja do refleksji nad kulturą, jaka się wytworzyła wokół tego fenomenu. Warto zapytać o obecny kształt tej kultury i jej odniesienia do polityki, ideologii, sztuki oraz tego, co kiedyś przesądziło i obecnie decyduje o jej kondycji, ambicjach i potencjale sprawczym. Niniejsza książka jest próbą sformułowania na nowo wielu pytań z tego fascynującego i mało rozpoznanego obszaru, wywodzących się z różnych perspektyw poznawczych i tradycji intelektualnych.

Patronat naukowy:



Patronat medialny:

