

Marak, Katarzyna i Miłosz Markocki. *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: studia przypadków*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2016 (wersja sprzed druku)

Katarzyna Marak i Miłosz Markocki

**Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze
Studia przypadków**

Spis treści:

Wprowadzenie

Część I

Rozdział 1

Charakterystyka gier cyfrowych

Gry – czyli jakie teksty?

Proponowana definicja gry

Gameplay i mechanika

Sekwencyjność

Immersja

Interaktywność

Gry jako teksty, które nie są statyczne (*fixed*)

Zwrot ku dostępności, czyli *casual revolution*

Inne aspekty kultury graczy

Rozdział 2

Gry cyfrowe w światowym i polskim dyskursie akademickim

Jak bada się gry na świecie

Podejścia do badania gier

Polskie badania nad grami i polska retoryka ludologiczna: ludologia w perspektywie groznawstwa

Gamergate i Anita Sarkeesian

Część II

Rozdział 3

Gry MMORPG jako czynnik stymulujący, integrujący i określający społeczności graczy

Wstęp

Społeczności graczy

Gracze solo

Rozdział 4

Kreowanie tożsamości postaci gracza na przykładach pojedynczych graczy oraz zorganizowanych grup graczy w grach MMORPG

Wstęp

Tożsamość pojedynczego gracza.

Tożsamość grupy graczy – gildii.

Rozdział 5

Zjawisko *indie horror games*: teksty niezależne

Zarys charakterystyki gier niezależnych

Narracja i opowiadana historia

Zadanie

Techniki wzbudzania przerażenia

Styl i grafika

Problemy właściwe grom niezależnym

Eksperymenty i innowacje

Konkluzja

Rozdział 6

Letsplayerzy i ich nagrania: filmy typu *letsplay* jako nowa forma obcowania z tekstem

Postać letsplayera

Styl i focus

Narracje i performance

Zjawisko nagrań typu *letsplay* w szerszym ujęciu

Rozdział 7

Eksperymentalne aspekty artystyczne i medialne gry *The Music Machine*

Bibliografia

Aneks 1: Słownik

Aneks 2: Gry

Aneks 3: Źródła opinii graczy

Wprowadzenie

Podobnie jak badania nad kulturą nie mają pojedynczego punktu wyjścia (Barker i Jane 2016: 6), tak i do badań nad grami cyfrowymi można podchodzić z wielu różnych perspektyw. Ograniczenie się do jednej z nich redukcjonalnie potencjalne kierunki i możliwości badawcze (Barker, Jane 2016: 6), co w konsekwencji skutkowałooby znacznym zubożeniem możliwej do zdobycia wiedzy o danym zjawisku – w tym wypadku o grach cyfrowych.

Celem tej książki nie jest określenie, czym są gry w ogóle czy też zdefiniowanie charakteru tego medium. Nie zmierzaliśmy również do obszernego, wyczerpującego przedstawienia ich statusu we współczesnej kulturze ani w kontekście paradygmatu cyberkultury. Chcemy natomiast zwrócić uwagę na multidyscyplinarny charakter badań nad grami oraz na różnorodność możliwych perspektyw badawczych, zwłaszcza w kontekście obiegu popularnego. Z tego względu zamiast redukować złożoność problematyki gier cyfrowych, ich funkcjonowania i ich odbiorców do jednego języka badawczego (w kontekście badań w Polsce do dyskursu retoryki ludologicznej), zdecydowaliśmy się na wykorzystanie znacznie szerszego (interdyscyplinarnego) dyskursu kulturoznawczego. Nie sugerujemy też w żaden sposób systemu wartościowania gier i dzielenia ich na teksty „wysokiej” czy „niskiej” jakości, ponieważ nie jest naszym celem budowanie kanonu gier na wzór kanonu literackiego. W tej książce chcemy skoncentrować się przede wszystkim na analizie gier, niektórych otaczających je zjawisk oraz różnych rodzajach interakcji i sposobach korzystania z gier cyfrowych przez graczy. Korzystamy z przykładów różnych forów i serwisów internetowych (np. YouTube), oraz oficjalnych i fanowskich stron internetowych, jednak są one dla nas źródłami i narzędziami badawczymi, a nie obiektami badań samymi w sobie. Innymi słowy, analizując wiele gier (zwłaszcza sieciowych) i świadectw ich odbioru, poruszamy się w cyberprzestrzeni i korzystamy z dobrodziejstw cyberkultury, jednak to nie ona jest obiektem naszych badań – cyberkultura dostarcza nam jedynie narzędzi badawczych.

Prezentowaną książkę można podzielić na dwie części. W pierwszych dwóch rozdziałach odnosimy się do kontekstu akademickiego badań nad grami cyfrowymi zarówno w Polsce, jak i w anglojęzycznym dyskursie międzynarodowym, zwracając uwagę na skomplikowany charakter gier i badań nad nimi. W drugiej części, czyli rozdziałach od trzeciego do siódmego, przedstawiamy studia przypadków, mające zilustrować niektóre z poruszonych w części pierwszej teorii i spostrzeżeń.

Rozdział pierwszy przedstawia ogólny zarys podstawowej problematyki i terminów związanych z grami cyfrowymi. Z uwagi na brak polskich podręczników dla studentów

poświęconych konkretnie tematyce gier cyfrowych, chcieliśmy, aby ta książka chociaż w części mogła uzupełnić ten brak.

W rozdziale drugim poruszamy problematykę charakteru groznawstwa jako obszaru badawczego. Odnosimy się również do stanu badań nad grami w Polsce i specyficznego rozdzwieńku pomiędzy polskim dyskursem ludologicznym a międzynarodowym dyskursem groznawczym (*game studies*).

Rozdziały trzeci i czwarty poświęcone są rozważaniom nad zjawiskami dotyczącymi graczy gier typu MMORPG. Analizie zostały poddane różne ich cechy oraz zjawiska wokół tych gier, które sprzyjają powstawaniu społeczności graczy oraz kreowaniu przez nich tożsamości. Obiektami analizy nie są same koncepcje społeczności czy tożsamości, ale to, w jaki sposób gracze – dzięki interakcji z grami i wykorzystaniu gier lub ich elementów – biorą udział w procesach społecznotwórczych i tożsamościotwórczych.

W rozdziałach piątym i szóstym opisano związane z grami cyfrowymi zjawiska, zacierające granice pomiędzy graczami a twórcami lub ułatwiające komunikację pomiędzy odbiorcami a autorem, takie jak nagranie *letsplay* i tworzenie gier niezależnych.

Rozdział siódmy stanowi klasyczne studium przypadku gry *The Music Machine* (Szymanski 2015), mające na celu podkreślenie tych cech niektórych gier cyfrowych, które niezmiernie trudno byłoby przeanalizować i opisać za pomocą pojedynczej retoryki lub metody badawczej.

Gry cyfrowe mają już swoją rzeszę odbiorców i oddanych fanów oraz stabilny rynek, umożliwiający rozwój ekonomiczny. W ich produkcję zaangażowanych jest wielu twórców i entuzjastów, co stwarza temu medium także perspektywy artystyczne w zakresie koncepcji i ekspresji. Gry cyfrowe potrzebują też jednak tego, czym cieszy się już większość innych tekstów kultury: jasnej terminologii, która pozwoli „odczarować” je jako teksty, uznania i rozpoznania w sferze kultury popularnej i w społeczeństwie, które pozwoli im na ściślejszą integrację z całością popkultury, spójnej i rzetelnej, a czasem też surowej krytyki, która umożliwi wytwarzanie kryteriów wartościowania, oraz przede wszystkim spójnej i rzetelnej praktyki akademickiej.

Katarzyna Marak i Miłosz Markocki

Rozdział 1. Charakterystyka gier cyfrowych

Katarzyna Marak i Miłosz Markocki

Gry cyfrowe, podobnie jak teksty literatury, filmy, komiksy oraz wiele innych produktów kultury popularnej, są jej artefaktami oraz integralną częścią i cały czas wchodzą w relacje z innymi jej elementami. Żaden artefakt kulturowy, jak zauważa Jenkins, nie istnieje ani nie występuje samodzielnie, w izolacji – jest raczej nierozzerwalnie związany ze skomplikowanym systemem znaczeń, wytwarzanym przez dane społeczeństwo i jego instytucje. W porównaniu z innymi mediami, takimi jak literatura albo kino, gry cyfrowe są relatywnie nowym elementem wchodzącym w skład kulturowego systemu znaczeń (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 157–158).

Jak wskazują Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith oraz Susana Pajares Tosca, gry traktowane są z podobną niechęcią i sceptycyzmem, z jakim w swoim czasie spotykało się radio, film i telewizja; mimo obecności w kulturze popularnej i mediach masowego przekazu już od ponad trzydziestu lat, gry ciągle są rozpatrywane jako „nowe medium, którego teksty nie spełniają kryteriów niezbędnych, aby uznać je za dzieła sztuki”; z tego powodu odmawia im się też pełnienia poważnych funkcji kulturowych (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 157–158). Kwestia funkcji gier cyfrowych w kulturze bywa często pomijana lub też łatwo zinterpretować ją według konkretnej agendy; same gry i wiedza o nich nadal postrzegane są jako coś niszowego lub wyspecjalizowanego, pomimo faktu, że przemysł gier cyfrowych jest obecnie jednym z największych rynków i przynosi zysk większy niż przemysł filmowy (<http://businessstech.co.za/news/lifestyle/88472/the-biggest-entertainment-markets-in-the-world/>). Jednocześnie jednak gry i narracje o nich pełne są nieścisłości i błędów – najczęściej wspomina się właściwie tylko o grach AAA¹ (choć bez definiowania czy choćby nakreślenia, czym takie gry są), o grach niezależnych zaś (o scenie *indie* nie wspominając) nie mówi się prawie wcale. Konwencje i klasyfikacje, wedle których dzieli się gry, są bliżej niesprecyzowane. W języku polskim – zarówno w mediach, jak i w dyskursie akademickim – termin „gry cyfrowe” jest niemal nieużywany, a zamiast tego stosuje się termin „gry komputerowe” – często błędnie, myląc gry komputerowe z grami wideo² i odwrotnie³.

Należałoby zatem zacząć od pytania: czym są gry cyfrowe?

¹ Patrz słownik.

Gry – czyli jakie teksty?

Gry są bardzo zróżnicowanymi tekstami, wyrażonymi w wyjątkowym medium⁴, nawet jeśli weźmiemy pod uwagę tylko gry cyfrowe, i mogą być klasyfikowane na wiele różnych sposobów. Najczęściej klasyfikuje się gry z uwagi na producentów i budżet, urządzenie, tryb rozgrywki i grafikę. Gry tworzone i wydawane przez znane firmy, które przeznaczają znaczne kwoty na tworzenie swoich tytułów, są nazywane grami AAA. Gry *indie*, czyli gry niezależne, są tworzone przez pojedyncze osoby lub małe zespoły i publikowane z pominięciem wielu etapów tradycyjnego modelu wydawniczego. Najczęściej używanymi do grania urządzeniami są konsole (gry wideo), komputery domowe (gry komputerowe) oraz urządzenia mobilne, takie jak tablety albo smartfony (gry mobilne). W gry cyfrowe można grać w pojedynkę (tryb *single-player*) lub w kilka osób (tryb *multi-player*). Gry wymagające Internetu do działania nazywa się grami sieciowymi lub grami *online*. Ze względu na grafikę gry dzieli się według perspektywy pierwszoosobowej (*First Person Perspective*) lub perspektywy trzecioosobowej (*Third Person Perspective*); istotne jest również zaprojektowanie przestrzeni i możliwości ruchu awatara. Najprostszym podziałem w tym wypadku jest podział na gry z grafiką dwuwymiarową (2D) i trójwymiarową (3D). Kategoryzacja ze względu na rodzaj grafiki jest o tyle istotna, że nie ogranicza się ona tylko do przedstawienia świata gry – zastosowanie technologii 2D czy 3D pociąga za sobą liczne konsekwencje, nie tylko natury mechaniki gry. Grafika 3D, jak zauważa Tanya Krzywińska, oferuje graczowi znacznie większe możliwości poruszania się po świecie gry oraz zwiększa

² Najczęściej, zarówno w literaturze akademickiej, jak i branżowej, termin „gry wideo” (*video games*) jest używany w odniesieniu do gier konsolowych, które to dominują rynek gier cyfrowych w Stanach Zjednoczonych i nie tylko. Chociaż technicznie gry konsolowe to *console games* (jak można przeczytać chociażby na Wikipedii, która definiuje gry wideo jako wszelkie gry wymagające do grania urządzenia wyświetlającego obraz), to większość źródeł – w tym oficjalna strona Entertainment Software Rating Board, amerykańsko-kanadyjskiej organizacji oceniającej treść wydawanych w USA, Kanadzie i Meksyku gier komputerowych i wideo oraz wyznaczającej dla nich kryteriów wiekowych – rozróżniają gry na komputerowe i wideo, gdzie gry wideo są rozumiane jako konsolowe. <http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.aspx>, data dostępu 6 maja 2016. Różnice między grami wideo (w rozumieniu jako „gry konsolowe”) i komputerowymi, wynikające głównie z hardware’u (np. nie wydaje się gier typu RTS na konsole, natomiast większość tytułów konsolowych można emulować na komputerach osobistych), są łatwo zauważalne na poziomie mechaniki gry i mimo że wiele tytułów jest obecnie wydawanych na różne urządzenia, to nadal jest wyraźnie zauważalne, czy dana gra została zaprojektowana z myślą o komputerze osobistym czy konsoli (dobrze to widać na przykładzie gry *Middle-earth: Shadow of Mordor* (Warner Bros. Interactive Entertainment 2014) w wersji na PC czy w grze *Diablo 3* (Blizzard Entertainment 2012) w wersji na konsole).

³ Przykładem może być tekst Andrzeja Strużyny, w którym autor stosuje oba terminy w jednym zdaniu, np.: „W celu ujęcia możliwie szerokiego kontekstu rozumienia artystycznych gier komputerowych skupiam się na reprezentatywnych stanowiskach zaprzeczających istnieniu sztuki gier wideo...” (Strużyna 2015: 215)

⁴ W anglojęzycznym dyskursie akademickim gry określane są zarówno jako teksty, jak i medium (Krzywińska, Consalvo, etc.).

sprawczość w zakresie odkrywania świata gry, umożliwiając przyjęcie bardziej dociekliwej, badawczej perspektywy (Krzywinska 2009: 271). W grach korzystających z grafiki 3D przestrzeń nie jest sugerowana graczowi ani nie powstaje w jego wyobraźni w wyniku wykorzystania różnych ujęć kamery czy odpowiedniego montażu ujęć. Zamiast tego, „przestrzeń jest ciągła i istnieje – przynajmniej w swojej powstającej (*nascent*) formie cyfrowej – bez względu na to, czy gracz wejdzie do tej przestrzeni czy też nie” (Krzywinska 2009: 274).

Krzywinska zwraca uwagę na fakt, że w przypadku gier cyfrowych konwencja, do której należy gra (*genre*), określana jest raczej na podstawie cech ludycznych danego tytułu, niż na podstawie fabuły czy aspektów estetycznych, jak ma to najczęściej miejsce w przypadku filmów czy literatury (Krzywinska 2009: 268). Z tego powodu przypisywanie tekstom określonych typów konwencji jest kwestią skomplikowaną; często dana gra jest klasyfikowana jako hybryda kilku typów konwencji naraz: dwóch, pięciu lub nawet więcej. Nawet wtedy dana „konwencja” jest właściwie amalgamatem cech ikonograficznych, mechaniki i sterowania, ponieważ są one równie ważne – dlatego też opisy gier nierzadko obejmują jednocześnie określenia takie, jak „3D”, „FPP”, „horror”, „akcja”, „strzelanka” (ang. *shooter*), „czasu rzeczywistego” (ang. *real-time*)⁵. Duża część gier, jak wskazuje Krzywinska, wykorzystuje ponadto rozmaite techniki, motywy, ikonografię, jak również postaci i typy narracji wypracowane w innych mediach w ramach szeroko rozumianych konwencji różnych odmian fikcji (Krzywinska 2009: 268).

Fundamentalną różnicą między grami a kinem jest, jak zauważa Krzywinska, sposób ich funkcjonowania; gry operują „poprzez ‘wolę mocy’, by użyć koncepcji Nietzschego – coś, czego kontekst ludyczny nie może umniejszyć czy stępić, i co zdecydowanie, a czasem koniecznie dominuje to, co Bernard Suits (Suits 1978) nazywa ‘postawą ludyczną’”, czyli, w ujęciu Krzywinskiej, rozbawione, swawolne (*playful*) podejście do zadania (Krzywinska 2009: 275). Jednak gry wymagają od graczy nie tylko zaangażowania, ale również aktywności i wykonywania konkretnych czynności w jasno określony sposób i w konkretnym celu. „Integralną cechą gier jest tendencja do opierania się na strukturze wielokrotnego powtarzania pewnych akcji, która pozwala graczowi na nauczenie się i opanowanie pewnych umiejętności niezbędnych do pokonania postawionych przed graczami wyzwań” (Krzywinska 2009: 275). Pomimo tej łatwo rozpoznawalnej, częściowo ograniczającej gracza struktury, gry jako medium oferują wyjątkowy, w porównaniu do innych typów tekstów, rodzaj immersji; nawet w przypadku, kiedy gracz jest psychicznie przygotowany na nadchodzącą konfrontację

⁵ Patrz słownik.

(np. w przypadku walki z bossem⁶), zaangażowanie emocjonalne oraz odczuwany stres będą miały znaczący wpływ na precyzję podejmowanych przez niego akcji oraz szybkość reakcji. Krzywinska zwraca uwagę, że poczucie niepewności i oczekiwania zostaje wtedy przełamane i gracz odczuwa przyływ adrenaliny lub wpada w panikę, kiedy awatar jest zagrożony; jakiegokolwiek poczucie kontroli znika, a sam gracz może jedynie podjąć chaotyczne, często za pierwszym razem nieskuteczne próby bronięcia się przed przeciwnikiem. Ten typ immersji jest efektem szczególnych cech medium, jakim są gry: „medium, w którym reprezentacja i partycypacja gracza łączą się, a z ich połączenia powstaje nowy wymiar, o który wzbogacona zostaje ogólna stylistyka danej konwencji (Krzywinska 2009: 275).

Jak zauważa Krzywinska, w przypadku filmu widz nie jest w stanie w żaden sposób wpłynąć na to, co dzieje się na ekranie – brak reakcji na zagrożenie, zamknięcie oczu, nawet odejście od ekranu nie zmienia przebiegu wydarzeń w filmie. W grach natomiast wszelkie akcje gracza, bez względu na to, czy są one dobrze przemyślane, czy wyjątkowo nieudolne, wpłyną na stan tego, co jest widoczne na ekranie. Z tego względu można przyjąć, że gry kładą znacznie większy nacisk na aspekt performatywny niż na aspekt obserwacji: „oglądanie, czytanie oraz interpretowanie, retoryki i składnie gry stają się kluczowe dla poczynań gracza (*player performance*) – szukanie wskazówek, rozpoznawanie wzorów, a przede wszystkim przekucie tych informacji na konkretne realne umiejętności niezbędne do grania w grę” (Krzywinska 2009: 276). W przeciwieństwie do gier, filmy i kino wykorzystują podporządkowanie się widzów przedstawianym wydarzeniom, a przyjemność z oglądania filmu opiera się na zwróconej do wewnątrz energii kinetycznej, która w efekcie wytwarza wrażenie intensywności. Kontakt gracza z grą, zwłaszcza z grą typu akcji lub przygodową oraz tak zwanymi strzelankami, polega na reagowaniu na przedstawione sytuacje i poczuciu konieczności parcia naprzód. Z tego względu zmaganie i mistrzostwo leżą u podstaw postępu w grze (Krzywinska 2009: 285, za Shaviro 1993, Bergsonem 1971, 2004 i Juulem 2002).

Matthew Weise zwraca uwagę na kolejną istotną relację między grami a filmami, w kontekście odczuć odbiorców – zarówno graczy, jak i widzów. Gry, jak zauważa Weise, „odtworzą, do pewnego stopnia, doznania bohatera filmu, pozwalając graczom na odkrycie, co sami by zrobili na miejscu tegoż bohatera” (Weise 2009: 241). Weise podaje przykład filmów grozy, jednak owe wnioski można odnieść do gier wykorzystujących elementy konwencji tekstów przygodowych, fantasy, dreszczowców i innych. Weise przekonuje, że ten właśnie wyjątkowy charakter gier i zarazem specyficzna własność odróżnia je od innych form medialnych w kontekście doznań emocjonalnych: gry umożliwiają graczom doświadczenie

⁶ Patrz słownik.

wcielenia się w bohatera historii, w przeciwieństwie do filmu, kiedy to widzowie mogą tylko obserwować perypetie bohaterów, lub literatury, w przypadku której mogą tylko o nich czytać (Weise 2009: 262). Tym sposobem gry umożliwiają graczom tworzenie scenariuszy, których zwyczajowe warianty narracji danej konwencji nie są w stanie zaoferować. „Nie istnieje film o zombie lub o seryjnym mordercy, w którym nikt nie ginie”, jak zauważa Weise, „jednakże w grach istnieje możliwość stworzenia takiej sytuacji, o ile gracz jest gotowy przebrnąć przez brutalny proces nauki i opanowania gry” (Weise 2009: 263).

Proponowana definicja gry

Pisząc o grach cyfrowych, trudno uniknąć refleksji nad znaczeniem tego terminu. Tym, co z całą pewnością wyróżnia gry cyfrowe jako teksty na tle innych mediów, jest szeroko pojęta interaktywność – każda gra bowiem oferuje użytkownikowi przynajmniej minimalną możliwość wpływania na przebieg akcji. Gry cyfrowe charakteryzują się też tym, że ze swojej natury są zapośredniczone przez oprogramowanie (*software*) i do funkcjonowania wymagają sprzętu realizującego ich cyfrowy format (komputer, konsola, tablet, smartfon), stąd używany termin „cyfrowe” (*digital*). Według Krzywinskiej, „gry zazwyczaj oferują doświadczenie, w którym panowanie nad sytuacją jest powiązane ściśle z elementami ludzkości i uczestnictwa” (Krzywinska 2009: 268); oprócz tego gry wymagają od gracza:

wykonania konkretnych czynności, aby akcja gry posunęła się do przodu. Ten stan zależności (*contractual condition*) między grą a graczem jest znacząco odmienny niż w przypadku innych mediów, i ostatecznie w bardzo istotny sposób wpływa na oczekiwania graczy odnośnie tego, jak gra ma osiągnąć zamierzony efekt (Krzywinska 2009: 270).

Chociaż same sekwencje wydarzeń są, według Krzywinskiej, inicjowane przez gracza, fabuła gry i sposób jej przedstawienia (sjużet) przebiegają według z góry przygotowanego scenariusza z niewielką tylko liczbą potencjalnych różnic w efekcie końcowym, czyli zakończeniu; gracz jednak najczęściej dąży do osiągnięcia jednego konkretnego rezultatu, inne rezultaty bowiem mogą być postrzegane jako porażka (Krzywinska 2009: 270–271). Gry najczęściej mają pewien szeroko rozumiany cel (*purpose*), który nie musi być jednoznaczny z pokonaniem gry (wykonanie ostatniego zadania, zakończenie sekwencji zdarzeń) – może to być, na przykład, znalezienie wszystkich sekretów w grze (*The Path*, Tale of Tales 2009), zdobycie jak największej ilości waluty (*Transport Tycoon*, MicroProse 1994, i podobne) lub

utrzymanie cyfrowego zwierzaka przy życiu (*Catz and Dogz: Your Computer Petz*, PF Magic 1995).

Polscy badacze podejmowali się już nakreślenia operatywnych definicji gier, używając terminu „gry komputerowe”. Jedną z bardziej rozpowszechnionych prób definiowania gier komputerowych jest ta Marii Braun-Gałkowskiej i Iwony Ulfik-Jaworskiej, według której:

cechą łączącą wszystkie gry komputerowe jest wykorzystanie monitora, dzięki czemu mamy możliwość spostrzegania przestrzeni, którą określa scenariusz danego produktu, natomiast drugim równie istotnym elementem są różnorodne manipulatory, za pomocą których gracz jest w stanie ożywić świat gry, a które pozwalają mu także na przemieszczanie się oraz wchodzenie w różnego rodzaju interakcje w świecie gry (Braun-Gałkowska i Ulfik-Jaworska 2002: 13).

Ta definicja jest obszerna, jednak niewiele mówi o samych grach jako tekstach kultury – prawie w całości jest poświęcona temu, jak gracze mogą wchodzić interakcje ze światem przedstawionym gry (co wyklucza z tej definicji takie gry jak *Pasjans* (Microsoft Corporation Inc. 1990), *Extreme Pinball* (Electronic Arts 1995) czy *Candy Crush* (Activision Blizzard 2012)), przez co wiadomo, co ma łączyć wszystkie gry komputerowe, ale nie wiadomo, czym one są. Nie określa ona też roli graczy, tylko opisuje możliwości, jakie daje im gra. Co więcej, definicja Braun-Gałkowskiej i Ulfik-Jaworskiej pomija bardzo istotny aspekt gier jako tekstów, czyli kwestię samej rozgrywki jako unikalnego, niepowtarzalnego zjawiska, które zależy głównie od gracza, a nie tylko od gry i dostępnych „manipulatorów”.

Podobne uwagi można odnieść do definicji zaproponowanej przez Sławomira Łukasza, która jest nieco bardziej precyzyjna, ale również za bardzo koncentruje się na technologicznym aspekcie gier, pomijając inne kwestie. Łukasz proponuje następującą definicję:

gra komputerowa jest to zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym program komputerowy, spełniający funkcję ludyczną poprzez umożliwienie manipulacji generowanym elektronicznie na ekranie wizyjnym obiektami graficznymi lub tekstem, zgodnie z określonymi przez twórców gry regułami (Łukasz 1998: 11).

Łukasz również nie odnosi się do roli gracza ani do samej rozgrywki, chociaż wspomina o tym, że gry pełnią konkretną funkcję (ludyczną). Tak sformułowana definicja może jednak powodować pewne niejasności, jeśli odniesie się ją do niektórych gier. Przykładem mogą tu być gry, w których nie manipuluje się żadnymi obiektami, jak niektóre *walking simulators*, (*Lost In October* (deathzero021 2013), *I Remember This Dream* (InvisiblePanda 2015)) lub

takie, które nie mają określonych przez twórców reguł ani scenariusza (*A Tough Sell* (lablablab 2015), *Façade* (Michael Mateas, Andrew Stern 2005)).

Ponadto ważną kwestią jest położenie w obu definicjach dużego nacisku na aspekt technologiczny (monitor/ekran wizyjny, manipulatory) jako cechę konstytutywną gier. Ogranicza ona zastosowanie tych definicji w przyszłości i utrudnia dopasowanie rozumienia gier do postępujących zmian technologicznych. Na tyle, na ile obecnie można odnieść termin „monitor” do konsol, komputerów i smartfonów, to już niekoniecznie do technologii wirtualnej rzeczywistości (HTC Vive/Oculus Rift) (co wykluczy gry takie jak *Vanishing Realms* (Indimo Labs LLC 2016), *A Chair in the Room: Greenwater* (Wolf & Wood Interactive Ltd. 2016)). Podobnie określenie „monitor” i „manipulatory” trudno będzie odnieść do bardziej zaawansowanych technologii, jak na przykład *augmented reality* (*Pokémon GO* (Niantic 2016)) czy zapowiadanych przez Microsoft technologii holograficznych (HoloLens) (<http://www.theverge.com/2015/1/21/7867593/microsoft-announces-windows-holographic>).

Na potrzeby dalszych rozważań w tej książce proponujemy w tym miejscu operacyjną definicję gier cyfrowych, która pozwoli uniknąć większości wspomnianych powyżej problemów:

Gry to teksty kultury zapośredniczone przez oprogramowanie, w których odbiorca jest zarazem wykonawcą, a z jego kontaktu z tekstem rodzi się pojedyncza, unikalna realizacja jednego z wielu wariantów przebiegu tego kontaktu, która to realizacja pozostaje zawsze w mniejszym lub większym stopniu pod kontrolą gracza.

Powyzsza definicja opiera się na kilku kluczowych dla obszaru badań koncepcjach: wykonywania (*performing*), realizacji (*actualisation*), przebiegu tekstu oraz kontroli. Ponieważ, jak wskazaliśmy powyżej, gra wymaga aktywnego uczestnictwa gracza, to jego rola jako wykonawcy wyrażana jest przez jego sprawczość i kontrolę; jednocześnie aspekt wykonywania nie ogranicza się jedynie do podejmowania ruchów na podobieństwo tancerza (*going through the motions*), lecz ma w sobie również elementy upodabniające gracza do aktora (odgrywanie roli) oraz odkrywcy (odkrywanie nieznanego świata gry). W zależności od interaktywności środowiska gry oraz linearności fabuły, kontrola gracza nad realizacją

przebiegu tekstu będzie bardziej lub mniej ograniczona⁷, ale zawsze będzie ona mieścić się w granicach wyznaczonych przez grę. Z tego względu, jeśli gra „pozwala” użytkownikowi poruszać się po pokoju w grze, to nie istnieją żadne czynniki, które ograniczałyby jego ruchy w samym pokoju. Nawet jeśli gra może „nie wypuścić” gracza z pokoju, to nie może go „powstrzymać” ani przed miotaniem się po jego wnętrzu, ani przed staniem w jednym rogu przez kilka minut. W tym sensie gracz jest ograniczony przez zasady i mechanikę gry (brak możliwości zmiany lokacji), ale dalej posiada on sprawczość (*agency*) – może decydować o sobie i o tym, co będzie robił w tym pokoju. Bez względu na zakres kontroli nad wydarzeniami w grze, to właśnie możliwość jakiegokolwiek wpływu na ich przebieg jest podstawą do wytworzenia doświadczenia gry przez gracza (*player experience*).

Termin „realizacja” w kontekście tej książki oznacza „urzeczywistnienie”, czyli „umożliwienie zaistnienia” lub „powołania do egzystencji” (ang. *actualisation* odnosi się do wszystkich wymienionych koncepcji); realizacja w kontekście gry oznaczałaby zatem powołanie do egzystencji konkretnej, pojedynczej wersji przebiegu tekstu. Ponieważ gry są interaktywne (o czym poniżej), ich tekst nie jest stały (*fixed*), lecz jest w rzeczywistości przestrzenią mogących zaistnieć zdarzeń i sekwencji – potencjałem semiotyczno-logicznym, z którego może brać początek niemal nieograniczona liczba potencjalnych „tras”. Pojedyncza rozgrywka wytycza tylko jeden z możliwych przebiegów treści gry, czyli, na przykład, w *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda 2011) gracz po zakończeniu otwierającej sekwencji uczącej go podstaw zasad gry, może od razu udać się w kierunku najbliższej osady albo skierować się w dowolną stronę. Jeśli uda się do osady, po drodze natknie się na kopalnię, którą może zdecydować się zbadać (gdzie pokona bandytów, dzięki czemu się wzbogaci), lub zignorować i dotrzeć na miejsce bez przygód. Po dotarciu na miejsce może otrzymać od mieszkańców od jednego do czterech zadań (zabicie bandytów w konkretnej lokacji, odzyskanie skradzionego złotego szponu, pomoc jednej ze stron intrygi trójkąta miłośnego lub dostarczenie wiadomości do jarla w pobliskim mieście). Ze względu na wybór i liczbę zadań, które dany gracz zdecyduje się wykonać, oraz obraną przez niego trasę, każda realizacja *Skyrim* będzie inna i wytworzy inne doświadczenie tego tekstu. Pomimo że wszyscy gracze mają dostęp do tych samych wspomnianych elementów gry, to nawet po piętnastu minutach rozgrywki ekwipunek i poziom postaci każdego z nich, jak również jego

⁷ W tym miejscu można przytoczyć przykłady gier *Diablo 3* oraz *Until Dawn* (Supermassive Games 2015). *Diablo 3* ma bardzo linearną fabułę i gracz nie ma możliwości wpływania ani na jej przebieg, ani na zakończenie. Musi on przejść wszystkie etapy, konwersacje i misje w określonej kolejności, aby gra mogła toczyć się dalej. Dla porównania: *Until Dawn* udostępnia graczowi wiele wyborów, które zmieniają nie tylko przebieg gry, ale również jej zakończenie. Dodatkowo każdy taki wybór niesie ze sobą konsekwencje, których nie można zmienić w danym przejściu gry – raz podjęta decyzja ma wpływ na całą resztę rozgrywki i aby ją zmienić, trzeba rozpocząć grę od nowa.

wspomnienia i wrażenia z gry, będą odmienne.

Wbrew pozorom wspomnienia z gry (pamiętana gra, czyli pamięć przejścia pojedynczej rozgrywki oraz emocji z nią związanych) są bardzo istotnym aspektem jej doświadczania. Nawet jeśli ma ona tylko jedno zakończenie, a jej fabuła jest wyraźnie linearna, gracze doświadczają tej pozornie identycznej historii w inny sposób niż dzieje się to w przypadku widzów filmu lub czytelników książki. Dostępne wybory w wielu grach zachęcają graczy do ponownego zagrania i wypróbowania nowych możliwości. Z wypowiedzi graczy wynika⁸, że mimo tego, iż gra może „zaprowadzić” ich dokładnie w to samo miejsce w efekcie kilku różnych strategii, to jednak często będą pamiętali „swoją” (najczęściej pierwszą) wersję historii lub postaci i mogą mieć trudności z jej zmianą. Co więcej, możliwość kształtowania postaci i wpływu na przebieg gry jest bardzo angażująca emocjonalnie dla graczy, przez co odczuwają oni silną potrzebę prowadzenia dalszej rozgrywki w kolejnych odsłonach gry (epizody, dodatki czy nawet kolejne części) zgodnie z ustaloną przez siebie wersją historii⁹.

Gameplay i mechanika

Mimo że mechanika (*mechanics*) jest fundamentalnym elementem każdej gry, sam termin jest dosyć niejasny (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 287), na co zwraca się uwagę nawet w podręcznikach akademickich dotyczących groznawstwa. Z tego powodu wielu badaczy i samych graczy definiuje ten termin na wiele różnych sposobów. Z technicznego punktu widzenia termin „mechanika” odnosi się do zasad i podstawowego kodu programu (*rules and basic code of a game*) wykorzystywanego przez system gry (oprogramowanie). Innymi słowy, są to wszelkie informacje zawarte w kodzie, potrzebne do stworzenia świata gry i wszystkich występujących w nim elementów (przedmioty, teren, postaci), oraz algorytmy, które zarządzają akcjami i reakcjami tych elementów na poczynania gracza (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 43). Natomiast z praktycznego punktu widzenia oraz w rozumieniu graczy, mechanika określa zasady regulujące, na przykład: poruszanie się, warunki utraty i odzyskiwania życia przez awatara, celowanie i strzelanie oraz to, z jakimi obiektami i w jaki sposób gracz może wchodzić w interakcję (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 287).

Mechanika konstryuuje również, między innymi, sposób, w jaki gracz może

⁸ Wszystkie uwagi o opiniach i wypowiedziach graczy w tym i kolejnych rozdziałach pochodzą ze źródeł podanych w *Aneksie 3*.

⁹ Dziękujemy Katarzynie Siudzińskiej za zwrócenie nam na to uwagi.

wchodzić w relację ze światem gry. Jednym z głównych przejawów tej relacji jest to, czy w grze w ogóle występuje awatar gracza oraz na jakich zasadach on funkcjonuje. W grach, w których mamy do czynienia z graficzną reprezentacją postaci (lub jeśli jej istnienie jest wyraźnie zaznaczone – na przykład nie widzimy całej postaci tylko jej rękę)¹⁰, awatar jest punktem mediacji pomiędzy graczem a systemem gry. Poprzez awatara użytkownik realizuje zarówno swoją sprawczość, jak i możliwości interakcji ze światem przedstawionym (Perron 2009: 11).

Kolejnym aspektem gier cyfrowych nierozzerwalnie związanym z mechaniką jest *gameplay*. Kwestia odpowiednika terminu *gameplay* w języku polskim jest dosyć skomplikowana, ponieważ już od kilkunastu lat w literaturze branżowej funkcjonuje termin „grywalność”. Jednak to, jak ten termin jest używany w polskiej literaturze branżowej i przez polskich graczy, ma więcej wspólnego z określeniami takimi jak *fun factor* czy *playability* (Adams 2014), a nie *gameplay*. Dodatkowo kwestię tę komplikuje fakt, że w tekstach akademickich jedni autorzy używają terminu „grywalność” w odniesieniu do *playability* (np. Przybyszewska 2014), a inni do *gameplay* (np. Kuipers 2010). Z tego powodu oraz z uwagi na poruszone poniżej problemy, w tej książce termin *gameplay* został pozostawiony w oryginalnej formie, termin „grywalność” zaś używany jest w znaczeniu przyjemności czerpanej z rozgrywki (*fun factor*).

Co więcej, kwestia zdefiniowania tego pojęcia jest niezwykle trudna i w dwójnasób złożona. Z jednej strony wielu badaczy akademickich¹¹ podejmowało próby jego zdefiniowania, dlatego istnieje kilka sposobów, na jakie można rozumieć *gameplay* z akademickiego punktu widzenia. Z drugiej strony termin ten jest powszechnie używany w literaturze branżowej i przez samych graczy na różne sposoby, które nie tylko różnią się między sobą, ale również często nie pokrywają się z definicjami akademickimi.

Jedną z ogólniejszych definicji, od której można zacząć, jest ta zaproponowana w podręczniku *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Egenfeldt-Nielsen,

¹⁰ Istnieją też różne inne rozwiązania, np. w niektórych grach typu *point-and-click* (*Ace Ventura: The CD-Rom Game*, Bomico Entertainment Software 1996) lub w części gier 3D (*A Wolf in Autumn*, David Szymanski, 2015, *Night Blights*, Trapdoor Games 2015), gdzie gracze nie widzą ani awatara, ani żadnej części jego ciała, co nie zmienia postaci rzeczy, że awatar istnieje. Na przykład w *Ace Ventura* w czasie rozgrywki nie widać awatara, ale pojawia się on w przerywnikach filmowych, natomiast w *A Wolf in Autumn* oraz *Night Blights* podano wiele konkretnych informacji na temat tożsamości sterowanej przez graczy postaci, które weryfikują jej istnienie, mimo że sami gracze nigdy jej nie widzą.

¹¹ Zob.: Craig Lindley, *Narrative, Game Play, and Alternative Time Structures for Virtual Environments*, [w:] *Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment: Proceedings of TIDSE 2004*, Stefan Göbel, Rainer Malkewitz, Ido Iurgel (eds.) Springer, Darmstadt 2004, s. 183–194; Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, Massachusetts 2004; Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell 2009; François Dominic Laramée, *Game Design Perspectives*, Charles River Media 2002; Adams, Ernest, *Fundamentals of Game Design*, CA: New Riders, Berkeley 2014.

Smith i Tosca określają *gameplay* jako sumaryczny efekt wszystkich aktywnych elementów gry oraz całościowe doświadczenie gry, łącznie z jej potencjałem do skupienia uwagi gracza (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 286). Z kolei Lindley proponuje, aby rozważać *gameplay* jako „uczenie się, rozpoznawanie i wdrożenie konkretnego Gestalt” (Lindley 2002: 209). Według Ijsselsteijn natomiast, *gameplay* możemy rozumieć jako generowanie i wprowadzanie schematu medium (zob. Ijsselsteijn 2003). Pinchbeck proponuje rozumienie tego terminu jako dostosowanie akcji gracza do tego, na co pozwala gra; system natomiast kreuje doświadczenie emocjonalne w obrębie z góry określonych własnych możliwości. Istnieje zatem tylko pewien zestaw mocno uproszczonych akcji dostępnych dla gracza, określony przez system gry (Pinchbeck 2009: 84).

Trzeba zwrócić uwagę na fakt, że *gameplay* w bardzo dużym stopniu wynika bezpośrednio z zastosowanej przez twórców mechaniki w grze – na przykład w *Resident Evil* (Capcom 1996) zamknięte drzwi chronią gracza przed zombie, natomiast w *Monstrum* (Team Junkfish 2015) gracz może się schować przed potworem w szafie albo pod łóżkiem, jednak niektóre z potworów mają zaprogramowaną zdolność szukania awatara nawet w tych miejscach, a nie tylko sprawdzenia, czy znajduje się on w pokoju. Gracz może wpływać na świat gry, bierze udział w rozwoju fabuły, ale nadal system gry będzie wymuszał na nim nie tylko sposób wykonania pewnych akcji, ale też wyznaczał zasady i strefy, których ten nie tylko musi, ale często wręcz będzie chciał przestrzegać (np. *safe zones*, sposoby ucieczki lub obrony, etc.).

Sekwencyjność

Sekwencyjność jest charakterystyczną cechą gier, związaną z ich mechanizmem działania i prowadzonymi przez system procesami. Na sekwencyjność składa się kombinacja warunków, które gra stawia przed graczem, aby osiągnąć jakiś cel lub odblokować dalszą część gry. Do takich warunków zalicza się możliwość zrobienia pewnych rzeczy oraz brak możliwości wykonania innych, jak również minimum czynności, które należy zrealizować w konkretnej kolejności lub w określony sposób. Sekwencyjność jest doskonale widoczna w grach przygodowych oraz cRPG. Przykładem może być choćby *Diablo 3*, gdzie gracz nie będzie w stanie wejść do piwnicy w chatce Adrii (określonej lokacji w grze) – i później na cmentarz, gdzie musi wykonać misję – jeśli nie wykona wcześniej wszystkich innych zadań oraz jeśli nie weźmie się ze sobą Lei (jedynej postaci, która może otworzyć sekretnej

przejście w chatce). Podobnie w *Layers of Fear* (Bloober Team 2016) gracz nie jest w stanie dokończyć obrazu, jeśli wcześniej nie zlokalizuje wszystkich niezbędnych elementów (krew, kość, skóra, włosy, palec i gałka oczna) potrzebnych do wykonania obrazu. Natomiast w *Phobii 1.5* (Jones Games 2014) potwór nie pojawi się w opuszczonej posiadłości, dopóki gracz, aby włączyć światło i ogrzewanie, nie uruchomi prądnicy. Choć większość tych i podobnych elementów mechaniki ma swoje uzasadnienie także w fabule, to jednak część z nich jest manifestacją natury samych gier jako tekstów wyrażonych w konkretnym medium, które z założenia jest interaktywne i w mniejszym (na przykład w przypadku tekstów typu *interactive drama*¹²) lub większym (w przypadku gier wysoce nieliniowych) stopniu wymagają od gracza przeprowadzenia pewnych akcji, aby rozgrywka mogła toczyć się dalej. Sekwencyjność niekoniecznie polega na tym samym, na czym podstawowa mechanika gry czy idea pokonania etapu lub pomniejszego bossa. Sekwencyjność wyraża się, oczywiście, w mechanice i całym *gameplay*, jednak przede wszystkim uosabia samą ideę gry jako tekstu i medium – bez względu na stopień interaktywności i (przynajmniej w niektórych grach) dużej liczby możliwości dostępnych dla graczy, wiele gier będzie miało przynajmniej kilka elementów, które będą musiały zostać wykonane w tej, a nie innej kolejności, zgodnie z jej mechaniką.

Kwestia sekwencyjności związana jest zarówno z wcześniej wspomnianą kwestią pamiętanej gry, jak i z problematyką interaktywności. Niektóre gry klasyfikowane są, na przykład, jako dramat interaktywny (*interactive drama*), który to nie jest rozpoznawany jako konwencja, przez co niektórzy badacze i gracze nie uznają tego typu tekstów za „prawdziwe” gry. Powtarzającym się argumentem jest uzasadnienie, że dramat interaktywny nie jest grą, ponieważ gracz nie ma w nich wyraźnego wpływu na przebieg wydarzeń, a rozmaite wybory i tak prowadzą do tych samych punktów lub zakończenia – co jest pewnym uproszczeniem i uogólnieniem. W znakomitej większości gier istnieją ustalone momenty lub sekwencje, które zawsze występują w tym samym miejscu i momencie gry. Dobrym tego przykładem może być scena z *Bioshock Infinite* (2K Games 2013), w której gracz może dokonać wyboru, czy przy kasie kolejki linowej poprosić obsługę o pośpiech, czy też jej zagrozić. Bez względu na podjętą decyzję, okazuje się, że osoby przy kasie i w poczekalni są wrogimi agentami i dochodzi do walki. Pozornie zatem dana sekwencja faktycznie kończy się tak samo (walką z przeciwnikami), jeśli jednak gracz zdecyduje się zaufać kasjerom i grzecznie poprosić ich o pośpiech, wówczas awatar zostaje ranny w dłoń, natomiast jeśli gracz zdecyduje się zagrozić kasjerom i wyciągnąć broń, ci od razu go atakują i zaczyna się walka (tym samym postać

¹² Patrz słownik.

gracza nie zostaje raniona w dłoń)¹³. Tak więc wspomniane uogólnienie dotyczące gier często klasyfikowanych jako dramaty interaktywne (w których gracz nie ma wpływu na przebieg wydarzeń), jest bardzo nieprecyzyjne i nazbyt upraszcza ten typ tekstów. Fakt, że dany etap fabuły lub nawet cała fabuła rozgrywa się w określonej sekwencji, nie oznacza jeszcze, że gracz nie ma żadnego wpływu na jej przebieg, podobnie jak argument o braku stawki (*nothing at stake*). Jeśli przyjrzymy się takim grom jak *Heavy Rain* (Sony Computer Entertainment 2010), *The Moon Sliver* (jefequeso1 2014) albo nawet *Dear Esther* (The Chinese Room 2012) i porównamy je z *The Sims* (Maxis, 2000) lub *Second Life* (Linden Lab 2003), to zauważymy, że te pierwsze mają na celu osiągnięcie satysfakcji z zamknięcia przedstawionej historii (*closure*). Kiedy jest mowa o celu gry, najczęściej myślimy o „pokonaniu gry”; często wiąże się to ze znalezieniem wyjścia z labiryntu lub pokonaniem jakiegoś przeciwnika. Wiele gier jednak, zwłaszcza tych opierających się na fabule i jej odkrywaniu, ma mniej wyraźny i jednoznaczny cel, co nie oznacza, że dramaty interaktywne nie mają żadnego celu. Stosując analogię, oglądanie filmu również nie ma jasno określonego celu – jest nim poznanie historii, dlatego więc samo poznanie historii nie może być celem gry z rodzaju dramatu interaktywnego?

Immersja

Termin „immersja” odnosi się do efektu „zanurzenia się” w świecie przedstawionym gry cyfrowej. Może to oznaczać, jak zauważają Bernard Perron i Mark Wolf, że gracz zagłębił się (został wciągnięty) w świat fabuły gry (poziom diegetyczny), ale również może oznaczać zaangażowanie emocjonalne gracza w grę i sposób grania (poziom niediegetyczny). Kiedy rozważa się immersję w grach cyfrowych na poziomie diegetycznym oraz na poziomie niediegetycznym, to wydaje się dość oczywiste, że „są to dwa osobne zjawiska o odmiennych, a wręcz nawet sprzecznych ze sobą, zestawach konwencji estetycznych” (Perron i Wolf 2003: 68). Jak do tej pory nie wypracowano jeszcze jednolitej terminologii, która jasno rozstrzygałaby te różnice. Co więcej, niektórzy badacze nauk humanistycznych międzynarodowych kręgów akademickich zaczęli zapożyczać termin „obecność” z publikacji nauk ścisłych, dotyczących wirtualnej rzeczywistości, który można luźno zdefiniować jako

¹³ Podobnie dzieje się w przypadku prologu w grze *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* (CD Projekt 2011). Bez względu na to jakie decyzje podejmie gracz, to prolog zawsze kończy się sekwencją, w której król Foltest zostaje zamordowany, a postać kierowana przez gracza (Geralt) zostaje oskarżona o królobójstwo i aresztowana.

„wrażenie bycia tam”; coraz częściej terminy „immersja” i „obecność” są używane razem w tych samych tekstach badaczy anglojęzycznych; jednocześnie są one zazwyczaj bardzo luźno i ogólnie zdefiniowane, do tego stopnia, że ich wymienne stosowanie jest możliwe i częste (Perron i Wolf 2003: 67–68). Taki stan rzeczy tylko pogarsza kwestię niejasności definiowania immersji i w efekcie pełnego jej zrozumienia.

Janet Murray proponowała z kolei traktowanie immersji bardziej jako ogólnie zachodzące zjawisko, a nie tylko jako coś charakterystycznego dla gier cyfrowych. Murray stawia tezę, że poruszająca emocjonalnie narracja przedstawiona w jakimkolwiek medium może być doświadczana przez mózg, podobnie jak wirtualna rzeczywistość. Według niej nasze umysły są zaprogramowane do angażowania się w historie do takiego stopnia, że możemy przestać być świadomi otaczającego nas świata. Przeniesienie się do bardzo przekonującej symulacji, bez względu na liczbę elementów fantastycznych, postrzegane jest jako bardzo przyjemne doświadczenie samo w sobie, jak zauważa Murray, i właśnie to doświadczenie określa się jako immersję. Wskazuje ona również na metaforyczny charakter tego terminu: immersja miałaby stanowić psychologiczny odpowiednik fizycznego odczucia zanurzenia się pod wodę i doświadczania bycia otoczonym przez zupełnie odmienną rzeczywistość, która całkowicie ośwładnęłaby nasze zmysły (Murray 1997: 98-99). Między innymi stąd bierze się tak częste używanie terminów „zanurzenie” oraz „zanurzyć się” w tekstach dotyczących kwestii immersji w kontekście wirtualnej rzeczywistości czy wirtualnych światów gier. Jednak, jak zauważa Murray, w przypadku gier jako medium partycypacyjnego immersja implikuje również wykonywanie nowych czynności, co umożliwia dopiero poznane środowisko. Z tego względu immersję w grach cyfrowych należy rozważać inaczej niż w pozostałych mediach, ponieważ daje ona graczom dużą satysfakcję i przyjemność (Murray 1997: 98–99).

Interaktywność

Niezwykle istotną i zarazem interesującą cechą charakterystyczną, stanowiącą jeden z desygnatów konstytuujących gry jako medium, jest interaktywność gier cyfrowych. Pomimo tego, że jest to koncepcja wyjątkowo ważna i badacze w ten lub inny sposób odnoszą się do niej w praktycznie każdym tekście z zakresu gronawstwa jako do cechy definiującej istotę gier cyfrowych, nadal nie ma jednoznacznego konsensusu w kwestii ścisłego znaczenia tego terminu. Przykładem jest choćby stanowisko Jamesa Newmana, który uważa pogląd, że „gry są medium interaktywnym”, za jedno z najbardziej rozpowszechnionych błędnych przekonań.

Newman kwestionuje ideę interaktywności i uważa, że gry nie mogą być w ogóle rozpatrywane ani jako ergodyczne ani jako interaktywne. Jego zdaniem gry mogą zawierać zaledwie elementy interaktywne, lecz całościowo nie są interaktywnymi tekstami. Zamiast tego oferują bardzo ustrukturyzowane i mocno posegmentowane doświadczenia, ponieważ prawdziwie interaktywne sekwencje gry są rozdzielone, poprzedzone lub kończone przerywnikami filmowymi, ekranami z mapami, podsumowaniami wyników i innymi elementami (Newman 2002). Choć spostrzeżenie Newmana odnośnie do przerywników filmowych lub tabel z wynikami jest jak najbardziej trafne, to jednak jest ono też skrajnym uproszczeniem, które można łatwo odwrócić – równie łatwo można sformułować twierdzenie, że skoro gra, w przeciwieństwie do filmu, zawiera elementy interaktywne, to nie jest ona tekstem nieinteraktywnym. Z drugiej strony, stanowisko Newmana może być również podtrzymane przez fakt, że gry zapewniają rozrywkę i mocno angażują emocjonalnie nie tylko samych graczy, ale również osoby obserwujące rozgrywkę – co zdaje się potwierdzać prężnie rozwijająca się w ostatnich latach scena e-sportu oraz popularność nagrań *letsplay* i zjawisko *streaming*¹⁴.

Znacznie bardziej powszechnym stanowiskiem w akademickiej literaturze anglojęzycznej jest to prezentowane przez Wolfa i Perrona, którzy, za Marie-Laure Ryan, interpretują tekst interaktywny jako generujący wiele różnych możliwych sekwencji wydarzeń, wskutek czego osoba wchodząca w interakcję (*interactor*) doświadcza jednej urzeczywistnionej wersji (*actualization*) spośród wielu potencjalnych wariacji tekstu (*routes of event-space of semio-logical possibility*) (Wolf i Perron 2013: 289, za Marie-Laure Ryan 1999: 32). Ewan Kirkland natomiast zwraca uwagę, że w przypadku gier i relacji gracza z fabułą podczas rozgrywki, trudno jest rozważać narrację jako uporządkowaną serię konkretnych zdarzeń dziejących się w określonym momencie lub przedziale czasowym. Jest to spowodowane bardzo dużą nieprzewidywalnością tego, jak gracz będzie prowadził rozgrywkę oraz na ile różnych sposobów będzie próbował przejść grę. Nie bez znaczenia jest również inherentna dla medium, jakim jest gra, różnorodność potencjalnych znaczeń i doświadczeń oferowanych graczom w trakcie rozgrywki (Kirkland 2009: 72).

Gry jako teksty, które nie są statyczne (*fixed*)

¹⁴ Dla obu terminów patrz słownik.

Gry cyfrowe, jak już wspominaliśmy, różnią się pod wieloma względami od tekstów innych mediów, ponieważ ostatecznie gra jest rodzajem oprogramowania. Istotą programów jest to, że zawsze wykonują one jakieś czynności oraz najczęściej muszą odpowiadać na komendy wydane przez użytkownika. Mimo że system gry dostarcza podstawowy zestaw elementów fabuły oraz środowisko, to ostatecznie to właśnie gracze, korzystając z tych elementów i w określony sposób wchodząc w interakcję ze światem przedstawionym, tworzą doświadczenie gry.

Być może dlatego niektórzy badacze uważają, że przeprowadzenie studium przypadku danego tytułu to skomplikowane i potencjalnie niepełne badanie:

jakakolwiek próba przedstawienia doświadczenia gry w zapisie tekstowym musi zawierać pewne braki; rozegranie danej gry jest zawsze inne dla każdego. Dlatego też podejmowanie się w analizie krytycznej podsumowania doświadczenia gry, lub nadania mu pewnej uniwersalności w stosunku do wszystkich graczy, jest niezwykle trudne. Chociaż główne zwroty akcji oraz przerywniki filmowe są zazwyczaj takie same, akcje i wybory graczy nie charakteryzują się statycznością, i z tej racji niełatwo je opisać i omówić¹⁵ (Joyce 2015).

Wychodząc z tego założenia, Lindsey Joyce proponuje, aby podmiotem studium przypadku uczynić nie same gry, lecz ich nagrania typu *letsplay*, argumentując, że są one zapisem interaktywnego doświadczenia grania:

nagrania typu *letsplay* pozwalają na stworzenie wspólnej płaszczyzny, z której może się wyłonić dyskusja. W omówieniu tekstowym cyfrowej rozgrywki autor musi nieustannie cofać się, aby móc omówić nie tylko pojedyncze doświadczenie i jego znaczenie, lecz także być w stanie odnieść się do innych potencjalnych możliwości. W przypadku nagrań *letsplay*, dane doświadczenie staje się konkretne i statyczne dla odbiorców, podczas gdy jego twórca może na bieżąco je objaśniać lub krytykować (Joyce 2015).

Trudno polemizować z twierdzeniem, że gry są tekstami trudnymi do zanalizowania w formie pojedynczego tekstu. Także grupa docelowa odbiorców tego medium, czyli gracze, są w unikalnej sytuacji – są zarówno widzami, jak i aktorami. Każde „przejście” gry, czyli realizacja, będzie wyjątkowe; gry nie tyle nie są tekstem statycznym (Dovey i Kennedy 2006: 23), ile wręcz można przyjąć, że opisanie gry jako statycznego tekstu jest niemożliwe, ponieważ takowy nie istnieje (Joyce 2015, Mukherjee 2015: 106). Bez gracza, który wypełniłby puste luki scenariusza i zrealizowałby potencjał, gra przestaje istnieć (Joyce 2015). W tym założeniu nagrania typu *letsplay* miałyby pozwolić na dyskusję o konkretnej, ustalonej realizacji, a nie o wszystkich potencjalnych rozwiązaniach, jakie są dostępne w grze.

¹⁵ Do podobnych wniosków dochodzi też Miguel Sicart (2009), choć kładzie on większy nacisk na elementy moralne związane z przedstawioną historią i podejmowanymi przez graczy decyzjami.

Warto się jednak zastanowić nad zasadnością takiego podejściach w ramach groznawstwa. Skoro groznawstwo ma na celu badanie gier jako unikalnych tekstów nowego i wyjątkowego medium, czemu miałyby służyć redukcja ich tylko do zapisu jednej możliwej realizacji? Właśnie to, że gry nie są tekstami statycznymi jest jedną z ich najważniejszych cech charakterystycznych. Każda gra jest zbiorem elementów i czynników oraz potencjałem czekającym na zrealizowanie, dlatego też przy analizowaniu dowolnej gry trzeba brać pod uwagę większość albo chociaż kilka głównych (na przykład w rozumieniu kanonicznych) wersji realizacji. Założenie, aby przy badaniu gry nadać bezwzględny priorytet pojedynczemu nagraniu typu *letsplay* tylko dlatego, że jest ono przykładem statycznego tekstu, jest bardzo wątpliwe badawczo i upraszcza zjawisko gier do tego stopnia, że ich badanie w tym przypadku nie różniłoby się od badania filmów. Nawet wypracowanie nowej formy krytycznej – nagrania *letsplay* z komentarzem utrzymanym w konwencji dyskursu akademickiego – nie rozwiązałoby tego problemu, ponieważ badacz nadal odnosiłby się do pojedynczej realizacji, zamiast do samej gry.

To podejście powodowałoby też w praktyce wiele komplikacji, niejasności i przekłamań. Jeśli tekst naukowy lub badacz opisuje tylko jedno z zakończeń (co z reguły automatycznie wiąże się z pewną sekwencją akcji i decyzji w czasie całej rozgrywki), to nie można zapomnieć o innych możliwych wariantach fabuły (nie licząc przypadku rozwoju fabuły kończącej się porażką, czyli na przykład znamienym napisem „Game Over”, jak w przypadku *Silent Hill 3* (Konami 2003)). Opisywanie gry w postaci jednego przejścia po pierwsze, spłyca analizę gry i upodabnia ją do analizy filmu lub jednego przedstawienia sztuki teatralnej, po drugie zaś, wytwarza fałszywy obraz danej gry; jeśli badacz zdecyduje się analizować nagranie typu *letsplay* gry *Silent Hill* (Konami 1999) z zakończeniem *Good+*, to wtedy pominie on wydarzenia prowadzące do innych zakończeń, na przykład do drugiego dobrego¹⁶ zakończenia, *Good*. Abstrahując od faktu, że taka analiza będzie niekompletna i będzie w związku z tym przedstawiała wątpliwą wartość poznawczą, to w przypadku serii *Silent Hill* trzeba również zwrócić uwagę na fakt, że zakończenie *Good* jest zakończeniem kanonicznym¹⁷, na podstawie którego oparta jest cała fabuła gry *Silent Hill 3*. W takim

¹⁶ W tym kontekście zakończenie „dobre” (*good*) lub „złe” (*bad*) nie oznacza „szczęśliwego” lub „nieszczęśliwego” rozwiązania fabuły, lecz są to standardowe określenia przyjęte w dyskursie graczy i fanów. Przykładem mogą być zakończenia gry *Layers of Fear: Inheritance* (2016), w których bohaterka może albo zginąć w pożarze w odziedziczonym domu, albo popaść w szaleństwo – żadne z tych zakończeń nie jest dla niej „szczęśliwe”, ale zakończenie, w którym przeżyje i opuści dom, jest nazywane przez graczy „dobrym”.

¹⁷ Zakończenie kanoniczne to takie, jakie zostało jednoznacznie określone przez twórców gry i do którego powinni dążyć gracze. Kanoniczne zakończenie jest też punktem wyjścia dla fabuły kolejnej części w przypadku różnych serii gier (np. kampanię w grze *Warcraft: Orcs & Humans* (Blizzard Entertainment 1994) można wygrać, grając albo Hordą, albo Sojuszem, jednak fabuła gry *Warcraft II: Tides of Darkness* (Blizzard Entertainment 1995) zaczyna się informacją, że pierwszą wojnę wygrała Horda, więc

przypadku przeprowadzenie analizy tylko jednego zakończenia (a zwłaszcza niekanonicznego) z założenia pomija wszystkie potencjalne dylematy gracza i jego ostateczne decyzje, które prowadzą do trzech innych zakończeń – a zatem całe doświadczenie gracza jego odczucia i wspomnienia – czyli dokładnie to, co wyróżnia gry na tle innych tekstów¹⁸.

Zwrot ku dostępności, czyli *casual revolution*

Nie da się nie zauważyć, że w ostatnich latach przemysł gier cyfrowych wprowadził wiele zmian mających na celu zachęcenie do grania jak największej liczby osób. Obecnie znacznie większą uwagę poświęca się dziedzinom, którymi nikt się nie interesował jeszcze kilka lat temu; zarówno większe, jak i mniejsze firmy inwestują coraz więcej kapitału w rozwój i tworzenie prostszych gier. Jesper Juul zauważa, że z powodu funkcjonujących w społeczeństwie stereotypów związanych z grami i graczami, wiele osób unika określania samych siebie jako graczy. Ponieważ osoby, które grają tylko w pasjansa albo puzzle na komputerze lub innym urządzeniu, a nie w złożone gry strategiczne lub przygodowe, nie postrzegają swojej aktywności jako grania (w rozumieniu stereotypowym) (Juul 2010: 1), a więc w konsekwencji nie postrzegają siebie jako graczy. Przyczyną wzrostu popularności gier, zwłaszcza gier wideo na Wii, wśród ogółu społeczeństwa Juul upatruje głównie w tym, że gry i granie, jego zdaniem, stały się „normą”. Uważa on, że obecnie wiele gier cyfrowych stworzono w taki sposób, że mogą z powodzeniem zastąpić dotąd popularne gry planszowe lub towarzyskie w sytuacjach socjalnych (Juul 2010: 1). Juul określa moment w historii gier cyfrowych, w którym producenci porzucili model tworzenia ich pod wyspecjalizowane grupy docelowe graczy, a zaczęli ponownie tworzyć gry dla „każdego”, terminem rewolucji casualowej (*casual revolution*). Widzi on w tym powrót do prostszych i tym samym bardziej dostępnych dla każdego gier z lat 80. XX wieku, argumentując, że nie tylko zdobyły one nowych odbiorców, ale przede wszystkim zachęciły do powrotu osoby, które grały w wiele gier w tamtych latach (Juul 2010: 2). Juul zwraca również uwagę, że tym, co wyróżnia grę określaną jako *casual*, jest fakt, że każdy może bez problemu wpasować czas na granie w swój plan dnia i pograć tylko kilka minut. Tym samym gracz nie musi się dostosowywać i poświęcać wiele czasu na rozgrywkę, aby osiągnąć pożądaną efekt (Juul 2010: 1–2).

Innymi słowy, Juul rozumie *casual revolution* jako zwrot w przemyśle gier

kanonicznym zakończeniem pierwszej części serii jest zwycięstwo Hordy).

¹⁸ Podobnie różne typy zakończeń występują w grach takich jak: seria *Wiedźmin* (2007–2015), seria *Fatal Frame* (2001 – 2015), a nawet w grach niezależnych, jak np. *My Bones* (GDNomad 2015).

cyfrowych, na skutek którego coraz więcej gier tworzy się z myślą o jak największej liczbie osób, oraz takich, w które można grać podczas spotkań rodzinnych i towarzyskich. Zauważył on również dwa główne trendy rozwoju gier typu *casual*. Pierwszym z nich są gry z interfejsem mimetycznym, czyli te, w których gracz manipuluje elementami na ekranie poprzez ruszanie swoim ciałem lub posługiwanie się specjalnym urządzeniem sterującym. Ten trend reprezentują wszystkie gry na konsole Wii oraz na konsole z systemem Kinect, jak również gry wymagające specjalnych urządzeń do sterowania, jak na przykład mata taneczna do serii gier *Dance Dance Revolution* (Konami 1999). Drugim trendem są gry typu *casual* – do ściągnięcia na smartfon albo tablet. Są one proste, można w nie grać intensywnie przez krótki czas, a od gracza nie jest wymagana znajomość innych gier czy systemów sterowania. Przykładami mogą być choćby *Zombies vs Plants* (PopCap Games 2009) czy *Dragon Mania Legends* (Gameloft 2015) (Juul 2010: 5).

Casual revolution, jak zauważa Juul, nie tylko spowodowała pojawienie się nowego rodzaju gier skierowanych do szerokiej publiczności, ale wpłynęła też znacząco na cały przemysł gier. Obecnie rzadziej tworzy się gry przeznaczone dla konkretnej grupy docelowej, a te, które powstają, są „prostsze” i bardziej przystępne dla ogólnej publiczności (Juul 2010: 7). Najlepiej te zmiany widać w grach typu MMORPG, zwłaszcza tych, które są na rynku już od kilku lat. Przykładem gry, którą w negatywny sposób zmieniło zjawisko *casual revolution* jest, zdaniem wielu graczy, *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004). Zauważyli oni, że już od co najmniej czterech lat z każdym kolejnym dodatkiem gra jest coraz bardziej upraszczana; ogólny poziom trudności gry maleje, i obecnie można osiągnąć o wiele więcej w znacznie krótszym czasie niż wcześniej. Również dodawanie do gry takich opcji, jak zintegrowanie *World of Warcraft* z Twitterem, które umożliwiają zamieszczanie screenów z gry bezpośrednio na koncie na tym serwisie z poziomu samej gry (bez potrzeby zamykania gry), jest przejawem tego, jak rewolucja casualowa zmieniła (i nadal zmienia) tę konkretną grę.

Inne aspekty kultury graczy

Wielu graczy nie ogranicza swojej aktywności wyłącznie do grania w daną grę – łączą się w społeczności, dyskutują i tworzą dodatkową treść do gier lub treści artystyczne z nimi związane. Autorzy książki *Understanding Video Games* wymieniają wiele form praktyk fanowskich, dzieląc je na dwie główne kategorie: instrumentalną i ekspresywną. W ramach

działalności instrumentalnej tworzone są teksty mające przynieść graczom konkretne korzyści lub informacje, które mogą oni wykorzystać w grze. Reprezentatywne dla tej kategorii będą zatem *walkthroughs*¹⁹, różnego rodzaju bazy danych (na przykład strona *WoWhead* lub *Silent Hill Wiki*) oraz listy i strony z kodami i tak zwanymi cheatami do gier. Natomiast dzieła z kategorii ekspresywnej mają na celu przede wszystkim dać wyraz potrzebie ekspresji artystycznej graczy i można je określić jako dowolny kreatywny i artystyczny przejaw działalności fanów danej gry, inspirowany ową grą. Z tego względu w tej kategorii znajdują się zarówno opowiadania fanowskie (*fan fiction*), filmiki *machinima*²⁰, rysunki i grafiki (*fan art*), jak i wszelka twórczość poetycka inspirowana grami. Istnieją również przejawy twórczości fanowskiej, które łączą w sobie obie wspomniane kategorie – nie tylko dają wyraz wizji artystycznej twórców, ale również zapewniają wymierne korzyści, z których mogą czerpać gracze w samej grze. Do tej formy działalności fanów należą tak zwane patche do gier, tworzone przez graczy, które mają poprawić błędy w oryginalnej grze niepoprawione przez samych twórców, oraz fora internetowe poświęcone danej grze lub serii, gdzie można znaleźć zarówno wątki związane z informacjami, poradami dotyczącymi gry oraz kodami, jak i tematy poświęcone tylko opowiadaniom lub rysunkom inspirowanymi danym tytułem. Najpopularniejszym i najbardziej znanym przykładem tego rodzaju twórczości są tak zwane mody²¹, czyli modyfikacje oryginalnej gry, tworzone przez graczy (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 181).

¹⁹ Patrz słownik.

²⁰ Patrz słownik.

²¹ Mody to różnego rodzaju legalne modyfikacje gier tworzone przez graczy. Mody nie zmieniają oryginalnej gry, dopóki dany gracz sam nie zdecyduje się pobrać danego modu – dopiero zainstalowanie modu na konkretnym komputerze zmienia grę, a nie stworzenie go. Producenci wielu gier sami dostarczają graczom odpowiednie narzędzia do tworzenia modów, dzięki czemu gra może być uatrakcyjniana bez dodatkowych nakładów finansowych ze strony producentów. Mody mogą dotyczyć różnych aspektów gier i w różnym stopniu je modyfikować, np. mod wprowadzający pojedynczy przedmiot do gry albo mod zmieniający całą mapę gry na inną (np. dodanie do gry *Civilization V* (Firaxis Games 2010) mapy Śródziemia, opartej na twórczości J. R. R. Tolkiena).

Rozdział 2. Gry cyfrowe w światowym i polskim dyskursie akademickim

Katarzyna Marak i Miłosz Markocki

Jak bada się gry na świecie

Z uwagi na specyfikę medium, w jakim funkcjonują gry cyfrowe, istnieje wiele podejść do ich badania. W przeglądowym tekście *The Future of Game Studies* Mia Consalvo zwraca uwagę na dążenie niektórych naukowców do oddzielenia współcześnie rozumianych *game studies* od wcześniejszych badań nad grami. Uważa ona, że jest to chęć odcięcia się od wcześniejszych analiz pedagogów i psychologów, którzy doszukiwali się złego wpływu gier na dzieci. W latach 80. i 90. badania w większości koncentrowały się na zupełnie innych problemach, a dodatkowo wyniki badań tych samych zagadnień z lat późniejszych całkowicie przeczyły wynikom wcześniejszych publikacji – wykazano w nich wiele nieścisłości metodologicznych i merytorycznych). Consalvo wskazuje na brak płynnego przejścia i kontynuacji między badaniami z zakresu *game studies* po 2001 roku a wcześniejszymi pracami. Zwraca uwagę na wyraźny rozdźwięk między badaniami uprawianymi przez pedagogów i psychologów a tymi prowadzonymi przez humanistów, który to rozłam zaistniał w historii badania gier w momencie, kiedy badacze zaczęli koncentrować się bardziej na treści gier (Consalvo 2012):

Po jednej stronie byli badacze zajmujący się wpływem mediów na odbiorców, którzy pracowali w obrębie własnych dyscyplin, takich jak psychologia czy socjologia, po drugiej zaś humaniści i inni badacze, którzy wierzyli, że badanie gier wymagało zróżnicowanych metod i teorii, i że gracze nie są zaledwie pasywnymi obiektami wystawionymi na działanie wszechpotężnych gier (Consalvo 2012).

Jedną z ważniejszych tematów poruszanych przez Consalvo jest kwestia prób tworzenia metametody, która obejmowałaby wszystkie gry ze wszystkimi ich aspektami. Uważa ona jednak, że w praktyce wprowadzenie takiej metody jest nierealistyczne i niemożliwe, z uwagi na bardzo złożony charakter groznawstwa (*game studies*) jako strategii badawczej, na którą składają się teorie, metodologie i perspektywy badawcze wielu dyscyplin naukowych. Różne dziedziny, przekonuje Consalvo, wniosły wiele do badań nad grami, korzystając zarówno z własnych perspektyw, jak i dostosowując działania do specyfiki badań

tradycji ludycznych. Takie podejście przynosi znacznie bardziej urozmaicone, bogate i rzeczowe badania nad grami i graczami niż jakakolwiek pojedyncza dyscyplina (bez względu na to, czy mowa o badaniach komunikacji czy o *game studies*) byłaby w stanie zaoferować (Consalvo 2012).

Consalvo wspomina również o tym, że badanie gier cyfrowych wiąże się z jednoczesnym badaniem i zrozumieniem nowych mediów (np. WEB 2.0) i sposobu, w jaki one funkcjonują. Porusza ona również, w kontekście badania gier, zagadnienia związane z badaniami modów ze względu na niejasny status ich twórców – na ile są to gracze amatorzy (konsumenci), a na ile profesjonalni producenci. Problem ten dotyczy również twórców filmów *machinima*, *letsplay* czy *walkthrough* – wielu członków społeczności graczy jest jednocześnie twórcami treści do gier lub o grach. Takie praktyki (tworzenie modów etc.), jak zauważa Consalvo, są bardzo istotne w kontekście gier jako kultury uczestnictwa (Consalvo 2012).

Do doświadczenia gry, jak zauważa Consalvo, niezbędny jest pewien wysiłek i z tego powodu gry różnią się od książek czy seriali telewizyjnych, które charakteryzują się jedną centralną fabułą i jedną linearną prezentacją tejże. W przypadku gier zdarzają się teksty, które nie mają żadnej fabuły, takie, w których jest wiele różnych ścieżek potencjalnego jej rozwoju, które zmieniają każdorazowe przejście gry i jej doświadczenie; także sami gracze mogą czasami zmieniać to, co się dzieje w grze, nie tylko dokonując wyborów, ale też tworząc własne modyfikacje gier (m.in. wspomniane wcześniej mody). Badanie wyłącznie reprezentowanej treści (*representational content*) pomija wiele ważnych aspektów doświadczenia gry. Z tego właśnie względu, głównym celem groznawstwa jest promowanie badań elementów *gameplay* w grach, czyli działanie mechaniki gry, uzasadnienie wyborów dokonywanych przez graczy, zakres wyborów oferowanych im przez grę oraz integracja i powiązanie tych wszystkich elementów z reprezentacją, narracją oraz sprawczością graczy (Consalvo 2012).

Jak uważa choćby wspomniany przez Consalvo Nick Montfort, gry mogą być traktowane jak literatura i niektóre z nich, z całą pewnością, zasługują na uznanie ich za dzieła sztuki, tak samo jak teksty filmowe czy teksty literackie (zob. Montfort 2005). Jednocześnie jednak podkreśla on, że do gier nie można podchodzić w sposób identyczny, jak do innych mediów. Różnica między grami a filmem lub książką jest o wiele większa niż między książką a filmem. Upraszczenie badania gier do traktowania ich dokładnie tak samo jak tekstów filmowych albo literackich, niweluje zasadność uważania takiego działania za badanie gier. Zamiast nawoływać do stworzenia metametody, Consalvo podkreśla, że gra to

nie tylko treść fabularna, ale i *gameplay*, więc wszelkie metody i teorie trzeba uzupełniać lub modyfikować do potrzeb tego konkretnego medium (Consalvo 2012). Nie ma zatem nic złego w wykorzystaniu teorii i metodologii na przykład literaturoznawczej lub antropologicznej do badania gier, pod warunkiem, że dostosuje się ją do obiektu badań. Consalvo wspomina też, że wyłoniła się pewna grupa narzędzi i założeń teoretycznych przynależnych konkretnie do groznawstwa, które obecnie badacze uznają za standard w badaniu gier. Przykładem takiego podejścia jest założenie, że wypadałoby, aby badacz zagrał w grę, którą chce analizować albo której graczy chce badać. Podaje też kilka przykładów pytań, jakie stawiają sobie badacze gier, i które są ważne zwłaszcza dla antropologów i kulturoznawców, na przykład: Ile czasu należy spędzić, grając? Czy trzeba przejść daną grę kilka razy, na różnych poziomach trudności? Czy trzeba przejść całą grę (*beat the game*) (Consalvo 2012)?

Opisując sytuację *game studies* w anglojęzycznym dyskursie naukowym, Consalvo wskazuje wiele przykładów działań, studiów, czasopism i organizacji, zaznaczając, że nacisk na *game design* jest nadal silniejszy niż nacisk na same gry i analizę odbioru tych gier. Nawołuje ona do prowadzenia badań nad ich miejscem w życiu codziennym i do głębszej analizy konkretnych zagadnień, zamiast koncentrować się tylko na badaniach ilościowych i podsumowujących. Proponuje też odejście od terminu „gracz” (*gamer*), jego definiowania i odnoszenia się do tego stereotypu, zamiast tego Consalvo postuluje skupienie się na funkcji gier w życiu ludzi i tym, czym są tak naprawdę gry, ponieważ, jak wskazuje ona, nie każda „grająca” osoba pasuje do stereotypowo definiowanego „gracza”. Consalvo zwraca też uwagę, że mimo rosnącego wyspecjalizowania się wielu badaczy w konkretnych aspektach groznawstwa, nie powinni oni tracić z oczu ogólnego obrazu gier i ich miejsca w kulturze, ostrzegając przed pójściem za daleko w specjalizację i fragmentaryzację pola badań, co mogłoby spowodować przekłamania w badaniach i fałszywe wyniki analiz (Consalvo 2012).

Consalvo formułuje też, bardzo istotną w kontekście tej książki, tezę dotyczącą natury groznawstwa. Jej zdaniem groznawstwo jest z założenia interdyscyplinarne i do uprawiania go w sposób rzetelny oraz merytorycznie poprawny potrzebna jest współpraca różnych dyscyplin naukowych. Żadna pojedyncza dyscyplina nie jest w stanie tylko na podstawie swoich teorii i narzędzi badawczych dokonać adekwatnej i wyczerpującej analizy gier:

Żadna pojedyncza dyscyplina naukowa czy specjalizacja nie powinna (ani nie jest w stanie) rościć sobie praw do kontrolowania przebiegu badań nad grami ani formułowania teorii dotyczących gier. Badania nad grami są wzbogacane wyłącznie dzięki różnym podejściom badawczym i analitycznym.

Fabula gry nie jest jedynym ważnym elementem gry, który należy badać, tak samo jak nie jest nim mechanika gry (Consalvo 2012).

Gry powinny być badane i analizowane całościowo, a nie tylko ze względu na jeden konkretny ich aspekt. Z tego względu, jak wskazuje Consalvo, obecnie badacze gier postrzegają graczy jako aktywnych uczestników procesu rozgrywki (*gameplay*), którzy wytwarzają i negocjują znaczenia oferowane przez gry (Consalvo 2012). W naszym rozumieniu podstawą groznawstwa powinno być właśnie takie podejście, które nie koncentruje się na pojedynczym aspekcie, ale traktuje gry całościowo ze wszystkimi ich komponentami jako teksty należące do wyjątkowego rodzaju medium. Groznawstwo rozumiane szeroko jako badanie nad grami, tak jak definiowane jest w dyskursie międzynarodowym²², obejmuje wiele nowych podejść do analizowania gier, których celem jest zrozumienie, w jaki sposób przeróżne komponenty gier – narracja, reprezentacja, mechanika – odgrywają kluczową rolę zarówno w funkcjonowaniu poszczególnych gier, jak i zrozumieniu, w jaki sposób ogólnie gry funkcjonują jako medium (Consalvo 2012).

Podejścia do badania gier

Egenfeldt-Nielsen, Smith i Tosca proponują proste rozróżnienie typów analizy gier cyfrowych na: analizę zorientowaną na grę, na gracza, na kulturę, na ontologię oraz na pomiar (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 10).

W analizie zorientowanej na grę (*game-oriented*) dominującą metodologią jest analiza tekstualna, której celem jest badanie struktury gier oraz sposobów, w jaki budują one specyficzny typ doznania odbiorcy, czyli gracza (*player experience*), a także technik, jakie są do tego używane – reprezentowanie gracza w świecie gry, mechanika porażki i sukcesu itd. Ten typ analizy korzysta także z elementów komparatystycznych, rozmaitych teorii literatury oraz elementów filmoznawstwa.

W analizie skoncentrowanej na graczku użytkowane są z reguły elementy metodologii socjologicznych, etnograficznych oraz kulturoznawczych, a jej punktem centralnym jest wymiar społeczny gier – społeczność graczy, ich poczucie tożsamości, interakcje między nimi umożliwiające przez grę.

²² Z uwagi na fakt, że obecnie język angielski dominuje w badaniach naukowych o międzynarodowym zasięgu (badacze, którzy chcą rozpowszechnić swoje teorie i uczestniczyć w dyskusji na gremium międzynarodowym oraz ją kształtować, najczęściej decydują się publikować w tym języku), w tej książce przywoływane są głównie źródła anglojęzyczne.

Analiza z perspektywy kulturowej korzysta z elementów metodologii socjologicznych, antropologicznych i kulturoznawczych, koncentrując się na szerszym krajobrazie kulturowym oraz na tym, jak gry wkomponowują się w ten krajobraz – jako medium i jako artefakt kultury.

Analiza, której głównym obszarem zainteresowania jest ontologia gier cyfrowych, opiera się najczęściej na elementach metodologii filozoficznych.

Podstawą metodologiczną analizy zorientowanej na pomiar jest z reguły analiza statystyczna danych. Badania oparte na takich metodach najczęściej koncentrują się na zaprojektowaniu gry oraz relacji między tym zaprojektowaniem a odczuciami i satysfakcją graczy (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 10).

W przypadku analiz, których przedmiotem jest gra jako tekst, kultura, gracze (odbiorcy) oraz sama ontologia gier, badacze mogą korzystać różnorodnych ram retorycznych nadających kształt rozumieniu i omawianiu gier cyfrowych. Przejrzystego przeglądu tych ram retorycznych dokonuje Lars Konzack w swoim artykule *Rhetorics of Computer and Video Game Research*. Wymienia on osiem głównych retoryk, które definiują kształt badań nad grami cyfrowymi: retorykę technologiczną, ekonomiczną, retorykę niepokoju, retorykę nauczania, retorykę *gender* oraz retorykę ideologiczną, narratologiczną i ludologiczną (Konzack 2007: 122).

Retoryka technologiczna i ekonomiczna, najczęściej stosowane przez (odpowiednio) inżynierów i programistów oraz sprzedawców i ekonomistów, zajmują się praktycznymi aspektami gier – sposobami, na jakie można ulepszyć to medium, oraz potencjalnym sukcesem i atrakcyjnością poszczególnych tytułów i serii. Ani jedna, ani druga rama retoryczna nie występuje zbyt często w dyskursie akademickim. Podobnie luźno powiązane z badaniami akademickimi są dwie kolejne ramy retoryczne – retoryka niepokoju oraz retoryka nauczania; warto zauważyć, że te dwie ramy są najpowszechniejsze w polskiej debacie nie-naukowej, chociaż pewne założenia retoryki niepokoju można zauważyć w wielu polskich publikacjach, które pozornie przyjmują inne ramy retoryczne (np. ludologiczną). Retoryka nauczania, stosowana przez nauczycieli oraz innych pedagogów, jak również psychologów, zajmuje się sposobami, na jakie gry mogą pomagać w uczeniu się. Przedmiotem zainteresowania retoryki niepokoju natomiast jest potencjalne niebezpieczeństwo, jakie gry cyfrowe miałyby stanowić. Tą retoryką najczęściej posługują się psycholodzy i moralisci (Konzack 2007: 122), jednak nie tylko oni; w mediach pojawia się wiele prób powiązania strzelanin w szkołach z grami, nie wspominając już o próbach przerzucenia odpowiedzialności za sytuację na gry, szczególnie gry typu *First Person Shooter*. Z uwagi na

absurdalność podobnych zarzutów, publicyści i badacze podejmują regularne próby wytłumaczenia społeczeństwu, że takie obawy są bezzasadne; przykładem może być choćby film Michaela Moore'a, *Bowling for Columbine* (2002), w którym zastanawia się on, czy do tragedii mogła przyczynić się gra w kręgle, którą dwójka zabójców regularnie uprawiała. Jak zauważa Jenkins, jeśli przemoc w grach cyfrowych miałyby być bezpośrednim powodem prawdziwej przemocy, to trudno byłoby wytłumaczyć fakt, że żadna ze strzelanin z udziałem nastoletnich zamachowców nie zdarzyła się w kinie albo salonie gier wideo, gdzie bezpośrednia stymulacja przez gry jest najsilniejsza. Zamiast tego, wszystkie te zamachy najczęściej nastąpiły w szkołach, więc bodźców wyzwalających tego rodzaju przemoc należy szukać w czynnikach realnego życia. Aktywiści medialni pomijają te ważne rozróżnienia i upraszczają całą sytuację do płytkiego twierdzenia, że gry cyfrowe są „symulatorami mordowania”, które uczą dzieci zabijać innych ludzi (Jenkins 2000). Argumentom wiążącym gry z przemocą w świecie rzeczywistym inni uczeni przeciwstawiają argumenty wskazujące na aspekty gier związane z komunikacją i kreatywnością. Estallo wskazuje, że część z gier zapewnia graczom pewien stopień „autorstwa” – w znaczeniu kreatywności i swobody – których nie oferują inne media czy rozrywki. Natomiast Wright, Boria i Breidenbach w badaniach nad komunikacją graczy zauważyli, że komunikacja w grach może reprodukować i jednocześnie kontestować zwykłe zasady interakcji społecznych, jednocześnie tworząc „interesujące i kreatywne innowacje w komunikacji werbalnej i niewerbalnej” (Morris 1999), przez co pozwala ona graczom uniknąć alienacji i traktowanie gry jako czegoś znacznie więcej niż tylko konsumpcja rozrywki (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 167).

Dwie kolejne ramy retoryczne, dla kontrastu, są w Polsce rzadko wykorzystywane: retoryka *gender* oraz retoryka ideologiczna. Retoryka *gender*, z której najczęściej korzystają badacze *gender* oraz feminizmu, zajmuje się kwestiami płci zarówno wśród graczy, jak i wśród postaci i bohaterów samych gier. Retoryka ideologiczna, używana z reguły przez socjologów i medioznawców, zajmuje się problematyką ideologii i propagandy w grach cyfrowych (Konzack 2007: 122).

Najbardziej znanymi w polskim dyskursie akademickim ramami retorycznymi są retoryka ludologiczna i narratologiczna. Obie te ramy są wykorzystywane w przypadku badania gier w sensie ściśle tekstualnym i obie koncentrują się na tym, w jaki sposób gry funkcjonują jako teksty kulturowe. Podczas gdy retoryka narratologiczna wysuwa na pierwszy plan fabułę gry, oraz to, w jaki sposób gra działa jako narracja, retoryka ludologiczna koncentruje się na tym, w jaki sposób gra operuje jako gra w dosłownym tego słowa znaczeniu: zabawa z zasadami (Konzack 2007: 122). Retoryka narratologiczna i

ludologiczna doskonale się uzupełniają z uwagi na fakt, że większość gier skonstruowana jest w taki sposób, że rzetelne przeanalizowanie ich jest wyjątkowo trudne, jeśli badacz zdecyduje się pominąć zupełnie albo aspekt mechaniki, immersji czy interaktywności, albo spajającą te elementy fabułę nadającą grze cel i sens; ogromna różnorodność tekstów należących do tego medium oznacza też, że aspekt mechaniczno-interaktywny niektórych gier jest zupełnie szczytkowy, inne zaś gry w ogóle nie mają fabuły.

Ta część retoryki ludologicznej, która oparta jest na poglądach Johana Huizingi i Rogera Caillois'a, traktuje gry oraz kulturę (która je wytwarza) jako odrębne i niezależne od siebie zjawiska. Jednak naukowcy tacy jak na przykład Marshall McLuhan widzą gry jako integralną część kultury, której nie można analizować w odosobnieniu:

Gry są przejawem sztuki popularnej, są grupową i społeczną reakcją na zajścia w głównym nurcie każdej kultury. Gry, podobnie jak instytucje, są przedłużeniem „człowieka społecznego” i „polityki ciała” (*body politic*), tak jak nowe technologie są przedłużeniem organizmu zwierzęcego. Gry i technologia są środkami łagodzącymi lub sposobami na dostosowanie się do stresu pojawiającego się w każdej grupie społecznej (McLuhan 1964: 208–209).

Gregory Bateson natomiast proponuje, aby traktować gry i granie w nie jako formę komunikacji. Jego teoria metakomunikacji odpowiada między innymi na następujące pytanie: „czemu uważamy, że orki występujące w grach to coś normalnego, mimo że wiemy, iż w rzeczywistości one nie istnieją”? Bateson proponuje traktowanie mechaniki i zasad gry jako elementów komunikacji między graczem a grą – tak samo jak traktuje się mowę ciała i zmiany tonu głosu w normalnej rozmowie między dwiema osobami. Dodatkowo teoria metakomunikacji eliminuje problem odróżniania fantazji od fikcji przez graczy podczas rozgrywki (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 34). Z kolei Brian Sutton-Smith postrzega gry nie jako artefakty czy przedmioty, ale jako czynność – granie (*games as play*) (Avedon i Sutton-Smith 1971: 7). Proponuje on punkt widzenia wyraźnie odmienny od Huizingi, twierdząc, że gry są czymś, co nieodmiennie pojawia się w każdej kulturze. Sutton-Smith postrzega gry jako proces postępujący i rozwijający się wraz z rozwojem społeczeństwa, które tworzyło dane gry; im wyżej rozwinięte i skomplikowane pod kątem społeczno-politycznym społeczeństwo, tym bardziej skomplikowane tworzy gry (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 35). George Herbert Mead natomiast uważa granie za integralną część procesu, który nazywa „genezą siebie” (*process of the genesis of the self*) (Mead 1967: 152). Dla niego gry i zabawy dzieci są „wstępem” albo „treningiem” do procesu uczenia się bycia dorosłymi. Przez odgrywanie różnych ról, dzieci w swoich grach przygotowują się (trenują) do funkcji, jaką

będą pełniły jako dorośli. Wspierał to również obserwacją, że podobnie jak dorośli muszą przestrzegać zasad „gry”, jaką jest współżycie w społeczeństwie, tak samo dzieci muszą przestrzegać zasad gier, aby dobrze pełnić swoją funkcję i gra działała (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 36).

Dla Henry’ego Jenkinsa gry stanowią formę sztuki popularnej i masowej, reprezentując nową, pełną energii formę sztuki, odpowiednią dla epoki cyfrowej, tak jak wcześniejsze media były właściwe epoce mechanicznej. Gry wyzwalały nowe doświadczenia estetyczne i przeobrażają ekran komputera w świat, w którym innowacja i eksperymenty są dostępne dla wszystkich (Jenkins 2005: 177). Jenkins wskazuje, że wiele zarzutów stawianych grom, nadal dzisiaj, jest dokładnie tymi samymi zarzutami, jakie stawiano niegdyś filmom i telewizji, kiedy to one wkraczały na scenę kulturową. Choć jest on świadomy, że wiele gier jest prostych i banalnych, to zwraca jednak uwagę, że gry o bardzo rozbudowanej formie są w stanie wywołać bardzo silne emocje (tak samo jak inne formy sztuki) – analogicznie do kiczowatych obrazków i wielkiego malarstwa. Dla Jenkinsa bardzo istotnym aspektem gier jest kontrola, jaką mają gracze w grze, oraz ich odczucia – gracze bawią się najlepiej wtedy, kiedy widzą, że ich akcje wywierają bardzo wyraźny i istotny wpływ na świat gry (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 37).

Warto też wspomnieć o stworzonej przez Iana Bogosta retoryce proceduralnej (*procedural rhetoric*), którą przedstawia on jako perswazję prowadzoną poprzez interakcje i reprezentacje oparte na pewnych zasadach („the art of persuasion through rule based representations and interactions”) (Bogost 2007: ix). Bogost kładzie główny nacisk na retorykę w znaczeniu werbalnym; w jego rozumieniu gra działa proceduralnie, ale przy użyciu głównie retoryki, czyli przedstawianiu konkretnego przekazu i świadomego wyrażania pewnych konkretnych perspektyw. Jak zauważa Weise, obok retoryki proceduralnej Bogost opracował również koncepcję, którą nazwał tłumaczeniem proceduralnym, zajmującą się kwestią tego, jak motywy zaczerpnięte z poezji, literatury, filmu lub telewizji są lub mogą być reprezentowane w grach; innymi słowy, jest to praktyka autorskiego opracowania zasad i funkcjonowania systemu gry w taki sposób, aby oddawały one zasady sytuacji przedstawionych zaczerpnięte z innego medium. Stąd stworzenie systemu gry, który wyrażałby ideologię marksizmu, jest przykładem retoryki proceduralnej (Weise 2009: 239). Cechą charakterystyczną retoryki proceduralnej jest to, że nie koncentruje się ona ani na elementach ludologicznych, ani narratologicznych.

Polskie badania nad grami i polska retoryka ludologiczna: ludologia w perspektywie groznawstwa

W niniejszej książce badania nad grami rozumiane tak, jak zostało to opisane powyżej, określone są terminem groznawstwo (*game studies*). Użycie (i przywrócenie) tego terminu do polskiego dyskursu naukowego jest o tyle istotne, że – jak dotąd – w Polsce z badaniem gier utożsamia się głównie termin „ludologia”. Retoryka ludologiczna jest, jak przedstawiono wcześniej, jedynie jedną z perspektyw naukowych używanych do analizy gier. Pomimo pozornej łatwości przełożenia terminu *ludology* na „ludologię”, to „ludologia” rozumiana tak, jak uprawia się ją w Polsce, nie jest tak naprawdę tym samym, co *ludology* uprawiana w anglojęzycznym kręgu akademickim. Fakt, że na anglojęzycznej Wikipedii można znaleźć hasła *ludology* i *game studies* (https://en.wikipedia.org/wiki/Game_studies) pod jednym wpisem i stosowane są one wymiennie, prowadzi do nieścisłości. Groznawstwo (*game studies*) jest szerokim terminem ujmującym badanie gier wszelakimi metodami badawczymi i z różnych perspektyw, natomiast ludologia (*ludology*) koncentruje się na badania struktury, mechaniki i zasad gry (*game structure and gameplay*) (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 287). Tym samym ludologia wchodzi w zakres groznawstwa i jest w jej obrębie jedną ze specjalizacji, a nie równorzędnym, a tym bardziej zamiennym terminem. W polskim dyskursie akademickim na temat gier sytuacja ta wygląda jednak inaczej. Dobrze ilustruje to tekst Augustyna Surdyka *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*²³ oraz używane w tym tekście sformułowania, które sugerują, że *game studies* i ludologia są odrębnymi podejściami badawczymi, przy czym *game studies* ma niejasny status i charakterystykę (Surdyk 2009: 230), a ludologia przedstawiona jest jako nadrzędna i jedyna odpowiednia dyscyplina badania gier (Surdyk 2009: 230–231). Takie podejście pociąga za sobą błędne założenie wstępne, ponieważ zrównuje metodę badawczą z dyscypliną naukową (retoryka ludologiczna przedstawiana jest na prawach samodzielnej dyscypliny, np. literaturoznawstwa) (Surdyk 2009: 231). Efektem tego jest wiele błędów i nieścisłości, zwłaszcza w odczytywaniu tez prezentowanych w literaturze anglojęzycznej (i nie tylko) oraz konsekwencje w postaci formułowania twierdzeń, które są albo logicznie wątpliwe, albo wręcz sprzeczne ze sobą (o czym poniżej). Uosobienie obiektu badań z dziedziną badań, powszechne wśród polskich

²³ Augustyn Surdyk jest prominentnym członkiem Polskiego Towarzystwa Badania Gier, które określa się jako polskie „naukowe towarzystwo ludologiczne”, zajmujące się „szeroko pojętą problematyką gier – zwłaszcza RPG i gier komputerowych”, <http://ptbg.org.pl/strona.php?id=5> [dostęp 02.06.2016]. Przynależność poszczególnych badaczy (w tym Surdyka) do PTBG jest istotna, ponieważ towarzystwo to wywiera duży wpływ na to, jak w Polsce pisze się o grach, głównie dzięki swojemu zasięgowi i ilości publikacji w wolnym dostępie.

badaczy gier, tłumaczy nieprzystawanie polskiej definicji ludologii, w rozumieniu prezentowanym przez członków PTBG oraz badaczy podzielających ich poglądy, do angielskiej definicji *ludology*.

Co więcej, w przeciwieństwie do przytoczonych wcześniej definicji *ludology* oraz *game studies*, polska ludologia nie traktuje gier ani jako tekstów, ani jako artefaktów kulturowych, które wymagają własnej, wyjątkowej retoryki czy metodologii. Zamiast tego, polscy badacze, którzy określają się jako ludolodzy, korzystają w dużej mierze z optyki pedagogicznej lub etnograficznej, które funkcjonują niejako obok „badanych” gier – innymi słowy, stosują metody i teorie do badania medium, do którego owe narzędzia są nieadekwatne i wymagałyby dostosowania, aby prawidłowo działać. W przypadku takich prac badawczych obiekt badań, czyli gry cyfrowe, można by podmienić na dowolny inny obiekt (grę komputerową można zastąpić, na przykład, grą fabularną (RPG) albo wręcz czasem grą w berka) bez potrzeby zmieniania struktury pracy, teorii czy zastosowanych metod, a w skrajnych przypadkach nawet samej hipotezy badawczej. Polska ludologia używa nazewnictwa sugerującego, że koncentruje się na grach, ale *de facto* opisuje różne koncepcje, zjawiska oraz problemy społeczne i teoretyczne, których nie można właściwie odnieść ani do żadnej pojedynczej gry, ani do wszystkich gier jako medium. W takich pracach gry są używane tylko jako przykład i narzędzie do opisu i zademonstrowania głównego założenia badawczego, ale same nie są analizowane (zob.: Petrowicz 2015, Olszewski 2011). Gry postrzegane są w Polsce bardziej jako homogeniczna masa, jednolite zjawisko, niż jako samodzielne teksty kultury. Polscy badacze zajmujący się grami formułują hipotezy i przeprowadzają swoje wnioskowanie w sposób indukcyjny, posługując się uogólnieniami i ekstrapolując z pojedynczych lub nielicznych przypadków do szeroko sięgających teorii. W efekcie polskie ludologiczne teksty sprawiają często wrażenie, jakby nie dotyczyły prawdziwych, rzeczywistych gier, lecz swoistego wyobrażenia o grach, niczym platońskiej idei gier.

W polskim dyskursie określanym jako ludologiczny dominuje faworyzowanie elementów teoretycznych. Rozważania i tezy przedstawiane przez polskich ludologów są często w znacznej mierze teoretyczne (przy czym trafność dobrania teorii oraz to, czy pozostaje ona w związku ze stawianą tezą są aspektami – zdałoby się – drugorzędnymi); wiele prac ma też charakter uogólniony, mimo iż same prace nie zawierają niczego, co sugerowałoby, że dany badacz faktycznie miał kontakt z tak ogromną ilością materiału (statystycznie istotną liczbą tytułów), aby móc takie wnioski wyciągnąć. W efekcie w publikacjach polskich badaczy gier można zaobserwować wiele przejawów generalizowania, gdzie na przykład wnioski wyciągnięte z zachowania kilku graczy (Aleksandra Busse-

Brandyk i Dorota Chmielewska-Łuczak 2012) lub postaw użytkowników jednego forum (zob. Urbańska-Galanciak 2009) przekładane są na wzorce zachowania całych społeczności. Także studia przypadku (*case studies*) poświęcone rzetelnej, szczegółowej analizie jednego tytułu lub chociaż serii tytułów są bardzo rzadkie. W efekcie większość polskich prac ludologicznych trudno jest rozpatrywać w jakimkolwiek wymiarze, poza wymiarem analizy ontologicznej – bez odniesienia do konkretnych tekstów i ich treści, do rzeczywistości, w jakiej funkcjonują zarówno gracze, jak i same teksty gier. W takich przypadkach trudno mówić o analizie skupiającej się na grach jako tekstach, na kulturze czy na graczach.

Wielu badaczy wylicza wcześniej sformułowane tezy i podstawy teoretyczne – bez względu na to, czy faktycznie istnieje taka potrzeba, czy nie – co przypomina nieco tradycję opisywania stanu badań, jednak zamiast referowania dotychczasowego kształtu stanu wiedzy dotyczącego danego aspektu medium, jakim są gry, przybiera najczęściej formę systematycznego powtarzania kilku wybranych elementów, które wśród polskich badaczy gier uchodzą za fundamenty polskiej ludologii – tezy Huizingi, tezy Caillois oraz „konflikt między narratologami a ludologami” (zob. Sterczewski 2012: 211, Grabarczyk 2015). Co więcej, wyliczanie wszystkiego, co zdaniem badacza jest istotne (bez względu na to, czy podobna informacja została już wymieniona w dziesiątkach innych publikacji naukowych, jak w przypadku ciągłego przywoływania „konfliktu między narratologią a ludologią”) lub co wydaje mu się w jakiś sposób związane z tematem, prowadzi do nagromadzenia znacznej liczby rozmaitych, niekoniecznie powiązanych wątków, i w efekcie do nieklarownego wyводу. Konsekwencją takiego podejścia jest powstawanie tekstów charakteryzujących się wysokim poziomem abstrakcji i chaosu kompozycji; prace często zawierają rozmaite dygresje oraz nawiązania do luźno powiązanych teorii, których miejsce powinno być – jeśli już gdzieś – w przypisie na końcu tekstu. Ten problem potęgowany jest przez widmowe hipotezy badawcze, które rzadko kiedy bywają jasno sprecyzowane w tekście publikacji, przez same prace, mimo pozornie logicznej i znormalizowanej struktury, wydają się zmierzać nie wiadomo dokąd, bez głębszej analizy zebranych lub przytoczonych danych.

Sytuacji nie ułatwia też – jak wspomnieliśmy wcześniej przy okazji omawiania problematyki tłumaczenia terminów – sposób, w jaki polskie publikacje o grach korzystają z terminologii – takich jak „gra”, „immersja”, „sterowanie” czy *gameplay* są bądź nadmierne opisywanie i wielokrotnie definiowane, bądź niedostatecznie definiowane lub też wcale niezdefiniowane, a czasem wręcz w ogóle stosowane jako wymienne: „gracze” czy „forumowicze” (Urbańska-Galanciak 2009). Interakcja „z grą” czy „z komputerem” (Felczak 2014)? W efekcie wiele kluczowych terminów i koncepcji dotyczących gier po prostu nie

istnieje w dyskursie polskich badań albo są używane w nieprawidłowym kontekście. W najlepszym przypadku prowadzi to do niejasności, w najgorszym zaś do błędów merytorycznych. Najczęściej pojawiającym się w polskich publikacjach błędem tego typu jest określanie gier cyfrowych jako „gier wideo” lub używanie terminów „gry komputerowe” i „gry wideo” jako synonimów. Wielu polskich badaczy zdaje się nie widzieć żadnej różnicy między tymi terminami:

Gry komputerowe i gry wideo – tych terminów będę używała zamiennie, gdyż tekst porusza zagadnienie gier jako całości medium wizualnego i tak też będzie rozumiane (Tymińska 2013: 1).

Przytoczone zdanie jest o tyle kuriozalne, że w tekście akademickim dotyczącym dowolnego innego medium – filmu, literatury, komiksu – takie stwierdzenie byłoby niedopuszczalne (sugestia, że skoro w tekście o epice omawia się zarówno powieści, jak i nowele, to terminów „powieść” i „nowela” można używać zamiennie, byłoby nie do zaakceptowania). Taka swoboda w żonglowaniu terminami bez faktycznego uznania dla ich znaczenia wskazuje na daleko posuniętą niedbałość w podejściu do przedmiotu badań: istnieją zasadnicze różnice w mechanice, dystrybucji i interakcji z innymi graczami, jeśli chodzi o gry wideo i gry komputerowe, nie wspominając o scenie gier niezależnych (*indie games*) oraz zjawisku tworzenia modów, które w przypadku gier wideo prawie nie istnieją, nie licząc pojedynczych przypadków.

Problem nie dotyczy tylko pojedynczych terminów czy teorii, ale również tego, na czym publikacje się koncentrują. Z jednej strony powstają prace o wyraźnie pedagogicznym (wcześniej wspomnianym) charakterze, nawołujące do ograniczenia dostępu dzieci do brutalnych gier (Płoszka 2015), albo rozważające zgubny wpływ gier na młodzież (mimo istnienia metaanaliz wykazujących całkowity jego brak (Ferguson et al. 2008 i Sherry 2001). Tę tendencję widać także w tekstach Surdyka i innych członków PTBG, którzy kładą nacisk na zastosowanie gier w pracy nauczycielskiej i dydaktycznej (Surdyk 2009, Hofman 2009, Górską-Wolniewicz 2011, Słomczyński 2014, Wawrzyniak i Marszałkowski 2015); teksty w publikowanym przez PTBG czasopiśmie „Homo Ludens” skupiają się na grach dydaktycznych, grach szkoleniowych, marketingowym wykorzystaniu gier oraz grach aktywizujących jako metodzie nauczania. Inne często pojawiające się zagadnienia w publikacjach ludologicznych to kwestie takie, jak gry fabularne w badaniach psychologicznych (Krawczyk 2014, Busse-Brandyk i Chmielewska-Łuczak 2012), problemy przekładu i lokalizacji, modele komercjalizacji, płciowa analiza demografii graczy (Tuła

2013), gamifikacja i grywalizacja. Polskie publikacje również często odwołują się do perspektywy „humanistycznej”, powołując się na Bachtina, Caillois’a i Huizingę (zob. Tymińska 2013), a także podejmują rozmaite próby zdefiniowania, kim w ogóle jest gracz (zob. Kłoda-Staniecko 2012) oraz jaka jest jego rola i relacja do gry. Nieliczne prace natomiast podejmują bardzo ogólne i słabo sprecyzowane tematy, takie jak „pozytywne aspekty grania” (zob. Tymińska 2013), albo tematy bardzo wąsko sprecyzowane, takie jak koncepcja kapitału ludologicznego w badaniach społecznych (zob. Klimczuk 2010).

Wiele wspomnianych powyżej problemów i wątpliwości związanych z dorobkiem polskiej ludologii można zaobserwować w książce *Homo Players: Strategie odbioru gier komputerowych* autorstwa Dominiki Urbańskiej-Galanciak. Ta książka jest dobrym przykładem zarówno ze względu na swoją tematykę, jak i na fakt, że podtrzymuje ona powszechną w dominującym nurcie polskiej ludologii narrację o ludologii jako o adekwatnej dziedzinie naukowej posiadającej wyłączność na badanie gier (Urbańska-Galanciak, 2009: 11–12). Chociaż tytuł książki sugeruje, że koncentruje się ona na graczach, jednak trudno jest wskazać konkretną hipotezę badawczą, która jasno ilustrowałaby cel tej publikacji. Urbańska-Galanciak łączy ze sobą rozważania o tym, czym jest w ogóle gra, lingwistyczną naturą socjolektu, z komentarzami odbiorców, i w końcowej części książki, z wyborem jako świadectwem odbioru. Co więcej, właściwie nie bada ona ani gier, ani graczy, tylko strukturę i wypowiedzi na forum internetowym dotyczącym gier, których to wypowiedzi nie analizuje w sposób sugerowany przez tytuł, ograniczając się tylko do ich przytoczenia. Innymi słowy, autorka podaje dużo szczegółów (na przykład cytatów lub innych detali), lecz nie wyłania się z tego żaden szerszy obraz, który by sugerował, że jej rozumienie graczy i ich społeczności na podstawie tychże wypowiedzi zmieniło się w jakikolwiek sposób. Dodatkowe niejasności wynikają z faktu, że autorka zamiast terminu „gra”, używała ogólnego i szerokiego określenia „cyberrozrywka” (Urbańska-Galanciak, 2009: 11), tworząc w ten sposób merytoryczny i lingwistyczny dystans wobec gier i graczy. Książce nie pomagają również charakteryzujące każdy rozdział niekonsekwencje metodologii – przytaczanych jest kilka różnych metodologii na raz, a metody nie są dostosowane do obiektu badań (na przykład obserwacja „uczestnicząca” nie jest tak naprawdę uczestnicząca, a interpretacja użycia terminologii jest błędna)²⁴.

²⁴ Przykładem może być choćby twierdzenie autorki, że gracze używają skrótów i terminologii z gier (głównie anglojęzycznych) w celu wykluczenia z rozmowy i ze środowiska graczy osób postronnych. W rzeczywistości gracze używają ich, ponieważ jest to szybki, wygodny i wydajny sposób komunikacji z innymi graczami (*efficient way of communicating*), na co również wskazują m.in. Engenfeldt-Nielsen et al. na stronie 180. Problem ze zrozumieniem takiej komunikacji pomiędzy polskimi graczami przez osobę niebędącą graczem może wynikać głównie z faktu, że nie wszystkie gry (zwłaszcza MMO) mają polskie lokalizacje, przez co gracze używają skrótów terminów angielskich lub ich spolszczeń.

Błędna interpretacja roli i celu ludologii w polskim dyskursie akademickim pociąga też za sobą bardzo specyficzny efekt w postaci przypisywania w analizach gier pierwszoplanowej roli elementom lub aspektom „ludologicznym”. „Aspekty ludologiczne” to aspekty „związane z komunikacją człowieka z komputerem” (Felczak 2014: 98). Innymi słowy, obiektem badań ludologii w Polsce nie są właściwie gry ani związane z nimi zjawiska, lecz właśnie „komunikacja człowieka z komputerem”. Najprawdopodobniej właśnie przez przerzucenie nacisku na tę komunikację, polska ludologia pozostaje w dużej mierze w sferze abstrakcji i refleksji czysto teoretycznych, rzadko odnosząc się do samych gier jako indywidualnych tekstów, a więc do ich najbardziej charakterystycznych cech, takich jak mechanika gry, *gameplay*, sterowanie, oprawa graficzna czy uczestniczenie gracza w przedstawianej historii. Dlaczego zatem badać gry cyfrowe w ten sposób, skoro nawet badanie gier planszowych nie polega na badaniu „komunikacji człowieka z planszą”? Czy w takim ujęciu koncentracja na „komunikacji między człowiekiem a komputerem” nie wydaje się badawczym odpowiednikiem sofizmu rozszerzenia – chochoła, swoistym symulakrum badań nad grami? Co więcej, takie podejście całkowicie pomija kwestie gier *online* i *multiplayer*, w których komputer jest faktycznie nośnikiem i kanałem komunikacji, sama gra jest używana przez gracza przede wszystkim do komunikacji i interakcji z innymi graczami – ludźmi – a nie z komputerem.

Zdarzają się polskie publikacje ludologiczne, które analizują gry za pomocą narzędzi literaturoznawczych czy językoznawczych, jednak są to pojedyncze i odosobnione przypadki, a nie jeden z nurtów badania gier w Polsce. Jednak nawet w tych pracach bardzo wyraźnie widać wpływ głównego obozu ludologii polskiej, przez co często dochodzi do doginania na siłę metod i teorii, aby nadal pasowały do polskiej retoryki ludologicznej. Co więcej, wydaje się, że znajomość tekstów i sylwetek niepolskojęzycznych badaczy jest wśród polskich ludologów ograniczona. Wymienieni we wcześniejszym podrozdziale prominentni badacze zachodni oraz proponowane przez nich narzędzia i koncepcje teoretyczne są z reguły w większości tekstów – zwłaszcza tekstów formalistycznych – silnie marginalizowane przez polskich ludologów²⁵. Regularnie pojawiają się nazwiska tylko kilku badaczy związanych z narzędziami teoretycznymi, z których prac korzystają polscy ludolodzy celem uzasadnienia traktowania ludologii na podobnych zasadach co inne dziedziny nauki (Hofman i Motyka 2009: 321, Urbańska-Galanciak 2009: 11). W ten sposób, między innymi, jest

²⁵ Polskie badania nad grami nie ograniczają się tylko do badań ściśle ludologicznych – można tu wymienić np. Mariusza Kubińskiego, Mirosława Filiciaka albo Sonię Fizek, którzy odnoszą się w swoich tekstach do badaczy publikujących po angielsku.

podtrzymywana dychotomia, w której przeciwstawiane są sobie zachodnie rozumienie *game studies* i polskie rozumienie ludologii.

Tę tendencję dobrze ilustruje następujący fragment artykułu Marty Tymińskiej:

Kluczowe okazało się więc czerpanie z dotychczasowego dorobku humanistyki i nauk społecznych. Jan Stasiński proponuje wykorzystanie narzędzi analitycznych pochodzących z literaturoznawstwa oraz filmoznawstwa. Inni badacze, jak Piotr Sitarski, skupiają się na modelu komunikacyjnym obecnym w grach, co bliskie jest koncepcjom językoznawczym. Ujęcie z perspektywy nauk społecznych, oparte na badaniu i charakterystyce społeczności graczy oraz ich odbioru gier komputerowych, gier wideo, czy też przede wszystkim narracyjnych gier fabularnych proponują z kolei Dominika Urbańska-Galanciak oraz Jerzy Szeja.

Badacze zagraniczni, w tym Espen Aarseth, postulują przede wszystkim wypracowanie sobie nowych narzędzi i terminologii służących do opisu i analizy gier komputerowych, które trafniej pozwoliłyby ujmować te zjawiska. Rezygnuje się też powoli ze sztucznego podziału pomiędzy światem realnym a wirtualnym (Tymińska 2012: 2).

Tymińska przywołuje nazwiska polskich badaczy, a z anglojęzycznego kręgu badawczego wymienia w tym fragmencie właściwie tylko jedną osobę – Espena Aarsetha. Zrozumiałą jest fakt, że czasami język może być barierą, jednak na dłuższą metę niewykonalne jest rzetelne uprawianie jakiegokolwiek nauki przy ignorowaniu publikacji w językach kongresowych, zwłaszcza w przypadku zjawisk globalnych i opisującego je akademickiego dyskursu międzynarodowego²⁶. Można wręcz odnieść wrażenie, że w niektórych przypadkach postawa taka prowadzi do tworzenia mistyfikacji uprawiania groznawstwa niż autentycznej i merytorycznie zasadnej pracy naukowej.

Być może właśnie z tego powodu trudno jest zwalczyć wrażenie, że dla polskich ludologów gry są tekstami, które budzą zarówno konsternację, jak i nieufność:

W polskiej refleksji na temat gier spotkać można jednak opinie, które bardzo nieufnie odnoszą się do możliwości twórczego i wzajemnego oddziaływania na siebie elementu technologicznego i ludzkiego. Takie stanowisko zajęła Dominika Urbańska-Galanciak, badaczka zajmująca się praktykami społeczności polskich graczy. Ustanowiła ona opozycję między działaniami gracza a rolą informatycznej podstawy gry. „Koncepcja gry komputerowej jako fenomenu ergodycznego bardzo dobrze oddaje sytuację uczestnictwa w jednoosobowej grze komputerowej, gdzie oponentem grającego jest algorytm interaktywnego programu rozrywkowego” (Urbańska-Galanciak 2009: 47). Autorka *Homo players* uważa przy tym ergodyczność, termin wprowadzony do ludologii przez Espena Aarsetha, za zawężenie pojęcia interaktywności. Przyjęcie takiego wniosku sprowadzałoby

²⁶ Zob. też: Surdyk, dz. cyt., gdzie wymienionych jest kilka nazwisk, jednak w niejasnym kontekście. Na ograniczoną znajomość (lub świadome pomijanie) dokonań badaczy światowego dyskursu groznawczego mogą wskazywać sekcje bibliografii w innych tekstach (np. Busse-Brandyk Aleksandra i Chmielewska-Luczak 2012, Majkowski 2011, Olszewski 2011, Szeja 2012).

wszelkie związki gry i gracza do modelu czysto reaktywnego, w którym grający po prostu odpowiada na komunikaty gry, nigdy nie wprowadzając do dialogu żadnego własnego znaczenia (Felczak 2014: 98).

Powyższy fragment ujawnia kilka różnych problemów powszechnych w polskich publikacjach ludologicznych. Gry są medium innym niż literatura czy kino, które mają długą tradycję akademicką, oraz cały repertuar teorii i metod mających na celu ułatwić ich zrozumienie i analizę; o ile przeniesienie niektórych narzędzi teoretycznych z zakresu literaturoznawstwa na teksty filmowe (i odwrotnie) jest nie tylko możliwe, ale i relatywnie niezbyt skomplikowane, o tyle z grami sytuacja jest nie bardziej skomplikowana. Korzystając z anachronicznych narzędzi lub teorii, które formułowane były w momencie, kiedy istnienia współczesnego medium, jakim są gry, nie można było nawet przewidzieć, niektórzy badacze ograniczają możliwe kierunki swoich badań. Założenie, że interakcja między człowiekiem a elementem technologicznym jest oddziaływaniem nie tylko jednostronnym, ale też schematycznym i trywialnym, automatycznie pozbawia gracza nie tylko tożsamości wrażliwego odbiorcy, ale przede wszystkim jego definiującej własności, czyli sprawczości (*agency*), i kwestionuje jego autonomiczne decyzje. Co więcej, takie ujęcie redukuje wszelkie relacje między graczem a grą do schematu starcia dwóch oponentów i samej reakcji na bodźce, zupełnie pomijając wyjątkowość medium i interaktywność, która je charakteryzuje. Sam Felczak zresztą pisze, że takie ujęcie spłyca grę do wymiany komunikatów. Takie ujęcie relacji gracza z grą jako wymiany komunikatów między graczem a programem zawęża wybór potencjalnych przedmiotów badań. Z takiego rodzaju analizy muszą zostać wykluczone wszystkie gry cyfrowe z wcześniej wspomnianymi opcjami *online* i *multiplayer*, jak również opcją rozgrywki PvP (*player vs player*)²⁷, gdzie – jak sama nazwa wskazuje – gracze reagują na komunikaty innych graczy.

Trudno również nie zauważyć pewnej bardzo wyraźnej tendencji w polskiej ludologii w kwestii doboru podstaw teoretycznych. Prawie każda publikacja sygnowana przez badaczy kształtujących polski dyskurs ludologiczny odwołuje się do założeń teoretycznych Caillois'a i Huizingi. Jak ujmuje to Falkowska, „przybliżenie typologii gier” zaproponowanej przez Caillois'a i odniesienie jej do „elektronicznej rozrywki” (Falkowska 2008) jest jednym z celów polskich ludologów. Jednak jednoznacznie ujmuje tę kwestię Surdyk w tekście *Status naukowy ludologii: Przyczynek do dyskusji*, twierdząc, że „[w] budowaniu podstaw ludologii z pewnością nie da się przecenić roli wspomnianych J. Huizingi i R. Caillois'a, uważanych dziś za «ojców założycieli» tej dyscypliny” (Surdyk 2009: 243). Surdyk nie precyzuje przez

²⁷ Zobacz rozdział 3.

kogo Caillois i Huizinga są uważani za założycieli ludologii, ale można przypuszczać, że w tym fragmencie przedstawia on głównie stanowisko dominującego polskiego dyskursu ludologicznego. Tak zdecydowanie sformułowane stwierdzenie jednoznacznie wskazuje, że Surdyk oraz, zapewne, inni badacze związani z PTBG definiują ludologię jako retorykę zbudowaną prawie wyłącznie na tezach Caillois'a i Huizingi. Biorąc taką postawę za punkt wyjścia, polska ludologia, aby funkcjonować, musi ciągle wracać do narzędzi teoretycznych, które zostały stworzone w innym czasie i do opisywania innych zjawisk. Teorie Caillois'a i Huizingi zostały stworzone do badania gier i zabaw społecznych i opublikowane w czasach, kiedy istnienia gier cyfrowych nikt sobie nawet nie wyobrażał (Consalvo 2009). W konsekwencji dla polskiej ludologii gry cyfrowe nie funkcjonują jako samodzielne teksty czy medium, tylko jako coś, do czego nagina się już istniejące metody, założenia i typologie. Nic zatem dziwnego, że takie podejście w odniesieniu do gier cyfrowych ma tendencję do rozmiękania się z istotą zjawiska.

Opisana wyżej postawa polskiej ludologii wobec teorii i narzędzi teoretycznych może być tłumaczone również jedną kwestią, na którą zwraca uwagę Surdyk. W swoim tekście poświęca on wiele miejsca zagadnieniu funkcjonowania polskiego systemu edukacji wyższej, klasyfikacji dyscyplin naukowych i problemom, jakie stoją na drodze temu i innym badaczom związanym z PTBG, aby nadać ludologii status samodzielnej dyscypliny naukowej. Z tego względu, między innymi, przedstawiciele dominującego nurtu polskiej ludologii ciągle podkreślają odrębność swoich teorii i metod, co pozwoliłoby odgrodzić go od innych nauk, pomimo faktu, że groznawstwo (*game studies*) jest z założenia trans/multi dyscyplinarne i w efekcie całkowite odseparowanie się od innych dziedzin jest w praktyce niemożliwe:

Ludologia, chcąc pretendować do miana samodzielnej dyscypliny naukowej, musi spełniać określone podstawowe warunki metodologiczne. Nawet status uniwersytecki bowiem nie stwarza automatycznie dyscypliny czy dziedziny naukowej. Za Pfeifferem można podać następujące warunki: 1) własny przedmiot badań, 2) własne cele badań oraz 3) naukowe metody badań. Co za tym idzie, przedmiot badań ludologii nie może być redukowalny do innych dyscyplin. [...] Rozwiązania można upatrywać w stworzeniu swego rodzaju elastycznej palety metodologii, zaczerpniętych z różnych dyscyplin i dziedzin, o zmiennym środku ciężkości, z których dobierano by konkretną w zależności od celu, charakteru, aspektu i przedmiotu badań – lub w poszczególnych przypadkach stosowano by kompilacje kilku metod. Jednocześnie należałoby określić i wyodrębnić teorie czyste, realizujące cele poznawcze, oraz teorie stosowane (w ramach np. ludologii stosowanej) – realizujące cele pragmatyczne (Surdyk 2009: 231).

Ten fragment dobrze obrazuje jeden z głównych problemów dominującego polskiego

dyskursu ludologicznego. Jego przedstawiciele, w tym właśnie cytowani badacze, z jednej strony argumentują za wypracowaniem niezależnej, odrębnej teorii i metodologii w obrębie samodzielnej dyscypliny, którą miałyby być ludologia. Z drugiej strony natomiast wspominają o zapożyczaniu metodologii z innych dziedzin i dyscyplin, w efekcie tworząc wewnętrznie sprzeczną narrację.

Ta silna tendencja głównego nurtu polskiej ludologii do nadania jej rangi dyscypliny przejawia się przede wszystkim w intensywnym zainteresowaniu typologiami, definicjami i taksonomią, które to zagadnienia pojawiają się niemal w każdym tekście tego nurtu:

Wymagałoby to zapewne również wypracowania terminologii i pewnego ustalonego wspólnie, obowiązującego wszystkich ludologów kanonu definicji (poczynając od podstawowych terminów – jak sama „gra”), typologii, taksonomii i klasyfikacji, aby zapewnić zgodność i zrozumiałość dyskursu naukowego (Surdyk 2009: 232).

Jak już wspominaliśmy, w polskich tekstach ludologicznych terminy związane z grami używane są luźno lub czasami wręcz błędnie, a próby stworzenia jednej definicji gier prowadzi czasami do kuriozalnych stwierdzeń dopasowanych wyłącznie do potrzeb badacza w ramach konkretnego tekstu – Braun-Gałkowska i Ulfik-Jaworska określają jako cechę definiującą gry komputerowe „istnienie monitora, dzięki któremu możliwe jest spostrzeganie przestrzeni określonej przez scenariusz danej gry” (Braun-Gałkowska i Ulfik-Jaworska 2002: 13). Stworzenie jednej, merytorycznie spójnej i poprawnej definicji albo teorii, która obejmowałaby wszystkie możliwe gry i zabawy (cyfrowe, towarzyskie, fabularne, karciane, planszowe, sportowe, edukacyjne etc.), jest w praktyce po prostu niemożliwe. Nawet jeśli zawęzić obszar rozważań tylko do gier cyfrowych, to zdefiniowanie ich w sposób sensowny byłoby nadal wyjątkowo trudnym przedsięwzięciem. Gry cyfrowe obejmują nie tylko różne konwencje, ale także mechaniki, procedury i koncepcje; w hasło „gra cyfrowa” wpisuje się wszystko od *Ponga* (Atari 1972) przez *Civilisation V* do *Beyond: Two Souls* (Sony Interactive Entertainment 2013). Trudno zatem o pojedynczą definicję, która równie dobrze pozwalałaby opisać, czym jest *Tetris* (Sega 1984), a jednocześnie, czym jest *Doom* (GT Interactive 1993) i czym jest *Shogun: Total War* (Electronic Arts 2000). Określenie, czym jest gra lub co łączy wszystkie gry, jest zadaniem dość karkołomnym. Samo słowo „gra” sugeruje, że mamy do czynienia z czymś nierozzerwalnie związanym z takimi koncepcjami, jak zasady, rywalizacja, zabawa oraz wygrana/przegrana. Choć znakomita większość gier faktycznie funkcjonuje wykorzystując wszystkie te elementy, to istnieje jednak mnóstwo tekstów, które realizują tylko kilka (lub czasem nawet żadne) z tych założeń. Można by tutaj wymienić

choćby większość gier określanych jak *walking simulators*, w których nie ma rywalizacji, grę *The Path*, w której kwestia zasad jest bardzo niejasna, grę *The Sims*, w której nie ma jasno określonego celu (nie istnieje w niej idea pokonania gry), lub gry takie jak *Bad Milk* (Dreaming Media 2000) czy *LSD: Dream Simulator* (Asmik Ace Entertainment 1998), w których brak koncepcji wygranej/przegranej. Kierując się taką logiką, faktycznie można, drogą eliminacji, dojść do definicji, że tym, co łączy wszystkie gry komputerowe, jest monitor. Trzeba jednak się zastanowić, czy taka definicja faktycznie wnosi cokolwiek do naszego lepszego zrozumienia gier jako medium albo jako artefaktów kulturowych – poza implikacją, że są one nieprawdopodobnie zróżnicowaną kategorią tekstów. Czy pomaga nam to zrozumieć sposób, w jaki gry funkcjonują w kulturze?

W świetle wspomnianych problemów, tym bardziej dziwi fakt, że przedstawiciele głównego polskiego nurtu ludologicznego czasami podejmują następujące rozważania:

Ludologia zaś jako dyscyplina naukowa zajmująca się badaniem gier dalece wykracza poza techniczne ramy gier i osadza je w kontekście relacji międzyludzkich, kultury i wszystkich zjawisk im towarzyszących (Surdyk 2009: 237).

Tak jak przedstawiliśmy to wcześniej, obszarem zainteresowania retoryki ludologicznej są aspekty struktury i mechaniki gry. Nawet w polskim rozumieniu ludologia nie zajmuje się kwestiami związanymi z kulturą i społecznością, ponieważ są to zainteresowania dyscyplin takich jak kulturoznawstwo czy antropologia kulturowa. Tym bardziej powyższy cytat wydaje się co najmniej niespójny; wcześniej przytaczane fragmenty wskazują, że z perspektywy polskiej ludologii nie ma miejsca w niej na gry *online* i *multiplayer*, ponieważ chodzi o komunikację między człowiekiem a komputerem – gdzie więc w takim ujęciu jest miejsce na relacje międzyludzkie?

Nawet jeśli weźmiemy pod uwagę rozważania na temat gier i zabaw podwórkowych albo zabaw edukacyjnych w szkołach, w których biorą udział uczniowie, takie podejście wydaje się wątpliwe. Mimo to Surdyk bardzo wyraźnie podkreśla powiązanie zabawy i edukacji – biorąc pod uwagę jego wpływowe miejsce w obrębie polskiej ludologii, nie dziwi zatem fakt, że tak wiele jej tekstów porusza kwestie gier w nauce, zwłaszcza wczesnoszkolnej. Przedstawiając w swoim tekście etymologię słowa „ludologia”, Surdyk nakreśla silny związek między zabawą a edukacją, co w znacznym stopniu kształtuje charakter większości tekstów naukowych uznawanych w Polsce za ludologiczne. Pisząc o „badaniu gier w 1921 roku” (Surdyk 2009: 227), Surdyk odnosi się do gier stosowanych w edukacji, nie rozróżniając gier i zabaw (mimo że w anglojęzycznym dyskursie badacze

nawołują do rozdzielenia i dalszego niemieszania tych dwóch koncepcji (Malaby 2007)), skąd może się brać jego tendencja do traktowania zabaw i gier komputerowych (nie wspominając już o sieciowych) w podobny sposób. Oba rodzaje zaangażowania nazywa grami, i mimo że używa terminów polskich i angielskich do opisu gier cyfrowych, to można odnieść wrażenie, że jego zdaniem nie ma nic nieodpowiedniego w badaniu gry w klasy i *World of Warcraft* tymi samymi metodami. Z tego względu, ten sam tekst o zabawach dzieci w szkole może dotyczyć gry komputerowej, bo według logiki, która stawia znak równości między zabawą i grą, nie jest istotne, czy badanie dotyczy gry w klasy czy gry cyfrowej.

Bardzo dobrze to stanowisko obrazuje następujący fragment:

Podsumowując, pod anglojęzycznymi terminami *ludology*, *games research*, *game studies* najczęściej kryją się badania gier cyfrowych, a więc odpowiedniejsze byłoby dodawanie przed nimi członu *digital* (Surdyk 2009: 230).

Postulując, że do angielskich nazw związanych z badaniem gier (*game studies*, *ludology*) trzeba dodać przedrostek *digital* z uwagi na fakt, że zachodni badacze zajmują się głównie grami cyfrowymi (tzn. używają najczęściej gier cyfrowych jako przykładów), Surdyk po raz kolejny sugeruje, że ludologia i ludolodzy powinni opisywać i analizować wszystkie gry i zabawy jednocześnie. Mówi on wręcz wprost, że „[b]ez objęcia całości gier jakakolwiek metodologia ludologii *sensu largo* mogłaby spotkać się zarzutem mało wiarygodnej i mało- lub nienaukowej” [sic!] (Surdyk 2009: 230). Surdyk porusza jeszcze jedną kwestię, która związana jest z różnicami funkcjonowania ludologii w Polsce oraz tym, do czego używana jest retoryka ludologiczna na świecie. Jego słowa o Frasca i Järvinenie, dotyczące uzyskanych przez nich stopni doktorów, wyraźnie po raz kolejny pokazują, że dominujący polski nurt ludologiczny postrzega sytuację naukową na świecie z perspektywy własnego, wypaczonego pojmowania tego, czym jest ludologia. Surdyk pisze, że wspomniani badacze uzyskali doktoraty „w zakresie badań gier wideo, ang. *game studies* (choć jednak nie ludologii jako takiej)”, jednocześnie twierdząc, że „w Polsce możliwe byłoby to co najwyżej w zakresie informatyki” (Surdyk 2009: 230). Tym samym tworzy narrację sugerującą, że dla badaczy gier cyfrowych, tylko dlatego, że koncentrują się oni na grach cyfrowych (podobnie jak dla metod i perspektyw ścisłych), nie ma miejsca w ludologii. W międzynarodowym dyskursie naukowym często poświęca się uwagę grom cyfrowym, z uwagi na ich złożoność i wieloaspektowość, dzięki czemu mogą je analizować badacze z bardzo wielu dziedzin. Wiele tekstów z zakresu *game studies* (groznawstwa) napisali ekonomiści, socjologowie,

medioznawcy, a nawet lekarze²⁸. W ten sposób, mimo deklaracji otwartości i chęci współpracy z różnymi podejściami humanistycznymi, polski nurt ludologiczny tak naprawdę zamyka się na wpływy z innych dziedzin. Taka postawa pokrywa się z tym, co Surdyk definiuje jako „podejście nauk humanistycznych do gier”:

2. Podejście nauk humanistycznych

- Badanie znaczenia i kontekstu gier.

– Jakie znaczenie niosą ze sobą gry? (Surdyk 2009: 227)

Zamiast postrzegać gry jako artefakty wytworzone przez kulturę (jak każdy inny produkt współczesnych mediów), dominujący polski nurt ludologiczny dąży właśnie do wyizolowania gier z kontekstu (co nie jest trudne, zważywszy, że to, czym „kontekst gier” miałby być, nie jest nawet zdefiniowane) i przejawia tendencję do ciągłego powracania do tez i założeń Huizingi i Caillois’a. Pytanie o to, jakie znaczenia niosą ze sobą gry, po części odnosi się do stworzonej przez Huizingę koncepcji „magicznego kręgu” (*magical circle*) (Consalvo 2009, 2012), wokół której to idei koncentrują się jego teorie. Opowiadanie się za zasadnością koncepcji „magicznego kręgu” niesie ze sobą konkretne konsekwencje w kontekście perspektywy badawczej; taki badacz przez powołanie się na Huizingę jednoznacznie opowiada się za traktowaniem gier jako czegoś odrębnego i wyizolowanego od reszty kultury, a nawet rzeczywistości. Polska ludologia w tak dużym stopniu opiera się na teoriach Huizingi między innymi dlatego, że dzięki nim może ona swobodnie prowadzić narrację o „odrębności gier” od innych aspektów kultury. Dla porównania, Consalvo proponuje do opisu poczyną graczy termin „ramy” (*frames*), wskazując na fakt, że niezwykle trudno wyznaczyć wyraźną granicę między zasadami życia codziennego a zasadami gry, przez co używanie koncepcji „magicznego kręgu” nie sprawdza się w praktyce badawczej (Consalvo 2009, 2012), ponieważ gracze w trakcie rozgrywki wykorzystują wiedzę i postawy spoza danej gry (Consalvo 2009).

Inną konsekwencją takiego podejścia i nieustannego powracania do tez Caillois’a i zwłaszcza Huizingi jest ciągle przywoływanie terminu „zabawa”; w przypadku analizowania gier cyfrowych podejście ludologiczne w polskim dyskursie akademickim, jak ujmuje to Mateusz Felczak, przyznaje „prymat zabawy nad narracją czy fabułą” (Felczak 2014: 96). Dominujący polski nurt ludologiczny ma zdecydowane tendencje do uprzywilejowania „zabawy” kosztem narracji lub fabuły – choć to, czym dokładnie „zabawa” miałyby być,

²⁸ Przykładem może tu być choćby analiza *blood plague incident w grze World of Warcraft* w artykule *The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics*, <http://www.thelancet.com/journals/laninf/article/PIIS1473-3099%282017%2970212-8/abstract> [dostęp: 28.05.2016].

raczej nie jest zdefiniowane (a przynajmniej Felczak w tym samym tekście jej nie definiuje). Polska ludologia rzadko albo wręcz wcale nie odnosi się do takich aspektów jak *gameplay* czy mechanika gry, skupia się bowiem na zabawie. Mimo to nie zadaje takich pytań jak: jakiego rodzaju zabawy dostarczają gry? Co jest źródłem zabawy? Co „psuje” zabawę? Co w ogóle rozumiemy przez zabawę, biorąc pod uwagę, że sami gracze w stosunku do gier operują jeszcze takimi koncepcjami, jak grywalność i atrakcyjność ponownego przejścia gry (*replayability*)? To specyficzne podejście do koncepcji zabawy ma chyba więcej wspólnego z ambicjami polskiej ludologii, ponieważ bardziej chyba chodzi o ugruntowanie jej jako osobnej dyscypliny naukowej niż o dążenia czysto badawcze.

Te dwie wspomniane własności dominującego nurtu ludologicznego w Polsce – przywiązanie do tez Caillois’a i Huizingi, oraz brak zrozumienia różnicy między ludologią a groznawstwem prowadzą do jeszcze jednego, nieprawdopodobnie kuriozalnego i specyficznego ściśle dla polskiego dyskursu badania gier fenomenu. Fenomenem tym jest narracja o trwającym konflikcie między narratologami a ludologami:

W latach 90. XX wieku i pierwszych latach XXI wieku w ramach *game studies* toczyła się zażarta debata między dwoma stanowiskami – tzw. spór między narratologami a ludologami, czyli, w dużym skrócie, pomiędzy zwolennikami badania tekstualności gier w oparciu o kategorie literaturoznawcze a propagatorami tworzenia nowych narzędzi teoretycznych, które pozwalałyby badać gry w ich „growości”. Ta dyskusja jest bardzo często relacjonowana przez autorów książek z dziedziny *game studies*, tu natomiast nie ma miejsca na dokładne jej omówienie; naszkicowanie tej problematyki jest jednak niezbędne w celu pokazania teoretycznego kontekstu, w jaki wpisuje się koncepcja proceduralnej retoryki (Sterczewski 2012: 211).

W polskim dyskursie ludologicznym używa się takich sformułowań, jak konflikt, spór czy debata, mimo że gdy przyjrzeć się bliżej retoryce ludologicznej i narratologicznej, nie ma między nimi potencjału do konfliktu, a część anglojęzycznych badaczy wskazuje na bezcelowość polaryzacji rzekomych stron konfliktu (Pearce 2005). Narratologia zajmuje się warstwą fabularną i narracją, natomiast ludologia zajmuje się regułami i mechaniką gry, więc nie ma nawet technicznie płaszczyzny spornej między tymi retorykami. Bezpośrednią konsekwencją tego, że polska ludologia kreuje się na nadrzędną metodę do badania gier, nie zważając na to, że większość jej założeń stoi nie tylko w niezgodzie, ale wręcz w sprzeczności z założeniami *ludology*, jest postrzeganie innych retoryk badania gier jako potencjalnych uzurpatorów. W tym kontekście tworzenie i kontynuowanie narracji o „zażartej debacie” i „sporze” między ludologią a narratologią wydaje się służyć nie tylko podkreśleniu „wybitności i odmienności” polskiej ludologii, ale także legitymizacji jej dążeń i ambicji. Z

tej narracji, w efekcie, wyłania się obraz wojny ideologicznej, w której, w rozumieniu polskich ludologów, są tylko dwie strony: polscy ludolodzy oraz przedstawiciele wszystkich innych dyscyplin i metod badawczych. Co więcej, w tej dychotomii wszyscy badacze gier, którzy nie są ludologami (w polskim rozumieniu), w konsekwencji nie mogą też być groznawcami, ponieważ nie mają kompetencji do badania gier.

Należy również zauważyć, że poza faktem, iż ludologia jest tylko jedną z retoryk w obrębie jednej z kilku typów analizy, w anglojęzycznym dyskursie groznawczym zarówno retoryka narratologiczna, jak i ludologiczna są uważane za retoryki formalistyczne, które prezentują humanistyczne podejście do gier jako medium (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 11). Tym bardziej zastanawiające są niektóre stwierdzenia polskich ludologów, takie jak:

Początki formacji wiążą się z głośną polemiką pomiędzy zwolennikami badań zasad i reguł gier a badaczami skupiającymi się na ich treści fabularnej — znaną pod nazwą sporu ludologii i narratologii. Mimo że spór został odwołany przez osoby odpowiedzialne za jego erupcję [Frasca, 2003], jak również negowany przez wielu badaczy [Pearce, 2005], to ideowa oś konfliktu pozostaje inspirująca. Sprzeczność lub napięcie między warstwą reprezentacji fabularnych czy estetycznych a warstwą reguł interaktywności stanowi, moim zdaniem, jedną z najbardziej fundamentalnych cech gier komputerowych w ogóle. Jednakże założycielski spór *game studies* uświadomił nam potrzebę połączenia owych dwóch postaw teoretycznych (Petrowicz 2014: 81).

Petrowicz z jednej strony używa sformułowań takich jak „polemika znana pod nazwą sporu”, co samo w sobie wskazywałoby, że ów „spór” nie jest prawdziwym zjawiskiem, lecz wymyślonym przez polskich ludologów fantazmatem. On sam przyznaje, że zarówno badacze wiązani przez polskich ludologów ze sporem, jak i inni badacze z ośrodków zagranicznych nie rozpoznają wspomnianego przez Petrowicza „sporu” jako konfliktu. Mimo to dalsze słowa Petrowicza doskonale wpisują się w dominujący polski nurt ludologiczny – twierdzi on, że sprzeczność między fabułą a interaktywnością jest fundamentalną cechą gier oraz określa ten „spór” jako „założycielski” dla groznawstwa (*game studies*), chociaż brzmi to, jakby miał na myśli ludologię w polskim rozumieniu. Chociaż wspomniana przez Petrowicza sprzeczność między fabułą a interaktywnością jest tylko, jak zaznacza, jego opinią, nie występuje ona w ogólnościowym dyskursie badania gier. W wielu tekstach zachodnich badaczy, zwłaszcza pisanych przez *game designers*, wielokrotnie podnoszona jest kwestia nierozzerwalnej relacji między fabułą a mechaniką. Opowiadana przez grę historia, oraz sposób, w jaki jej elementy są reprezentowane w grze, są zawsze powiązane i zależne od zastosowanej technologii i jej mechanicznych możliwości ekspresji. Z tej racji, podejmując się kompetentnej analizy gry jako tekstu, nie można mówić o fabule w oderwaniu od

mechaniki, podobnie jak przy rzetelnym omawianiu filmu nie można analizować wyłącznie ścieżki dźwiękowej z pełnym pominięciem strony wizualnej. Przedstawiana w grze fabuła jest zawsze pewnego rodzaju kompromisem między historią, którą twórcy tekstu chcą przedstawić, a tym, na co pozwala silnik graficzny i mechanika gry.

Mimo to w Polsce od wielu lat narracja o „sporze”, a przynajmniej o powodowanej przez niego dychotomii, nadal jest dyskutowana:

Obecnie, szczególnie w zagranicznym piśmiennictwie, funkcjonują dwa odmienne paradygmaty naukowe: starszy, narratologiczny, i młodszy, oparty na terminologii Huizingi i Caillois [sic] – ludologiczny [1, 5] (Tymińska 2012: 4).

Cytat z Tymińskiej jaskrawo podkreśla nie tylko izolację polskiej ludologii od międzynarodowego dyskursu groznawczego, lecz także niezrozumienie tego, czym jest groznawstwo (*game studies*), a czym retoryka w obrębie typu analizy (ludologia i narratologia), co można zauważyć zwłaszcza w użyciu terminu „paradygmat naukowy”. Także Petrowicz, który sam wspominał o wątpliwych źródłach i zasadności narracji o „sporze między ludologią a narratologią”, swoimi argumentami sugeruje, że nie do końca rozumie istotę sytuacji, o której pisze:

Sprzeciw ludologii wobec wykorzystania narratologii w interpretacji i analizie gier wynikał głównie z uprzywilejowania fabuły w opisie dzieł medium, którego główną cechą jest interaktywność. Kategoryczny protest spowodował odrzucenie wszelkich elementów narracyjnych poza krąg zainteresowań ludologów (Petrowicz 2014: 89).

Powyższy cytat tworzy fałszywy obraz rzeczywistości naukowej z kilku powodów. Po pierwsze, odmalowuje ludologię jako nadrzędną w stosunku do narratologii, mimo że, jak już wspomniano wcześniej, obie są równorzędnymi retorykami używanymi do badania gier. Po drugie, o czym też już była mowa, analizowanie danego tekstu z użyciem konkretnej perspektywy badawczej nie jest jednoznaczne z wykluczeniem użycia do innych badań alternatywnych perspektyw badawczych. Po trzecie, z uwagi na swoją naturę, w której centrum zainteresowania leżą rozmaite aspekty zasad i mechaniki gry, w kręgu zainteresowań ludologii nigdy nie leżały elementy narracyjne, więc jak mogłaby ona je odrzucić? Po czwarte, fakt, że interaktywność jest główną cechą gier, nie jest równoznaczny z tym, iż jest to jedyna cecha gier i jednocześnie jedyna cecha, którą należy badać naukowo.

Podtrzymywanie i rozbudowywanie narracji o „sporze” o elementy, które nie zostały poruszone w oryginalnej wymianie poglądów (Konzack 2006: 119–120), prowadzi do dalszych rozbieżności między *game studies* w światowym rozumieniu i ludologią w

rozumieniu głównego nurtu polskiej ludologii, co dodatkowo wspiera próby podkreślenia jej wyjątkowego statusu:

W świetle sporu zachodnich badaczy gier, przywołanego przez Fraskę, wydaje się, że ludologia w polskim wydaniu (przy porównywalnym stażu i liczbie konferencji zorganizowanych przez DiGRA i PTBG) łagodzi wszelkie spory badaczy, a przynajmniej ich nie wywołuje. Badanie gier w Polsce nie rodzi również żadnych „kolonialistycznych/imperialistycznych” zakusów ze strony przedstawicieli którejkolwiek z dyscyplin i dziedzin naukowych (Surdyk 2009: 240).

Brak wyraźnie zarysowanej debaty między polskimi przedstawicielami retoryki ludologicznej a przedstawicielami retoryki narratologicznej nie powstrzymuje polskich ludologów dominującego nurtu od ciągłego przywoływania argumentu „o sporze” albo utrzymywaniu, że bez wspomnienia o nim nie można w ogóle badać gier. Trudno też, żeby ludologia w polskim rozumieniu powodowała jakiegokolwiek spory, jeżeli Nieludologiczne podejścia i metody badawcze są odrzucane lub marginalizowane. Skoro przedstawiciele głównego nurtu polskiej ludologii dowodzą, że ludologia powinna być traktowana jako oddzielna dyscyplina nauki i tylko ludolodzy, za pomocą narzędzi ludologicznych, mogą badać gry, to w takim razie oczywiste jest, że inne dyscypliny nie będą miały „zakusów” do badania gier, ponieważ w takim rozumieniu polska ludologia odmawia im takiego prawa.

Gamergate i Anita Sarkeesian

Na zakończenie warto wspomnieć o największej kontrowersji w przemyśle gier cyfrowych w roku 2014, która nieprawdopodobnie podzieliła opinie graczy, krytyków i groźnawców, czyli o aferze GamerGate. Sama afery, której nazwa pochodzi od hasztaga #GamerGate i związanego z nim ruchu, wiązała się z problematyką etyki, społeczności graczy, seksizmu i wykluczenia w kulturze gier cyfrowych. Sprawę GamerGate warto poruszyć z uwagi na jej dwa istotne aspekty: fakt, że nagłośniła ona tematykę gier i rozmaitych łączących się z nimi problemów w mediach masowego przekazu, oraz fakt, że związane z nią dyskusje i wypowiedzi w mediach i Internecie pokazały, że wiedza o grach i graczach w społeczeństwie jest szczątkowa i pełna nieścisłości.

Niezwykle istotną, o ile nie najistotniejszą – przynajmniej w kontekście rozważań przedstawionych w tym rozdziale – kwestią, którą należy brać pod uwagę przy omawianiu GamerGate, jest dramatyczna eskalacja tego ruchu oraz sposób, w jaki wymknął się spod

kontroli jej pomysłodawcom oraz jak ulegał późniejszym transformacjom. Ponieważ GamerGate przeszła w swojej „ewolucji” kilka zróżnicowanych etapów, dość trudno jest krótko wytłumaczyć, czego dotyczyła, a wiele osób do tej pory nie ma pewności, o co w niej dokładnie chodziło. Zamieszania tego nie umniejsza fakt, że osoby opowiadające się przeciwko GamerGate (*anti-GamerGaters*) twierdzą, że jest to anty-feministyczny i antyrównościowy ruch wpierniczający nękanie i prześladowanie, natomiast osoby opowiadające się za GamerGate (*GamerGaters*) utrzymują, że ważna jest dla nich tylko etyka w przemyśle gier cyfrowych i nie interesują się kwestiami kobiet, feminizmu i równości społecznej.

Cała sprawa miała swój początek w sensacji internetowej (*internet-drama*) związanej z osobami Zoë Quinn, jej byłego chłopaka oraz Nathana Graysona. W 2013 roku Quinn uczestniczyła w stworzeniu niezależnej gry *Depression Quest* (2013). Były chłopak Quinn, Eron Gjoni, opublikował w Internecie treści oskarżające ją o romans z Graysonem, dziennikarzem serwisu Kotaku. Efektem tego romansu miała być przychylna recenzja gry, napisana przez Graysona. Mimo że Grayson nigdy nie napisał recenzji gry *Depression Quest*, plotka ta sprowokowała powstanie licznych teorii spiskowych, w których padały argumenty, że gra ta zyskała większy rozgłos w efekcie romansu Quinn z autorem artykułu. Zaczęły pojawiać się komentarze na temat niezdrowej bliskości mediów i twórców. Wkrótce powstało zjawisko, które dziś określane jest jako GamerGate i które bardzo mocno skoncentrowało się na terminie „gracz” (*gamer*) oraz na poglądzie, że środowisko graczy (*gamer culture*) jest nieprzyjazne i wyklucza kobiety.

Kolejnym istotnym etapem rozwoju GamerGate było rozpoczęcie przez Anitę Sarkeesian, w roku 2013, serii filmów *Tropes vs. Women in Video Games*. Filmy, które opublikowała na serwisie YouTube (*Tropes vs. Women in Video Games, Season 1*)²⁹, trafiły do znacznie szerszej publiczności niż wcześniejsze publikacje akademickie również poruszające kwestie reprezentowania kobiet w grach.

Filmy Sarkeesian zapoczątkowały nową falę dyskusji wokół GamerGate, nie tylko w kontekście przedstawiania kobiet w grach, ale również w kontekście relacji między grami a kulturą. W *Tropes vs. Women in Video Games* Sarkeesian porusza wiele różnych kwestii związanych z rolą postaci kobiecych w grach, między innymi fakt, że w roli protagonisty gry kobiecych awatarów jest znacznie mniej niż awatarów męskich lub że postaci kobiece często pełnią w grach funkcję nagrody, a nie równoprawnej postaci. Ze względu na stosowaną przez nią retorykę, która bywa czasami tendencyjna i przerysowana, wiele osób opowiadających się za GamerGate zlekceważyło ją i jej tezy, argumentując, że nie można poważnie traktować

²⁹ Wszystkie części sezonu pierwszego dostępne są na serwisie YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61 [dostęp: 03.06.2016]

„agresywnej, przewrażliwionej feministki” (*Top 10 Gaming Controversies of 2014!*, Angry Joe, 2014)³⁰. Poruszane przez Sarkeesian problemy wiążą się jednak z bardzo istotną sprawą: gry stanowią część popkultury i część współczesnej rzeczywistości kulturowej. Dlatego jako produkty popkultury, potencjalnie aspirujące do miana dzieł sztuki, gry powinny być rozpatrywane z taką samą uwagą i „powagą”, co każdy inny tekst kultury.

Afera wokół GamerGate jest niezwykle skomplikowanym zjawiskiem, które swoim zasięgiem objęło bardzo dużą liczbę osób, wiele różnych środowisk i szeroki zakres tematów dotyczących współczesnego społeczeństwa informacyjnego. Trzeba pamiętać, że nie każda osoba opowiadająca się za GamerGate ucieka się do prześladowania i nękania innych przez Internet lub je popiera. Ponieważ obie strony dyskusji uciekają się do uproszczeń, uogólnień i skrajnych argumentów, to trudno oddzielić konstruktywne komentarze od agresji; wiąże się to z faktem, że akcja hasztagowa (*hashtag movement*) jest inicjatywą niemożliwą do kontrolowania przez kogokolwiek albo jakąkolwiek grupę. W efekcie pod ten sam hasztag mogą podpisać się zarówno osoby szukające konstruktywnej i merytorycznej dyskusji, jak i osoby, które chcą tylko kogoś obrazić i sprowokować kłótnię – nawet osoby, których wcale nie interesują problemy środowiska graczy czy przemysłu gier cyfrowych. Sugerowanie, że „ktoś nie jest prawdziwym graczem”, jeśli nie opowiada się za GamerGate, lub że ktoś został „wyprany mózgowo przez agresywne feministki”, jeśli opowiada się przeciwko GamerGate, sprowadza się do niczego więcej, jak tylko do wymiany inwektyw. W rzeczywistości natomiast miliony graczy to tak naprawdę osoby neutralne (*Top 10 Gaming Controversies of 2014!*, AngryJoe, 2014), oczekujące merytorycznej debaty, a nie internetowej nagonki.

³⁰ Dostępny na serwisie YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UwTjHXiN4qw> [dostęp: 03.06.2016]

Rozdział 3. Gry MMORPG jako czynnik stymulujący, integrujący i określający społeczności graczy

Miłosz Markocki

Wprowadzenie

W wielu pracach naukowych dotyczących gier sieciowych, czy też gier MMORPG, dużo miejsca poświęca się rozważaniom na temat graczy. Analizuje się ich pod różnymi względami, bardzo często w relacji między graczem a prowadzoną przez niego postacią (awatarem – patrz: Isbister 2006) albo w relacji między graczem a wirtualnym światem gry (Pearce, Artemesia 2009). Wynika to z faktu, że równie istotne jest nie tylko to, co gracz robi w wirtualnym środowisku, lecz także to, w jaki sposób może z nim wchodzić w interakcję. Uwaga, jaką wielu badaczy poświęca graczom, jest jak najbardziej uzasadniona. Trudne, o ile nie niemożliwe, jest badanie gier sieciowych, zwłaszcza typu MMORPG, bez uwzględnienia graczy (Williams, Heide Smith 2007); jak sama nazwa wskazuje, gry MMORPG (*massive multiplayer online roleplay game*) są „masowymi grami wieloosobowymi”, w których jednocześnie na danym serwerze gry można stworzyć od kilkuset do kilkunastu tysięcy postaci i zazwyczaj w każdym dowolnym momencie kilkuset użytkowników gra jednocześnie. Kiedy w jednym miejscu (czy to w świecie rzeczywistym czy wirtualnym) znajduje się tak duża liczba osób, nieuniknione jest to, że wejdą one w różnego rodzaju relacje i interakcje między sobą, a których owocem będą różnego rodzaju (formalne i nieformalne) społeczności graczy (Adams, Smith 2008). Istotne z perspektywy badawczej jest nie tylko przedstawienie różnych rodzajów społeczności graczy powstających w grach MMORPG oraz wokół nich, ale również wskazanie głównych społecznotwórczych aspektów tych gier, które ułatwiają i motywują graczy do łączenia się w te społeczności. Przedstawione poniżej wnioski oparte są na badaniach przeprowadzonych przeze mnie w różnych grach MMORPG od 2004 roku. Czynności badawcze wykonywane były między innymi w takich tytułach jak: *Lineage II* (NCsoft 2003), *World of Warcraft* (2004), *Star Trek Online* (Cryptic Studios 2010), *Star Wars: The Old Republic* (BioWare 2011), *Lord of the Rings Online* (Turbine 2007), *Age of Conan: Hyborian Adventures* (Funcom 2008) oraz *EVE Online* (CCP Games 2003).

Głównymi metodami badawczymi, które zostały zastosowane, były obserwacja uczestnicząca oraz wywiad środowiskowy. Mówiąc o obserwacji uczestniczącej, mam na

myśli granie w każdą z wymienionych gier przez co najmniej trzy miesiące. W przypadku większości gier jest to minimalny okres niezbędny do poznania jak największej liczby aspektów, które może zaoferować dany tytuł. Aby zapoznać się z nimi jak najdokładniej, należy doświadczyć gry nie tylko w trakcie tworzenia i rozwijania postaci oraz zdobywania nowych poziomów (tak zwane levelowanie, od angielskiego *level*, czyli „poziom”), ale również po osiągnięciu maksymalnego poziomu postaci w danej grze. Dopiero wtedy można poznać wszystko to, co gra oferuje w fazie tak zwanego *endgame*³¹, której doświadczenie przez badacza jest bardzo istotne w badaniu gier MMORPG. *Endgame* jest najważniejszą częścią tego typu gry, która ma podtrzymać zainteresowanie graczy i zatrzymać ich przy danym tytule jak najdłużej. Z tego powodu wielu graczy, z którymi rozmawiałem, przypisywało jej największe znaczenie. Uważali oni, że mało ciekawy, niezbyt wyzywający lub słabo zróżnicowany *endgame* powoduje, że bez względu na to, jak przyjemne i ciekawe było zdobywanie poziomów, całościowo gra zostanie odebrana jako słaba, a gracze szybko się nią znudzą. Wywiady środowiskowe przeprowadzałem nie tylko osobiście lub przy użyciu korespondencji elektronicznej, ale również w trakcie gry, głównie za pomocą wbudowanego w system danej gry chatu oraz specjalnych programów przeznaczonych do komunikacji głosowej, na przykład *TeamSpeak* albo *Ventrilo*, które obsługują serwery, umożliwiające jednoczesną rozmowę wielu graczom (zazwyczaj w jednej rozmowie może uczestniczyć od dziesięciu do trzydziestu osób). Wywiadów nie prowadziłem według arkuszy pytań, ale metodą wolnej dyskusji, pozwalając swoim rozmówcom na opowiadanie o tym, co ich najbardziej interesowało lub zrobiło na nich największe wrażenie. Zamieszczone w tekście skróty i nazwy są tymi, których używają sami gracze i za pomocą których określali innych graczy oraz samych siebie. Liczby, definicje i podziały przytoczone poniżej są średnią wyprowadzoną przeze mnie na podstawie opinii graczy, moich własnych obserwacji oraz treści postów na oficjalnych forach gier i forach fanowskich.

Należy również zwrócić uwagę na fakt, że na przestrzeni lat zmieniło się podejście zarówno graczy, jak i producentów do gier MMORPG. Obecnie są one bardziej nastawione na jak najszerszą i jak najmniej wyspecjalizowaną grupę odbiorców (skutek *casual revolution*); dlatego też producenci wprowadzają do nich systemy, dzięki którym gracz poświęca na rozgrywkę mniej czasu niż dziesięć lat temu. Na tej podstawie gracze obecnie z reguły klasyfikują siebie i innych graczy do poszczególnych grup omówionych niżej w inny sposób niż jeszcze kilka lat temu. Między innymi dlatego podane poniżej dane należy traktować raczej jako przybliżone wytyczne, a nie jako zdefiniowane granice.

³¹ Patrz słownik.

Poniższy tekst nie nawiązuje również do taksonomii graczy autorstwa Richarda Bartle'a (ani nie uwzględnia jej zastosowania) (<http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>) z kilku istotnych powodów. Po pierwsze, Bartle opracował swoją taksonomię w roku 1990 na podstawie ankiet przeprowadzonych wśród graczy gier typu MUD. MUD-y są zupełnie inne niż gry typu MMORPG, więc wnioski wyciągnięte z badań nad MUD-ami trudno przenieść na inne rodzaje gier. W przypadku prostszych (przeznaczonych dla *casual* graczy) tytułów ten podział może znaleźć zastosowanie, jednak próby stosowania go do każdej możliwej gry MMORPG jest posunięciem bardzo wątpliwym merytorycznie. Po drugie, ta taksonomia skupia się na motywacji pojedynczych graczy jako indywidualnych jednostek, podczas gdy poniższy tekst dotyczy grup i społeczności graczy i nie zajmuje się kwestią motywacji *sensu stricte*. Po trzecie, kiedy obecnie badacze gier cyfrowych sięgają po taksonomię Bartle'a, to korzystają oni zazwyczaj z rozbudowanych lub zmodyfikowanych wersji tego narzędzia, mających bardziej przystawać do rzeczywistości nowo powstających gier, zwłaszcza gier sieciowych i typu MMORPG. Sam Bartle wielokrotnie krytycznie wypowiadał się na temat nadużyć oraz błędnego używania jego taksonomii i teorii, zwracając uwagę, że może ona nie przystawać do wielu innych typów gier, w tym również do gier typu MMORPG³².

W tym miejscu należy dodać, że zarówno ten, jak i następny rozdział nie mają charakteru interpretacyjnego. W obu przedstawiam różne aspekty rozmaitych praktyk graczy oraz różne elementy samych gier MMORPG, które mogą zostać użyte w tych praktykach jako narzędzia służące do uzyskania konkretnego celu przez graczy. Część sformułowań i terminów może się powtarzać w obu rozdziałach, a nawet niektóre obserwacje mogą na pierwszy rzut oka wydawać się podobne. Taki stan rzeczy wynika z fundamentalnej nierozzerwalności kwestii społecznościowych i tożsamościowych; przynależność gracza do konkretnej społeczności stanowi ważną część jego tożsamości – zarówno jednostkowej, jak i przede wszystkim grupowej.

Společności graczy

Společnotwórcze aspekty gier MMORPG są dobrze widoczne już nawet zanim dana osoba zacznie grać w którąkolwiek z nich. Gry MMORPG różnią się w znacznym stopniu od innych gier komputerowych, co powoduje, że sama decyzja wypróbowania takiej gry umieszcza

³² Więcej na temat nadużyć taksonomii Bartle'a można dowiedzieć się z nagrania wykładu *Player Type Theory: Uses and Abuses*, wygłoszonego na konferencji *Casual Connect Europe* w styczniu 2012 r. przez samego autora. Nagranie jest dostępne na serwisie YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=ZlZLbE-93nc> [dostęp: 24.05.2016].

osobę w społeczności graczy MMORPG (Castell, Jenson 2007). Ta społeczność nie tylko używa specyficznych terminów (jak np. tank, dps, dd czy healer), ale również kieruje się pewnymi zasadami zachowania w grach. Część tych zasad jest wymuszana przez regulamin gier (jak np. nieużywanie obraźliwych czy sugestywnych słów jako nicków czy nazw gildii)³³, natomiast część zasad stworzyli sami gracze (np. niepodkradanie potworów innym graczom – tak zwane *kill steal*, w skrócie „ks”)³⁴.

Kolejnym ciekawym mechanizmem dotyczącym gier MMORPG jest ich powstawanie na podstawie już istniejących artefaktów i zjawisk kulturowych. Z perspektywy producentów gry jest to bardzo rozsądne posunięcie, ponieważ obranie tej strategii umożliwia im zwiększenie docelowej grupy odbiorców. Tworząc grę w jakimś konkretnym uniwersum³⁵ ze znanych książek, seriali, filmów czy nawet innych gier, producent może liczyć nie tylko na graczy, ale również na fanów danego dzieła jako grupę potencjalnych nabywców swojego produktu. Dlatego tak często można znaleźć popularne tytuły z dopiskiem *Online*, co informuje kupującego, że dany produkt jest grą MMORPG, umiejscowioną w danym uniwersum. Najbardziej oczywiste przykłady takich gier to: *Star Trek Online*, *Star Wars: The Old Republic* czy *Lord of the Rings Online*. Kilka innych nawiązuje nie tylko do literatury czy filmów, ale również do innych gier, jak na przykład *World of Warcraft*, która jest kontynuacją gier typu RTS z serii *Warcraft*. Zapożyczenia z kultury popularnej nie ograniczają się jednak tylko do tego. Korzystne dla twórców jest zatem dbanie, aby gracze czuli się „jak u siebie”, grając w daną grę, a we współczesnym świecie globalnej sieci, najłatwiejszym sposobem na osiągnięcie tego jest korzystanie z zasobów kultury popularnej³⁶.

Dobrym przykładem oparcia gry na uniwersum z książek jest gra *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar* (w skrócie LOTRO lub LotRO), stworzona przez firmę Turbine, która przedstawia świat z trylogii książek J. R. R. Tolkiena *Władca Pierścieni*. Gra miała swoją premierę w 2007 roku i była odpowiedzią na rosnącą popularność i zainteresowanie twórczością Tolkiena, związaną z filmami Petera Jacksona (*Lord of the Rings* 2001–2003), głównie w Internecie. Gracze sięgający po tę grę mogą przenieść się w miejsca opisane w książkach, jak również uczestniczyć w opisanych wydarzeniach³⁷. Kierując swoją postacią, gracz może pomóc Drużynie Pierścienia w pokonaniu trudności, jakie

³³ http://eu.blizzard.com/en-gb/company/legal/wow_tou.html#IV [dostęp: 06.05.2016].

³⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/Kill_stealing [dostęp: 06.05.2016].

³⁵ Uniwersum – inaczej wszechświat; tu świat przedstawiony w danym tekście oraz wszystkich związanych z nim produktach, na podstawie: *Słownik języka polskiego*, t. 5, red. M. Bańko, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 471

³⁶ Kwestia tego, jak istotne dla graczy jest osadzenie danej gry MMORPG w konkretnym uniwersum lub konwencji (np. gra, w której można grać piratem), została omówiona w artykule *Zjawisko popularności gier MMORPG* (Markocki 2008).

³⁷ <http://www.lotro.com/en/explore/world> [dostęp: 03.04.2016].

napotkają na na swojej drodze, co pozwala mu przeżyć ponownie ulubione sceny z *Władcy Pierścieni*, nie jako bierny obserwator, ale jako aktywny uczestnik³⁸. Oczywiście twórcy gry nie chcieli zmieniać oryginalnej fabuły, dlatego postacie graczy nie biorą bezpośredniego udziału w tych samych wydarzeniach co Drużyna Pierścienia wypełniająca swoją misję. Zadania, które wykonują gracze, mają jednak wpływ na powodzenie tej misji – można zatem powiedzieć, że gracze tylko pośrednio pomagają członkom Drużyny, ale nadal od akcji użytkowników zależy los całego Śródziemia. Co więcej, gracze mogą również spotkać postaci z książek i wchodzić z nimi w interakcje, dowiadując się o wydarzeniach opisanych w oryginalnym tekście z innej perspektywy. Ciekawym przykładem takiego rozwiązania jest pojawianie się podczas niektórych walk z bossami postaci głównych bohaterów *Władcy Pierścieni* (takich jak Gandalf), które na różne sposoby pomagają grupie graczy pokonać przeciwnika. Daje to graczom niepowtarzalną okazję, poprzez swoje postaci, by stanąć do walki przeciwko sługom Saurona ramię w ramię z ulubionym bohaterem Tolkienowskim. Gra ta jest czymś wyjątkowym dla fanów twórczości Tolkiena, ponieważ umożliwia im wejście w fantastyczny świat Śródziemia w sposób bardziej interaktywny niż oglądanie filmów lub czytanie powieści. Warte uwagi jest też nazwanie grupy graczy „drużyną” (w oryginale *fellowship*), co jest nawiązaniem do Drużyny Pierścienia (w oryginale *The Fellowship of the Ring*). W tym przypadku społecznotwórczy aspekt gier MMORPG polega na łączeniu dwóch już istniejących społeczności, jaką są gracze MMORPG i fani *Władcy Pierścieni*. Podobnym mechanizmem jest tworzenie kolejnej społeczności (podgrupy) w już istniejącej społeczności danego fandomu, jak w przypadku gry *Star Trek Online* – część społeczności fanów uniwersum *Star Trek* tworzy podspołeczność graczy MMORPG.

Następnym mechanizmem społecznotwórczym jest wybór serwera, na którym gracz chciałby rozpocząć swoją przygodę w świecie gry, pod kątem interakcji z innymi graczami. Dotyczy to tylko tych gier, w których istnieje możliwość wyboru rodzaju serwera (np. w grze *Lineage II* są różne serwery dla różnych stref czasowych, ale wszystkie są typu PvP, albo jak w *EVE Online*, w której jest jeden megaserver typu PvP). Serwery są zazwyczaj podzielone na cztery rodzaje: PvE, PvP, RP PvE oraz RP PvP. Skrót PvP (z angielskiego *player versus player*) tłumaczy się jako „gracz kontra gracz” lub „gracz przeciwko graczowi”. Na serwerze tego typu walka między graczami jest dozwolona w prawie każdym miejscu świata gry, poza specjalnymi strefami, najczęściej regionami, w których gracze zaczynają swoją przygodę (tzw. regiony startowe). Ta polityka ma chronić początkujących przed agresją graczy z rozwiniętymi postaciami, aby postać, która dopiero zaczyna grę, nie została zabita

³⁸ http://www.lotro.com/en/game/features#_epic-story [dostęp: 03.04.2016].

natychmiast po rozpoczęciu gry. Serwery PvP skupiają głównie graczy, których nie satysfakcjonuje gra jedynie przeciwko systemowi gry. Takie osoby szukają dodatkowego wyzwania i dreszczyku emocji poprzez mierzenie swoich umiejętności z innymi graczami. Skrót PvE (z angielskiego *player versus environment*) można przetłumaczyć jako „gracz kontra środowisko”, lub „gracz przeciwko światu gry”. Na tego typu serwerze gracze są skoncentrowani na walce z przeciwnikami kierowanymi przez system gry. Kiedy napotkają innego gracza, to nie mogą go zaatakować, o ile nie znajdują się w specjalnej strefie, w której walka między graczami jest dozwolona. Na serwerach PvE grają głównie osoby, które nie lubią „co chwila oglądać się przez ramię”, aby upewnić się, że jakiś inny gracz nie zaatakuje ich i w ten sposób nie zepsuje im gry. Co ważniejsze, wyzwania w rozgrywce typu PvE bardzo często przerastają możliwości pojedynczych graczy, więc o wiele częściej łączą się oni w grupy i społeczności. Niektóre z tych grup są tylko tymczasowe (na przykład tworzone na potrzeby pokonania pojedynczego world bossa), a czasem są to trwale zorganizowane społeczności graczy nazywane najczęściej gildiami (zdarzają się przypadki gildii istniejących nawet kilka lat).

Skrót RP oznacza *roleplay*, co możemy tłumaczyć jako „odgrywanie” albo „granie roli”. Serwery typu RP są przeznaczone dla graczy, którzy chcą odgrywać swoje postaci w świecie gry. Z tego powodu na serwerach tego typu panują specjalne dodatkowe zasady, mające ułatwić odgrywanie postaci. Dotyczą one chociażby imion i nazw, jakie gracze mogą nadawać swoim postaciom lub zakładanym gildiom, które powinny być realistyczne dla świata gry, dlatego też takie imiona jak Anka99, Rumcajs czy Spawacz są niezgodne z regulaminem. Gracze na serwerach RP są zobowiązani do prowadzenia rozmów na ogólnych czatach gry nie jak zwykli gracze, ale językiem, jakim posługują się mieszkańcy świata gry. Dlatego gracze powinni unikać używania na czatach skrótów i terminów typowych dla żargonu graczy. Przykładem komunikatu typowego dla gier MMORPG, który łamałby regulamin serwera typu RP, jest „LFG HM lvl 100 pala healer”. Ta wiadomość, składająca się niemal wyłącznie ze zbioru skrótów – które dla graczy są zrozumiałe i dostarczają wszystkich potrzebnych informacji (kto?, co?, i w jakim celu?) – oznacza, że „gracz z postacią paladyna na poziomie setnym, który specjalizuje się w leczeniu, szuka grupy innych osób chętnych do walki z bossami w lokacji o nazwie Highmaul”. Na serwerze typu RP ta sama wiadomość musiałaby zostać sformułowana w taki sposób, aby brzmiała realistycznie w kontekście świata gry, na przykład: „Grupa bohaterów poszukuje towarzyszy do zniszczenia zła lęgnącego się w Black Wing Lair”. *Roleplay* cechuje się tym, że z samej swojej natury do zaistnienia wymaga grupy (dwóch lub więcej) osób, a nie pojedynczych graczy. Z tego

względu chęć gracza do zaangażowania się w *roleplay* wymaga od niego przystąpienia do społeczności graczy RP, która to tworzy wspólną fantazję siłami wszystkich swoich członków.

Wybór serwera (o ile ten wybór jest możliwy) powoduje, że gracz dołącza do kolejnych społeczności graczy: gracze PvP lub PvE oraz gracze RP albo nieRP. Oprócz tych czterech kategorii użytkowników można jeszcze podzielić na dwie, czasami trzy, podgrupy: *casual* i *hardcore* oraz tych, którzy czasami nazywani są „zwykłymi graczami” albo „*semi-hardcore*” przez innych. Tryb rozgrywki oferowany przez gry typu MMORPG zazwyczaj charakteryzuje się tym, że wymaga od graczy zaangażowania i wytrwałości. Najczęściej osiągnięcie pewnych celów jest możliwe tylko przez poświęcenie na grę dużej ilości czasu (zazwyczaj jest to przynajmniej dwadzieścia godzin tygodniowo). Dlatego też kwestia czasu spędzonego w grze jest istotnym aspektem wykorzystywanym przez graczy do określania samych siebie i innych. Gracze *casual* to osoby, które z różnych powodów poświęcają na MMORPG tylko kilka godzin w tygodniu. Dużą część tej grupy stanowią osoby pracujące, które mają czas tylko w weekendy albo jedną do trzech godzin dziennie, oraz dzieci w wieku przedlicealnym (grupa wiekowa 10–15 lat). Ogólnie mianem gracza *casual* określana jest każda osoba, która nie przeznaczą na grę dużo czasu i gra nieregularnie (na przykład tylko w weekendy).

Kategoria graczy *hardcore* jest dosyć szeroka i mało precyzyjnie określona. Ogólnie do tej grupy zaliczają się osoby, które poświęcają dużo czasu grze, najczęściej po kilka godzin dziennie. Ktoś, kto spędza w grze po sześć do ośmiu godzin dziennie zostanie raczej zaliczony do grupy graczy *hardcore*. Do tej grupy należą również tak zwani zawodowi gracze, czyli osoby, które znalazły sposób na zarabianie realnych pieniędzy, grając w MMORPG. Takie osoby czerpią dochody głównie z turniejów; dobrym tego przykładem jest turniej Areny z gry *World of Warcraft*, rozgrywany podczas BlizzConu³⁹. Do kategorii *hardcore* zaliczają się także osoby, które zbierają się regularnie trzy do sześciu razy w tygodniu, aby pokonać największe wyzwania w danej grze podczas tzw. raidów. Raidem najczęściej nazywa się specjalną lokację tworzoną dla większej grupy graczy. Znajduje się w niej od kilku do kilkunastu bossów (bardzo silnych przeciwników kierowanych przez system) i zadaniem graczy jest pokonanie ich wszystkich. Co jakiś czas, najczęściej raz na tydzień, lokacja i bossy są restartowane, więc gracze mogą ponownie podjąć wyzwanie. Film dokumentalny *Race to World First* (2013) na przykładzie gry *World of Warcraft* bardzo

³⁹ Konwent firmy Blizzard organizowany corocznie od 2005 r. (z wyjątkiem 2012 r.), więcej informacji o imprezie na stronie firmy <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/events/> [dostęp: 12.05.2016].

dobrze przedstawia atmosferę rywalizacji pośród gildii graczy *hardcore* o tytuł „pierwszej gildii na świecie”, czyli tej, która jako pierwsza na świecie zabiła danego bossa⁴⁰.

Natomiast zwykli gracze czy gracze *semi-hardcore* to osoby, które można usytuować gdzieś pomiędzy graczami *casual* a *hardcore*. Są to na przykład osoby, którzy biorą udział w raidach dwa–trzy razy w tygodniu. Grają regularnie, a nie tylko weekendy, ale najwyżej po trzy, może cztery godziny, a nie ponad siedem. Ogólnie wszystkie te definicje (*casual*, *semi-hardcore*, *hardcore*) są bardzo płynne i niewyraźne; w większości przypadków to gracze sami określają, w której kategorii się widzą. Dla jednej osoby granie cztery dni w tygodniu po pięć godzin oznacza już bycie graczem *hardcore*, podczas gdy dla innych oznacza bycie graczem *casual*. Jak już wspomniano wcześniej, określanie osób mianem *hardcore* i *casual* drastycznie się zmieniło na przestrzeni ostatnich dziesięciu do dwunastu lat. Obecnie gracze, którzy grają po średnio dwie godziny dziennie, mogą osiągnąć w wielu grach MMORPG to samo, na co dziesięć lat temu musieliby poświęcić przynajmniej cztery do pięciu godzin dziennie. Dlatego też, jako że gracze swoje zdanie o innych graczach opierają głównie na podstawie czasu spędzonego w grze, to osoba, która gra średnio cztery godziny dziennie, zostanie obecnie raczej zaklasyfikowana do grupy *hardcore*, a dziesięć lat temu byłaby uznana za *casual*.

Obecnie przywiązywanie tak dużej wagi do aspektu „czasu spędzonego w grze” w kontekście przypisywania graczy do kategorii *casual* albo *hardcore* może wiązać się z prostym faktem, że inne, wcześniej stosowane wyznaczniki przestały być miarodajne. W pierwszych latach popularności gier MMORPG jednym z łatwiejszych do zaobserwowania wyznaczników klasyfikujących danego gracza jako *hardcore* były przedmioty, które nosiła jego postać. W czasach, kiedy gry te wymagały od graczy znacznie większej ilości czasu i zdolności, aby zdobyć najlepszy ekwipunek, konkretne elementy zbroi czy broni jednoznacznie świadczyło o zaangażowaniu gracza. Wraz ze wzrostem popularności MMORPG rozwinął się jednak rynek nielegalnego handlu przedmiotami i postaciami z tych gier. W okresie, kiedy coraz powszechniejsze stało się kupowanie rzadkich przedmiotów za prawdziwe pieniądze lub walutę z gry, gracze przestali traktować wyposażenie postaci jako wyznacznik tego, czy gracz kierujący daną postacią jest typu *hardcore* czy *casual*. Brak możliwości szybkiej i jednoznacznej weryfikacji, czy dana osoba zdobyła własnymi siłami i umiejętnościami dane przedmioty, czy tylko je kupił sprawił, że gracze przestali traktować ekwipunek postaci jako narzędzie do klasyfikowania graczy jako *hardcore* czy *casual*.

⁴⁰ <http://www.racetoworldfirst.com/> [dostęp: 12.05.2016].

Podstawową jednostką społeczną w grach MMORPG są gildie (w różnych grach zwane również, na przykład, klanami czy flotami). Gildia jest grupą graczy, którzy działają wspólnie w celu pokonania najtrudniejszych wyzwań. Wielkość gildii jest czasami ograniczona przez grę, np. w grze *Lineage II* – gdzie gildie nazywane są klanami – do klanu może początkowo należeć zaledwie dziesięć osób. Jednak w tej grze zarówno postacie graczy, jak i klany, mają poziomy – dlatego też gracze mogą rozwijać swoje klany tak samo jak swoje awatary, przez co uzyskują dostęp do nowych opcji; w miarę rozwijania klanu na kolejne, wyższe poziomy mogą przyjmować coraz więcej osób, maksymalnie do dwustu dwudziestu. W innych grach zazwyczaj nie ma ograniczeń dotyczących liczby członków gildii; na przykład w *Star Trek Online* – gdzie gildie zwane są flotami – dana flota może mieć zarówno dwunastu członków, jak i ponad trzystu. Jednak w większości gier, głównie ze względów organizacyjnych, można spotkać gildie liczące przeważnie od dziesięciu do pięćdziesięciu osób. Wynika to również z faktu, iż w wielu grach raidy są obecnie przeznaczone dla grup od około dziesięciu do dwudziestu kilku osób, a jednym z głównych celów łączenia się graczy w gildie jest znalezienie stałej grupy graczy, którzy wspólnymi siłami będą w stanie pokonać najsilniejszych bossów.

Oprócz ułatwienia organizowania się na raidy, gry MMORPG dostarczają również innych powodów, dla których osoby chętnie łączą się w gildie. Dobrym przykładem jest *Star Trek Online*, w której flota może wybudować własną stację kosmiczną, ambasadę czy kopalnię na asteroidzie. Do rozbudowy owych lokacji jest potrzebna olbrzymia ilość materiałów (surowców pozyskiwanych lub kupowanych w świecie gry), do zebrania których niezbędna jest współpraca wielu osób. Inny bardzo ciekawy mechanizm powstawania flot w *Star Trek Online* wynika z faktu, iż w tej grze nie ma podziału serwerów. Dla wszystkich graczy przeznaczony jest jeden megaserwer. Dlatego w tym przypadku bardzo istotnym powodem powstawania flot jest aspekt *roleplay*. Ponieważ nie ma ani specjalnych serwerów, ani stref, w których gracze mogliby swobodnie odgrywać swoje postacie bez ryzyka, że inni postronni gracze nie zaczną im przeszkadzać, gracze RP w *Star Trek Online* zaczęli łączyć się w tak zwane floty RP, czyli grupy zrzeszające osoby szukające stałej grupy graczy, z którymi mogliby swobodnie odgrywać swoje postacie. Wprowadzenie lokacji tylko do użytku członków floty dodatkowo motywuje graczy RP do lepszej organizacji i łączenia się we floty. W takiej sytuacji nie tylko mogą się umawiać na wspólny *roleplay*, ale również mogą to robić w lokacji, do której mają dostęp tylko oni, zatem nikt nie będzie im przeszkadzał.

Z kolei w grach takich jak *Age of Conan* czy *ArcheAge* (XL Games 2014) jednym z głównych powodów łączenia się graczy w gildie jest możliwość wybudowania własnej

gildiowej twierdzy (w obu grach)⁴¹, gildiowego miasta (tak jak w *Age of Conan*)⁴² lub gildiowej wioski (tak jak w *ArcheAge*). W przypadku budowania twierdzy czy miasta/wioski, potrzebna jest duża liczba graczy, przede wszystkim ze względu na ilość materiałów koniecznych do zebrania. Innym ważnym powodem, dla którego gracze łączą się w gildie, jest fakt, że w *ArcheAge*, jak również w wielu innych grach, pojedynczy gracz może wybrać ograniczoną liczbę umiejętności rzemieślniczych. Do budowy twierdzy potrzebni są zatem gracze z różnymi zestawami umiejętności. Gildia potrzebuje zarówno kamieniarzy, cieśli, kowali, tkaczy czy innych specjalistów do produkcji surowych materiałów i komponentów, jak i architektów, którzy następnie będą mogli użyć tych materiałów do zbudowania odpowiednich budynków. Oprócz konieczności zebrania sporej grupy graczy do wybudowania twierdzy, która następnie daje korzyści całej gildii, wielu członków gildii jest również potrzebnych do obrony twierdzy przed innymi gildiami. W kilku grach, jak na przykład *ArcheAge*, *Lineage II* czy *Age of Conan*, istnieją twierdze, które mogą być zdobyte, lub zbudowane przez gildie, jednak liczba owych twierdz lub miejsc pod ich budowę są zawsze ograniczone. Z uwagi na fakt, że posiadanie przez daną gildię twierdzy daje wiele rozmaitych korzyści, konkurencja pośród gildii o kontrolę nad twierdzami (czyli walka o nie w świecie gry) jest powszechna i intensywna.

Tego typu walki wymagają dobrej organizacji i dużej ilości czasu, dlatego też tymi aspektami gier zajmują się niemal tylko i wyłącznie tak zwane gildie *hardcore*. Z tego powodu przy rozważaniu kwestii związanych z gildiami nie można zapominać o kategoriach *hardcore* i *casual*. Często gildie, reklamując się na stronach, forach czy na czacie gry, używają tych kategorii. Daje to potencjalnym nowym rekrutom wstępne pojęcie o tym, jakie cele ma gildia. Jeśli gildia w *World of Warcraft* określa się jako *hardcore*, to gracz może się spodziewać, że szukają osób, które mogą być dostępne na raidach przynajmniej cztery razy w tygodniu. Jeśli w *Lineage II* lub *ArcheAge* gildia/klan określają się jako *hardcore*, znaczy to, że ich dowództwo ma ambicję walczenia o kontrolę nad twierdzami. Natomiast jeśli gildia reklamuje się jako *casual*, oznacza to, że dowództwo nie ma zbyt ambitnych planów – prawdopodobnie organizują raidy dwa lub trzy razy w tygodniu i koncentrują się na pomniejszych celach, a nie na największych wyzwaniach w grze. Większość gildii RP określa się jako *casual*, ponieważ ich główną funkcją jest zrzeszanie ludzi chcących odgrywać swoje postaci, nie zaś walczyć z najtrudniejszymi bossami. Oczywiście są gildie, które regularnie raidują i mają ambicje pokonać najsilniejszych bossów, a są jednocześnie gildiami RP, jednak

⁴¹ <http://www.ageofconan.com/gameplay/pvp> [dostęp: 06.05.2016].

⁴² <http://www.ageofconan.com/gameplay/guilds> [dostęp: 06.05.2016].

w ich przypadku to *roleplay* jest głównym celem, a raidy są jedynie dodatkiem i kolejnym rodzajem tła fabularnego dla odgrywania postaci.

Ciekawym aspektem społeczności, jakimi są gildie, jest to, że istnieją dwa bardzo wyraźne podejścia do zakładania owych form społeczności. Mianowicie obok wszystkich innych podziałów istnieje jeszcze jeden, który dużo mówi o danej gildii w kontekście społecznotwórczym: podział gildii na międzynarodowe i narodowe – czyli takie, które przyjmują osoby spełniające wymagania rekrutacji, a kraj pochodzenia gracza nie gra roli, oraz takie, które przyjmują tylko graczy danej narodowości. Co ciekawe, podczas prowadzenia badań wielokrotnie okazywało się, że najczęściej narodowych gildii tworzą gracze z krajów, w których panują bardzo silne tendencje nacjonalistyczne. Nie spotkałem się z gildiami przeznaczonymi tylko dla Holendrów, Anglików czy Hiszpanów, natomiast często gildie narodowe tworzyli gracze z krajów bałkańskich lub wschodniej Europy (jak Rosja, Ukraina, Serbia, Macedonia czy Polska). Spotkałem również kilka gildii narodowych ze Skandynawii, jednak w przypadku gildii tylko norweskich czy szwedzkich najczęstszym uzasadnieniem była kwestia językowa. Członkowie tych gildii często używali argumentu, że bardzo mało osób z reszty Europy uczy się języków skandynawskich, a nie każdy Szwed czy Norweg zna angielski na tyle, aby swobodnie móc się porozumiewać z graczami, dla których często angielski jest również językiem obcym. Podobne argumenty podawali członkowie gildii przeznaczonych tylko dla Rosjan, Ukraińców czy Serbów, podając dodatkowy argument, że część gier obsługuje alfabet rosyjski, więc mogli na czacie gildiovym porozumiewać się w tym języku.

W przedstawionym powyżej podziale z kilku względów nie zostali uwzględnieni tak zwani farmerzy (spolszczenie angielskiego *gold farmers*). Farmerzy to osoby, które spędzają w grach MMORPG bardzo dużo czasu w celu zdobycia jak największej ilości waluty danej gry, aby następnie tę walutę sprzedać za prawdziwe pieniądze. Jednym z powodów pominięcia tej grupy w dyskusji jest fakt, że spora część postaci zdobywających walutę z gry nie jest prowadzona przez żywe osoby, tylko przez oprogramowanie funkcjonujące na podstawie skomplikowanych algorytmów – tak zwane boty. Również większość moich rozmówców odmawiała zakwalifikowania farmerów do jakiegokolwiek kategorii graczy, uzasadniając swoją postawę stwierdzeniem, że dla nich gold farmerzy nie są graczami. Do tendencji do odmawiania farmerom tożsamości „gracza” przyczynia się też fakt, że często postacie farmerów (czy to prowadzone przez osobę, czy przez program) przebywają całe dni w jednym miejscu gry, ignorując pozostałą część świata i systemu danego tytułu. Farmerzy nie grają *de facto* w daną grę (innymi słowy, nie badają świata przedstawionego, nie stawiają

czoła wyzwaniom, nie rozwijają umiejętności i nie są zainteresowani historią świata i fabułą gry), tylko wykonują jedną lub dwie czynności, które przynoszą im największy zysk.

Gracze solo

Obok podstawowej jednostki społecznej w grach MMORPG, jakimi są gildie, istnieje również interesująca społeczność graczy określających się jako gracze solo, czyli osoby grające w pojedynkę. Można zadać pytanie, czemu ktoś, kto zamierza grać w pojedynkę, sięga po tego typu grę – sama nazwa rozgrywki wskazuje przecież na domyślną masowość. Często gracze solo w swoich wypowiedziach podkreślają jakość świata przedstawionego, argumentując, że tylko gry sieciowe typu MMORPG są dostatecznie rozbudowane i dają im dostęp do olbrzymiego świata gry. Rozmachowi i staranności, jaki prezentują gry sieciowe pod tym względem, nie dorównuje żadna gra dla pojedynczego gracza. Sposób prowadzenia rozgrywki, czyli styl gry, określany przez graczy jako solo, jest dosyć specyficzny. Tacy gracze nie są członkami gildii czy klanu. Lubią odwiedzać niezbyt popularne miejsca, aby w samotności i w spokoju odkrywać świat gry i zabijać potwory. Często inni gracze, w celu szybszego zabijania stworów lub wykonania jakiegoś zadania, współpracują i łączą się w grupy, chociażby tymczasowe, natomiast gracze solo tego nie robią. Z oczywistych względów gracze solo nie będą też należeć do społeczności graczy uprawiających *roleplay*, ponieważ do odgrywania własnej postaci niezbędna jest interakcja z innymi graczami. Również takich graczy zazwyczaj nie zaliczy się do społeczności graczy *hardcore*, aczkolwiek niektóre gry umożliwiają graczowi solo zdobycie statusu gracza *hardcore*, i to nie tylko ze względu na ilość czasu spędzanego w grze. Na przykład w grze *EVE Online*, gdzie gracze znajdują się na jednym megaserwerze i praktycznie cała gospodarka jest od nich uzależniona, pojedynczy gracz może w jakiejś dziedzinie gospodarki osiągnąć niesamowitą specjalizację i dzięki długim godzinom gry dorobić się olbrzymiego majątku oraz pozycji i dzięki temu uzyskać status gracza *hardcore*.

Warto jednak tutaj się zatrzymać i zastanowić się przez chwilę nad koncepcją społeczności graczy solo. Czy w ogóle może istnieć ktoś taki, jak gracz solo, w grach typu MMORPG? Gracz, który woli grać w pojedynkę, ale wybiera grę typu MMORPG prędzej czy później zostanie postawiony przed ważnym wyborem – czy jest w stanie nagiąć swój styl gry i tolerować innych graczy, czy też nie? Taka sytuacja jest spowodowana faktem, że w wielu

grach całkiem duża liczba elementów gry jest dostępna tylko dla mniejszych lub większych grup graczy, jak chociażby wspomniane już wcześniej raidy lub specjalne lokacje zwane często lochami (od ang. *dungeon*), przeznaczone dla mniejszych grup. Wziąwszy to pod uwagę, gracz solo nastawiony na odkrywanie i poznawanie świata gry będzie zmuszony do podjęcia decyzji, czy przyłączyć się do grupy innych graczy, aby poznać część fabuły i świata gry związanych z danym lochem czy raidem, czy też nie? Jednak jeśli taki gracz zdecyduje się na współpracę, to technicznie przestaje być graczem solo, gdyż nie gra już w pojedynkę, tylko musi współpracować z grupą kilku do kilkunastu innych graczy, aby osiągnąć swój cel.

Innym przykładem jest sytuacja, w której gracz solo znajduje się w danym miejscu świata gry i zabija potwory. Można powiedzieć, że jest graczem solo, ponieważ walczy w pojedynkę, a stwory reagują tylko na jego działania. Jednak sytuacja zmienia się w momencie, kiedy do tego samego miejsca przybędzie jeden lub więcej innych graczy. Nawet jeśli nie stworzą oni grupy i każdy z nich będzie walczył w pojedynkę, to jednak już ciężko jest twierdzić, że każdy z nich jest graczem solo. Wynika to z prostego faktu, że mimo tego, że żaden z nich nie współpracuje z innymi, to jednak ich zachowanie zmienia się pod wpływem działań innych graczy. Co ważniejsze, również zachowanie potworów zmienia się pod wpływem większej liczby graczy w danym miejscu. Jak w sytuacji, kiedy jeden gracz (Gracz 1) chce zaatakować grupę potworów, jednak zanim do nich dobiega, aby zadać cios, inny gracz (Gracz 2) już zdążył zaatakować tę samą grupę. W tym momencie zachowanie potworów jest determinowane przez działanie Gracza 2, natomiast Gracz 1 jest zmuszony do zmiany swojego zachowania, nie z powodu własnej decyzji, ale z uwagi na działania innego gracza.

Inną kwestią jest to, że we wszystkich grach MMORPG gospodarka jest w większym lub mniejszym stopniu uzależniona od graczy. Tak więc gracz solo, który nie chciałby wchodzić w żadne interakcje z innymi graczami, musiałby zrezygnować z aspektu ekonomicznego gry, gdyż – aby sprzedać cokolwiek z zyskiem lub nabyć rzadki przedmiot – gracz solo potrzebuje innych graczy, którzy coś od niego kupią lub wystawią na sprzedaż. Z tych względów przychyliłbym się do stwierdzenia, że w kontekście gier MMORPG nie możemy mówić o autentycznych graczach solo, ale raczej o graczach, którzy preferują styl gry solo. Wchodząc w świat gry sieciowej typu MMORPG, gracz nie jest w stanie całkowicie odciąć się od innych graczy. Dlatego bez względu na to, czy dany gracz zdecyduje się nie dołączać do gildii lub unikać miast i popularniejszych miejsc w grze, prędzej czy później w taki lub inny sposób zostanie zmuszony do interakcji z innymi graczami. Gry MMORPG są niezwykle złożone i opierają się na działaniu setek, jeśli nie tysięcy, graczy, którzy wspólnie

tworzą żywy świat wirtualny danej gry. Także nawet jeśli dana osoba będzie starała się grać w pojedynkę, nadal nie zmienia to faktu, że w grach MMORPG gracz nigdy nie jest sam.

Rozdział 4. Kreowanie tożsamości postaci gracza na przykładach pojedynczych graczy oraz zorganizowanych grup graczy w grach MMORPG

Miłosz Markocki

Wprowadzenie

Kwestia tożsamości graczy jest niezwykle skomplikowana, ponieważ ma na nią wpływ wiele czynników. Choćby rozwój technologiczny powoduje, że mamy dostęp do coraz większej liczby elementów (wiedzy, artefaktów kulturowych, kanałów komunikacyjnych), które mogą składać się na tożsamość gracza. Zwłaszcza Internet okazuje się niezwykle użyteczny w tej kwestii. Gracze gier MMORPG naturalnie stanowią jedną z grup osób, których to dotyczy. Przede wszystkim ze względów technicznych mają oni niezwykle szeroki wachlarz możliwości w procesie kreowania tożsamości nie tylko pojedynczego gracza, ale również całej ich grupy, najczęściej w formie gildii. Mogą do tego używać zarówno samej gry, jak i wielu innych sieciowych narzędzi czy kanałów komunikacji, między innymi forów internetowych, nagrań z gier umieszczanych na Youtube czy filmów *machinima*⁴³. Należy również zwrócić uwagę na pewne różnice w zamierzonych celach i konkretnych sposobach używania tych narzędzi przez różnych graczy i gildie. Znakomitym tego przykładem są różnice pomiędzy graczami i gildiami zainteresowanymi odgrywaniem prowadzonych przez siebie postaci (*roleplay*) a tymi, którzy nie są tym zainteresowani. Od tego, czy dane forum należy do gildii *roleplay*, czy nie, zależy często nie tylko jego zawartość, ale również to, jak cała strona jest zaprojektowana i które jej elementy są bardziej wyeksponowane. Także filmy *machinima* albo nagrania z gier mające promować daną gildię będą inaczej komponowane i będą podkreślały inne aspekty działania gildii. Dlatego materiał promocyjny gildii *roleplay* zazwyczaj różni się w dużym stopniu od materiału promocyjnego gildii niezainteresowanej aspektem *roleplay*. Całościowo zjawisko kreowania tożsamości przez graczy gier MMORPG w Internecie jest bardzo złożone i zachodzi na różnych poziomach. Głównym celem tego rozdziału jest zatem przedstawienie na poszczególnych przykładach różnorodnych technik i narzędzi, jakie wykorzystują gracze do kreowania swojej tożsamości, a nie samą kwestią tego, czym ona jest.

⁴³ Bardziej szczegółowo zjawisko filmów *machinima* zostało omówione w artykule *MACHINIMA jako przejaw kina niezależnego w Sieci* (Markocki 2015).

Tożsamość pojedynczego gracza

Jedną z najbardziej podstawowych kwestii jest sam proces tworzenia postaci w grze MMORPG, który zazwyczaj obejmuje kilka etapów wielokrotnego wyboru. Część tożsamości gracza jest determinowana wyborem, jakiego dokonuje na samym początku gry, czyli jaką postacią decyduje się grać (Pearce 2009). W wielu grach MMORPG gracze mają do wyboru kilka ras postaci oraz kilka klas. Te wybory także często determinują opowiadzenie się po jednej ze stron konfliktu w świecie gry, jak chociażby w grze *World of Warcraft*, gdzie gracz musi zdecydować, czy sprzymierzyć się z Sojuszem, czy z Hordą. W zależności od tego, którą stronę wybierze, zmieni się wachlarz dostępnych dla niego określonych ras. Z tego powodu gracz, który chce należeć do Hordy, nie może grać człowiekiem ani krasnoludem, ponieważ te rasy należą do Sojuszu; podobnie gracz Sojuszu nie może grać orkiem czy trollem, ponieważ są to rasy Hordy. Po wyborze rasy zawęża się automatycznie wybór klasy – w Hordzie paladynami mogą zostać tylko elfy albo taureni, a w Sojuszu klasy druida nie mogą wybrać krasnoludy. Jak pokazuje ten przykład, gracz, tworząc postać do gry *World of Warcraft*, wybiera trzy elementy składające się na jego tożsamość, zanim jeszcze w ogóle rozpocznie grę: stronę konfliktu, rasę oraz klasę. Można więc pokusić się o stwierdzenie, że decyzja gracza, aby stworzyć krasnoluda wojownika czy trolla maga, jest pierwszym etapem w kreowaniu jego tożsamości w *World of Warcraft*.

Z tworzeniem postaci wiąże się również drugi etap kreowania tożsamości, jeszcze zanim gracz rozpocznie rozgrywkę. Wybór danego zestawienia rasy i klasy podczas tworzenia postaci ma również wpływ na styl gry danego gracza. Rola, jaką może odgrywać jego postać, w dużym stopniu definiuje nie tylko jego tożsamość, ale również relacje z innymi graczami i to, jak będzie przez nich postrzegany oraz oczekiwania, jakie wobec niego będą mieli. Co ciekawe, dwóch graczy, którzy wybrali dokładnie to samo zestawienie strony konfliktu, rasy i klasy (na przykład krasnolud paladyn), może zdecydować się odgrywać dwie lub trzy różne role w grze. W większości gier gracze mogą grać w danej chwili jedną z trzech ról: tanka, healera lub dpsa/dd. *Tank* (z angielskiego „czołg”) to gracz, którego rolą jest stać w pierwszej linii i skupiać na sobie ataki wrogów. Postacie grające tę rolę najczęściej mają najwięcej punktów życia, pancerza i najwięcej zdolności ułatwiających im przeżycie. *Healer* (z angielskiego „uzdrowiciel”) jest graczem, którego rolą jest leczenie innych graczy i utrzymanie ich przy życiu; głównie dbają o to, aby tankowi nie brakowało punktów życia. *Dps* jest skrótem od *damage per second* (z angielskiego „obrażenia na sekundę”), *dd* zaś jest skrótem od *damage dealer* (z angielskiego „zadający obrażenia”). Rolą tych graczy jest

zadanie przeciwnikom jak najwięcej obrażeń w jak najkrótszym czasie. Większość graczy uważa granie tankiem za najtrudniejszy i wymagający najwięcej odpowiedzialności styl gry, natomiast granie dpsem uważane jest za najłatwiejsze. Trudność gry hełalerem gracze stawiają pomiędzy graniem dpsem a graniem tankiem.

Dlatego rola, jaką wybiera gracz dla swojej postaci, w dużym stopniu determinuje to, jak inni gracze będą go postrzegali, co z kolei może stanowić sporą część tożsamości danego gracza. Rozważając kwestię roli, jaką w grze pełni dany gracz, należy też wziąć pod uwagę kwestię kategorii „dobrego gracza” (kompetentnego i dobrze znającego swoją klasę) albo „gracza o dużych zdolnościach”. Wielu graczy zgadza się, że bycie dobrym tankiem albo hełalerem jest znacznie trudniejsze niż bycie dobrym dpsem. Dlatego ci, którzy dobrze wywiązują się z roli tanka czy hełalera, są ogólnie uważani za bardzo dobrych graczy, co jest kolejnym aspektem składającym się na tożsamość danego gracza (ponieważ nie jest istotne tylko to, jak daną osobę postrzegają inni gracze, ale czy ona sama identyfikuje się jako *tank* albo *healer*).

Również trzeci etap kreowania tożsamości następuje jeszcze zanim gracz rozpocznie grę. Chodzi konkretnie o moment wyboru serwera, na którym gracz chce grać. Jak wspomniano w rozdziale trzecim, do wyboru gracze mają jeden z czterech rodzajów serwerów: PvE, PvP, RP PvE oraz RP PvP. Wybór konkretnego serwera dyktowany jest w dużej mierze indywidualnymi preferencjami poszczególnych graczy w kwestii trybu rozgrywki. Ci, którzy chcą zweryfikować swoje umiejętności, walcząc z innymi graczami, wybierają zazwyczaj serwery typu PvP. Wielu z nich postrzega walkę przeciwko drugiej, żywej osobie jako dalece trudniejsze wyzwanie, wymagające znacznie wyższego poziomu umiejętności, biegłości w grze oraz znajomości jej systemu i zasad. Z tego względu postrzegają oni siebie jako graczy na zupełnie innym (wyższym) poziomie umiejętności niż gracze preferujący rozgrywkę typu PvE. Problem ten pokrywa się z kwestią częstego stosowania terminu *hardcore* wymiennie z pojęciem „bardzo dobrego gracza PvP”, o czym w dalszej części rozdziału. Natomiast osoby, które bardziej sobie cenią aspekty społecznościowe i kooperatywne w grach MMORPG, najczęściej decydują się grać na serwerach typu PvE, gdzie nie muszą martwić się, że zostaną zaatakowani przez innych graczy, walką z którymi nie są zainteresowani. Ze względu na fundamentalne różnice pomiędzy rozgrywkami typu PvP i PvE kwestie konkurencyjności oraz rywalizacji wśród graczy PvP i PvE działają na zupełnie innych zasadach. Gracze PvP rywalizują przeciwko sobie – oznacza to głównie, że walczą ze sobą nawzajem, a przy tym każdy gracz lub ich grupa dba tylko o swoje dobro i wynik. Natomiast gracze PvE rywalizują ze sobą w innym znaczeniu – na przykład dwie

grupy nie walczą ze sobą nawzajem, tylko każda z nich walczy z własną wersją jakiegoś konkretnego bossa, i konkurencyjność ogranicza się tu do kwestii tego, która grupa zabije tego bossa szybciej. Często też gracze PvE są skłonni do tymczasowego zjednoczenia sił kilku grup, aby pokonać wyjątkowo trudne wyzwania (tak zwane world bossy, z którymi może walczyć dowolna liczba awatarów graczy). Fakt, że gracze PvE konkurują ze sobą w o wiele mniejszym stopniu niż gracze PvP, skutkuje tym, że społeczność graczy PvE jest spójniejsza i bardziej skłonna do pomagania sobie nawzajem niż w przypadku graczy PvP.

Dodatkowo w rozważaniach nad tożsamością gracza niezwykle istotna jest kwestia, czy wybierze on serwer typu *roleplay*, czy nie. Taka decyzja pociąga za sobą wiele konsekwencji w kontekście dalszego kreowania tożsamości danego gracza. Gracz, który nie interesuje się kwestią *roleplay*, będzie koncentrował się na swojej tożsamości jako gracza i będzie ją budował wokół swoich umiejętności i zrozumienia systemu gry. Gracz nie musi uprawiać *roleplay*, aby mógł identyfikować się ze swoją postacią w grze, stworzyć swój wizerunek (*persona*) w Internecie (Williams i Heide Smith 2007). Sama gra czasami dostarcza pewnych schematów tożsamości, do których dąży wielu graczy. W grze *World of Warcraft* istnieje system osiągnięć (z angielskiego *achievements*): część z nich może zdobyć każdy gracz, jednak część z nich mogą zdobyć tylko nieliczni gracze. Przykładem mogą być tu osiągnięcia (*achievements*) przyznawane graczom, którzy jako pierwsi zdobyli maksymalny poziom na danym serwerze. Czasami gracz może otrzymać dwa osiągnięcia na raz, pierwsze za pierwszego przedstawiciela danej rasy na maksymalnym poziomie, a drugie za pierwszego przedstawiciela danej klasy na maksymalnym poziomie. Dążenie do zdobycia tytułu „pierwszego” albo „najlepszego” w jakiejś kategorii stanowi dla wielu graczy bardzo silną motywację. Dla sporej grupy osób dążenie do „naj-” i pokonywanie najtrudniejszych wyzwań w grze stanowi bardzo ważną część ich tożsamości jako graczy (Williams i Heide Smith 2007).

Takie podejście do gry spowodowało wykształcenie się spośród ogółu graczy danej gry grupy graczy, którzy często nazywani są „zawodowymi graczami”. Są to osoby, które na różne sposoby (najczęściej w formie *competitive gaming*) zarabiają prawdziwe pieniądze, grając w MMORPG. Obecnie rozwój e-sportu (sportu elektronicznego) spowodował, że wiele osób podchodzi do gier jak do każdego innego sportu. To spowodowało wykształcenie się grupy graczy o tożsamości „zawodowych sportowców”, którzy jeżdżą na różne turnieje i konwenty, gdzie rywalizują o pokaźne nagrody pieniężne⁴⁴. Tożsamość takich „zawodowych” graczy oraz to, jak są oni postrzegani przez innych graczy, opierają się prawie

⁴⁴ Po więcej informacji dotyczących rozwoju e-sportu proponuję zajrzeć do krótkiego filmu dokumentalnego. <https://www.youtube.com/watch?v=GpO76SkpaWQ> [dostęp: 30.03.2016].

całkowicie na ich umiejętnościach. Gdyby nie te umiejętności, pozwalające im konkurować na najwyższym poziomie, byłiby oni tylko kolejnymi anonimowymi graczami, jak miliony innych. Jednak w dobie Internetu można zdobyć sławę „zawodowego gracza” nie tylko poprzez uczestniczenie w turniejach – obecnie głównymi kanałami przesyłania informacji i promowania swoich umiejętności w zakresie rozgrywki jest Youtube albo *Twitch*. Wielu graczy, którzy kreują swoją tożsamość wokół koncepcji „zawodowego gracza”, zaczynało budować i utwierdzać swoją tożsamość i wizerunek wśród innych graczy, wstawiając nagrania z gier lub filmów *machinima* na stronie Youtube⁴⁵. Obecnie, aby wypromować własne umiejętności, gracze nie liczą jedynie na to, że wieści o ich zdolnościach rozejdą się wyłącznie dzięki rozmowom pomiędzy ludźmi, którzy mieli okazję z nimi grać. Liczy się głównie częstotliwość zamieszczania kolejnych filmów na Youtube, ich jakość oraz liczba wyświetleń i ocen. Serwis Youtube stał się głównym miejscem w sieci, służącym kreowaniu i podtrzymywaniu tożsamości oraz statusu „zawodowych graczy”. W takim ujęciu kwestii grania, postać, którą kieruje gracz, przestaje być osobną kreacją, a staje się częścią jego wizerunku (*player's persona*), swoistym narzędziem. Postać jest w pewien sposób tożsama z graczem; kiedy inni użytkownicy dyskutują lub komentują dokonania konkretnych graczy, to nawet jeśli używają imienia postaci, w istocie mają na myśli samego gracza. Często na turniejach przedstawia się zawodników z imienia i nazwiska oraz imienia postaci (np. Mateusz Kowalski „Grombush”). Postać jest widziana tylko i wyłącznie jako „narzędzie” używane przez danego gracza. Natomiast dyskusje o postaciach „zawodowych graczy” przypominają trochę dyskusje komentatorów sportowych o bolidach samochodów, którymi ścigają się kierowcy Formuły 1.

Natomiast gracz, który decyduje się na odgrywanie czy „wczucie się” (w kontekście *roleplay*) w swoją postać, zaczyna kreować część swojej tożsamości wokół swojej postaci. Można więc powiedzieć, że w przypadku graczy *roleplay* ich tożsamość jest składową dwóch tożsamości. Jedną jest tożsamość gracza (osoby kierującej postacią), natomiast drugą jest tożsamość danej postaci w świecie konkretnej gry (Isbister 2006). Jest to dosyć skomplikowana sytuacja, ponieważ odgrywać postać można tylko w kontaktach z innymi graczami; dla ustalenia tożsamości danej postaci jest niezbędna jej interakcja z innymi postaciami. Praktycznie wszyscy gracze uprawiający *roleplay* zdają sobie sprawę, że w trakcie interakcji mają do czynienia z innym graczem, który tylko stara się odgrywać mieszkańca świata gry, a nie z „prawdziwym” mieszkańcem świata gry. Mimo że wszyscy zainteresowani zdają sobie sprawę, że *roleplay* jest tylko grą pozorów i iluzji, umiejętność ich

⁴⁵ Przykład filmu z serwisu YouTube mający promować umiejętności twórcy w walce PvP. https://www.youtube.com/watch?v=rPNgZpJO_eE [dostęp: 27.05.2016].

tworzenia w sposób realistyczny jest bardzo ceniona wśród graczy *roleplay*. Jednak sama specyfika *roleplay* powoduje, że dla graczy RP o wiele trudniejsze jest kreowanie tożsamości dla ich postaci, ponieważ jest to możliwe tylko poprzez bezpośrednią interakcję między postaciami – innymi słowy, z innymi graczami.

Jednym z głównych problemów graczy uprawiających *roleplay* jest znalezienie innych graczy, z którymi mogliby oni wejść w interakcje swoimi postaciami. Przypadkowe spotkania w świecie gry często mogą sprawiać kłopoty, chociażby na etapie samej komunikacji między postaciami. Najczęściej w celach interakcji typu *roleplay* przyjęło się używanie ogólnego kanału chatu gry (w wielu grach nazywanego *say*). Wypowiedzi umieszczone na tym kanale mogą zostać przeczytane przez każdego gracza, którego postać znajduje się w niewielkiej odległości od postaci „mówiącej” (około dziesięciu do dwudziestu metrów w świecie gry). Ma to przede wszystkim imitować normalną rozmowę w świecie rzeczywistym (jeśli ktoś mówi głośno, to słyhać tę osobą z odległości kilku metrów). Problem jednak pojawia się, kiedy w danym miejscu znajduje się kilka grup odgrywających „scenki” pomiędzy swoimi postaciami i wszyscy korzystają z tego samego kanału. Trudno wtedy wychwycić wypowiedzi skierowane do konkretnej postaci, jeśli „słyszemy” trzy albo cztery „rozmowy” prowadzone jednocześnie. Część graczy rozwiązuje ten problem, zapraszając swoich rozmówców do grupy i przełączenie się na inny kanał chatu gry (najczęściej wypowiedzi na różnych kanałach gry wyświetlane są w innych kolorach, co ułatwia graczom zorientowanie się, kto co powiedział, i na jakim kanale).

Tożsamość grupy graczy – gildii

Fakt, że gracze mogą uprawiać *roleplay* tylko w grupie, powoduje, że mają oni jeszcze więcej powodów do łączenia się w zorganizowane społeczności, najczęściej zwane gildiami. W przypadku gracza będącego członkiem gildii wykształca się nie tylko tożsamość personalna, ale również tożsamość grupowa (Adams i Smith 2008). Taki gracz identyfikuje się nie tylko ze swoją postacią jako niezależną jednostką w grze, ale również ze swoją postacią jako częścią większej grupy – gildii. Oczywiście identyfikowanie się ze swoją gildią dotyczy wszystkich graczy, a nie tylko graczy *roleplay*, jednak w przypadku gildii *roleplay* ta identyfikacja jest mocniejsza, i zachodzi na kilku różnych płaszczyznach. Można zaobserwować wiele różnic pomiędzy gildiami *roleplay* i gildiami *nie-roleplay*, nie tylko ze względu na cele łączenia się graczy w danego rodzaju gildię, ale również w tym, jak dany rodzaj gildii kreuje swoją tożsamość grupową.

Jak już wspomniano, gildie mogą na wiele różnych sposobów kreować swoją tożsamość, zarówno w grze, jak i poza nią, w Internecie. Przestrzeń sieci poza grą daje w tym zakresie o wiele większe możliwości. Jednym ze sposobów kreowania tożsamości są oficjalne strony internetowe gildii, na których ich członkowie zamieszczają informacje i materiały, nie tylko dla siebie nawzajem, ale również dla tych, którzy dopiero szukają gildii i chcieliby do takiej przystąpić. Trzeba zwrócić uwagę, że w zależności od tego, czy dana strona należy do gildii *roleplay*, czy też nie, jej zawartość oraz informacje uważane za najważniejsze dla jej członków będą znacznie się różniły.

Jeśli chodzi o gildie nie-*roleplay*, to zazwyczaj, odwiedzając jej stronę, zauważymy, że najważniejszymi informacjami (które można poznać po tym, że zajmują większość strony głównej) są te związane z rekrutacją oraz ostatnim pokonanym bossem w grze. Zamieszczanie na stronie gildii zrzutów ekranu albo nagranych w grze filmów z dowodem pokonania bossa pełni głównie funkcję promocyjną, a materiały te kreują tożsamość takiej grupy jako „dobrych” czy „umiejętnych” graczy. Są to dowody mające potwierdzać nie tylko wysokie umiejętności poszczególnych graczy, ale również wysoki poziom zdolności sprawnej współpracy członków gildii. Często na stronie umieszcza się również linki do różnych rankingów, na których odwiedzający może sprawdzić miejsce gildii, na przykład na danym serwerze gry⁴⁶.

W przypadku gildii nie-*roleplay*, większość z nich, obok rywalizacji o jak najlepsze wyniki, konkuruje również na stronach z rankingami, oficjalnych stronach gildii oraz na serwisie Youtube o jak największy rozgłos. Podobnie jak w przypadku pojedynczych graczy, gildie również walczą o tytuł „najlepszej” w danej grze albo na danym serwerze. Jednak gildia musi nieustannie troszczyć się o swoje zasoby, czyli o graczy, na których można polegać i o dużych umiejętnościach. Dlatego gildie bardzo dbają nie tylko o rankingi, lecz również o promocję mającą na celu pozyskać jak najzdolniejszych graczy. Z tego względu umieszczają na Youtube nagrane w grze filmy, przedstawiające zmagania gildii z najtrudniejszymi bossami świata przedstawionego, aby każdy gracz mógł sam ocenić umiejętności członków gildii oraz grupy raidowej jako całości⁴⁷. Te wszystkie zabiegi prowadzą do wykreowania tożsamości całej społeczności jako tak zwanej pro-gildii. Jest to skrót od angielskiego słowa *professional*, oznaczający gildię profesjonalną albo gildię profesjonalnych graczy. Ta nazwa dotyczy nie tylko gildii, które, podobnie jak zawodowi

⁴⁶ Przykład strony gildii nie-RP z gry *Star Wars: The Old Republic*: <http://www.twierdza.org.pl/> [dostęp: 27.05.2016].

⁴⁷ Film z walki z *boss'em* gildii Method: <https://www.youtube.com/watch?v=1jQYObKTIG8> [dostęp: 22.05.2016].

gracze, znalazły sposób na zarabianie prawdziwych pieniędzy, grając w gry MMORPG, ale ogólnie gildii grających na bardzo wysokim poziomie. Za progildię może uchodzić gildia, która nigdy nie została zaproszona na konwent ani turniej, ale nadal zajmuje wysokie miejsce w różnych rankingach i jest najlepsza na jakimś mniej popularnym serwerze⁴⁸.

Gildie *roleplay* mają natomiast zupełnie inne cele, w związku z czym, używając tych samych narzędzi co gildie *nie-roleplay*, robią to w inny sposób. Gildia *roleplay*, jak każda inna gildia, musi dbać o swój zasób graczy, bez których nie może funkcjonować. Jednak nie można zapominać, że gracze *roleplay* szukają zupełnie innych cech w gildii niż gracze *nie-roleplay*. Dlatego też strona internetowa gildii *roleplay* jest zorganizowana inaczej niż strona gildii *nie-roleplay*. Pierwszą z najbardziej zauważalnych różnic jest o wiele mniej miejsca poświęconego osiągnięciom gildii, związanym wyłącznie z samą grą, jak na przykład pokonywanie bossów. Często rzuca się również w oczy brak linków do rankingów. Gildie *roleplay* starają się przyciągnąć nowych graczy raczej jakością *roleplay* prezentowaną przez graczy w gildii – nie jest to tylko kwestia umiejętności pojedynczych graczy, ale również jakości wątków fabularnych tworzonych przez całą grupę. Sposoby promowania jakości *roleplay* opierają się na reklamowaniu rozmaitych aspektów już istniejących historii. Może się to przejawiać chociażby w zamieszczaniu na głównej stronie postów dotyczących fabuły tworzonej przez członków gildii, pisanych z perspektywy postaci, a nie graczy⁴⁹.

Kolejną różnicą jest fakt, że o ile forum gildii *nie-roleplay* jest poświęcone w dużej mierze mechanice gry i dyskusjom na temat lepszego grania daną klasą postaci czy mechanikami konkretnej walki, o tyle forum gildii *roleplay* jest w znacym stopniu poświęcone postaciom graczy. Dużą częścią tworzenia tożsamości gracza *roleplay* jest właśnie umieszczanie informacji związanych z wydarzeniami w grze z perspektywy postaci. Dzięki temu inni gracze, którzy nie byli obecni przy danej scenie, mogą nie tylko dowiedzieć się, czego dotyczyła dana scena, ale od razu poznać ją z perspektywy konkretnej postaci (nie gracza). Wielu graczy utrzymuje na forum wątki w rodzaju dzienników albo raportów, w których prezentują przemyślenia swoich postaci na różne tematy. Takie wątki są bardzo ciekawym obiektem obserwacji i badań, zwłaszcza kiedy kilka osób opisuje to samo wydarzenie. Dzięki temu czytelnik ma możliwość poznania nie tylko różnych punktów widzenia na dane wydarzenie, ale również daje wgląd w umiejętności poszczególnych graczy w odgrywaniu postaci⁵⁰.

⁴⁸ Sytuacja i relacje między pro gildiami walczącymi o tytuł najlepszej w grze *World of Warcraft* są bardzo dobrze przedstawione w filmie dokumentalnym *Race to World First* (2013).

⁴⁹ Przykład strony gildii RP z gry *Star Trek Online*: <http://zeforce.enjin.com/home> [dostęp: 22.05.2016].

⁵⁰ Tamże.

Gildie *roleplay* tworzą głównie filmy *machinima*, które potem są umieszczane na stronie Youtube, w celach promowania swojej gildii. W tych filmach nacisk jest kładziony na przedstawieniu gildii jako środowiska, w którym gracze mają sprzyjające warunki do tworzenia ciekawych postaci oraz wciągających historii⁵¹. Zdarzają się również filmy, które łączą prezentowanie umiejętności graczy w zmaganiach z bossami z wątkami fabularnymi stworzonymi przez gracza lub graczy dla swoich postaci⁵².

Biorąc powyższe przykłady pod uwagę, łatwo zauważyć, że aspekt *roleplay* bez wątpienia stanowi jedną z największych i fundamentalnych różnic, nie tylko w kreowaniu, ale również w rozwijaniu tożsamości graczy gier MMORPG. Od tego, czy dany gracz zdecyduje się odgrywać swoją postać, czy też nie, zależy wiele aspektów związanych z jego tożsamością. Nie tylko dlatego, że tożsamość graczy *roleplay* i graczy *nie-roleplay* jest kreowana wokół zupełnie innych aspektów gier i w różnym stopniu dotyczą graczy jako osób, ale również dlatego, że dobór dostępnych narzędzi służących do kreowania i utwierdzenia danej tożsamości będzie się różnił. Co więcej, nawet jeśli gracze obu typów zdecydują się korzystać z identycznych narzędzi, to będą ich używać nie tylko w innym celu, ale również w zupełnie odmienny sposób.

⁵¹ Film promujący spotkania zaplanowane dla członków gildii RP, które mają przedstawić rozwiązanie pewnych wątków fabularnych prowadzonych w tej gildii przez graczy, niezależnie od oficjalnej fabuły gry: <https://www.youtube.com/watch?v=k7jZKcLcm5U> [dostęp: 22.05.2016].

⁵² Film *machinima Ulduar: Defiance* autorstwa gracza o nicku Atraira. Film ten prezentuje walki z bossami w lokacji *Ulduar* z gry *World of Warcraft*, do których został dodany wątek fabularny, mający tłumaczyć, dlaczego zarówno postać autora, jak i postaci członków jego gildii znalazły się w tej lokacji i czemu z nimi walczą. Autor próbuje nadać walkom sens z perspektywy postaci w świecie gry, a nie tylko z perspektywy graczy, którzy chcą pokonać bossa dla zdobycia skarbów: <https://www.youtube.com/watch?v=tCG2Q8iQzEE> [dostęp: 22.05.2016].

Rozdział 5. Zjawisko *indie horror games*: teksty niezależne

Katarzyna Marak

Gry należące do konwencji fantastyki grozy, najczęściej kategoryzowane jako *survival horror* lub horror psychologiczny, należą do stosunkowo popularnych gatunków gier komputerowych i wideo. Fani gier *survival horror* mogą dziś wybierać w setkach zróżnicowanych tytułów dzięki grom niezależnym (*indie games*), które są obecnie znacznie powszechniejsze niż jeszcze całkiem niedawno – co zapewne wiąże się z rozpowszechnieniem i dostępnością komputerów osobistych i Internetu, które to znacznie ułatwiły tworzenie i dystrybucję takich tekstów (Neal 2014: 43). Scena *indie* jest wysoce heterogeniczna i obejmuje wiele tekstów o osobliwym charakterze. Co więcej, sam termin *indie* jest tak naprawdę terminem zarówno zwodniczo nieskomplikowanym, jak i szerokim – obecnie bardziej niż kiedykolwiek. Najczytelniejszym sposobem zdefiniowania gier niezależnych jest określenie ich jako gier, które należą wyłącznie do osób, które je stworzyły, niebędących pod kontrolą dużych firm deweloperskich czy wydawniczych, i przez te osoby wydanych (Neal 2014: 43). Innymi słowy, jeśli projektant, deweloper i dystrybutor gry to ta sama osoba (lub te same osoby), nad którą nie ma kontroli inny deweloper, to dzieło takiego autora jest grą niezależną. Zastosowanie tego terminu celem zaklasyfikowania danego tekstu jako gry niezależnej nie jest już jednak tak proste; niektóre z gier określanych jako *indie* są przygotowywane przez pojedynczych twórców, hobbystów, jako projekty studenckie lub wyraz ekspresji artystycznej tworzonej przy minimalnym lub zerowym nakładzie finansowym. Inne są tworzone przez całe zespoły lub niewielkie studia z doświadczeniem w projektach klas AAA, które szukają indywidualności, a nawet duże firmy zatrudniające setki pracowników, takie jak Mojang (producent gry *Minecraft*)⁵³. Niektóre z gier są dostępne za darmo, cena wielu jest naprawdę symboliczna (przeważnie koszt wynosi od kilkudziesięciu centów lub eurocentów do kilku dolarów lub euro), i tylko niektóre, będące produktami profesjonalnych deweloperów, mają ceny równie wysokie, co gry dużych wydawnictw. W tej sytuacji bywają w społecznościach graczy klasyfikowane jako *indie* nie ze względu na zaplecze finansowe produktu czy też cenę, lecz ze względu trudną do zdefiniowania jakość, jaką jest charakter mainstreamowy lub niemainstreamowy. Z tego powodu gry wydane przez małe studia lub zespoły, będące zdaniem graczy zespołami *indie*, noszące cechy gier wydanych przez duże wydawnictwa – czyli o określonej długości, wysokim poziomie

⁵³ http://inventorspot.com/articles/why_has_indie_gaming_become_so_popular [dostęp: 29.06.2015]

technicznym, artystycznie restrykcyjnej formule i niskim wskaźniku wariacji i eksperymentu – mogą zostać odrzucone jako „niewystarczająco *indie*”. W tym sensie gry niezależne można postrzegać jako kategorię mającą więcej wspólnego z kwestią smaku niż z kwestią ekonomii – w porównaniu z grami wysokobudżetowymi, których format i treść dyktowane są kryteriami komercyjnymi, gry niezależne odbierane są jako teksty reprezentujące atrakcyjniejszy i bardziej przemyślany model tworzenia gier cyfrowych; co więcej, ten zwrot w myśleniu stał się świadomym trendem kulturowym, w zgodzie z którym gracze wspierają produkcje niezależne jako teksty wolne od konotacji związanych z produktami komercyjnymi (Hunter 2012: 183).

Komercyjna wartość produktu należy, bez wątpienia, do priorytetów w mainstreamowym przemyśle gier cyfrowych, ponieważ aspekt ekonomiczny jest w tym przemyśle niezwykle ważny – miarę sukcesu gry jako produktu można sprowadzić do bardzo prostego kryterium: albo gra staje się hitem i przynosi korzyść finansową, albo hitem nie jest (Konzack 2007: 112). W efekcie deweloperzy i wydawcy nie chcą ponosić ryzyka związanego z promowaniem nowatorskich rozwiązań i preferują to, co ich zdaniem się sprzeda. Nie jest to zaskakująca strategia, biorąc pod uwagę, że tworzenie i wydawanie gier jakości AAA jest bardzo kosztownym procesem. Twórcy-amatorzy tworzący gry niezależne wyłącznie dla innych graczy, a nie dla zysku, nie muszą się takim ryzykiem martwić.

Rozważania w niniejszym rozdziale są oparte na niezależnych grach z gatunku *survival horror*, a dokładniej na produktach amatorskich, powstających przy minimalnym lub zerowym nakładzie finansowym i dostępnych najczęściej za darmo lub w niskiej cenie, a które – z uwagi na mniejszą liczbę zaangażowanych w produkcję osób oraz niezależność od ekonomicznych wymogów rynku – reprezentują znacznie bardziej spersonalizowaną wizję swoich twórców. W przypadku takich gier możemy mówić o tworzeniu tekstów „przez graczy dla graczy” (*by the players for the players*) – autorami są najczęściej właśnie gracze-hobbyści, którzy tworzą gry dla samej przyjemności kreowania gier. Ta przyjemność motywuje ich do szukania nowych form i sposobów wyrażenia swojej indywidualnej wizji, wywodzącej się z ich intuicyjnego rozumienia zarówno konwencji, jak i samego medium, co prowadzi do powstawania wielu form eksperymentalnych. Dzięki tym eksperymentom gracze jako społeczność (rozumiana zarówno lokalnie, jak i bardziej globalnie), a nie tylko jako pojedynczy odbiorcy, mogą badać i na nowo odkrywać konwencję grozy przez tworzenie i doświadczanie tekstów amatorskich. Ze sposobów, w jakie twórcy gier niezależnych odtwarzają i przetwarzają elementy gier utrzymanych w konwencji, można wyciągnąć wiele wniosków odnośnie do tego, w jaki sposób rozumieją oni tę konwencję. Zaproponowane

przeze mnie omówienie tych tekstów i ich cech reprezentatywnych ma charakter przekrojowy, a sam rozdział należy raczej traktować jako rekonesans naukowy – zebranie i wstępne usystematyzowanie materiału, jakim w tym wypadku są gry, do potencjalnej dalszej bardziej wnikliwej analizy.

Zarys charakterystyki gier niezależnych

Pomimo ogromnego wachlarza długości, jakości, założeń i stylistyki gier niezależnych, można w uproszczeniu przyjąć, że każda dowolna niezależna gra jest zbudowana albo wokół fabuły (np. *Fingerbones* (jefequeso1 2014), *Lea* (projectHandsoap 2014), *Hektor* (Rubycone 2015), *The Moon Sliver*, *The Terrible Old Man* (Cloak and Dagger Games 2015)), albo wokół założenia lub zadania (np. *Bunker 16* (freeman08 2014), *The Cursed Forest* (KPy3O 2014), *The Labyrinth Game* (Team Static State Games 2013), *One Late Night* (Black Curtain Studio 2013), *Phobia 1,5* (Jones Games 2014), *The Train* (The Unbeholden 2013), *Vanish* (3DrunkMen, 2013)). Gry, w których struktura narracyjna jest drugorzędna lub szczątkowa w stosunku do struktury ludycznej, czyli gry zorientowane na zadania (*task-oriented*) lub założenie – którym najczęściej jest albo pozostanie przy życiu przez określony czas (czyli ucieczka przed potworem lub unikanie (*Bunker 16*, *The Cursed Forest*, *Eyes* (paulinapabis, 2013), *One Late Night*, *Phobia 1,5*) tudzież pokonanie go), albo znalezienie wyjścia z lokacji (najczęściej powiązane z ucieczką przed potworem lub unikaniem po drodze (np. *The Labyrinth Game*, *Vanish*) – tudzież pokonaniem go w celu uzyskania dostępu do wyjścia) najczęściej opierają swoją efektywność we wzbudzeniu przerażenia w graczach na lokacji (*setting*), rozumianej jako plansza lub plansze, po których gracz się porusza, oraz impulsów mających wzbudzić w graczach fizyczną reakcję strachu, najczęściej realizowanych w postaci *jump scares*. Gry, w których to struktura narracyjna jest strukturą nadrzędną, czyli gry zorientowane na opowiadaną historię, opierają się raczej na budowaniu atmosfery i, naturalnie, na samej fabule, którą gracz odkrywa w czasie rzeczywistym, czyli wykonując ją, np. *Spectrophobia* (DigiPen Institute of Technology 2013), lub retrospektywnie, zbierając i czytając materiały w grze, np. *The Moon Sliver*, *Hektor*, *Heritage* (Esciron Software 2012), *Lea*, *My Only* (LordGavinGames 2013), *Serena* (Senscape 2014). Chociaż zamysł artystyczny i zdolności techniczne twórcy są osobnymi kwestiami, wielokrotnie jakość elementów gry zależy w dużym stopniu od umiejętności technicznych twórcy lub twórców oraz od możliwości silnika, na którym gra została napisana. O ile cechy takie jak fabuła czy sama

koncepcja gry mogą zależeć wyłącznie od wyczucia artystycznego twórcy, o tyle elementy takie jak muzyka czy gra aktorska (*voice acting*) są elementami trudniejszymi do włączenia do gry niż napisanie prostego kodu do zakupionej planszy (być może dlatego wiele gier niezależnych nie zawiera w ogóle głosów postaci). Choć można by było zakładać, że najbardziej powszechnym typem gier niezależnych byłyby gry oparte wyłącznie na fabule (jako że gry takie wymagają minimalnych zdolności programistycznych (*Fingerbones* lub *Lea*), większość gier niezależnych opiera się na najprostszym założeniu, jakim jest ucieczka przed potworem. Jest też jednak wiele gier, które wykorzystują więcej niż jedno podejście, łącząc w sobie np. ucieczkę przed potworem z jednoczesnym poznawaniem fabuły, która tłumaczy naturę lub pochodzenie potwora (*Bunker 16*, *The Cursed Forest*, *Maere: When Lights Die* (Lucid Dreams 2013), *Phobia 1,5*, *Slender: The Eight Pages* (Parsec Productions 2012)).

Narracja i opowiadana historia

Choć każda gra należąca do konwencji grozy ma jakiegoś rodzaju strukturę narracyjną – w ostateczności jest to tekst oparty na formacie historii, której całkowite rozwinięcie (*complete unfolding*) zależy od wykonania przez gracza pewnych akcji w określonej kolejności, a większość struktury gry skonstruowana jest wokół zachęcenia gracza do wykonywania tychże akcji (Kirkland w: Perron 2008: 72) – w niektórych tytułach fabuła jest głównym lub nawet podstawowym elementem doznania gry. Gry opierające się na fabule różnią się od gier opartych na zadaniu tym, że dostarczają graczowi informacji wychodzących poza zarys jego sytuacji (choć niektóre gry oparte na zadaniu nie oferują graczowi nawet tego, np. *Mystery: CAST* (taketimegames 2013) albo *Slender: The Eight Pages*), i dążą do przedstawienia jakiejś chronologicznej sekwencji wydarzeń w czasie rzeczywistym lub retrospektywnie. Choć część gier polega na współtworzeniu swojej historii wraz z graczem (tzn. wykonywane przez gracza akcje i zadania stanowią budulec dla fabuły, którą gracz kreuje w czasie rzeczywistym, np. *Babysitter Bloodbath* (Pig Farmer Productions 2013)), znaczna większość gier niezależnych opiera się na retrospektywnym wglądzie w historię; w takim przypadku do celów gracza należy odnalezienie i zebranie większości udostępnionych w grze materiałów, takich jak notatki, pamiętniki lub fragmenty listów, które stanowią swoiste elementy układanki fabularnej (np. *Hektor*, *Serena*); po zapoznaniu się z nimi, gracz powinien być w stanie odtworzyć przynajmniej najbardziej podstawowy zarys przedstawionej w grze historii. W

przypadku niektórych tytułów amatorskich odkrycie jak największej ilości materiałów i zrekonstruowanie historii, która już się wydarzyła, jest głównym celem gry, a sama rozgrywka pełni wyłącznie funkcję zamknięcia kompozycji fabularnej (np. *Fingerbones*, *The Moon Sliver*). Część tytułów niezależnych łączy strategię rozwijania fabuły w czasie teraźniejszym z koncepcją odkrywania początków przedstawionej historii (np. *Lea*, *Bunker 16*). W znaczącej większości przypadków podstawą historii formułowanych przez twórców gier niezależnych jest jakieś dramatyczne wydarzenie lub proces (morderstwo, nieudane eksperymenty genetyczne, tragiczna śmierć), której konsekwencją jest obecne zagrożenie (nawiedzanie, zmutowany potwór lub duch).

Zadanie

Gry oparte na stawianiu przed graczem zadania niemal zawsze kładą nacisk na przynajmniej jeden z dwóch podstawowych elementów tej strategii: postać potwora oraz koncepcja lokacji. W zależności od celu, jaki twórca tekstu chce osiągnąć, jeden z tych elementów może być zaledwie tłem dla drugiego lub też oba mogą być ze sobą nierozzerwalnie związane, począwszy od płaszczyzny estetycznej, aż do płaszczyzny ludycznej.

Aspekt koncepcji zadania oparty na wykorzystaniu postaci potwora można rozpatrywać w kontekście dwóch podstawowych podkategorii, jakimi są strategia jednego potwora lub strategia wielu potworów (dużo rzadsza). Strategia jednego potwora polega na obecności pojedynczego potwora na planszy, przed którym trzeba uciekać lub chować się (np. w *1916 Der Unbekannte Krieg* (Kriegsgraben und Stormvogel 2011), *Elementary Memories* (sgPwnZone 2014), *Go to Sleep* (Talal 2014), *The Plague* (SlothyGames 2014)). Czasem wokół tego potwora osnuta jest fabuła (jak w grach *Phobia 1,5*, *The Cursed Forest*, *Maere: Where the Lights Die*, *Slender: The Eight Pages*, *My Only*). W większości przypadków strategia ta działa w następujący sposób: jeśli gra uwzględnia fabułę, to poruszający się po planszy potwór jest zapewne ściśle związany z fabułą. Strategia wielu potworów występuje znacznie rzadziej w grach niezależnych i z reguły wprowadza znaczną liczbę potworów, które należą jednak do niewielu – najczęściej dwóch lub trzech – rodzajów, albo po prostu jednego rodzaju potwora w wielu egzemplarzach, rozmieszczonych w różnych miejscach na planszy. Możliwym wariantem jest też połączenie powyższych podejść i wprowadzenie postaci potwora centralnego i grupy potworów pomniejszych (najczęściej również mało zróżnicowanych).

Samo zaprojektowanie (*design*) postaci potwora (o ile nie jest to duch albo jakieś konkretne stworzenie, np. Minotaur) opiera się zazwyczaj na zauważalnie antropomorficznej koncepcji (nie bez przyczyny mowa tu o „potworze”, nie zaś o „zagrożeniu”), która realizowana jest za pomocą modelu humanoidalnej, z reguły sprawnie i szybko poruszającej się postaci o nieludzkich rysach i typowo monstrualnych atrybutach, takich jak zbyt długie kończyny, zdeformowana, pozbawiona włosów głowa czy nienaturalne proporcje wielkości części ciała (np. *Black Rose* (Sir Bedlam 2015), *The Crow's Eye* (3D2 Entertainment 2015), *The Cursed Forest*, *Grave* (Broken Window Studio 2013), *Labyrith*, *The Lady in Black* (eddiemendez777 2014), *The Midnight Game* (Unicorn Studios 2014), *Slender: The Eight Pages*, *Pesadelo* (Skyjaz Games 2013), *Phobia 1,5*, *Vanish*).

Drugi aspekt koncepcji zadania, jakim jest kwestia lokacji, jest najbardziej zróżnicowaną kwestią w przypadku gier niezależnych. Twórcy gier korzystają z silników o różnych możliwościach (Unreal, Unity, Cry) i dysponują różnym poziomem umiejętności programistycznych. Otwarte światy (*open world*) (takie, jak w *The Cursed Forest* czy *The Screecher*) nie są standardem; najczęściej wybieraną przez twórców opcją są zabudowania, w których korytarze i pomieszczenia oddzielone są od siebie drzwiami (z których większość jest zamknięta) i ścianami. W takich wypadkach zadaniem gracza jest z reguły opuszczenie lokacji, czyli znalezienie lub odblokowanie wyjścia z niej. Czasem wyjście zostaje odkryte lub odblokowane automatycznie, jeśli gracz utrzyma awatara przy życiu przez jakiś określony, wyznaczony przez grę czas. W innych tytułach opuszczenie lokacji jest niemożliwe, dopóki nie pokona się – lub przynajmniej nie ogłuszy lub w inny sposób nie obezwładni – poruszającego się po niej potwora (np. w *The Cursed Forest*, *Phobia 1,5*). W niektórych grach opuszczenie lokacji okazuje się nie być celem gry (np. *Hektor*, *Spectrophobia*), i gracz, który do tej pory szukał wyjścia, odkrywa, że na końcu wędrówki czeka na niego dodatkowe zadanie lub że wyjście było jedynie iluzją.

W niektórych grach opartych na fabule gracz ma do czynienia z odwrotnością zadania „znajdź wyjście z lokacji” – zadaniem gracza jest w tym przypadku staranne przeszukanie lokacji celem znalezienia jak największej liczby materiałów i znalezienie drogi do najgłębiej położonego punktu w lokacji, gdzie następnie odkrywa on konkluzję historii (lub zamyka się kompozycja), a sama gra dobiega końca (jak w przypadku *Fingerbones*, *Heritage*, *My Only*, *Lea*, *Spectrophobia*).

Techniki wzbudzania przerażenia

Atmosfera jest najbardziej nieuchwytnym i najtrudniejszym do zdefiniowania elementem każdego tekstu horroru. Choć fabuła odgrywa dużą rolę w budowaniu atmosfery grozy, historia jako taka (tzn. zarejestrowana lub sugerowana w grze chronologiczna sekwencja wydarzeń) raczej nie bywa źródłem przerażenia. Większość graczy doskonale zdaje sobie sprawę, że w przypadku gier darmowych i bardzo tanich ma do czynienia z tekstami w dużej mierze amatorskimi i w związku z tym gry niezależne rzadko kiedy spotykają się z ostrą krytyką w kontekście jakości technicznej (raczej odwrotnie: niektóre tytuły są wymieniane jako wyjątkowo dobrze wykonane „jak na grę niezależną”). O ile jednak gracze potrafią nie przywiązywać wagi do niskiej jakości renderowania czy niezręcznego *gameplay*, czy też braku aktorów głosowych i muzyki, o tyle grywalność (*fun/playability*) jest już cechą bezwzględnie wymaganą od wszystkich tekstów tej konwencji, a tym bardziej realizacja głównego celu gry, czyli jej potencjał do wzbudzania strachu.

Można w uproszczeniu wyróżnić trzy podstawowe techniki, z których korzystają twórcy gier niezależnych, aby wzbudzić w graczach przerażenie: *jump scares*, ucieczka/chowanie się przed potworem, i manipulacja otoczeniem/*uncanny visuals*. *Jump scares*, czyli operowanie szokiem, mają za zadanie wstrząsnąć odbiorcą, ale w kontekście gry są *de facto* nieszkodliwym efektem (tak, jak w *Death: Unknown* (Jakob Johansson 2013), *Mystery: CAST*, *Restless* (2nd Player Studio 2013)). Najczęściej polegają na nagłym wprowadzeniu jakiegoś widoku lub dźwięku – coś miga błyskawicznie przed oczami i znika (zjawa lub potwór), jakiś przedmiot spada z hukiem lub gracz słyszy głośny dźwięk albo efekt dźwiękowy. Korzystanie z efektu *jump scare* jest ze strony twórców gier amatorskich zabiegiem tyleż skutecznym, co banalnym; z jednej strony *jump scares* wywołują pożądaną reakcję nawet u tych odbiorców, którzy mają kłopoty z immersją, z drugiej strony zaś sztuczki mające wywołać ten efekt stają się szybko (po relatywnie niedługim czasie spędzonym w grze) przewidywalne i gracze obojętnieją na ich wpływ.

Drugą, równie częstą, lecz znacznie przychylniej przyjmowaną (nawet mimo charakteryzującego tę technikę niskiego poziomu oryginalności – co może się wiązać z rozumieniem ograniczeń gatunkowych) techniką jest postawienie gracza w sytuacji, w jakiej zmuszony on jest unikać potwora, uciekając przed nim tak długo, aż zostanie on w tyle, lub ukrywając się przed nim w miejscach, w których nie będzie w stanie dostrzec awatara (np. *Monstrum*, *Phobia 1,5*). Chociaż samo pojawienie się potwora w niektórych grach wywołuje

efekt szoku podobny do *jump scare*, zasadnicza idea tej taktyki opiera się na świadomości gracza, że gdzieś w pobliżu jest potwór i może się w każdej chwili pojawić. Większość gier bazujących na tej taktyce pozwala graczowi w jakiś sposób wykryć obecność potwora na chwilę przed jego pojawieniem się, najczęściej słysząc odgłos jego kroków lub inne wydawane przezeń dźwięki. Dodatkowym zabiegiem wykorzystywanym niekiedy przez twórców, który z reguły wzmacnia efekt tej techniki, jest możliwość ukrycia się przed wzrokiem potwora, co pozwala graczowi schować się za drzwiami, pod łóżkiem czy w szafie i poczekać, aż sobie pójdzie⁵⁴. Warto zauważyć, że taktyka ta ma dwie zalety: z jednej strony wykorzystuje najbardziej powszechny sposób skonkretyzowania zagrożenia, jakim jest potwór – figura zarówno uniwersalna i bardzo zróżnicowana w swojej formie, jak i centralna dla gatunku, jakim jest horror (Carroll 1990: 16) – z drugiej zaś wprowadza dodatkowo napięcie; na tle innych mediów, gry wyjątkowo skutecznie wzbudzają tę mieszankę emocjonalną, ponieważ wygrana lub przegrana reprezentuje dla gracza jakąś wartość, jako że w immersyjnej grze gracz rzutuje w doświadczenie siebie samego (*projects himself into the experience*) (Rouse w: Perron 2009: 20). W ten sposób, dzięki specyficznej kombinacji lęku ze stresem związanym z perspektywą „przegrania” w grze oraz zagrożeniem (najczęściej śmiercią) dla awatara, twórcy budują atmosferę grozy i napięcia.

Deweloperzy gier niezależnych często starają się wykorzystać potencjał tej swoistej kombinacji stresu i lęku poprzez umiejętne połączenie specyfiki lokacji i sygnałów dających graczowi do zrozumienia, że potwór się zbliża, z niejasną świadomością ciągłej jego obecności, aby zbudować atmosferę grozy. Atmosfera ze względu na sam swój charakter wymaga immersji ze strony odbiorcy, który musi zwracać uwagę na wszystko, co dzieje się w grze, oraz wykazać się zrozumieniem sygnałów (wizualnych, dźwiękowych lub innych, np. fabularnych) ostrzegających go o niebezpieczeństwie. W tej kwestii gry niezależne, podobnie jak gry wysokobudżetowe, korzystają z charakterystycznego manewru polegającego na skłanianiu gracza do wystrzegania się niebezpieczeństwa, jakim jest potwór, przy jednoczesnym ciągłym zmuszaniu go do trzymania się blisko owego niebezpieczeństwa (np. w celu szukania przedmiotów lub przekradania się z jednego miejsca na planszy do drugiego, albo po prostu w poszukiwaniu wyjścia z lokacji czy też innego wypełnienia zadania postawionego przez grę). Manewr ten polega na subtelnej, wymagającej stałego podtrzymywania, równowadze pomiędzy zbliżaniem się do potwora a oddalaniem się od potwora (w sposób przywodzący na myśl *fort-da game* jako dobrowolne powtarzanie

⁵⁴ Jednym z lepszych przykładów tego rozwiązania jest *Phobia 1,5*, gdzie gracz może ukryć się przed wzrokiem potwora, którego AI jest jednocześnie na tyle rozwinięte, że może on podążać za graczem, otwierając sobie po drodze uprzednio zamknięte przez gracza drzwi.

niebezpiecznego, stresującego doświadczenia wzbudzającego niepokój), co najczęściej w praktyce oznacza wymuszanie na gracz ostrożnego poruszania się w obawie przed wpadnięciem na potwora (jak w *Dungeon Nightmares* (K Monkey 2014), *Fabricant* (ArrowGroundGames 2014), *Inside* (9ine 2015), *Locked Within* (Turnvex 2014), *Mental* (RecklessAbandonGame 2013), *Vanish*). Dzięki tej taktyce oraz dzięki przeciąganiu lub odsuwaniu w czasie momentu, w którym gracz w pełni zrozumie istotę zagrożenia (pojawienie się potwora), twórcy gier mogą osiągnąć optymalną intensyfikację napięcia.

Kwestia niekończącego się przybliżania do potwora (*approximating the monster*) jest tym istotniejsza, że zdecydowana większość gier niezależnych, zarówno tych amatorskich, jak i tych profesjonalnych, opiera się obecnie na konwencji *non-combat*, czyli takiej, w której gracz może korzystać z różnych przedmiotów oraz wchodzić czasem w interakcję z potworem, lecz nie może z nim walczyć za pomocą broni (ani nawet podniesionych przedmiotów), aby go pokonać. Choć część graczy uważa, że jest to mechanika korzystna dla atmosfery grozy, zdecydowana większość jest zdania, że usunięcie dylematu strategicznego, kiedy gracz musi podjąć decyzję czy uciec lub ukryć się przed potworem, czy też z nim walczyć (*fight-or-flight dilemma*, od *fight-or-flight response*, czyli biologicznej reakcji walka-ucieczka), nie jest dobrym pomysłem w przypadku gier należących do tej konwencji, choćby z uwagi na fakt, że gry utrzymane w konwencji *non-combat* pozbawiają gracza niezwykle istotnego wymiaru sprawczości (*agency*) w świecie gry.

Najrzadszą, lecz jedną z najbardziej efektywnych taktyk, jest manipulacja otoczeniem, czyli korzystanie z zachodzących w lokacji zmian, na które gracz nie ma wpływu (np. *Bunker 16*, *The Train*). Do takich zmian należą znikające lub pojawiające się przedmioty i przejścia (np. drzwi), zmieniające położenie ściany czy zmiany światła oraz efekty dźwiękowe niepokrywające się z tym, co gracz widzi. Ta konkretna taktyka sprawdza się znakomicie przy budowaniu atmosfery i napięcia.

Aby realizować podstawowy cel swoich tekstów, twórcy niezależnych gier grozy mogą korzystać z dwóch głównych narzędzi oferowanych przez medium: wizualizacji i interaktywności. Twórcy gier niezależnych doskonale rozumieją swoich odbiorców oraz to, jakiego rodzaju tekstu oni oczekują. Gra, w odróżnieniu od innych tekstów, wymaga współpracy odbiorcy w realizacji swojego potencjału – gracz jest nie tylko widzem, ale też współtwórcą rozwoju wydarzeń; jednocześnie gracze oczekują od świata, w który są rzutowani, daleko posuniętej interaktywności. W efekcie twórcy gry muszą zadbać o dwie rzeczy: o to, żeby balans strachu był dobrze wyważony (wywoływany w gracz strach musi być odczuwalny, aby gracz rozpoznał konwencję fantastyki grozy, ale jednocześnie nie

paraliżujący, aby gracz nie zaprzestał gry), oraz o to, aby interaktywność była na tyle zarysowana, aby podtrzymać immersję (immersja nie może być też zakłócona drobiazgami – *gameplay* ani detale zadania nie mogą odciągać uwagi od rozwoju wydarzeń). Immersję podtrzymuje występująca w ograniczonym zakresie we wszystkich grach interakcja z otoczeniem, która najczęściej sprowadza się do operowania elementami zadania: otwieranie i zamykanie drzwi do pomieszczeń, skrzyń i innych przestrzeni, zbieranie materiałów będących nośnikami fabuły oraz zbieranie i umieszczanie przedmiotów w ekwipunku. W zakresie wizualizacji gry niezależne – jako teksty posługujące się językiem filmu, wraz ze wszystkimi jego cechami charakterystycznymi – korzystają z tych samych narzędzi, co teksty filmowe: operowanie światłem/cieniem (bohaterowie są uwięzieni w zamkniętych przestrzeniach ze znikomą ilością światła oraz architekturą ograniczającą pole widzenia – budynki, jaskinie/podziemia, labirynty), szok (wykorzystanie obrazów mających wzbudzić odrazę i przerażenie – krew na podłodze/ziemi, martwe ciała lub ich części, narzędzia zbrodni lub tortur) oraz niepokojący przeciwnik: wspomniane wcześniej humanoidalne potwory, których potencjał grozy opiera się niejednokrotnie albo na dolinie niesamowitości (cechy antropomorficzne u istot nieludzkich), albo na grozie wywołanej zdeformowaniem wzorca humanoidalnego (celowa malformacja)⁵⁵. Operowanie światłem i otoczeniem najczęściej cechuje się wysokim stopniem konwencjonalności i ogranicza się do wprowadzania ciemności o różnym natężeniu, co zapewne wynika z faktu, że pograżone w ciemności otoczenie jest z jednej strony samo w sobie pewnego rodzaju stereotypowym elementem szablonu fantastyki grozy, z drugiej zaś pozwala twórcom ograniczyć pole widzenia gracza i ukryć pewne elementy otoczenia przed jego wzrokiem i tym samym wzbudzić w nim niepokój i napięcie, które są niezwykle istotne w przypadku gier *survival horror* (Niedenthal w: Perron 2009: 179). W praktyce oznacza to umieszczenie gracza w środowisku, w którym nie ma wiele lub w ogóle światła (tak jak w grach *Countless Rooms of Death* (Hcp Games 2014), *Dying Asylum* (jakviksmod 2014), *The Groundskeeper* (PedestrianCrossing 2013), *Labyrinth*, *Locked Within*, *Pesadelo*, *Within Deep Sorrows* (TheUnbeholden 2013), *Stairs*, *The Silent Dark* (GUA Development 2014), *Vanish*), za podstawowy element ekwipunku, dając mu latarkę lub inne urządzenie do oświetlania sobie drogi⁵⁶.

W związku z wcześniej wspomnianymi ograniczeniami finansowymi język wizualno-artystyczny gier niezależnych jest znacznie bardziej ograniczony niż język gier wysokobudżetowych, co wiąże się z nieobecnością takich elementów jak np. kreatywne użycie kamery (najbardziej powszechne są *fixed camera* lub FPP) lub efektów specjalnych.

⁵⁵ W tym wypadku dyskomfort lub odraza nie wynikają z problemów technologii, lecz z samego zaprojektowania antagonistów przez twórców.

Styl i grafika

Gry niezależne korzystają najczęściej z dwóch podstawowych, konwencjonalnych metod projektowania gracza do świata gry (*projecting the player into world*, za Perron 2012: 97). Pierwszą z nich, a zarazem najpopularniejszą, jest stworzenie świata w pełni lub częściowo trójwymiarowego, czyli takiego, w którym gracz może poruszać się „do przodu”, „do tyłu” oraz „w lewo/prawo” (co w niektórych tekstach może przekładać się na „w głąb lokacji/do brzegu lokacji”). Z tej metody i wiążącej się z nią mechaniki korzystają niemal wszystkie gry w konwencji FPP (*first-person perspective*) (np. *Candles* (TheUnbeholden 2011), *Forgotten* (Robert Hohn 2013), *Timore* (Vidas Šalavėjus 2014)) oraz większość gier w konwencji TPP (*third-person perspective*) (np. *Restless* czy *Babysitter Bloodbath*, ale także *Snowdrift*). Alternatywną metodą projektowania gracza do świata gry jest kreowanie środowiska dwuwymiarowego, w którym gracz może poruszać się tylko „do przodu” (czyli w stronę jednego lub drugiego „końca” liniowej planszy) (np. *Ascension* (Magnesium Ninja 2012), *Home* (BenjaminRivers 2012)). Środowisko dwuwymiarowe jest też wykorzystywane w znakomitej większości gier typu *point-and-click* w konwencji FPP, gdzie gracz może wchodzić w interakcję z otoczeniem, odkrywać świat i przemieszczać się w obrębie świata przedstawionego, ale nie może poruszać się w czasie rzeczywistym (np. trylogia *Deep Sleep* (*Deep Sleep* (scriptwelder 2013), *Deeper Sleep* (scriptwelder 2013), *The Deepest Sleep* (scriptwelder 2014)) oraz *Urbex* (Psionic Games 2014)). Sam wybór perspektywy nie odstaje od tego, co gracze mogą znaleźć w grach mainstreamowych – jest to głównie FPP lub TPP (FPP jest częściej spotykane).

Grafika, rozumiana jako artystyczna wizualizacja rzeczywistości świata gry, daje się najczęściej zaklasyfikować jako klasyczne 3D, grafikę retro lub grafikę stylizowaną. Klasyczne 3D to właściwie domyślny, najmniej zróżnicowany wariant, obejmujący zarówno produkcje o jakości od bardzo wysokiej (np. *Ildefonse* (a4ndr3c 2013), *HEKTOR*, *Serena*,

⁵⁶ Jest to o tyle interesujące, że ciemność ta nigdy nie jest ani nieprzenikniona, ani nawet wyjątkowo gęsta, i przy odrobinie wysiłku gracz prawdopodobnie byłby w stanie odnaleźć drogę bez światła – mimo to gracz zawsze otrzymuje latarkę, świecę lub zapalniczkę, czy też w ostateczności telefon komórkowy (jest to element gry tak oczywisty, że latarka ma nawet dedykowany klawisz – F, *toggle flashlight* – uwzględniany przez twórców zaraz po wymienieniu klawisz W, A, S i D jako klawiszy ruchu), aby móc „oświetlić” sobie drogę: prawdopodobnie sam fakt trzymania latarki jest tutaj bardziej sygnałem wizualnym dla gracza, że oto awatar otoczony jest głęboką (a zatem przerażającą i kryjącą w sobie niebezpieczeństwo) ciemnością. Konotacje z ciemnością rozciągają się też czasem na same potwory, które są „utkanymi” z tej ciemności sylwetkami, w których jaśnieją jedynie oczy (*The Cursed Forest*, trylogia *Deep Sleep*) – rzadko jednak z ciemności/cienia korzystają (np. celem zaczajenia się).

Which (Mike Inel 2010)) (z reguły produkcje płatne, i to w wyższej cenie) do średniej czy słabej (np. *Blame*, CaseyVenn, 2013; *Heritage*; *Nox Timore* (Vidas Šalavėjus 2014), *SCP: Containment Breach* (Joonas Rikkonen 2012), *Stairs* (GreyLight 2013), *Timore*) (najpowszechniejszy wariant). Grafika retro to grafika rastrowa, występująca w wariantach 8 bitów (np. *7 Days* (ZincPort Studio 2015), *Calm Time* (GoosEntertainment 2013), *HIDE* (Andrew Shouldice 2011), *Imscared* (MyMadness 2012), *Into the Gloom* (earrgames 2015), *My Only*) lub 16 bitów (np. *Home*, *Ib* (kouri 2012), *It moves* (SnowOwl 2014), *Lone Survivor* (Superflat Games 2012), *Snowdrift* (Placeable 2012)). Grafika stylizowana występuje najrzadziej i cechuje ją jednocześnie największe zróżnicowanie: od rysunku ręcznego (np. cykl *Bad Dreams* (*Bad Dream: Graveyard* (desertfoxsoftware 2013), *Bad Dream: Hospital* (desertfoxsoftware 2014) oraz *Bad Dream: Butcher* (desertfoxsoftware 2013)) do grafiki tworzonej komputerowo, z wyrazistą estetyką (np. *Atticus* (Nirdala 2014), *The Cat Lady* (Screen 7 2012)). Czasem aspekt wizualny jest monochromatyczny (np. *1916 Der Unbekannte Krieg*, *Into the Gloom*, *Which*), szcztakowy (np. *Sonar* (Nerdy Bird 2011), *Sightless* (Digital Dracott 2014)), czy wręcz nieistniejący (np. *Blind* (MokeyMaw 2013)).

Gry opierające się na symulowaniu realistycznego doznania identyfikacji z awatarem w czasie rzeczywistym polegają najczęściej na renderowaniu wokół gracza świata trójwymiarowego w perspektywie pierwszej osoby (jak chociażby *Ildefonse*, *One Late Night*, *SCP: Containment Breach*, *Pesadelo* – choć są oczywiście wyjątki, takie jak *Babysitter Bloodbath* czy *My Only*). Taka kombinacja w grach jest znacznie popularniejsza niż wariant 3D TPP lub 2D TPP, najprawdopodobniej z uwagi na wartość immersyjną. Awatar przedstawiony w konwencji TPP bez tła fabularnego (*backstory*), nawet w środowisku całkowicie trójwymiarowym, to „osoba postronna”, która stoi na przeszkodzie do utożsamienia się z awatarem i doświadczania gry. Konwencja 2D natomiast jest ze swojej natury rozbieżna z celami gier *survival horror*, ponieważ zarówno ucieczka, jak i walka doświadczane są inaczej w liniowym środowisku dwuwymiarowym niż w świecie przedstawionym jako w pełni trójwymiarowy. W konsekwencji gry, które opierają się na estetyce 2D, najczęściej starają się wykreować zupełnie inne, czasowo abstrakcyjne lub umowne, doznanie w gracz (co widać w przypadku *interactive fiction* oraz niektórych tekstów *point-and-click*).

Problemy właściwe grom niezależnym

Twórcy niezależnych gier komputerowych muszą obejść wiele różnych problemów i ograniczeń – są oni w o tyle gorszej pozycji od autorów innych tekstów amatorskich (formy literackie, filmowe, obrazy), że ograniczenia finansowe mają znaczący wpływ na końcową jakość produktu. Darmowe silniki, z których korzystają twórcy-amatorzy, często są wątpliwej jakości i mocno restrykcyjne, co odbija się na jakości renderowania i detali (zależnej niemal całkowicie od możliwości silnika wykorzystanego do stworzenia gry) oraz w dużej mierze na jakości zaprojektowania gry (obejmującej między innymi szeroko rozumiany *gameplay* i AI przeciwników oraz postaci niezależnych) – czyli jakości technicznej gry; co więcej, deweloperzy tytułów amatorskich to z reguły pojedyncze osoby lub grupy kilku osób, które nie mają ani czasu, ani siły roboczej niezbędnej do kontroli i poprawiania potencjalnych błędów). Tym, nad czym twórcy-amatorzy mają znacznie większą kontrolę, jest jakość artystyczna, czyli jakość samej koncepcji gry oraz umiejętne wykorzystanie interesujących rozwiązań fabularnych lub konceptualnych, znaczenie detali i architektury lokacji oraz ich wpływ na doświadczenie gry (konwencja estetyczna, dźwięki środowiska, sposób, w jaki gra blokuje lub wskazuje graczowi dalszą drogę, nie pozwalając mu iść w danym kierunku lub zachęcając do udania się w innym⁵⁷). Jednak fakt, że jakość artystyczna najczęściej nie może wykroczyć poza techniczną, sprawia, że w konsekwencji gry niezależne nie mogą konkurować szeroko rozumianą jakością z grami wysokobudżetowymi, co zasadniczo upośledza potencjał tych tekstów do wzbudzania przerażenia. Jest to o tyle istotniejsze, że horror jako taki jest gatunkiem, którego teksty polegają na raczej kruchej immersji – wystarczy źle zrenderowany, mierny model czy źle nagrany dźwięk, aby nastrój gracza z przerażenia przeszedł w rozbawienie. W konsekwencji twórcy decydują się często na nieuwzględnianie tych elementów, które nie są absolutnie niezbędne, a ewentualnie źle wykonane mogłyby rozpraszać atmosferę strachu: do takich elementów należą *voice acting*, ścieżka dźwiękowa czy daleko posunięta interaktywność wobec otoczenia. Nierzadkie jest też unikanie zbyt fantazyjnych, szczegółowych modeli potworów, oraz dobieranie modeli o niskim stopniu skomplikowania, którym jest w stanie sprostać silnik.

Korzystając z powszechnych i, w konsekwencji, spowszedniałych już schematów, twórcy gier przedkładają wyrazistość i grywalność⁵⁸ nad oryginalność. Wiąże się to z postawą

⁵⁷ Wśród gier odznaczających się wysoką konwencjonalnością *The Cursed Forest* jest znakomitym przykładem jakości artystycznej: mimo dość banalnej historii, tekst cieszy się opinią dobrej gry z wyrazistą atmosferą, właśnie z uwagi na dbałość o szczegóły, dobre zaprojektowanie wyglądu i zachowania ducha oraz stosowanych taktyk wzbudzania strachu.

⁵⁸ Grywalność wiąże się czasem (choć nie zawsze) z *replay value*, czyli potencjałem gry do zagrania w nią ponownie. Niektóre gry określane są jako grywalne (*fun*) nawet pomimo faktu, że bez wątpienia przeznaczone są one do pojedynczego podejścia (*Which, Blind*), innym zaś jako zarzut stawia się właśnie fakt, że nie zachęcają one do ponownego zagrania (*Slender: The Eight Pages*).

graczy, wśród których oryginalność (rozumiana jako odbieganie od utartych wzorców, niebycie kopią) nie jest ani często wymienianym, ani wysoko cenionym kryterium oceny gier niezależnych⁵⁹. Gracze nie wymagają od gier niezależnych prezentowania koncepcji innych niż wszystkie inne gry niezależne. Oceny takie jak „przypomina *Amnesię*” czy „w stylu *Slender*” nie są zarzutami, lecz rodzajem rekomendacji lub klasyfikacji⁶⁰. Zamiast dążenia do oryginalności, twórcy decydują się na staranne wyważenie poziomu trudności (zbyt wysoki poziom trudności *gameplay* sfrustruje gracza, zbyt niski zaś go znuży) oraz wysunięcie na pierwszy plan wyrazistej, charakterystycznej i wewnętrznie spójnej estetyki w zakresie lokacji, potwora i detali zadania (tła i architektury, przedmiotów, materiałów informacyjnych).

Najbardziej chyba jednak charakterystycznymi cechami gier niezależnych są ich krótki (w porównaniu do tekstów mainstreamowych) czas trwania oraz znaczna otwartość na formy eksperymentalne. Obie te cechy są ze sobą powiązane, jako że krótki czas (czas potrzebny do przejścia niektórych gier niezależnych to mniej niż dziesięć minut) wskazuje na to, że twórcy koncentrują się bardziej na idei, którą chcą w grze przedstawić, niż na jej konwencjonalnym formacie; jednocześnie krótsza forma jest formatem bardziej otwartym na eksperymenty w zakresie zarówno zadań, jak i samego założenia gry (*Which, Blind, Imscared*). Z tego powodu część gier niezależnych to teksty, które nie opierają się na koncepcji ustrukturyzowanej rozgrywki, lecz mają generować pewne wrażenia lub przeżycia (*experience*).

Wcześniej wspomniane ograniczenia budżetowe wiążą się też jednak z relatywną swobodą finansową niezależnych deweloperów. Twórcy amatorskich gier niezależnych nie ponoszą, w porównaniu z dużymi wydawnictwami i profesjonalnymi zespołami, realnego ryzyka związanego z finansami ani reputacją, co sprawia, że mają oni mniejsze opory przed eksperymentowaniem (stosunek ryzyka do korzyści jest do przyjęcia). Co ciekawe, ten stan rzeczy przekłada się na fakt, że gracze rozumieją, iż twórcy-amatorzy nie mają do dyspozycji drogich, wyrafinowanych narzędzi profesjonalnych pracowników. W przeciwieństwie do gier mainstreamowych, które są cenione, między innymi, za wykorzystanie najnowszych rozwiązań technologicznych oraz dotrzymywanie kroku możliwościom urządzeń, na których

⁵⁹ Zasada ta działa w obie strony: gry wtórne nie są krytykowane za brak oryginalności, ale gry charakteryzujące się znaczną oryginalnością nie są za tę oryginalność chwalone.

⁶⁰ Jest to o tyle ważne i zarazem interesujące, że w przypadku tekstów filmowych sytuacja jest dokładnie odwrotna: filmy, nawet niezależne, które odtwarzają założenie innego filmu, są oceniane jako „zrzyna” (*rip off*), i nikt nie bierze pod uwagę ani budżetu twórców, ani jakości odtworzenia koncepcji – za przykład tego zjawiska mogą posłużyć choćby *Paranormal Activity* i *Paranormal Entity* wśród filmów (<http://www.killermovies.com/forums/archive/index.php/t-28574-horror-movies-that-rip-off-other-horror-movies.html>) [dostęp: 21.05.2016], a z drugiej strony *Monstrum* i *Stowaway* wśród gier.

są uruchamiane (Konzack 2007: 111), od gier niezależnych nikt nie wymaga korzystania z najnowszej, najbardziej zaawansowanej technologii. Twórcy-amatorzy obracają to ograniczenie na swoją korzyść, posługując się na różne innowacyjne sposoby narzędziami, które nie zostałyby zaakceptowane na mainstreamowym rynku – przykładem może być choćby rastrowa grafika, która na scenie *indie* odbierana jest nie jako nieprzeciętna awangarda, lecz jako całkiem zwyczajny zabieg artystyczny. Takie połączenie postaw twórców i odbiorców sprzyja eksperymentom; o ile gry mainstreamowe charakteryzują się dobrze znanymi graczom konwencjonalnymi formami oraz kompozycją, *gameplay* i estetyką, o tyle gry niezależne cechuje większa swoboda wyrazu i kreatywność nie tylko w realizacji pomysłów twórców, ale w samym kształtowaniu tych pomysłów. Choć istnieje, oczywiście, wiele gier będących mniej lub bardziej udanym odtworzeniem jakiegoś bardzo powszechnego, niewyszukanego schematu (*Vanish*, *Pesadelo*, *Parasite*, *Mental*, *Elementary Nightmares* i wiele innych), wśród ogromnej liczby gier niezależnych istnieją teksty, których założenie jest całkowicie oryginalne.

Eksperymenty i innowacje

Być może to właśnie niewymaganie oryginalności ze strony odbiorców i znikoma tendencja do wartościowania tekstów względem siebie powodują, że pewien odsetek twórców gier niezależnych decyduje się eksperymenty. Oryginalność, czy też innowacyjność, może objawiać się wprowadzeniem intrygujących zmian w znane wzorce narracyjne lub ludyczne, albo może oznaczać sięganie do zupełnie nieszablonowych rozwiązań. Przykładem tekstów innowacyjnych w stopniu umiarkowanym, wyłącznie w obrębie istniejących schematów, są gry takie jak: *Lea* (projectHandsoap 2014), *Hide* (Andrew Shouldice 2011), trylogia *Deep Sleep* czy seria *Bad Dreams* (desertfoxsoftware 2013 i 2014); *Lea*, gra, w której gracz, krążąc po domu i czytając udostępnione materiały, poznaje tragiczną historię rodzinną i zostaje ostatecznie schwytyany w pułapkę przez ducha, reprezentuje krótkie, niesamowite (*uncanny*) doznanie narracyjne połączone z ograniczoną niemal do zera sprawczością ze strony gracza. Dla porównania, gra *Hide*, której koncepcja właściwie sprowadza krążenia po pograżonym w ciemności lesie, zbierania materiałów i unikania potwora, stawia na interesujące doświadczenie będące połączeniem wrażenia nowoczesności pochodzącego z konwencji 3D FPP i realistycznych, wysokiej jakości efektów dźwiękowych, z doznaniem w stylu retro, kreowanym za pomocą wybitnie schematycznej koncepcji i rastrowej grafiki 8-bitowej.

Trylogia *Deep Sleep*, składająca się z gier *Deep Sleep* (scriptwelder 2013), *Deeper Sleep* (scriptwelder 2013) i *The Deepest Sleep* (scriptwelder 2014), opiera się na ciągłości narracyjnej w obrębie trzech części, których awatar gracza kolejno ucieka przed potworami kryjącymi się w snach, zostaje uwięziony w koszmarze i ostatecznie dokonuje przerażającego odkrycia, że oto sam przeistoczył się w potwora; w ramach tej narracji budowane są różne poziomy narracyjne i emocjonalne. Seria *Bad Dreams* natomiast, ukierunkowana na doznania wysoce abstrakcyjne, które nie zmierzają do żadnego logicznego, ludycznego ani emocjonalnego rozwiązania, przedstawia graczowi za pomocą bardzo prostych, niewyszukanych odręcznych rysunków pozornie znajomy świat w konwencji *point-and-click*, którym jednak rządzą odmienne zasady logiki, a cel rozgrywki nie jest jasny do samego końca. Niektórzy twórcy-amatorzy posuwają się jednak jeszcze dalej w swoich innowacjach, eksperymentując nie tylko ze schematem czy estetyką, ale nawet z aspektami ludycznymi, sekwencyjnością i samą formą. Przykładem takich gier są: *Sightless* (Digital Dracott 2014), *Which* (Mike Inel 2010), *Imscared* (MyMadness 2012) oraz *EVIL* (Nameless 2013).

Sightless jest tytułem należącym do gier, które poszukują nowych rozwiązań w zakresie wizualizacji i estetyki. Gra ta doskonale ilustruje, w jaki sposób twórcy gier niezależnych testują granice możliwości utożsamiania się gracza z awatarem oraz różne sposoby projektowania gracza w świat przedstawiony. O ile zadanie postawione przed graczem jest raczej banalne (rozegranie siedmiu kolejnych dni w mieszkaniu bohatera gry, polegające na wykonywaniu codziennych czynności, takich jak wstawanie, branie prysznica czy praca), to sposób jego wykonania opiera się na intrygującej, wysoce oryginalnej koncepcji: awatar jest niewidomy i musi wytwarzać wibracje dźwiękowe, aby postrzegać otoczenie i się poruszać. Tym samym gracz musi z jednolitej czerni na ekranie wydobywać zarysy powierzchni i sprzętów poprzez nieustanne, krótkotrwałe renderowanie otoczenia wokół awatara w rytm dźwięków – może być to odgłos jego kroków, stukot laski, tykanie budzika lub szum prysznica. Wizualizacja tego procesu opiera się na rozchodzących się od pozycji awatara jasnych kręgów (których grubość zależy od głośności dźwięku), zaginających się wzdłuż trójwymiarowych obiektów i powierzchni. W takiej oprawie założenie gry, które samo w sobie także jest dość popularne (tajemnicze dźwięki, pojawiające się i znikające humanoidalne sylwetki, które znikają przy kolejnym renderowaniu, a nawet zmiany położenia mebli i ścian) robi tym większe wrażenie.

Inną grą będącą znakomitym przykładem eksperymentalnej natury gier niezależnych, z uwagi na swoją estetykę oraz założenia ludyczne i proceduralne, jest *Which*. Jest to monochromatyczna, symboliczna interaktywna historia o dwóch przeciwstawnych,

wzajemnie wykluczających się zakończeniach, z których żadne nie jest „dobre”. Gracz musi znaleźć wyjście z domu, ale do otworzenia drzwi niezbędny jest klucz. W głębi domu znajduje się kobieta bez głowy i z ziejącą dziurą w miejscu serca, która obiecuje mu klucz w zamian za odnalezienie jej głowy lub serca. Po otrzymaniu klucza okazuje się, że drzwi otworzą się tylko dla jednej osoby, więc albo kobieta, albo awatar musi zginąć, aby druga osoba mogła uciec. Jeśli gracz przyniesie nieznajomej jej głowę, to awatar zostanie przez nią zamordowany; jeśli odnajdzie i zwróci jej serce, zabije ona samą siebie, aby umożliwić graczowi ucieczkę. Można powiedzieć, że w przypadku *Which* można technicznie wygrać rozgrywkę, jednak zwycięstwo nie jest równoznaczne z „dobrym zakończeniem”.

W niektórych grach niezależnych elementy eksperymentalne nie ograniczają się do aspektów wizualnych czy ludycznych, lecz testują możliwości związane z przełamywaniem czwartej ściany – najlepiej chyba znanym przykładem tego rodzaju tekstu jest gra *Imscared*. Ten konkretny tytuł kwestionuje nie tylko granice zawieszenia niewiary, lecz logikę medium samego w sobie, dzięki zabiegom wykraczającym poza narrację samej gry. Po uruchomieniu *Imscared* wydaje się standardową grą opartą na zadaniu – znalezienie wyjścia i unikanie potwora, który jest właściwie tylko majaczącą w ciemności twarzą. Jednak podczas rozgrywki gra kilkakrotnie wyłącza się, a w folderze gry pojawiają się nowe pliki. Po ponownym uruchomieniu gra przenosi gracza w zupełnie nowe miejsce, a w folderze znajduje on coraz bardziej niepokojące obrazy i wiadomości, w tym jedną informującą, że świadomość można zamienić w strumień danych. Efektem jest stworzenie wrażenia, że gra jest czymś samoświadomym, bytem złożonym z danych zapisanych na komputerze gracza.

Innym sposobem na przełamanie schematów typowych dla gier grozy jest mnożenie i zestawianie estetyk i zasad ludycznych, tak jak w przypadku gry *EVIL*. Gra ta rozpoczyna się planszą, która informuje gracza, że awatar nie określiłby się sam mianem „człowieka” oraz że jedyne, co pamięta, to swoje przebudzenie pewnego ranka, okazujące się błędem. Następnie gracz ma do czynienia z szeregiem lokacji opartych na jednej, niezwykle prostej wariacji schematycznego zadania, jakim jest pokonanie drogi i dotarcie do wyjścia. W ciągu rozgrywki awatar przechodzi przez lokacje, które cechuje bardzo wysokie zróżnicowanie estetyczne. Tym, co charakteryzuje *EVIL*, jest specyficzna kombinacja mechaniki i estetyki, gdzie wykonanie zadania jest właściwie pretekstem dla doświadczenia estetyki, która jest z kolei nośnikiem symboliki i znaczenia.

Przytoczone powyżej tytuły są zaledwie kilkoma wybranymi przykładami oryginalnych lub eksperymentalnych niezależnych tekstów grozy. Lista projektów wyróżniających się na tle bardziej konwencjonalnych gier *indie* jest znacznie dłuższa i

obejmuje również choćby teksty takie jak: *Anatomy* (Kitty Horrorshow 2016), *The Raven and the Light* (Mark Basedow 2015), *Her Nightmares* (KUNOLEO 2015), *Lost in Horror* (awesomuru 2015), *There's Something in the Corner* (Blyant Games, 2015) oraz przede wszystkim pierwotną wersję *The Stanley Parable* (Davey Wreden 2011). Dlatego też z praktycznego punktu widzenia niemożliwe jest przytoczenie i omówienie – nawet tak pobieżne – wszystkich innowacyjnych i eksperymentalnych gier, bez ryzyka rozmycia wywodu do tego stopnia, że zmieniłby się w zwykłą listę wyliczającą kolejne tytuły. Z tego względu wymienione powyżej tytuły mają jedynie nakreślić ogólny charakter możliwości technicznych i kreatywnych, jakie twórcy mają do dyspozycji przy tworzeniu projektów niezależnych.

Eksperymenty w grach niezależnych mogą przybierać formy znacznie radykalniejsze niż w innych mediach, głównie z uwagi na naturę samego medium, jak również mnogość narzędzi, które mają do dyspozycji twórcy, oraz łatwość ich dostępu – znacznie łatwiej jest zrobić spełniającą swoje zadanie grę eksperymentalną niż spełniający swoje zadanie film eksperymentalny o tej samej tematyce. W rezultacie niektóre z tych gier eksplorują horror nie tylko jako gry, jak np. *Blindside* (epicycle 2012) albo *Nevermind* (Flying Mollusk 2015), ale jako formy doznania (*EVIL*, *Imscared*), w których nie dominuje ani narracja, ani aspekty wyłącznie ludyczne, a jedynie kluczowa idea samej konwencji – wprowadzenie gracza w przerażenie.

Konkluzja

Dzięki narzędziom i serwisom sieciowym wielu twórców-amatorów ma możliwości tworzyć i rozpowszechniać swoje teksty. Jedną z najatrakcyjniejszych cech gier *indie* jest niewątpliwie ich dostępność – wiele z nich to teksty proste, lecz wysoce efektywne w zakresie wywoływania w graczach przerażenia. Próby poznania sceny *indie* mogą jednak okazać się trudne, a zdobyte informacje niebywale wybiórcze: sama liczba tych tekstów (a mówimy tu o liczbach ogromnych⁶¹) oraz fakt, że wiele z nich nie ma właściwie żadnego marketingu sprawia, że amatorskie gry niezależne mogą się wybić właściwie jedynie dzięki *letsplayerom* (w języku polskim, określanym jako „zagrajmerzy”). Jest to proces w dużej mierze losowy, faworyzujący teksty albo wysoce konwencjonalne, albo wysoce niekonwencjonalne – i często dyktowany w dużej mierze faktem, że *letsplayer*, jak każdy wykonawca, także kalkuluje

⁶¹ Sama baza danych *Indie DB* zawiera 28,009 tytułów niezależnych, <http://www.indiedb.com/> [dostęp: 28.05.2016].

swoją oglądalność. Projekty niekonwencjonalne cieszą się dużym zainteresowaniem jako nagrania – gracze chętnie oglądają zmagania *letsplayerów* z tekstami wymagającymi lub abstrakcyjnymi, ale jednak sami częściej sięgają po teksty prostsze, ze zrozumieniem przyjmując to, że przy limitach finansowych i technicznych trudno o wyrafinowanie fabularne czy graficzne.

Choć znakomita większość gier niezależnych wykorzystuje powszechnie znane schematy (co nie przeszkadza graczom, dopóki nie odbija się to na grywalności), to wśród gier niezależnych jest też znacznie więcej form eksperymentalnych niż wśród gier mainstreamowych. Twórcy-amatorzy mają pełną kreatywną kontrolę nad swoimi dziełami i mogą tworzyć to, co chcą w sposób, w jaki chcą. Reprezentują tym samym tworzenie gier dla samej idei tworzenia gier, dla kreatywności i ekspresji artystycznej. W swojej elastyczności i zróżnicowaniu formatów i dynamiki ludycznej gry niezależne stanowią bezpostaciowy (*amorphous*), trudny do zdefiniowania produkt inwencji artystycznej⁶².

Wszelkie teksty, jakimi są gry *survival horror* lub *psychological horror*, systematyzują, ujednolicają i normują standardy tekstów konwencji, jaką jest horror⁶³. Jeśli spojrzeć na teksty rozpowszechniane za darmo lub za cenę symboliczną, przez amatorów-pasjonatów, to tworzenie gier *indie* można rozpatrywać jako praktykę do gruntu oddolną, pochodzącą od graczy i jako taką będącą wyrażeniem ich preferencji i oczekiwań. Gracze – zarówno jako odbiorcy⁶⁴, jak i jako twórcy⁶⁵, przede wszystkim zaś jako społeczność – mogą w obrębie tekstów niezależnych zgłębiać charakter konwencji, jaką jest horror, poprzez negocjowanie, odtwarzanie i przetwarzanie jej elementów charakterystycznych, oraz tych, które postrzegają jako konstytutywne. Tworząc gry nie dla finansowego sukcesu, lecz dla samego aktu kreowania doznania, jakim jest gra, twórcy gier niezależnych koncentrują się na samym tekście, a nie na kontekście (w tym wypadku ekonomicznym). Twórcy gier niezależnych dostosowują formalne standardy konwencji do potrzeb swojej wizji, którą realizują nie wbrew, lecz stosownie do zasad i dynamiki w zgodzie z logiką wszechstronnego i plastycznego medium, jakim są gry (Weise w: Perron 2009: 239). W ten sposób tworzą teksty, z których niektóre bywają uosobieniami najbardziej schematycznych elementów

⁶² <http://www.indiewire.com/article/indie-games-are-more-popular-than-ever-and-this-new-exhibit-tells-you-why> [dostęp: 28.05.2016].

⁶³ <http://slendernation.forumotion.com/t3006-the-indie-horror-game-thread> [dostęp: 28.05.2016].
http://www.reddit.com/r/creepygaming/comments/2jleao/newish_free_indie_horror_games/ [dostęp: 28.05.2016].

⁶⁴ <http://slendernation.forumotion.com/t3006-the-indie-horror-game-thread> [dostęp: 28.05.2016].
http://www.reddit.com/r/creepygaming/comments/2jleao/newish_free_indie_horror_games/ [dostęp: 28.05.2016].

⁶⁵ <http://forums.tigsourc.com/index.php?topic=41366.0>; https://www.scirra.com/forum/your-ideas-for-a-great-horror-game_t123258 [dostęp: 28.05.2016].

gatunku, inne zaś – nieszablonowymi, niedającymi się skategoryzować doznaniem interaktywnymi. Tym samym eksperymentalne teksty twórców-amatorów, poszukiwanie przez nich nowych form i nowych kierunków są wyrażeniem nie tylko ich rozumienia konwencji, jaką jest horror, ale też świadectwem tego, w jaki sposób poszukują oni i testują jej granice i ograniczenia.

Rozdział 6. Letsplayerzy i ich nagrania: filmy typu *letsplay* jako nowa forma obcowania z tekstem

Katarzyna Marak

W tym rozdziale postaram się przybliżyć i omówić zjawisko nagrań *letsplay*, formułując następujące pytania: (1) kim są letsplayerzy, czyli co dokładnie robią i w jaki sposób? (2) co wnoszą do nagrywanej realizacji, a zatem jaką funkcję w nagraniach pełnią ich reakcje, komentarze i kompetencje, (3) jakiego rodzaju narracje tworzą? oraz (4) kim są – twórcami treści, wykonawcami czy artystami? Zamierzam wykazać, że nagrania *letsplay* są wyjątkowym, trudnym do porównania z innymi istniejącymi tekstami metanarracyjnymi, produktem interakcji graczy z bardzo specyficznym medium, jakim są gry cyfrowe, na podstawie przeanalizowanych nagrań typu *letsplay*. Z uwagi na ogromną liczbę letsplayerów na serwisie Youtube oraz nieprawdopodobnie zróżnicowany wachlarz tekstów, w jakich się specjalizują, badania do tego tekstu zostały przeprowadzone na podstawie konkretnej puli wybranych letsplayerów. W tym zbiorze znaleźli się gracze, którzy posiadają własne, wyspecjalizowane kanały na serwisie dłużej niż 12 miesięcy, którzy koncentrują się na grach grozy oraz których nagrania *letsplay* obejmują przynajmniej w 1/3 niezależne gry grozy (skupienie na grach niezależnych, abstrahując od intensywności i jasności przekazu, pozwala na wykluczenie z obrazu jednej, niezmiernie istotnej, zmiennej, jaką jest budżet danego letsplayera⁶⁶). Zbiór obejmuje letsplayerów z różnych krajów (Kanada, Niemcy, Polska, Stany Zjednoczone, Wielka Brytania) oraz obu płci, jednak dla pełnej jasności należy zaznaczyć, że kobiet jest w tym zbiorze mniej. Nie wynika to z faktu, że letsplayerek jest proporcjonalnie mniej lub że są mniej kompetentne, lecz z tego, że niewiele letsplayerek zajmuje się niezależnymi grami grozy.

Uzasadnienie skupienia się w tym rozdziale na grach grozy jest dwojakie. Po pierwsze, fantastyka grozy leży w zakresie moich kompetencji badawczych, więc mogę się odnieść do tych konkretnych tekstów bardziej merytorycznie niż do gier strategicznych lub gier akcji. Po drugie, co jest istotniejszym powodem wyboru filmów *letsplay* gier akurat tej konwencji, wielu letsplayerów zamieszcza na swoich kanałach akurat nagrania gier grozy. Być może wiąże się z faktem, że fantastyka grozy jest po prostu popularną konwencją, utożsamianą ze specyficzną, ale też satysfakcjonującą rozrywką – jak wskazuje Krzywinska,

⁶⁶ Najlepiej tę kwestię naświetlają słowa letsplayerki Minx, która w następujący sposób uzasadniła dobór gry do nagrania: „Jest to gra i jest za darmo” (*It's a game and it's free*). <https://www.youtube.com/user/TheRPGMinx> [dostęp: 26.05.2016]

horror operuje silnymi emocjami poprzez narracje oparte na archetypicznych sytuacjach (walka o przetrwanie, śmierć, strach, seks, tabu). Co więcej, fantastyka grozy pozwala na wprowadzenie elementów nadprzyrodzonych i pozornie niemożliwych, które można z łatwością zaimplementować w cyfrowym środowisku gry; narracje oparte na walce dobra ze złem przemawiają do odbiorców w sposób dostępny i intensywny, są łatwo zrozumiałe i oferują bardzo jasne motywacje uzasadniające konieczność stosowania przemocy (Krzywiska 2009: 276–277). Nagrania związane z grami grozy cieszą się z reguły znaczną popularnością i są często zamieszczane na wyraźną prośbę subskrybentów danego kanału lub fanów letsplayera⁶⁷.

Letsplayerzy wybierają gry zgodnie z własnym upodobaniem lub pod wpływem sugestii widzów, subskrybentów lub ofiarodawców z serwisu Patreon; mogą być to słynne serie lub pojedyncze teksty, gry AAA lub darmowe produkcje niezależne, gry typu *single-player* lub *massive multiplayer online*. Niektórzy gracze tworzący filmy *letsplay* specjalizują się w określonych konwencjach, podczas gdy inni grają w to, na co mają ochotę i co wchodzi w zakres ich eklektycznego gustu. Większość wymienionych w tym tekście letsplayerów, takich jak Mrkravin, HarshlyCritical, Pandorya, Corrupted, Schneckball, PaderGamez, Minx, RaedwulfGamer i JereJoe, wybiera głównie współczesne lub najnowsze gry grozy⁶⁸. Są też jednak tacy, którzy zajmują się grami dużo starszymi (DOS, Amiga), jak choćby RobikZ (gry takie jak *Alien Vendetta*, *Imperium Galactica*) i CzlowiekzWyzyn (między innymi *Hexen*, *Eye of the Beholder 3*). Z kolei jeszcze inni letsplayerzy, jak na przykład FellowPlayer zajmują się niemal wyłącznie grami *indie* (gry takie jak *Effigy*, *Anxiety*, *Conviction* czy *Temere*).

Postać letsplayera

Letsplayerzy (po polsku zagrajmerzy – nazwa ta pochodzi od zwrotu „zagrajmy w...”) są graczami, którzy nagrywają swoje zmagania z grą w formie filmów i zamieszczają je na różnych stronach i serwisach udostępniających pliki wideo. Letsplayerzy najczęściej łączą wideo przejścia gry ze swoim nagrywanym w czasie rzeczywistym komentarzem audio oraz niejednokrotnie małym okienkiem, najczęściej umieszczonym w rogu ekranu, w którym

⁶⁷ Patrz aneks 3.

⁶⁸ Wybierane tytuły obejmują dowolne teksty od znanych serii typu *Resident Evil* czy *Fatal Frame*, przez nowości i popularne tytuły takie *Layers of Fear*, *DreadOut: Keepers of the Darkness* lub *OBSCURITAS*, do krótkich, niezależnych gier takich jak *Heritage*, *Medusa's Labyrinth*, *The Tape* lub *Power Drill Massacre*.

widać ich twarz⁶⁹. Nagrania *letsplay* mogą być pojedynczymi filmami lub seriami filmów, których celem jest swoiste zapośredniczenie doświadczania gry (*gameplay experience*) (letsplay.wikia.com). Relacja letsplayera cechuje się z reguły bezpośrednim, improwizowanym charakterem i dowolnością treści:

[*Letsplayer*] komentuje rozgrywkę na żywo w formie nieformalnej i – w miarę możliwości – zabawnej pogawędki z docelową publicznością, [...] jednocześnie dzieląc się fachową wiedzą na temat sekretów gry, jej produkcji, uniwersum i historii itd., lub po prostu dodając od siebie żarty lub dowcipne uwagi (letsplay.wikia.com).

To właśnie fakt, że komentarz do filmów *letsplay* tworzony jest na bieżąco, wyróżnia te nagrania na tle innych nagrań dotyczących gier, takich jak recenzje, *walkthrough* (przewodnik mający na celu demonstrować, w jaki sposób przejść daną grę) czy *speedrun* (próba przejścia danej gry w jak najkrótszym czasie). Nagrania *letsplay* pełnią tym samym funkcję nie tylko edukacyjną lub kompetytywną (jak w przypadku filmów typu *walkthrough* lub *speedrun*), lecz przede wszystkim rozrywkową i w dodatku kładącą nacisk na doświadczenie gracza (*player experience*) i na odbiorze gry, jako że reakcje (zarówno werbalne, jak i niewerbalne) oraz przemyślenia letsplayerów są najczęściej kluczowym elementem nagrania typu *letsplay*.

Z tego względu w filmach *letsplay* dominuje często swoista atmosfera odkrycia i spontaniczności; letsplayerzy, którzy podejmują się nagrania *blind letsplay*, poznają grę na bieżąco, w czasie nagrywania, i w związku z tym wykazują ciekawość i uwagę w stosunku do elementów gry, starają się zrozumieć jej zasady i stawiane przed nimi zadania. Choć nagrania *letsplay* charakteryzują się (lub powinny się charakteryzować) relatywną świeżością (co odróżnia je od nagrań typu *walkthrough*, które mają funkcję instruktażową lub demonstracyjną), to jednak niektórzy letsplayerzy przygotowują się wcześniej do grania, twierdząc, że nigdy wcześniej nie mieli z daną grą do czynienia. Takie praktyki są jednak szybko wychwytywane przez widzów, co prowadzi do osłabienia wiarygodności danego letsplayera jako gracza (choć nadal może on być uważany za interesującego artystę/wykonawcę (*performer*)).

Nagrania typu *letsplay* są niezwykle interesującym zjawiskiem przede wszystkim z uwagi na fakt, że stanowią one zarejestrowane w czasie rzeczywistym świadectwa odbioru danej gry przez gracza-letsplayera. W miarę przechodzenia gry letsplayerzy reagują,

⁶⁹ Niektórzy letsplayerzy w miarę rozbudowywania kanału wymieniają sprzęt audio i wideo na lepszy, inwestując w profesjonalne mikrofony z pop filtrem oraz kamery o wysokiej rozdzielczości; niektórzy zmieniają też system nagrywania na nagrywanie z użyciem *chroma key* (zamiana tła o jednolitym kolorze na inny obraz, w tym wypadku stosowana po to, aby sylwetka letsplayera zasłaniała jak najmniej ekranu samej gry).

komentując jej koncepcję i jakość wykonania, wspominając o skojarzeniach, jakie w nich wywołała, refleksje związane albo z samą grą, albo z konwencją, do której gra należy, albo po prostu z czymś, co przyszło im do głowy w czasie grania. W przeciwieństwie do krytyków i recenzentów gier, letsplayerzy są po prostu graczami, którzy wyrażają swoje przemyślenia i opinie na temat danej gry w sposób swobodny i spontaniczny, z drugiej strony są jednak graczami „wyspecjalizowanymi” w tym sensie, że gromadzą i wykorzystują swoje doświadczenie i ogólną wiedzę o grach, wykraczającą poza jeden tytuł lub gatunek (*meta-game knowledge*), do formułowania komentarzy w zakresie znacznie większym niż zwykli gracze. Tym samym letsplayerzy reprezentują odbiorców gier cyfrowych w sposób wyjątkowy, łącząc w sobie cechy krytyków i przeciętnych konsumentów. Letsplayerzy są też zależni od swoich widzów i polegają na współpracy z nimi, jako że ci zostawiają w sekcji komentarzy pod filmami swoje opinie, rady i prośby, a czasem nawet instrukcje w zakresie rozwiązania jakiegoś problemu czy poprawy strategii w danej grze. Warto też zauważyć, że niektórzy letsplayerzy grający w gry niezależne starają się w swoich nagraniach uwzględnić rady i konstruktywną krytykę dla twórców gry – wskazują konkretne problemy i błędy, sugerują możliwe rozwiązania lub nawet oferują pomoc w zakresie tłumaczeń lub korekty. W ten sposób aktywność letsplayerów naświetla część praktyk społeczności graczy związanych ze współpracą i wzajemnymi wsparciem.

Styl i Focus

Niezwykle istotną cechą nagrań typu *letsplay* jest artystyczny wizerunek (*persona*) letsplayera. Różni letsplayerzy mają różne osobowości i maniery komentowania, oraz, przede wszystkim, zróżnicowane podejścia do samego grania; niektórzy starają się, aby ich komentarz miał wyjątkowy, łatwo rozpoznawalny charakter, inni całościowo kreują pewną konkretną tożsamość sceniczną. Część z nich stara się stworzyć wizerunek artystyczny (podobnie jak ma to miejsce w wielu innych gałęziach przemysłu rozrywkowego), który cechuje się daleko posuniętą teatralnością⁷⁰; tacy gracze będą prowadzili swoją narrację w sposób bardziej dramatyczny i przejawskrawiony oraz wysoce ekspresywny, zarówno pod względem reakcji werbalnych, jak i mimiki i gestykulacji w przypadku letsplayerów korzystających z osadzonego okna⁷¹. Na repertuar takich nagrań najczęściej składają się

⁷⁰ Np. znany szwedzki letsplayer PewDiePie lub amerykański letsplayer Markiplier.

⁷¹ Mniejszy obszar ekranu osadzony w rogu głównego nagrania, na którym widać twarz lub sylwetkę letsplayera.

głośne, ostre krzyki, najróżniejsze przekleństwa oraz gwałtowne, przerysowane gesty i ruchy. Tak wyraźnie zarysowana teatralność wiąże się z reguły z mniejszym lub większym stopniem kontroli nad własnymi reakcjami i wyreżyserowaniem całości przebiegu nagrania, co z kolei zmniejsza jego autentyczność jako świadectwa odbioru. Bardzo często tacy letsplayerzy podchodzą do gier w sposób nie do końca poważny, śmiejąc się, żartując z wyglądu potworów lub ich zachowania, czy też wypowiadając luźne uwagi i komentarze niezwiązane zupełnie z samą grą (np. opowiadają o remoncie swojego domu).

Inni letsplayerzy starają się aktywnie podtrzymywać atmosferę grozy danej gry, albo przynajmniej jej nie niweczyć, poprzez werbalne wyrażanie strachu i zdyscyplinowany sposób komentowania dotyczący wyłącznie gry i jej elementów. Takie zachowanie niezwykle często pokrywa się z bardziej stonowanym wizerunkiem letsplayera; znaczna część twórców, którzy zajmują się tworzeniem nagrań *letsplays* zawodowo (utrzymując się z zarobków z filmów oraz datków przekazywanych przez systemy typu Patreon), decyduje się oprzeć swój wizerunek artystyczny na swojej własnej, relatywnie autentycznej osobowości (np. Corrupted, HarshlyCritical czy MrKravin), do której widzom (wydaje się) łatwiej się odnieść. Tacy letsplayerzy z reguły utrzymują spokojny, swobodny ton i styl komentarza, reagując na najbardziej nawet dramatyczne zwroty akcji w sposób opanowany, a sama treść ich komentarzy jest bardziej przemyślana i konstruktywna.

Nie tylko sposób przedstawiania komentarzy, ale i to, czego one dotyczą są jedną z definiujących i jednocześnie odróżniających cech letsplayerów jako twórców treści. Letsplayerzy mogą koncentrować się na ogólnym wrażeniu, jakie wywiera na nich gra, lub na szczegółach takich jak kształty i jakość modeli, komponenty (*assets*), tekstury lub sterowanie. Innymi aspektami gier, które interesują letsplayerów i motywują ich do wypowiedania się, są użyty przez twórców silnik i jego wykorzystanie, mechanika albo nawet sprawność sztucznej inteligencji wroga czy przejrzystość przedstawionej fabuły. Niektórzy letsplayerzy zwracają uwagę na elementy gry ściśle związane z konwencją, takie jak atmosfera czy potencjał do przerażania gracza. Obeznanie z konwencją wiąże się zazwyczaj ze zrozumieniem szerszego kontekstu konwencji tekstów kulturowych jako wzorów. Co istotniejsze, opiera się ono w dużej mierze na wiedzy wykraczającej poza informacje przedstawione w grze (*meta-game knowledge*, wiedza pozagrowa lub metagrowa); w praktyce taka wiedza przekłada się na umiejętność zdecydowanego, ukierunkowanego poruszania się w świecie gry oraz na większą lub mniejszą zdolność przewidywania sekwencji wydarzeń (np. występowania *jumpscares* i rozwoju akcji w grze). Letsplayerzy kierujący się wiedzą pozagrową rozpoznają i oceniają często elementy, które, ich zdaniem, powinny wywrzeć na nich wrażenie (np. wygląd

potwora, jego sztuczna inteligencja lub sposób, w jaki gra go wprowadza, albo scenerie czy efekty dźwiękowe), choć często zwracają uwagę na takie elementy, które z jakiegoś powodu wywarły wrażenie akurat na nich (np. spadająca z półki książka, dziwny dźwięk albo specyficzne zaprojektowanie lokacji). Co ciekawe, o ile błąd w teksturze, notce czy modelu może zostać potraktowany łagodnie lub pominięty milczeniem, o tyle błędy niosące większe konsekwencje, czyli takie, które utrudniają grze spełnienie jej podstawowej funkcji (przerażenie gracza), wytykane i komentowane są bez litości – co więcej, często w sposób drastyczny wpływają one na reakcje letsplayerów oraz ich ocenę danego tytułu. Tym samym, chociaż gra z błędami językowymi (gramatyka, ortografia) czy z niedociągnięciami w zakresie mechaniki lub grafiki może nadal być uznana za dobrą grę grozy, to już gra z błędami w zagadkach lub zachowaniu potwora (np. ignorowanie awatara gracza, blokowanie się na drzwiach, zbyt czułe ustawienia zdolności wykrywania obecności awatara) zostanie zawsze uznana za wadliwą lub słabą pozycję.

Znacząca liczba letsplayerów koncentruje się wyłącznie na interakcji z grą (np. JereJoe, Minx, Disowsky, jacksepticeye), reagując tylko na to, co się dzieje na ekranie i rzadko kiedy wypowiadając się na temat swoich odczuć, przemyśleń czy nawet jakości gry. Istnieje jednak wielu letsplayerów, którzy w swoich komentarzach kładą większy nacisk na swoje obserwacje i wrażenia, jakie gra na nich zrobiła (np. Pandorya, Schneckball, PaderGamez). Czasami ich reakcje ograniczają się zaledwie do lakonicznej uwagi dotyczącej mechaniki, modelu lub zadania czy nawet samego założenia rozgrywki. Przykładem takich krótkich wtrąceń lub konstatacji może być choćby wypowiedź brytyjskiego letsplayera o nazwie użytkownika Fellow Player, dotycząca założenia niezależnej gry *Lost in Horror*; czytając narrację wprowadzającą, informującą, że wracając nocą po pijanemu, awatar zobaczył dużą posiadłość, do której postanowił wejść i coś ukraść, Fellow Player stwierdza z przekąsem: „Świetny pomysł – przechodzić koło przypadkowego domu i zdecydować się coś podprowadzić. Spotka cię... właściwie to mnie spotka dokładnie to, na co zasłużyć!” (Fellow Player, *Lost In Horror (This freaks me out people!*)⁷²). Także strona wizualna gry skłania go do zwięzłego komentarza: „Wygląda to nieźle, podoba mi się. Przypomina mi to *Which*, a przynajmniej ma podobny set-up” (Fellow Player, *Lost In Horror (This freaks me out people!*)). Obszerniejszy komentarz na temat całej gry *Lost in Horror* wygłasza on jednak dopiero po zakończeniu rozgrywki, podsumowując swoje wrażenia:

⁷² To nagranie oraz wszystkie inne przytaczane w tym rozdziale nagrania pochodzą z kanałów odpowiednich letsplayerów. Wszystkie przekłady autorstwa K. M.

Cóż, to było *Lost In Horror*, i definitywnie był to nieco inny rodzaj eksperymentu, i – jak dla mnie – inne doświadczenie. Mam nadzieję, że film się wam podobał, gra była autentycznie przerażająca – nie jestem pewien, czemu zniecka pojawiły się tam wilki, ale na pewno były głośne dźwięki, przerażało mnie to nieźle, i musiałem stamtąd zwiewać. Gra jest też bez wątpienia dobrze zrobiona; interesująca koncepcja (*Fellow Player*, *Lost In Horror (This freaks me out people!)*).

Ten typ komentarza jest zdecydowanie subiektywny, jako że *Fellow Player* opisuje i objaśnia nie tylko grę, ale też swoje reakcje na jej elementy i powody swojego zachowania. Dla porównania uwagi niemieckiej letsplayerki o nazwie użytkownika Schneckball, które wypowiada ona podczas grania w *Bad Dreams: Graveyard*, są nieco szersze:

A tu mamy misia, którego możemy ze sobą wziąć i pajaka – o nie, pajak! [...] Podnieśliśmy pusty pojemnik. Pusty pojemnik... I złapaliśmy do niego muchę...? Interesujące, wspaniale... I tę muchę wpuściliśmy do ula? Czy my to w ogóle powinniśmy rozumieć (*Schneckball, Bad Dream: Graveyard | Indie Horror | Facecam | Deutsch*)?

Pytanie Schneckball jest właściwie niemal filozoficzne: cel poszczególnych zadań oraz samej gry w ogóle wydaje się trudny do zrozumienia, co skłania letsplayerkę do zastanowienia się na głos, czy zrozumienie jest tutaj faktycznie niezbędne. Niemniej koniec nagrania jest nadal opatrzony dość konwencjonalnym komentarzem:

Tak, moi drodzy, gra zrobiona moim zdaniem naprawdę dobrze. Bardzo mi się podobała, i cieszę się na następną część” (*Schneckball, Bad Dream: Graveyard | Indie Horror | Facecam | Deutsch*).

Słowa Schneckball są skierowane bardziej do jej widzów niż do kogokolwiek innego, a jej obserwacje dotyczą w pierwszej kolejności jej własnych wrażeń.

Subiektywność nie przeszkadza większości letsplayerów zachowywać pewnej dozy rzeczowości. Nawet jeśli gra wzbudza w nich mieszane uczucia lub nie do końca ją rozumieją, starają się oddzielić swoje poglądy od ogólnej opinii. Na przykład niemiecki letsplayer Corrupted tak podsumowuje swoje doświadczenia z grą *Tender Cut*:

Co? Hej! Hej! A myślałem, że dobrze idzie! [...] Wygląda na to, że istnieją inne zakończenia. Dobra... Dziwne to, dziwne... Nie mam pojęcia. Mam wrażenie, że gra ma jakiś głębszy sens, ale... ja jej chyba nie rozumiem? [...] Definitywnie fajny pomysł, choć gra niesamowicie osobliwa... chyba nawet zbyt osobliwa, zbyt dziwna. Kiedy coś jest tak dziwne, to przestaje mieć sens. [...] Mam nadzieję, że gra wam się podobała, jak dla mnie była w porządku, ale zbyt dziwaczna. [...] Przydałoby się trochę elementów horroru, a była

tylko konsternacja, choć pod koniec zrobiło się faktycznie trochę strasznie – no, ale tak, to było pod koniec (Corrupted, *WAS ZUR... | Let's Play The Tender Cut [Deutsch] – Indie Horror Game*).

Komentarz pozostaje głównie subiektywny, jednak stanowi także próbę opisanie gry w uczciwy sposób mimo tego, że letsplayer nie do końca się w nią wczuł. Główny nacisk nadal położony jest na osobiste doświadczenie.

Pewna część letsplayerów – najczęściej tych, którzy specjalizują się w różnorodnych grach niezależnych – stara się, aby ich uwagi i krytyka były nie tylko uczciwe, ale też, choć w części, konstruktywne (np. MrKravin, HarshlyCritical, Corrupted). Bardzo często taka postawa skutkuje neutralnym, obracającym się wokół wrażeń komentarzem w trakcie samej rozgrywki i bardziej ukierunkowanymi obserwacjami na koniec nagrania lub serii nagrań. Przykładem tego stylu są nagrania chociażby takich amerykańskich letsplayerów jak HarshlyCritical czy MrKravin – w czasie samego przechodzenia gry *The Cursed Forest* MrKravin wygłasza jedynie krótkie uwagi dotyczące zastosowanego przez twórcę silnika, użytych komponentów albo zachowania potwora:

Cokolwiek to jest, staje się odważniejsze... [...] To nie to, co w *Slender*, gdzie on tylko zniecka wyskakuje – tutaj, w miarę jak się podnosi coraz więcej fantów, stopniowo robi się coraz gorzej” (MrKravin, *THE CURSED FOREST - Free CryEngine Indie Horror Game Full playthrough / gameplay*).

Dopiero na koniec gry letsplayer formułuje bardziej rzeczowy i szczegółowy wywód:

To było *Cursed Forest*. Całkiem niezła! Było kilka niesamowicie irytujących sekwencji, i nie wszystkie pułapki były – jakby to ująć – intuicyjne, ale ogólnie to dobra gra. Fajnie, że twórca użył silnika Cry Engine, a nie Unity [...]. Ale tak – gra była dobra (MrKravin, *THE CURSED FOREST – Free CryEngine Indie Horror Game Full playthrough / gameplay*).

Choć ten komentarz nadal opiera się na osobistych wrażeniach letsplayera, to jednak mniej przypomina on tendencyjny, luźny monolog skierowany do widzów, na jaki często decyduje się znacząca większość letsplayerów; tu nacisk położony jest na konkretne aspekty gry i na fakty, z których więcej pożytku będzie miał twórca gry niż widzowie samego filmu *letsplay*. Podobne podsumowanie można usłyszeć na koniec nagrania przejścia krótkiej gry niezależnej *A Mother's Inferno*:

Koniec gry! Uratowałem swojego syna. Nie bardzo wiem, co o tej grze powiedzieć – najprawdopodobniej była to jedna z najdziwniejszych gier, w jakie grałem na swoim kanale... [...] A wy co myślicie? Moim zdaniem była to chyba najdziwniejsza gra, w jaką grałem – nie bardzo ją zrozumiałem; interesująca mechanika, interesująca oprawa wizualna,

ale tak naprawdę nie rozumiem, co właściwie robiłem, ani też głębszego znaczenia tego, co robiłem... Tak czy inaczej, interesujący tytuł – bardzo dobrze wykonany, powiedziałbym; ewidentnie włożono w tę grę więcej pracy niż w większość innych gier, w które gram (MrKraVIn, *A Mother's Inferno – Fever Dream Simulator, but at least I have boobs*).

Ta wypowiedź dobrze ilustruje, jak MrKraVIn stara się oddzielić swoje subiektywne odczucia od tego, jak postrzega jakość wykonania tekstu, z którym miał właśnie do czynienia. Nawet pomimo faktu, że (jego zdaniem) niewiele zrozumiał z samej fabuły i *gameplay*, stara się podkreślić pozytywne strony gry.

Świadomy wysiłek letsplayera, aby utrzymać swoje uwagi na pewnym poziomie i przedstawić je w rzeczowy sposób jest czymś szczególnie wartym odnotowania. Konstruktywność i rzeczowość opinii i obserwacji niekoniecznie występują razem ze spostrzegawczością i obeznaniami. Wady i błędy danej gry mogą być wyliczane na różne sposoby i twórcy gier niezależnych mogą potencjalnie wyciągnąć wnioski z nawet najbardziej obraźliwej, niewymyślnej tyrady. Mimo to letsplayerzy, którzy starają zachować spokojny, merytoryczny styl krytyki, podejmują wysiłki, aby ich frustracja lub irytacja, nawet intensywna, nie wpływały na to, co mówią oni na koniec filmu *letsplay*. Doskonałym przykładem takiej konstruktywnej krytyki ogłoszonej pod wpływem intesywnych emocji jest stworzone przez HarshlyCritical nagranie przejścia *Inside: Before Birth*. W czasie samego grania letsplayer na bieżąco zauważał usterki i niedociągnięcia, komentując je w sposób sceptyczny, a czasem wręcz sarkastyczny:

Bardzo podoba mi się ta machająca ręka, bardzo to dodatnio wpływa na immersję – bo kiedy ja poruszam się w przykucu, to właśnie tak to robię. Kiedy muszę pełzać strasznymi korytarzami, to robię to właśnie w ten sposób (HarshlyCritical, *Inside: Before Birth – Full Playthrough – TITILLATING „HORROR” GAME*).

Jednak po przejściu gry, kiedy na koniec niezrozumiałej sekwencji wydarzeń pojawia się zupełnie niepasujący do dotychczasowej konwencji wizualnej, półanimowany epilog, HarshlyCritical traci cierpliwość i reaguje długim, pełnym frustracji monologiem:

Dlaczego? Dlaczego, dlaczego to gówno jest na Steamie? Przepraszam, nie mogę po prostu uwierzyć jak bardzo zła jest to gra. [...] Dobra, konstruktywność. Muszę być konstruktywny. Nie mogę po prostu powiedzieć tylko: „gra jest do bani!” Dobra. Eee, ... nie wystawiaj tej gry na sprzedaż! Ta gra nie jest warta pieniędzy – to po pierwsze. To była twoja pierwsza pomyłka – wystawienie tej gry na Steamie. Eee... inne pomyłki? Podsumujmy: było ich wiele; było mnóstwo... było wiele objawów braku uwagi poświęconej detalom, jak na przykład drzwi niepasujące do pieprzonej futryny, mnóstwo źle wgrzywających się tekstur; nie było w ogóle żadnej atmosfery, mnóstwo używanych w kółko komponentów i dźwięków, które słyszałem już w wielu innych grach grozy – w sumie to jestem chyba

pewien, że widziałem tę mapę właściwie w całości w kilku innych grach – także dostępnych za pieniądze na Steamie. Użycie *jump scares*, zupełny brak fabuły; jakaś tam niby historia poskładana, źle, bez żadnego sensu, i w ogóle okazała się na końcu być snem... Nie wiem, czym niby miało być to animowane outro [...]; nie było żadnego wyczucia filmowego pod koniec [...]; użycie systemu wytrzymałości nie miało sensu, bo przez całą grę i tak nikt nikogo nie ściga ani nie goni – cały sens wprowadzenia wytrzymałości to spotęgowanie przerażenia podczas sekwencji pościgu, a takich sekwencji nie było, tylko i wyłącznie *jump scares*. Żadnych zagadek – jedynym, co można uznać za zagadkę, był korytarz, z którego trzeba było się wydostać, co było łatwe do rozgryzienia, nawet jeśli zabrało sporo czasu. Poza tym były wyłącznie zadania typu „znajdź i przynieś klucz”. A potem drzwi i tak otwierają się same, bo przeszedłem koło okien – jeśli nie przejdzie się koło tych okien, to drzwi się nie otworzą, czyli słabe zaprojektowanie... Przepraszam, ta gra naprawdę mnie wkurzyła, to wszystko. Jestem w stanie znieść ograniczoną liczbę takich gier, zanim trafi mnie szlag. Mogę tylko powiedzieć „o, ta gra jest słaba, i nie wiem, dlaczego jest na Steamie za pieniądze”... Mogę to powiedzieć ileś tam razy, zanim już nie dam rady. I, do jasnej anielki, zatrudnij korektora – na miłość boską, jeśli już chcesz wypuścić swoją grę po angielsku, zatrudnij korektora. Nawet nie musisz zatrudniać, przecież są ludzie w sieci, którzy zrobią coś takiego za darmo! Serio, ile czasu zajęłoby mi sprawdzenie tekstu w tej grze? Pięć minut? Przecież nie ma w niej nawet prawdziwych słów, tylko wskazówki! I dlaczego gramy półnągą kobietą? Czy to ma być podniecające? Na Steamie w ikonie była kobieca twarz? Przecież... O rany, mam chaos w głowie, bo ta gra była tak frustrująca... (HarshlyCritical, *Inside: Before Birth – Full Playthrough – TITILLATING „HORROR” GAME*).

W tej sytuacji tym bardziej istotny jest fakt, że mimo długiej listy wyliczanych z pasją niedociągnięć i usterek w grze, HarshlyCritical i bardzo intensywnej, łatwo zauważalnej frustracji nadal stara się sformułować swój komentarz w sposób rzeczowy, logiczny i klarowny.

Dla porównania, równie spostrzegawczy, ale o wiele bardziej bezpośredni niemiecki *letsplayer* o nazwie użytkownika Corrupted zupełnie inaczej zwraca uwagę na słabe punkty gry *Little Emily*. W nagraniu *letsplay* tego tytułu jego wypowiedzi już na początku zdradzają zniechęcenie i brak cierpliwości:

Podnieść pięć misiów i przynieść je do krypty. Czemu? Jakiej krypty? Żadnej krypty nie widzę. O rany, i ta muzyka... Naprawdę mam zacząć tłumaczyć, dlaczego ta gra jest pewnie gówniana? Czy pójdziemy grze na rękę (Corrupted, *LITTLE EMILY IST GRUSELIG*)?

Co ciekawe, Corrupted prezentuje w tym fragmencie typowy sposób, w jaki *letsplayerzy* korzystają z wiedzy pozagrowej. Na podstawie zaledwie kilku przesłanek – ekranu startowego, konstrukcji samego zadania oraz formy jego przedstawienia, jak również niedbałego zaprojektowania lokacji – Corrupted jest w stanie (poprawnie) przewidzieć, że wybrana gra będzie wątpliwej jakości produktem. Kiedy jego zgryźliwy, ale jeszcze spokojny monolog zostaje przerwany kiepskim zabiegiem szokowym typu *jumpscare*, w postaci

dwuwymiarowego obrazu i głośnego dźwięku, letsplayerowi puszcza ją mu nerwy, a komentarz zamienia się w sarkastyczny potok inwektyw:

Dobra, pieprz się. Pieprz się, gro. Już rozumiem. Co za kompletnie gówniana gra. Ale dobrze, pograjmy trochę. Świetna zabawna i radość. Co to jest, to tutaj? Nie mam pojęcia; nie obchodzi mnie to nawet. Biegniemy. Dalej, biegniemy do lasu, poszukamy jakichś gównien, a myszka ma zdecydowanie zbyt czułe ustawienia, wszystko jest gówniane. O rany, co to ma być? Czemu to robimy? Emily, czemu nam to robisz? Popatrzmy na te przepiękne drzewa, tak wspaniale zaprojektowane. Pieprzona ściana, bez żadnego powodu. Cudowne (Corrupted, *LITTLE EMILY IST GRUSELIG*).

Narracja Corrupted charakteryzuje się porównywalną irytacją co komentarz HarshlyCritical do *Inside: Before Birth*, jednak zauważalnie daleko mniejszą autocenzurą. Chociaż sama forma wypowiedzi jest bardzo wulgarna i stanowi właściwie długi, pełen obelg monolog, jej treść jest merytorycznie zasadna; każda z tych niegrzecznych uwag odnosi się do konkretnego problemu w grze, podkreślając niedociągnięcia tekstu.

Czasem też – o czym należy wspomnieć – letsplayerzy przejawiają (bardziej lub mniej wyraziście) reakcje, które można by określić jako „typowo ludzkie odruchy”. Zdarza się, że letsplayer przerwie grę, bo zbyt się boi i nie chce kontynuować albo dlatego – jak uczciwie przyznaje – że w ogóle nie sprawia mu ona przyjemności. W niektórych przypadkach gra może wzbudzić w letsplayerach niechęć lub dyskomfort z uwagi na poruszaną tematykę; jest to zjawisko częstsze w przypadku tytułów niezależnych, z uwagi na ich omawianą wcześniej, bardziej niezależną od cenzury rynkowej, naturę. W grach *indie* letsplayerzy częściej natrafiają na jednoznaczne lub drastyczne nawiązania do znęcania się, tortur, gwałtu, pedofilii lub innych problemów lub zjawisk związanych z kwestiami moralnymi. Przykładem silnych reakcji na tego typu treść mogą być choćby dwa nagrania stworzone przez tego samego letsplayera, *Corrupted: FUN* i *Fingerbones*. *Fingerbones* jest niezależną, bezpłatną grą grozy typu *walking simulator*, w której, po zagładzie ludzkości, żyjący w bunkrze z przybraną córką mężczyzna dochodzi do wniosku, że moralność jest czymś abstrakcyjnym i nieistotnym, po czym realizuje swoją fantazję seksualną, obcinając córce palce u obu rąk i zostawiając ją w piwnicy, aby się wykrwawiła. W nagraniu *letsplay* tego tytułu Corrupted kilkakrotnie daje do zrozumienia, że odkrywana na bieżąco fabuła (gracz na początku nie zna tożsamości awatara i w miarę rozgrywki dopiero domyśla się historii z poznawanych materiałów) wzbudza jego zaniepokojenie, po czym po przeczytaniu notatki, która wspomina o krwi w piwnicy, zastanawia się na głos:

Dlaczego krew? Dlaczego na dole jest krew? Co jest na dole? Stary, co ty zrobiłeś? Czy my jesteśmy jego córką? Kim my jesteśmy? [...] Nie mam pojęcia (Corrupted, *DER LETZTE PEDO AUF DER ERDE* | *Fingerbones* (Deutsch/German)).

Mimo tego niepokoju Corrupted kończy grę (choć nie dodaje na koniec komentarza z podsumowaniem) bez negatywnych uwag. Jego postawa wynika prawdopodobnie z faktu, że *Fingerbones* jest dobrej jakości dramatem psychologicznym, który nie posługuje się szokującymi obrazami lub treściami dla samego wstrząśnięcia graczem (wśród społeczności większość recenzji i nagrań *letsplay* tej gry jest pozytywna). Dla kontrastu, niszowa (również bezpłatna) produkcja o tytule *FUN* reprezentuje drugi koniec tego spektrum jakości; od chaotycznej, wulgarnej narracji o fantazjach związanych z mordowaniem i gwałceniem koleżanek ze szkoły oraz o zabójstwie własnej matki, przez obsceniczne obrazy łączące nagość i przemoc, aż do *gameplay* obejmującego obrażanie, bicie i nakłanianie do czynności seksualnych ożywionych zwłok matki awatara, *FUN* jest tekstem wyjątkowo płytkim i pozbawionym jakiegokolwiek wartościowego przesłania. Dodatkowo gra regularnie każe odpowiedzieć graczowi na pytanie, czy dobrze się bawi (*are you having fun?*) i nie pozwala wybrać opcji „nie”. Nagrany przez Corrupted *letsplay* tej gry jest jednym długim zapisem osłupienia i niesmaku, które ostatecznie doprowadzają letsplayera do niecenzuralnego wybuchu:

To dobra martwa matka, i dobrze się pie... Mhm. Oczywiście, że tak. Dalej: „Czy jesteś psychopatą?” Opcja A – „tak”, i opcja B – „tak”. Bez różnicy. [...] Idź do diabła. Serio, idź do diabła. Musi to tu być? Serio? Nie chcę nawet wiedzieć. Nie. Nie. Rozumiem wolność artystyczną, ale pieprz się, gro. Serio. Czy dobrze się bawię? Oczywiście, że „tak”, bo jeśli wybiorę „nie”, to gra mnie i tak wmanewruje w „tak”. [...] Pieprz się, gro. Co za chora gra. Nie zamieszczę łącza do gry w opisie tego filmiku, nie chcę (Corrupted, *[WARNUNG] Dieses Spiel geht zu weit.* | *FUN*).

Znamienne jest to, że *FUN* – mimo tego, że jest bezpłatna, a przy tym „szokująca” – prawie wcale nie jest popularna. Trudno jest znaleźć jej recenzje lub nagrania *letsplay*, a te nieliczne nagrania, które istnieją, demonstrują podobną reakcję na treść: ordynarne, wstrętne, obsceniczne. Chociaż rozpowszechnione jest wklejanie przez letsplayerów pod filmem hiperłącza do nagrywanej gry, reakcja, jaką *FUN* wzbudza w Corrupted, sprawia, że – zgodnie z zapowiedzią w nagraniu – odmawia on zamieszczenia łącza, tym samym jasno manifestując, co o grze myśli.

Narracje i performance

Zdecydowanie najciekawszy (obok świadectwa odbioru) nagrań *letsplay* jest aspekt performatywny nagrań. Letsplayerzy z założenia nie dzielą się swoimi przemyśleniami w zwięzłej, elegancko skomponowanej formie, jak robią to krytycy i recenzenci, lecz tworzą i formułują swoją narrację na bieżąco z doświadczaniem gry. Dwie podstawowe cechy charakterystyczne tej formy to fakt, że letsplayerzy z reguły doświadczają tekstu gry po raz pierwszy oraz to, że każde nagranie typu *letsplay* będzie inne w zależności od sekwencji działań podejmowanych przez gracza. Wszyscy letsplayerzy, przechodząc grę i nagrywając swój postęp, tworzą pewnego rodzaju narracje, które są połączeniem unikalnej realizacji danej gry z tworzonym na bieżąco, wyjątkowym dla konkretnego letsplayera komentarzem. Oczywiście tworzona przez nagrywającego historia jest ostatecznie ograniczona przez oryginalny zamysł twórcy lub twórców (zob. Joyce, Mukherjee), jednak w zależności od umiejętności (kompetencji i wiedzy pozagrowej) gracza tworzącego dane nagranie *letsplay* – jego ciekawości, drobiazgowości, spostrzegawczości, nawyków lub tolerancji (o ograniczeniach czasowych czy aspektach kompletnie wykraczających poza kwestie gry, takich jak samopoczucie) – z pewnością będzie się ona różnić od każdej innej utrwalonej wersji gry. Te różnice mogą wynikać z algorytmów gry (*random events*), wybranego poziomu trudności, obranego tempa (niektórzy letsplayerzy będą chcieli pokonać grę jak najszybciej, inni będą chcieli odkryć wszystkie materiały i zagadki) czy metody poruszania się po planszy; czasem letsplayer nie zauważy czegoś ważnego lub źle zrozumie kluczową informację czy wskazówkę, co wpłynie na ich postęp w grze i tym samym na ostateczny zapis rozgrywki. Tym samym dziesięć letsplayerów na tej samej planszy (nie mówiąc już o całej grze) stworzy dziesięć zupełnie innych nagrań. Z tego powodu letsplayerów należy rozpatrywać nie tylko jako odbiorców i wykonawców, lecz również jako swoistych artystów mających na względzie swoją publiczność.

Doskonałym przykładem tego, w jaki sposób nagrania *letsplay* ilustrują niepowtarzalność każdej realizacji danego tekstu, jak również kwestii odbioru związanych ze wzbudzeniem w graczach poczucia grozy, jest analiza porównawcza nagrań *letsplay* gry *Phobia 1.5*. Wydana w roku 2014 przez użytkownika o nazwie Jonez Games, *Phobia 1.5* jest zorientowaną na fabułę grą typu *survival horror*, utrzymaną w perspektywie FPP. Gracz przejmuje kontrolę nad awatarem, który szuka schronienia w opuszczonym domu po tym, jak w jego samochodzie skończyła się benzyna, gdzieś na bezdrożu w czasie burzy śnieżnej. Przedstawiona w grze historia obejmuje chronologiczną sekwencję kilku kluczowych

wydarzeń oraz niechronologicznie odkrywanie przedakcji poprzez odnajdywanie i czytanie notatek i fragmentów dziennika poprzedniego właściciela domu.

Ujęta w porządku chronologicznym fabuła *Phobii 1.5* wygląda następująco: wybitny naukowiec, Edward Frankfeldt, wprowadził się do położonej w odludnym miejscu posiadłości w roku 1967, by pracować nad jakimś niezwykle istotnym, jego zdaniem, eksperymentem. Rok później, nakryty przez pielęgniarkę na kradzieży materiałów za szpitala, wpadłszy w panikę, obezwładnił i uprowadził kobietę do posiadłości, gdzie zdecydował się kontynuować swój eksperyment na niej. Na skutek eksperymentów pielęgniarka zaczęła tracić pamięć i przejawiać wysoką agresję oraz symptomy mutacji. Niedługo potem w wyniku wypadku Frankfeldt zaraził się mutagenem i zaczął wykazywać pierwsze symptomy przemiany. Z uwagi na narastające problemy kognitywne nie był w stanie opracować antidotum, aby pomóc sobie i porwanej pielęgniarce; w obawie przed skrzywdzeniem kogokolwiek wyłączył prądnicę i zamknął się w laboratorium, ponieważ drzwi można było otworzyć tylko przy użyciu elektryczności. Kilkadziesiąt lat później do tej samej posiadłości przybywa młody mężczyzna (awatar gracza) w poszukiwaniu schronienia przed zimnem po wielogodzinnym marszu w śniegu. Aby nie zamarznąć, mężczyzna uruchamia prądnicę; ta akcja otwiera drzwi do laboratorium, wypuszczając zmutowanego już naukowca na wolność. Awatar na przemian kryje się i ucieka przed potworem, szukając niezbędnej do ponownego uruchomienia swojego samochodu benzyny i poznając historię domu w miarę odnajdywania i czytania porzrzuconych po posiadłości notatek i raportów. Jeśli gracz wygra, awatarowi ostatecznie udaje się uciec z opuszczonego domu.

W zakresie mechaniki oraz ogólnie pojętego *gameplay* *Phobia 1.5* prezentuje raczej standardowy wachlarz cech. Gracze mogą chodzić i biegać (choć nie ma systemu wytrzymałości), bliżej przyglądać się niektórym obiektom oraz czytać to, co jest napisane na dostępnych materiałach w postaci kartek papieru, a także używać przedmiotów (na przykład kluczy, łomu i noża). Tym, co odróżnia ten tytuł od innych podobnych gier niezależnych, jest fakt, że gracz nie ma do dyspozycji latarki – co wiąże się ze strukturą fabularną gry. *Phobia 1.5* naprowadza gracza na „właściwą” ścieżkę fabularną przez narrację awatara, który opiera się na pojawiających się w dole ekranu napisach (stanowiących reakcje na widok niektórych przedmiotów lub miejsc) oraz na systemie *Thoughts* (Refleksje), który gracze mogą wywołać klawiszem „T” i który jest zapisem różnych myśli, przychodzących bohaterowi do głowy, jak np. „Co okropny koszmar”, „Mógłbym otworzyć te drzwi, ale musiałbym mieć jakieś narzędzie” albo „Jest bardzo zimno, powinienem znaleźć jakiś sposób, aby ogrzać to miejsce”. Do kluczowych, niezmiennych momentów w grze należą trzy sekwencje: (1)

dziwny, nieprzyjemny hałas, który budzi awatara pierwszej nocy, po czym nagle ustaje, (2) sekwencja, określona przez awatara jako zły sen, w której budzi go pukanie i łomotanie, do drzwi, ustające, kiedy tylko zostaną one otwarte, i wizja wyważanych drzwi w piwnicy, (3) odnalezienie przez awatara laboratorium, gdzie znajduje się potrzebne mu paliwo, oraz cela, w której awatar może zobaczyć zniekształcone ciało uprowadzonej pielęgniarce.

Z racji samego faktu, że *Phobia 1.5* jest grą opartą na odkrywaniu i rozwijaniu fabuły, której większość jest przedstawiona w z góry określonym porządku, pozornie logicznym założeniem byłoby przypuszczenie, że większość nagrań *letsplay* tego tytułu będzie do siebie bardzo podobna. Jak jednak pokazuje analiza i porównanie takich nagrań, bynajmniej tak nie jest, przede wszystkim dlatego, że różni letsplayerzy charakteryzują się zróżnicowanymi stylami przechodzenia gry, oraz z uwagi na czystą losowość, w efekcie której przebieg wydarzeń zarejestrowany w każdym nagraniu jest trochę inny. Przede wszystkim jednak przypadek *Phobii 1.5* demonstruje, że każde nagranie *letsplay* jest zapisem zupełnie innego doświadczenia tej gry i (pozornie) tej historii – nie tylko z uwagi na to, że różni letsplayerzy różnie odbierają na tę samą treść, lecz przede wszystkim z racji faktu, że każda realizacja gry jest jedyna w swoim rodzaju.

Do stworzenia tego omówienia wykorzystane zostały nagrania *letsplay* gry *Phobia 1.5*, wykonane przez dwanaścioro letsplayerów w różnym wieku, różnej płci oraz różnego pochodzenia: Corrupted (Niemcy), HarshlyCritical (Stany Zjednoczone), JereJoe (Stany Zjednoczone), Minx (Wielka Brytania), MrKraVIn (Stany Zjednoczone), Offensive Jake (Stany Zjednoczone), RaedwulfGamer (Kanada), Random Ducky (Stany Zjednoczone), Storpey (Wielka Brytania), Tashiro (Stany Zjednoczone), WTFsexyheaphones (Stany Zjednoczone) oraz Yamimash (Wielka Brytania). Porównując te nagrania, można zauważyć szereg następujących cech: (1) nie wszyscy letsplayerzy znajdują wszystkie dostępne materiały – a nawet jeśli, to niekoniecznie stanie się to w tej samej kolejności – i nie wszyscy wyciągną z nich te same wnioski, (2) każdy letsplayer bada planszę w innej kolejności i porusza się po niej w inny sposób i (3) każdy letsplayer inaczej reaguje na zagrożenie.

Jeśli chodzi o zrozumienie historii, nie wszyscy letsplayerzy od razu odgadli tożsamość monstrum (Yamimash i WTFsexyheadphones) – niektórzy nawet początkowo sądzili, że potworem jest przemieniona pielęgniarce (Random Ducky i Yamimash), ponieważ dopiero pod koniec znajdowali notkę wyjaśniającą, że naukowiec zaraził się od niej mutagenem. Jeden letsplayer (RaedwulfGamer) natomiast znalazł część bardzo ważnych notek (m.in. o porwaniu pielęgniarce) dopiero po tym, jak opuścił laboratorium w piwnicy. Tylko dwóch letsplayerów (Random Ducky i Storpey) znalazło i w jakikolwiek sposób

skomentowało obraz przedstawiający potwora. Co ciekawe, czytając refleksje awatara, jeden z letsplayerów (Offensive Jake) wyraził zdecydowany, sprzeczny z przedstawioną w grze narracją pogląd, że to bynajmniej nie awatar wypuścił potwora, kiedy włączył prądnice, lecz potwór sam wyważył drzwi laboratorium.

Jeśli chodzi o zachowanie, to pierwszej nocy tylko niektórzy letsplayerzy świadomie próbowali zlokalizować dziwny dźwięk, który obudził awatara (Offensive Jake, Tashiro i WTFsexyheadphones), inni po prostu przemierzali planszę w oczekiwaniu na rozwój sytuacji (Corrupted, JereJoe, Minx, Random Ducky). Drugiej nocy natomiast nie wszyscy letsplayerzy od razu podeszli do drzwi, aby odkryć, kto puka – niektórzy (Yamimash i HarshlyCritical) zwlekali bardzo długo lub w ogóle nie chcieli podejść do drzwi, ukrywając się w rogu pokoju i nasłuchując, czy łomotanie do drzwi ustanie. Inni (Corrupted, JereJoe, Minx, MrKravin i Tashiro) wręcz przeciwnie – podeszli do drzwi natychmiast, aby odkryć, co się za nimi kryje. Większość letsplayerów (Corrupted, HarshlyCritical, JereJoe, Minx, Offensive Jake, RaedwulfGamer, Random Ducky, Storpey i Yamimash) nie próbowała się ukryć przed potworem, zamykając się w pokoju, i w konsekwencji nie dowiedzieli się tego, czego dowiedział się letsplayer, który spróbował to zrobić (MrKravin) – mianowicie tego, że potwór jest w stanie podążać za awatarem, otwierać drzwi i go odnajdywać. Także inni letsplayerzy (Storpey i WTFsexyheaphones), próbujący schować się za meblami i poczekać, aż potwór sobie pójdzie, przekonali się, że szuka on awatara do skutku.

Poza nielicznymi wyjątkami (Storpey) większość letsplayerów (HarshlyCritical, JereJoe, Minx, MrKravin, oraz w znacznej części Offensive Jake i RaedwulfGamer) korzystała też z ogólnej wiedzy o grach i konwencjach (*meta-game knowledge*), przemierzając planszę metodycznie i uważnie, sprawdzając wszystko, co wydało im się interaktywne, oraz zapamiętując plan posiadłości. Dodatkowo w przypadku kilkorga letsplayerów (JereJoe, MrKravin, Random Ducky i WTFsexyheadphones) ta wiedza przełożyła się na irytację związaną z mechaniką gry – letsplayerzy albo wyrażali rozczarowanie faktem, że na początku nie mogą podnieść noża, który później, w czasie rozgrywki, okazuje się faktycznie niezbędny, albo z przekąsem sugerowali, że niepodniesienie noża negatywnie świadczy o kreowanej przez grę inteligencji awatara. Ogólna wiedza o grach pozwalała też niektórym letsplayerom (MrKravin, Random Ducky i WTFsexyheadphones) w pełni korzystać z mechaniki gry dla własnej korzyści, kiedy nasłuchiwali oni wydawanych przez potwora dźwięków lub odgłosu jego kroków, celem odgadnięcia jego pozycji w danym momencie.

Reakcja na samego potwora była niemal zawsze taka sama – wszyscy byli zaskoczeni i wydawali głośniejsze lub cichsze odgłosy przestachu (niektórzy krzyczeli bardzo głośno (np. RaedwulfGamer, Storpey, WTFsexyheadphones i Yamimash)) i zaczęli natychmiast uciekać, przy czym niektórzy jeszcze w panice przeklinali (JereJoe, Minx, Offensive Jake, Random Ducky). Nikt z letsplayerów nie wypowiedział się negatywnie ani o modelu (*design*), ani o animacji potwora – mimo tego, że oba aspekty pozostawiały nieco do życzenia, natomiast znaczna część nie szczędziła grze pochwał za budowanie znakomitej atmosfery grozy (Corrupted, JereJoe, Offensive Jake, RaedwulfGamer, Random Ducky, Storpey i Tashiro), uznając napięcie (*build-up*) oraz muzyczną i dźwiękową oprawę *Phobii 1.5* za jej istotniejsze cechy. Z ciekawostek warto też zaznaczyć, że kilkoro letsplayerów (Minx, Offensive Jake i Storpey)⁷³ zwróciło uwagę na błędy gramatyczne w notatkach napisanych w języku angielskim.

Jeśli porównamy zestawione nagrania *letsplay*, bez trudu zauważymy nie tylko wyraziste różnice w stylu poszczególnych letsplayerów, ale także właśnie te wspomniane różnice w odbiorze – a przede wszystkim w unikalnej, jednorazowej realizacji tekstu, która może zaistnieć dzięki interakcji letsplayera z samą grą. Czytając kolejne materiały znalezione w posiadłości, gracze łączą przedstawione w nich fragmenty historii w całość i konstruują w głowach pewną tożsamość potwora, nadając jego obecności sens. Tym samym letsplayerzy, którzy nie powiążą postaci potwora z notatkami pozostawianymi dookoła, nie będą podatni na część atmosfery grozy, opierającej się na domyślaniu się obecności tego, co niewidoczne. Wszyscy gracze zauważają, że muzyka i dźwięki zmieniają się w zależności od lokacji oraz że ucieczce przed potworem towarzyszy specyficzny temat przewodni, ale tylko ci, którzy spróbują się przed tym potworem ukryć, odkrywają, że odgłos kroków może pomóc w jego zlokalizowaniu (co z intensyfikuje atmosferę grozy). Tym samym każde nagranie *letsplay* jest świadectwem innego doświadczenia gry, a kreowane przez letsplayerów postacie awatara mogą być (w ich pamiętanej grze) odważne, tchórzliwe, ostrożne, spostrzegawcze albo mało rozgarnięte – czyli niezwykle zróżnicowane, nawet w tak restrykcyjnej formie, jaką oferuje *Phobia 1.5*.

Zjawisko nagrań typu *letsplay* w szerszym ujęciu

⁷³ Offensive Jake określił je jako „rozprasające” (*distracting*), Minx zaledwie odnotowała ich obecność, natomiast Storpey powiedział, że „nie będzie się wymądrzał, bo sam umie mówić tylko w jednym języku”.

Rozdział ten chciałabym zakończyć historią doskonale ilustrującą stopień, do którego nagrania *letsplay* jako forma medialna przeniknęły środowisko graczy i twórców gier. W styczniu 2016 roku ukazała się niezależna gra *Layers of Fear*. Krótco po premierze tego tytułu recenzent ze strony quarternotothree.com, Tom Chick, napisał tekst *Layers of Fear is what happens when a one-trick pony repeatedly lunges at you*⁷⁴, stanowiący nie tyle recenzję gry, ile wytknięcie jej wszystkich elementów, które autor uważa za wyjątkowo słabe, czyli powielanie schematów znanych z *Five Nights at Freddy's* i korzystanie przez cały czas z tylko jednego sposobu wpłynięcia na gracza (*one-trick pony*); nie przebierając w słowach, Chick określa *Layers of Fear* jako:

wykonaną na miarę, wymarzoną grą do tego, aby oglądać, jak jakiś idiota w osadzonym okienku ordynarnie przesadza z reakcjami dla swojej publiki na [serwisie] YouTube. Zważywszy na krótki czas trwania, szczątkową narrację oraz zbytnie poleganie na [taktach typu] *jump scares*, *Layers of Fear* wydaje się próbować odtworzyć sukces odniesiony przez *Five Nights at Freddy's*. Innymi słowy, nie jest to właściwie gra, lecz produkt mający zmaksymalizować liczbę wyświetleń czyjegoś kanału na YouTube. To nie jest tworzenie gier, lecz zaspokajanie prymitywnych zachcianek⁷⁵.

O ile można zgodzić się z poglądem, że *Layers of Fear* polega (być może nawet nadmiernie) na konkretnych strategiach mających wzbudzić w odbiorcach przerażenie oraz że dla graczy obeznanych z konwencją i dysponujących wiedzą metagrową może się okazać mało zaskakującym tytułem, o tyle dwa inne zarzuty stawiane przez Chicka są tym, na co chciałam w tym tekście zwrócić uwagę. Uzasadniając swoją opinię o *Layers of Fear*, Chick formułuje dwa konkretne twierdzenia, jedno bardziej kuriozalne od drugiego: (1) gra ta została zaprojektowana i stworzona pod kątem *letsplayerów*, oraz (2) ów fakt dowodzi rzekomych szkód poniesionych przez przemysł gier cyfrowych z powodu nagrań *letsplay*. Z uwagi na fakt, że recenzja jest stosunkowo nowa, a stawiane w niej tezy nie są obecnie rozpowszechnione w środowisku graczy, wyciąganie na jej podstawie szerszych wniosków byłoby pochopte; bez wątplenia jednak artykuł Chicka skłania do postawienia kilku interesujących pytań.

Stawiany zarzut, wedle którego twórcy *Layers of Fear* nie są prawdziwymi twórcami gier, lecz spełniają zachcianki mas, odnosi się przede wszystkim do tego konkretnego tytułu. Należy jednak zwrócić uwagę na fakt, że *Layers of Fear* jest bardzo konkretnym rodzajem gry – symulatorem chodzenia takim jak *The Moon Sliver*, *Lea*, *Despair* czy *Slender: The Arrival* i wiele innych. Symulatory chodzenia same w sobie są bardzo specyficzną, łatwo

⁷⁴ www.quarternotothree.com/fp/2016/02/15/layers-of-fear/ [dostęp: 21.03.2016].

⁷⁵ www.quarternotothree.com/fp/2016/02/15/layers-of-fear/, przekład K. M. [dostęp: 21.03.2016].

rozpoznawalną konwencją o nieelastycznym schemacie. Czemu zatem krytykować akurat *Layers of Fear*, ale już nie *Slender: The Arrival* (która to gra też jest dostępna na platformie Steam, i trzeba za nią zapłacić)? *Layers of Fear* nie jest pierwszym popularnym symulatorem chodzenia; nie jest też nawet pierwszym popularnym płatnym i bardziej zaawansowanym symulatorem chodzenia – nie mówimy tu o przecieź o *Slender: The Eight Pages*, *NoxTimore*, *My Only* czy nawet o *Fingerbones*. Istnieją znacznie droższe, wyższej jakości symulatory chodzenia, takie jak *Gone Home* czy *Dear Esther*. Pozostaje też pytanie, co takiego dokładnie sprawiło, że Chick uznał właśnie *Layers of Fear* za grę wysoce przewidywalną i banalną w swojej powtarzalności?

Co więcej, stwierdzenie, że „słaba gra” (abstrahując od tego, czy faktycznie jest ona słaba, czy też jej jakość jest tylko opinią Chicka) jest jakąś konsekwencją lub wynikiem popularności nagrań typu *letsplay*, jest dziwaczny z co najmniej kilku względów. Zarzut, że twórcy tej gry skonstruowali swój produkt przede wszystkim z myślą o letsplayerach, aby mogli oni robić nagrania na jej podstawie, jest po prostu absurdalny, bez względu na to, jak się go interpretuje. Stworzenie gry tylko dla letsplayerów przypominałoby napisanie książki lub nakręcenie filmu, które mieliby kupić i obejrzeć wyłącznie krytycy filmowi – w każdym przypadku mowa tu o bardzo wąskim rynku (co z ekonomicznego punktu widzenia byłoby dużym błędem). Pomijając ten problem, kwestia tworzenia tekstów, aby trafiły one dokładnie w oczekiwania odbiorców, jest chyba jednym z najbardziej oczywistych i naturalnych cech popkultury. Wyróżnienie pojedynczej grupy graczy, jaką są letsplayerzy i obarczenie ich odpowiedzialnością za jakość wydawanych gier (zwłaszcza że istnieją o wiele bardziej przewidywalne i słabsze jakościowo tytuły niż *Layers of Fear*) jest tym samym co najmniej osobliwe. Nawet gdyby zawęzić ten problem tylko do sceny *indie*, argument ten nadal nie ma sensu – czy Chick sugeruje, że cała scena *indie* rozwija się tylko na korzyść letsplayerów? Czy też jego wypowiedzią kieruje jakieś opaczne zrozumienie mechanizmu, dzięki któremu mało znane gry niezależne mogą dzięki letsplayerom dotrzeć do większej liczby odbiorców?

To jednak ostatni zarzut Chicka, czyli teza, że nagrania *letsplay* wywierają szkodliwy wpływ na przemysł gier, jest najbardziej interesujący, i to z kilku względów. Po pierwsze, tak jak zaznaczyłam powyżej, letsplayerzy są wykonawcami, którzy muszą mieć na uwadze swoją oglądalność, są jednak przede wszystkim graczami, i tak należy ich rozpatrywać; najczęściej można zaobserwować zauważalną korelację między grami cieszącymi się dużą popularnością (liczoną w sprzedaży lub ilości darmowych pobrać) oraz grami wybieranymi przez letsplayerów. Naturalne zatem byłoby przyjąć, że ci odbiorcy, którzy kupią *Layers of*

Fear, zrobią to właśnie po to, aby we własnym domu, przed ekranem, zrobić to samo, co letsplayerzy w swoich nagraniach: przestraszyć się. Wcześniejsze lub późniejsze obejrzenie nagrania letsplay nie ma z tym nic wspólnego – wielu letsplayerów robi nagrania mniej lub bardziej wysokobudżetowych gier, których fabuły i sekwencje zdarzeń mających wywołać grozę są już dobrze znane wielu graczom (takim jak *Resident Evil*, *Evil Within*, *Outlast* czy *Soma*) i nikt nie kwestionuje ich celowości. Określenie *Layers of Fear* jako narzędzia do maksymalizacji wyświetleń izoluje letsplayerów ze społeczności graczy i przeciwstawia te dwie powstałe w efekcie tego wyizolowania grupy przeciw sobie. Po drugie – co znacznie istotniejsze – należy zwrócić uwagę, że w tym pozornie trywialnym zarzucie jest coś do głębi konserwatywnego i zarazem anachronicznego. Chick nie tylko wyklucza letsplayerów ze społeczności graczy, ale wyłącza też same nagrania *letsplay* z całości praktyk fanowskich i społecznościowych, będących częścią środowiska graczy; tym samym odrzuca on filmy *letsplay* jako nowe i eksperymentalne formy medialne, a także, przede wszystkim, neguje ich funkcję jako świadectwa interakcji między graczami a tekstami (grami) oraz jako kanału komunikacji wewnętrznej między graczami, i zewnętrznej między graczami a twórcami. Argument ten nosi też cechy neoluddystyczne, jako że Chick uderza w nutę niemal nostalgiczną, wedle której gry tworzone przed zaistnieniem letsplayerów nie korzystały z podobnych schematów ani nie były tworzone z myślą o przyciągnięciu jak największej liczby odbiorców. A przecież podobne zjawiska w przypadku innych mediów należą do codzienności: jeden remake, który odnosi sukces (*The Ring*, 2002) pociąga za sobą falę kolejnych filmów tego typu (*The Grudge: Klątwa*, 2004; *Dark Water: Fatum*, 2004; *Puls*, 2006; *Shutter: Widmo*, 2008; *Oko*, 2008; *Lustra*, 2008; *The Echo*, 2008; *Nieodebrane połączenie*, 2008 i *Nieproszeni goście*, 2009). Podobnie w przypadku literatury popularność jednej seria *young adult* – cyklu *Zmierzch* (Stephanie Meyer, 2005–2008) może sprawić, że powstanie wielu innych serii o bardzo podobnych cechach charakterystycznych (*Dary anioła*, Cassandra Clare, 2007–2014; *Kroniki Obdarzonych*, Kami Garcia i Margaret Stohl, 2009–2012; *Dom Nocy*, P.C. Cast i Kristin Cast, 2007–2014). W obu przypadkach można mówić o powielaniu popularnej formuły, która przyciągnęła masy odbiorców. Dlaczego zatem egzotycyzować identyczny mechanizm w przypadku rynku gier cyfrowych?

Rozdział 7. Eksperymentalne aspekty artystyczne i medialne gry *The Music Machine*

Katarzyna Marak

The Music Machine, stworzona przez twórcę znanego jako David Szymanski, została wydana na serwisie Steam w maju 2015 w cenie 4,99 euro. Tytuł ten można określić jako tekst w konwencji *walking simulator*, łączący elementy przygodowe z horrorem psychologicznym; gra korzysta z perspektywy i w pełni trójwymiarowego świata, odkrywanego w czasie rzeczywistym, z dość ograniczonym sterowaniem typowym dla *walking simulators*; rozgrywka trwa od niecałej godziny do trzech. *The Music Machine* jest tylko jednym z wielu godnych uwagi tytułów niezależnych, jednak charakteryzuje go kilka aspektów wartych rozważenia w kontekście tej książki.

Przed *The Music Machine* David Szymanski stworzył kilka innych tytułów, między innymi *Finger Bones* (2014) – krótki horror psychologiczny oparty przede wszystkim na fabule i tajemnicy – i *The Moon Sliver* (2014) – tytuł kładący nacisk na przedstawianą historię (rozgrywającą się częściowo w przeszłości, a częściowo w teraźniejszości) i atmosferę. Obie te gry cechowały się szczególną strukturą, często spotykaną w *walking simulators*, w ramach której gracze krążą po lokacji i odnajdują kolejne materiały lub odblokowują kolejne fragmenty dialogów, pozwalające im zrekonstruować historię, która już się wydarzyła, lub do której konkluzji gra zmierza. Także kolejna produkcja Szymanskiego po *The Music Machine* – *A Wolf in Autumn*, oparta na elementach eksploracji i dramatu psychologicznego, skonstruowana jest w podobny sposób. Na tle innych dzieł Szymanskiego *The Music Machine* wyróżnia się tym, że obejmuje dwa wyraźnie odrębne wątki fabularne, jeden w ramach drugiego (oba poruszające kwestie dość dramatyczne, takie jak morderstwo, śmierć na skutek fałszywego oskarżenia, molestowanie, tortury), oraz dwa różne zakończenia – dobre i złe. Jest to też, jak dotąd, jedyna gra Szymanskiego cechująca się tak wyjątkową, specyficzną stylizacją wizualną. Dźwiękowo *The Music Machine* charakteryzuje się szczątkową, ale zapadającą w pamięć ścieżką muzyczną, oraz oszczędnym użyciem innych dźwięków (na przykład dźwięków tła) celem stworzenia niesamowitej, budzącej niepokój atmosfery. Wiele z wymienionych elementów *The Music Machine* jest nierozzerwalnie związanych z faktem, że tekst Szymanskiego jest grą niezależną – tematyka poruszana przez ramę fabularną tego tekstu (wspomniane wcześniej fałszywe oskarżenie o molestowanie, tragiczne konsekwencje takiego kłamstwa, samotność, trudne relacje w rodzinie) oraz śmiałe

decyzje w zakresie zaprojektowania gry są charakterystyczne bardziej dla projektów niezależnym niż dla produkcji AAA.

Jedną z najbardziej charakterystycznych cech *The Music Machine* na tle nie tylko innych projektów Szymanskiego, lecz także innych gier niezależnych w ogóle, jest stylizacja wizualna oraz dźwiękowa. Gra ma własną ścieżkę dźwiękową (można ją nabyć osobno), która przez wielu grających uważana jest za jeden z głównych atutów gry. Minimalistyczna i śmiała oprawa graficzna jest tu jednak zdecydowanie bardziej istotna; *The Music Machine* została stworzona za pomocą silnika Unity, który nie cieszy się wśród graczy najlepszą opinią (bardzo wiele gier tworzonych przy użyciu tego silnika to bardzo proste projekty ze sztampowymi lub nawet identycznymi komponentami – gry takie jak *Layers of Fear* są zdecydowanie rzadkością, a nie normą). David Szymanski obszedł jednak większość problemów związanych z Unity w sposób nie tylko wysoce efektywny, lecz zarazem bardzo kreatywny. Na samym początku gry świat *The Music Machine* przedstawiony jest odbiorcom jako świat imitujący rzeczywistość pozatekstową, a przynajmniej bardzo do niej zbliżoną (w granicach konwencji magicznego realizmu – jedna z postaci jest duchem) – a w późniejszych etapach elementów związanych z magicznym realizmem stopniowo przybywa. Wizualnie Szymanski przedstawił ten świat w sposób wyraźnie stylizowany; świat rzeczywisty oraz kolejne wymiary odwiedzane przez Quintina i Haley reprezentowane są jako szereg monochromatycznych, wysokokontrastowych światów zaprojektowanych z wykorzystaniem tylko i wyłącznie czerni oraz pojedynczego, lecz bardzo intensywnego koloru. Gracz prowadzi Quintina i Haley przez kolejno świat realny (*The Island*, Wyspa), wyludnione, abstrakcyjne pustkowie (*The Farm of Pigs and Smoke*, Farma Świń i Dymu), ciernisty las (*The Thorn Forest*, Las Cierni) oraz kilka innych lokacji, w tym także wymiar, w którym przebywa Głos (*The Void*, Pustka), aż ostatecznie dociera do miejsca, gdzie Tkacze wybudowali Maszynę Muzyczną i gdzie jej używali (*The Music Machine*, Maszyna Muzyczna). Każda lokacja różni się nie tylko główną barwą, ale także szeroko rozumianym stylem, atmosferą, a czasem nawet prawami fizyki. Kolorem, w jakim przedstawiona jest Wyspa, jest ciepły pomarańcz; promienie światła słonecznego przeświecają między liśćmi na poruszanych łagodnym wiatrem gałęziach drzew, a jedyne budynki to opuszczone zabudowania i kaplica. Farma Świń i Dymu przedstawiona jest natomiast jako ciągnące się w nieskończoność pustkowie w barwie krwistej czerwieni, nad którego horyzontem wisi nisko wielkie, czarne słońce; awatar porusza się lekko i szybko (Haley mówi nawet, że czuje się „pływająco” – ang. *floaty*) po pustynnym, jakby industrialnym krajobrazie w całości stworzonym – czy wręcz odlanym – z metalu (łącznie z meblami, sprzętami i drzewami).

Kolejna lokacja, czyli utrzymany w barwie złamanej zieleni Las Cierni, stanowi gęstwinę ciernistych drzew, moknącą w sprawiającym Haley intensywny ból deszczu (który niektórzy gracze nazywają deszczem igieł); wśród olbrzymich cierni gracze mogą znaleźć pojedyncze budynki, w tym samotnię Rogera Coxa. Pustka jest z kolei swoistym przeciwieństwem Farmy Świń i Dymu – także wykorzystuje kolor czerwony, jednak tym razem jest to nieco ciemniejszy szkarłat; podczas gdy wszystkie inne światy przedstawiają światło i przedmioty oświetlone jako kolor, natomiast cień i obszary zacienione jako czerń, w Pustce szkarłatne podłoże odcina się dramatycznie od czarnego, rozgwieżdżonego nieba, na którym unoszą się przypominające meteory obiekty, jak gdyby lokacja była otwarta bezpośrednio na wszechświat. Ostatnią lokacją, odkrytą przez Quintina i Haley jest miejsce, w którym znajduje się Maszyna Muzyczna, przedstawione jako utrzymane w barwie ciemnego brązu podziemia; ceglane mury, zaschnięta krew i sama maszyna w centrum lokacji sprawiają, że ten konkretny wymiar przypomina komnatę tortur. Na szczególną uwagę zasługuje też wymiar, w którym przebywają Tkacze, utrzymany w barwie żółtawej zieleni; charakteryzuje się on powoli falującym obrazem, niczym spod wody, oraz tym, że momentami ekran na kilka sekund staje się całkowicie czarny. Jeśli gracz zdecyduje się pokierować historią ku złemu zakończeniu, zobaczy on jeszcze jeden, dodatkowy wymiar, symbolizujący stan zawieszenia lub otchłań; lokacja ta przedstawiona jest jako przemysłowy, niemal miejski krajobraz skąpany w zwykłym deszczu i utrzymanym w kolorze głębokiej szarości. Niezwykle interesujące jest to, że jeśli gracz będzie starał się osiągnąć dobre zakończenie, w jego epilogu będzie miał okazję zobaczyć przez chwilę Szkarłatny Las (*The Crimson Forest*) – lokację, do której w samej grze nie ma dostępu. Jest to jedyny moment, w którym jakiegokolwiek miejsce w świecie *The Music Machine* przedstawione jest w sposób wizualnie konwencjonalny (co, o czym później, najprawdopodobniej służy podkreśleniu niezwykłego piękna tego miejsca).

Jako że *The Music Machine* jest grą łączącą elementy konwencji grozy i przygody, taka monochromatyczna, minimalistyczna stylistyka znakomicie się sprawdza podczas rozgrywki. Z reguły oczekiwania użytkowników związane z tekstami grozy wynikają ze znajomości schematów horroru i obejmują pewne konkretne cechy, mające wywołać konkretne emocje (Markocki 2016: 295). Najczęściej do takich cech należą deformacja (Markocki 2016: 295) i transformacje otoczenia, wszelkiego rodzaju labirynty, długie i ciasne przejścia, a przede wszystkim ciemność. Choć faktycznie lokacje, do których Haley i Quintin przenoszą się z kaplicy, opierają się przede wszystkim na zdeformowanej wersji świata ludzkiego, to *The Music Machine* wyłamuje się z większości powszechnie znanych schematów, poprzez wprowadzenie jasnych, otwartych przestrzeni, brak wąskich korytarzy, z

których płataniny trudno znaleźć wyjście, oraz niewystępowania ścigających gracza potworów. Gra Szymanskiego eliminuje podstawową ikonę fantastyki grozy, jaką są otaczające bohatera ciemności – ekwipunek awatara w ogóle nie obejmuje latarki, a jedyna dostępna broń jest darem od nadprzyrodzonego bytu (Głosu).

The Music Machine obejmuje przynajmniej trzy odrębne, splatające się historie: (1) historia Haley i Quintina, (2) historia Tkaczy, którzy zbudowali Maszynę Muzyczną, i (3) historia Rogera Coxa, który wszedł w kontakt z Tkaczami i pomógł im poznać świat ludzi. Na potrzeby tego rozdziału omówione zostaną dwie z nich – historia Haley i Quintina, stanowiąca ramę fabularną, oraz historia Tkaczy, którą sjużet *The Music Machine* przedstawia w retrospekcji.

Historia spinająca wszystkie wydarzenia następujące w czasie rozgrywki to historia Haley i Quintina, która zaczyna zarówno sjużet gry, jak i samą grę. Jest ona nadrzędna w stosunku do wątku Tkaczy, ponieważ to Quintin i Haley są bohaterami gry i to ich los jest dla gracza najistotniejszy, mimo że historia Tkaczy sięga o wiele dalej w przeszłość świata przedstawionego. Historia Tkaczy jest też znacznie istotniejsza w perspektywie szeroko rozumianej etyki i ma o wiele większy zasięg, jako że obejmuje potencjalnie całą ludzkość. Jednak to historia Haley i Quintina jest punktem wyjścia w rozgrywce, która zaczyna się dialogiem zawierającym wiele bardzo ważnych dla gracza informacji:

HALEY

Tak naprawdę nie chcesz mnie zabić.

QUINTIN

Tak, chcę.

HALEY

Nie, nie chcesz. Nie zmusiłeś mnie, żebym wbiegła pod autobus. Nie zmusiłeś mnie, żebym się dźgnęła nożem. Albo zastrzeliła. Nie zmusiłeś mnie, żebym skoczyła z urwiska ani nic podobnego. Tylko mnie ciągasz po takich i podobnych miejscach. Co Ty w ogóle masz nadzieję tu znaleźć?

QUINTIN

Mam nadzieję znaleźć tu tego kogoś, kto zadźgał tych ludzi na śmierć i porzucił ich ciała.

HALEY

A tak się stało?

QUINTIN

Oboje patrzymy tymi samymi gałkami ocznymi. Przeczytaliśmy ten sam artykuł.

HALEY

To, że zmuszasz mnie do patrzenia na coś, nie znaczy, że poświęcam temu uwagę. I tylko dlatego, że znaleźli tu jakieś ciała, nie oznacza koniecznie, że kręci się tu jakiś psychopatyczny morderca. A poza tym... mógłbyś po prostu sprawić, żebym się sama pchnęła nożem, jeśli „śmierć od noża” jest tym, o co ci chodzi...

QUINTIN

Ma to sens dla mnie i tylko to ma znaczenie. Szukam czegoś, co mnie usatysfakcjonuje.

HALEY

Jak na przykład podeszły wiek?

QUINTIN

Jesteś młoda. Mam czas.

HALEY

Daj mi chociaż zapalić. *Umarłabym* za papierosa, Quintin.

QUINTIN

Myślałby kto, że po trzech miesiącach ci przejdzie.

HALEY

Czy rak płuc nie jest dostatecznie okropnym sposobem na śmierć? Po prostu odejść, pozwól mi palić, i w ciągu trzydziestu albo czterdziestu lat umrę na raka płuc. Ty dostaniesz to, czego chcesz, czyli zemstę, a ja nie będę musiała znosić tego, że ktoś inny kontroluje moje ciało, do końca życia.

QUINTIN

Dziewczęta w twoim wieku nie powinny palić, Haley.

HALEY

Cóż, nie powinny być też kontrolowane przez żadne zemsty duchy.
(*The Music Machine*, David Szymanski, 2015)⁷⁶

Zarówno Haley, jak i Quintin są bohaterami gry – co nie jest ani niespotykane, ani rzadkie – lecz jedynym awatarem dostępnym dla gracza (takim, którym gracz może kierować) jest fizyczne ciało Haley, opętane przez ducha Quintina. Głównym wątkiem, który posuwa fabułę (oraz aranżuje sjużet) gry do przodu jest relacja – zarówno obecna, jak i przeszła – między Quintinem i Haley, oraz to, co dokładnie między nimi zaszło. Koncepcja tej relacji jest sama w sobie bardzo interesująca, a odkrywanie jej dynamiki i szczegółów stanowi dla wielu graczy jeden z głównych atutów gry. Z dialogów między Haley i Quintinem wynika jasno, że łączyło ich jakiegoś rodzaju ciepłe uczucie; często spędzali ze sobą dużo czasu, ćwiczyli strzelanie i oglądali razem filmy. Dokładny charakter owego łączącego ich uczucia nie jest

⁷⁶ Wszystkie przekłady autorstwa K. M.

jasno sprecyzowany. W rozmowach o przeszłości Quintin używa słowa „przyjaźń”, a Haley – „miłość”, podkreślając jednak wielokrotnie, że nie chodzi jej o miłość w kontekście seksualnym. Z tego, co mogą dowiedzieć się gracze, Quintin (trzydzieści cztery lata) i Haley (między dwunastym a trzynastym rokiem życia) byli przyjaciółmi, spędzającymi razem dużo czasu. Kiedy Haley zaczęła dojrzewać, ich relacja stała się bardziej skomplikowana, po czym wskutek bliżej nieokreślonej sekwencji wydarzeń, o których gracz dowiaduje się tylko z rozmów Quintina i Haley, Quintin ginie z rąk ojca Haley:

HALEY

Dlaczego zawsze zachowujesz się tak, jakbym prosiła cię o seks? Nigdy nie chciałam od ciebie seksu. Nawet nie wiem, jakby to miało wyglądać teraz... Jedyne, czego chciałam, to żebyśmy byli przyjaciółmi. To ty zrobiłeś z tego coś dziwnego.

QUINTIN

Haley, kiedy dwunastoletnia dziewczynka i samotny trzydziestoczteroletni mężczyzna spędzają czas razem, tylko we dwoje, każdego dnia, to nie ma siły, żeby to się nie zrobiło dziwne. Zwłaszcza, jeśli dziewczynka wciąż zadaje niezręczne pytania o to, jak wygląda jej ciało.

HALEY

[...] Nie mam dwunastu lat, mam trzynaście.

QUINTIN

Jesteś dzieckiem. [...] Mówisz, jakbyś była dorosła. Zaczynasz wyglądać, jakbyś była dorosła. Może nawet czasem myślisz, jakbyś była dorosła. Ale jesteś dwunastoletnią dziewczynką, Haley. Dorosłe kobiety nie biegną do tatusia i nie kłamią, że były molestowane, tylko dlatego, że nie są w stanie znieść odrzucenia.

HALEY

Przepraszam. Byłam zła, chciałam, żeby się przejął. Chociaż raz.

QUINTIN

Cóż... dobra robota. Przejął się tak, że wpakował we mnie kilkanaście kul. I teraz nie żyję. Nigdy nie będę miał żony. Nigdy nie będę miał dzieci. Jakakolwiek przyjaźń, która mogła nas łączyć, umarła razem ze mną.

HALEY

Nie wierzę w to.

(The Music Machine, 2015)

To, co gracze wiedzą na pewno, to fakt, że Quintin powiedział Haley coś, co ona odebrała jako odrzucenie. Pewne jest też, że okłamała ojca, oskarżając Quintina o wyjątkowo ohydny czyn, w efekcie czego Quintin został przez jej ojca zastrzelony. Powodowany żądzą zemsty,

duch Quintina opętał ciało Haley i przejął nad nią kontrolę. To, co jest istotne – a jednocześnie szczególnie ciekawe – to fakt, że gracz nigdy do końca nie dowiaduje się, co dokładnie zaszło między bohaterami. Czy Haley faktycznie zakochała się w Quintinie i próbowała zainicjować bliższy kontakt, czy też jej pytania były zupełnie niewinne, ale Quintin z ostrożności postanowił postawić wyraźne granice? Wiadomo jednak, że reakcja Quintina na jej wyznanie wprawiła ją we wściekłość i sprawiła, że swoim kłamstwem przyczyniła się do jego śmierci. To faktycznie odrysowuje ją w oczach nie tylko Quintina, ale też odbiorców, jako dziecko. Zachowanie Quintina, z drugiej strony, charakteryzuje go jako postać zgorzkniałą i sfrustrowaną – a to czyni go idealnym kandydatem na awatara w tej konkretnej grze (o czym więcej później). Dodatkowej głębi tej relacji nadają wypowiedziane przez obie postacie myśli i motywacje. Z jednej strony Quintin jest mściwym duchem, który zmusił Haley do przybycia na wyspę (gdzie według gazet giną ludzie) – co otwiera fabularnie realistyczną drogę do dążenia do śmierci Haley. Z drugiej strony ciągle powtarzanie przez Haley, że nie wierzy ona, iż ich przyjaźń umarła wraz z Quintinem i że tak naprawdę wcale nie chce on jej zabić, sugeruje coś przeciwnego. Zarówno powyższa wymiana zdań, jak i inne urywki dialogów dostępne w czasie gry tylko bardziej komplikują sytuację niż ją wyjaśniają (zwłaszcza ostatni dialog w dobrym zakończeniu, cytowany poniżej). Tym samym *The Music Machine* w bardzo umiejętny i subtelny sposób porusza tematy uważane za trudne, a które w wielu innych grach przedstawiane są tak, jak gdyby znajdowały się tam tylko dla wywołania szoku. Tym samym wiele gier aspirujących do bycia tytułami prowokacyjnymi lub śmiałymi, odbierane są jako obraźliwe lub przynajmniej kontrowersyjne.

Historia ta ma dwa potencjalne zakończenia, dobre (uważane za kanoniczne) oraz złe (do złego zakończenia gracz dochodzi także w przypadku przegrania gry, na przykład w Lesie Cierni). W momencie kulminacyjnym rozgrywki (i historii) Quintin, mający całkowitą kontrolę nad ciałem Haley, może uratować ją przed Tkaczami lub poprowadzić ją prosto do jej śmierci. W dobrym zakończeniu, po tym jak Quintin ratuje Haley, odbywają oni jeszcze jedną rozmowę, próbując rozpracować swoje uczucia i swoją relację:

HALEY

Nie chcesz mnie zabić.

QUINTIN

Chcę.

HALEY

Nie, nie chcesz.

QUINTIN

Cholera... Ludzie to nie zgrabne matematyczne równania, które można łatwo rozwiązać. Może sam nie wiem, czego chcę. Może próbuję po prostu znaleźć choć odrobinę sensu w gmatwaninie sprzecznych emocji. O, albo taka myśl: może jestem socjopatą i lubię bawić się swoim jedzeniem. Może sam siebie nie rozumiem, ale ty na pewno też mnie nie rozumiesz.

(*The Music Machine*, 2015)

W złym zakończeniu natomiast, jeśli Quintin pozwoli, aby Tkacze schwytali i zabili Haley, pojawi się on jako duch w wymiarze przypominającym Otchłań (*Limbo*)⁷⁷. Przywita go tam Głos, powtarzający część wypowiedzi użytych wcześniej w rozmowie z Haley, jednak tym razem w innym kontekście:

GŁOS

Jak już mówiłem, wszechświat jest pełen rzeczy strasznych i cudownych, tego, co znane i tego, co nieskończenie niepoznawalne, piekielnych ustroni i niebiańskich szczytów. Nawet po śmierci ledwie dotknąłeś jego powierzchni.

(*The Music Machine*, 2015).

Istotne jest również to, że Głos przekazuje Quintinowi wiadomość od Haley (że nadal go kocha), po czym pyta, czy zemsta przyniosła mu oczekiwaną satysfakcję. Quintin wydaje się zrezygnowany i unika udzielenia jednoznacznej odpowiedzi.

Drugim niezwykle ważnym wątkiem fabularnym jest wątek Tkaczy. Jest on instrumentalny dla rozgrywki, służący rozwiązaniu całej nadrzędnej fabuły, ale również bardzo istotny ze względu na mocny oddźwięk emocjonalny. Tkacze są nadprzyrodzonymi istotami o niewyobrażalnej mocy, które nie rozumieją istoty człowieczeństwa, i w dążeniu do tego zrozumienia popełniają straszliwe czyny. Mimo że odgrywają oni rolę antagonistów w grze, charakteryzują się pewną niezwykle fascynującą cechą, która jest jednocześnie jedną z ich cech konstytutywnych: nie są oni źli w sensie moralnym. *The Music Machine* kreuje Tkaczy jako istoty prawdziwie obce – tak obce, że nie potrafią nawet zrozumieć, czym jest piękno, uczucia czy wyobraźnia, czyli wszystko to, co fundamentalnie ludzkie; jeśli wierzyć Głosowi, Tkacze na pewno są istotami, których ludzki umysł nie jest w stanie objąć:

HALEY

Gdzie jesteśmy?

GŁOS

Jest wiele rzeczy istniejących w rzeczywistości i poza rzeczywistością, dziewczyno. Wiele miejsc, których nigdy nie przejrzą ludzkie oczy. Wiele istot,

⁷⁷ *Limbo* jest określeniem używanym umownie przez graczy na określenie tej lokacji.

których ludzki umysł nie jest w stanie objąć. To jest właśnie takie miejsce, stworzone przez takie właśnie istoty. Przez Tkaczy.

HALEY

Kim oni są?

GŁOS

Stworzeniami przeraźliwej niewinności. Kiedyś, przed początkami czasu, byli towarzyszami Boga. Spali u jego stóp i słuchali jego słów, a on pokazał im, jak się tworzy. Sami bowiem nie potrafili tego zrozumieć. Byli, i są, kruchymi istotami. Zdolni zrozumieć jedynie to, co dosłowne. Ani wyobraźni, ani uczuć, ani piękna. Wyłącznie użyteczność. Tak stworzył ich Bóg i z jego pomocą sumiennie nadawali kształt wielu światom tak pięknym, że aż zapierały dech w piersiach. Lasy koloru ciepłego szkarłatu, pustynie pełne migoczącej bieli, rozległe oceany najintensywniejszego błękitu... Byli jego dziećmi i radowali się tworzeniem dla niego prostych obrazków. W końcu jednak przestało ich to satysfakcjonować. I w naiwności swojej powiedzieli: „nie potrzebujemy twoich słów ani twojej mądrości”. „Jesteśmy czterej, jesteśmy jednym”, powiedzieli, „jesteśmy Tkaczami”. Powiedzieli: „Potrafimy tworzyć. Potrafimy analizować. Potrafimy sami rozwikłać tajemnice wszechświata”. I tak opuścili go.

(*The Music Machine*, 2015)

Słowa i sformułowania, jakich używa Głos do opisu Tkaczy, odmalowują te istoty w bardzo specyficzny, a zarazem fascynujący sposób. Niektóre wypowiedzi sugerują wręcz ich dziecinny charakter, jak uwaga o prostych obrazkach (*they delighted in making crayon drawings*, *The Music Machine*, 2015), sugerująca brak rozumienia rzeczywistości, ale też brak umiejętności prawidłowego ocenienia swoich dzieł. Tym bardziej interesujące wydaje się zestawienie użytych słów z treścią przekazu – Głos używa samych superlatyw, opisując przepiękne światy, których tworzenie nie było dla Tkaczy najwyraźniej (w ich odczuciu) żadnym wyzwaniem, ale też żadnym osiągnięciem. Stworzone piękno nie budzi w nich dumy, ponieważ nie rozumieją jego idei:

GŁOS

Nie rozumieją was, ponieważ, jak powiedziałem wcześniej, nie rozumieją wyobraźni, uczuć ani piękna. Ludzie zawsze ich konsternowali. Dla nich wasze opowieści to bezsensowne brednie, wasze obrazy to kleksy i zacieki, a wasza muzyka to jazgot. To miejsce i inne podobne są ich próbami odtworzenia – i zrozumienia – waszego świata.

HALEY

Czyli to ma być, ee... „nasz świat”? [...] Ale wszystko jest... naprawdę dziwne.

GŁOS

Tak. Do niedawna mogli tylko obserwować was z daleka. Mieli do dyspozycji jedynie przelotne wrażenia i niejasne wyobrażenia. Jednak... jakimś cudem znaleźli drogę do waszego świata. Szczelinę w murze. Nawiązali kontakt z jednym z was i przejęli jego ziemie, bezustannie coś budując. Wznosząc konstrukcje, które wydają im się posiadać cel. Budując tę piekielną maszynę... I modyfikowali to, co stworzyli.

HALEY

„Piekielna maszyna?” Czyli co takiego?

GŁOS

Ich odpowiedź na pytanie: „po co są ludzie?” Doszli do wniosku, że ludzie są skomplikowanymi instrumentami wytwarzającymi dźwięk i uważają samych siebie za wirtuozów muzyki. Jeśli bowiem czyjaś egzystencja jest pustkowiem policzalnych danych, wrzaski mogą równie dobrze być śpiewem.

(The Music Machine, 2015)

Powodem, dla którego Tkacze nie odczuwają zachwyty, dumy ani satysfakcji, jest fakt, że nie rozumieją koncepcji celowości czy piękna. Najbardziej przerażającym i jednocześnie tragicznym aspektem Tkaczy jako postaci jest fakt, że nie są w stanie ani pojąć, ani docenić niezwykłego piękna, które z taką łatwością tworzą. Mimo tego, że „bezustannie coś budują” i wznoszą konstrukcje, co do których zgadują, że muszą posiadać przeznaczenie (*building structures they presume to have purpose, The Music Machine, 2015*), nie są w stanie pojąć ich funkcji, co wskazuje na jałowość ich starań. Z tego też powodu ludzie są dla Tkaczy skomplikowanymi urządzeniami wytwarzającymi hałas (*complex noisemakers, The Music Machine, 2015*), a samych siebie uważają za wirtuozów muzyki. Ich działania nie mają jednak w sobie nic artystycznego, ponieważ Tkacze nie rozumieją, czym jest sztuka – są jedynie operatorami maszyny, a nie muzykami. Dzieje się tak, ponieważ myślą oni w kategoriach danych, a nie w kategoriach wartości – a jeśli „czyjaś egzystencja jest pustkowiem policzalnych danych, wrzaski mogą równie dobrze być śpiewem” (*when your existence is a wasteland of quantifiable values, screaming is as good as singing, The Music Machine, 2015*). O tym pustkowiu jako egzystencji świadczą też ich pierwsze próby tworzenia narracji:

obserwować my wiedząc
dźwięcznić ludzie tworzyć sztukę
aparaturę do danych
piękno i jest wszystkich krzyki
tak przebijając dla nauki
czterech muzyki
(The Music Machine, 2015)

Choć sformułowania są niezwykle abstrakcyjne i surrealistyczne, przekaz tej notki jest jasny: Maszyna Muzyczna jest dla nich dosłownie urządzeniem służącym do zbierania danych (*instrument for data, The Music Machine, 2015*), którego cel jest przede wszystkim naukowy (*yes puncture for science, The Music Machine, 2015*). Z jednej strony dla Tkaczy muzyka nie jest sztuką, tylko zbiorem dźwiękowych danych, z drugiej zaś nie są oni świadomi, że dźwięki, które tworzą za pomocą Muzycznej Maszyny (będącej w istocie instrumentem tortur, pozwalającym na przebijanie przykutej do niej ofiary długimi szpikulcami; u szczytu Maszyny umocowany jest mikrofon) nie są prawdziwą muzyką, lecz krzykami agonii. Jedyne stworzenia, które mogłyby docenić tworzone przez Tkaczy piękne światy, nie są dla samych Tkaczy widownią – dla Tkaczy ludzie są tylko czymś, co hałasuje.

The Music Machine jest stonowanym horrorem psychologicznym; Tkacze nie ścigają Haley po żadnym ze światów, jakie stworzyli, choć są w stanie ją wyczuć od momentu, kiedy w kaplicy Haley i Quintin po raz pierwszy użyli urządzenia, przenoszącego ich między różnymi wymiarami. Każda wyprawa przenosi bohaterów z kaplicy na Wyspie do innego świata, po czym z powrotem do świata rzeczywistego; jednak po wizycie w wymiarze z Maszyną nastrój gry się zmienia, ponieważ od tego momentu gracz nie może pokierować Haley z powrotem do świata rzeczywistego, w którym byłaby bezpieczna:

HALEY

Nie możemy się wydostać. Te bramy... ciągle rzucają nas w inne miejsca.

GŁOS

Rozumiem. Wygląda na to, że jesteś w pułapce. [...] Wygląda na to, że Tkacze wyczuli cię z daleka i zamykają swój świat wokół ciebie niczym klatkę. [...] Niedługo cię znajdą. Tkacze nie są silni fizycznie, ale z pewnością są w stanie obezwładnić młodą dziewczynę. Zaciagną cię do Maszyny Muzycznej i będą wygrywać na twoim ciele straszliwe sonaty.

(*The Music Machine, 2015*)

Atmosfera grozy w grze opiera na świadomości, że skoro Tkacze postrzegają Haley jako dziwaczny instrument, z pewnością będą chcieli na niej „poćwiczyć”, tworząc przerażającą muzykę, tym samym ją zabijając. Warto w tym momencie przypomnieć, że Tkacze nie są zli – a przynajmniej nie z perspektywy ludzkiej etyki; nie można ich chyba nawet określić jako amoralnych, ponieważ nie są oni świadomi i zupełnie nie pojmują ludzkich wartości ani odczuć. Z tej (ludzkiej) perspektywy Tkacze muszą się wydawać, jak przedstawił to Głos, uosobieniem obłądzenia (*madness incarnate*), a ich czyny budzić niewyobrażalną grozę, między

innymi właśnie dlatego, że ich motywacja i sposób rozumowania są niemożliwe do zrozumienia dla istoty ludzkiej:

GŁOS

Nie są nikczemni, ale tak naprawdę są ucieleśnionym szaleństwem. Wynikiem ich niewiedzy są straszliwe czyny. Co więcej, zaturwają wszystko, czego dotkną.

(The Music Machine, 2015)

Tym samym Tkacze są wyjątkowo oryginalnym przykładem antagonistów. Komunikacja z nimi jest z góry skazana na porażkę, ponieważ nie widzą oni celowości ani sensu ludzkiej egzystencji. To, co dla ludzi jest „wartościami”, dla nich nie jest nawet obce, lecz po prostu przekracza ich zdolność pojmowania.

W dobrym zakończeniu Quintin mówi Haley, że ludzie nie są jakimiś równaniami, które można łatwo rozwiązać (*people aren't nice little mathematical equations you can easily solve, The Music Machine, 2015*). W takim ujęciu porażka Tkaczy w ich dążeniu do zrozumienia ludzi niekoniecznie musi wynikać z ich braku kompetencji, lecz z charakteru samej ludzkiej natury jako takiej. Jak zauważa sam Quintin, ani Haley go nie rozumie, ani nawet on nie rozumie sam siebie; co więcej, wszystkie dialogi wskazują na to, że oboje mają zarówno problemy ze zrozumieniem siebie nawzajem, jak i z wytłumaczeniem tego, co sami czują. Bardzo ciekawym zabiegiem w budowaniu atmosfery i głównej tematyki gry w przypadku *The Music Machine* jest to, że koncentruje się ona bardziej na złożonym i trudnym charakterze ludzkiej natury, a nie na straszliwych potworach – chociaż Tkacze są potworni i niebezpieczni, są tak naprawdę tłem dla dramatu rozgrywającego się między Haley a Quintinem. Warte uwagi jest też to, że oboje bohaterów w kontekście moralnym wypada co najmniej wątpliwie, jeśli nie w ogóle ambiwalentnie. Haley i Quintin są głównymi przedstawicielami ludzkości w grze; bohaterowie przypominają o podstawowych własnościach ludzkiej natury, której cechy noszą wszystkie dzieła sztuki tworzonej przez ludzi. Z tego względu trudno się dziwić, że skoro Tkacze nie byli w stanie zrozumieć koncepcji i przykładów ludzkiej sztuki, to tym bardziej zawiloci charakteru były dla nich nie do pojęcia, a ich starania były z góry skazane na niepowodzenie.

W kanonicznym zakończeniu Quintin ratuje Haley nie poprzez ucieczkę przed Tkaczami, lecz – co znamienne – zabijając ich. Takie rozwiązanie wątku Tkaczy także składa się na inherentny tragizm tych istot. Zabicie Tkaczy, zgodnie z tym, co powiedział Głos, powoduje, że wszystko, co zostało przez nich stworzone, rozsypuje się i obraca w nicłość. Jednak, co ciekawe, Haley i Quintin nigdy się tego nie dowiadują, ponieważ wracają do

prawdziwego świata. Jedynymi świadkami niszczącego dzieła Tkaczy są gracze – w kanonicznym zakończeniu po skończeniu rozgrywki graczom ukazuje się następująca narracja, której towarzyszy poruszająca, powolna kompozycja smyczkowa:

a bardzo daleko, poza przestrzenią i czasem, znajdował się Szkarłatny Las
nagrzane [od słońca] liście szeleściły
ptaki śpiewały głośno
wiatr stał się [nagle] zimny
i po raz pierwszy słońce zaczęło chylić się ku zachodowi
(*The Music Machine*, 2015)

Po sekwencji napisów gracz pojawia się w ostatniej lokacji gry, jaką jest Szkarłatny Las. Tutaj jego awatarem nie jest już Haley ani Quintin – trudno jest właściwie stwierdzić, czy w tej sekwencji występuje awatar jako taki, ponieważ gracz może tylko „chodzić” i podziwiać otoczenie, ale nie jest w stanie wejść w żadną interakcję z czymkolwiek, a po określonym czasie gra po prostu kończy się i na ekranie pojawiają się napisy końcowe. Całe doznanie ze Szkarłatnego Lasu jest niezwykle efemeryczne – gracz pojawia się w lokacji, może chwilę tam chodzić i doświadczać jej piękna (jak wspomniano wcześniej, Szkarłatny Las jest jedynym środowiskiem przedstawionym w realistycznej kolorystyce i konwencji), dopóki ona nie zniknie. Symbolicznie podkreśla to, że zniszczenia Szkarłatnego Lasu nie można powstrzymać. Zabicie Tkaczy jest jednoznaczne ze zniszczeniem ich kreacji, dlatego w Szkarłatnym Lesie słońce zaczyna zachodzić i zrywa się zimny wiatr. Wprowadzająca narracja oraz oprawa muzyczna nadają tej sekwencji wyraźnie melancholijny – żeby nie powiedzieć smutny – i niejako refleksyjny wydźwięk, wywołany faktem, że oto znika na zawsze coś niesłychanie pięknego. Specyfika zaprojektowania dobrego zakończenia *The Music Machine* skłania graczy do refleksji nad ich wyborami, a zarazem wzbudza mieszane uczucia. Zamiast wywoływanej w wielu innych grach oczekiwanej satysfakcji z zabicia niebezpiecznego, złego potwora, gracze nagle uświadamiają sobie, że choć uratowali swoich bohaterów, to jednocześnie zabili wyjątkowe, potężne istoty zdolne tworzyć oszałamiające piękno, a których jedyną winą była ich niewiedza i niemożność zrozumienia czegokolwiek poza mechanicznymi danymi.

The Music Machine łączy to, co znajome i znane (*familiar*) z tym, co obce i zaskakujące (*unfamiliar*). Pomimo wyjątkowej i bardzo charakterystycznej strony wizualnej Szymanski kreuje niesamowitość nie przez ucieczkę w abstrakcję, lecz przez tworzenie lokacji i przedmiotów prawie znajomych, zawsze rozpoznawalnych, a zarazem zawsze odrobinę wykrzywionych, zniekształconych, „nie takich” (jak widać to w lokacji Farma Świń

i Dymu czy Pustka). Światy przemierzane przez graczy stanowią odbicie świata rzeczywistego, ale to odbicie jest zawsze obce, dziwne i odrealnione, jak ze snu; surrealistyczne, a jednocześnie obce dzięki zastosowanym kolorom.

Niezwykle interesującym aspektem *The Music Machine* jest fabuła i to, jak ułożone są poszczególne jej wątki. Nadrzędna fabuła gry (rama fabularna z Haley i Quintinem), jak już wspomniano, jest interesująca z wielu powodów i jest jednym z elementów wywołujących zarówno ciekawość, jak i poczucie dyskomfortu w odbiorcy. Wyjątkowo fascynujący jest też wątek fabularny Tkaczy, z uwagi na fakt, że wzbudza jednocześnie zarówno grozę, jak i smutek – opisani jako istoty „o straszliwej niewinności”, Tkacze jawią się jako postacie inherentnie tragiczne. Choć potrafią tworzyć pejzaże i obiekty cechujące się zapierającym dech w piersiach pięknem, to jednocześnie dokonują czynów, które przerażają okrucieństwem (wymyślne mordowanie ludzi). Mocną stroną *The Music Machine* jest sposób, w jaki Szymanski zestawia ze sobą kwestię skomplikowania i niejasności moralności w ludziach z ideą kompletnego niezrozumienia tudzież zawieszenia moralności w istotach niebędących ludźmi (Tkacze). Quintin i Haley dopuszczają się moralnie wątpliwych czynów, ponieważ kierują nimi emocje, a ich akcje są rozpatrywane zarówno przez nich samych, jak i przez graczy, w kontekście moralnym. Tkacze zaś robią straszne, dziwne rzeczy, ponieważ nie rozumieją ani emocji, ani moralności – jednak, co ciekawe, gracze i tak nadają ich czynom mimowolnie znaczenie emocjonalne i moralne.

Większość atrybutów wyróżniających *The Music Machine* jako tekst wiąże się głównie z jej statusem tytułu niezależnego. Cechy charakterystyczne *The Music Machine* właściwe grom *indie* to między innymi brak ograniczeń komercyjnych i cenowych oraz daleko posunięta swoboda ekspresji. Tym natomiast, co wyróżnia tekst Szymanskiego jako grę wyjątkowo interesującą w zakresie charakterystyk właściwych wszelkim grom jako tekstom jest nie tylko unikalna oprawa graficzna, lecz przede wszystkim – w kontekście tej książki – zaprojektowanie i wykorzystanie awatara. Zdecydowanie najbardziej fascynującym aspektem *The Music Machine* jest to, że wysuwa ona kwestię immersji i kontroli nad awatarem na pierwszy plan. Awatar to z założenia postać, której zachowaniem i akcjami kieruje gracz – może mieć on bardziej, rozwiniętą osobowość lub mniej (zob. *Lea* i *Layers Of Fear*), może mieć jasno określoną tożsamość lub pozostawać bezimienny (zob. *Bunker 16* i *Eyes*), jednak zawsze w ramach jednej realizacji gry to gracz będzie kontrolował jego zachowanie. Los awatara zależeć będzie od umiejętności i roli gracza (aspekt zręcznościowy, chęć poznania innych elementów gry lub alternatywnych zakończeń). Z utożsamieniem się z awatarem wiąże się kwestia immersji – w przypadku grozy o tyle

istotniejsza, że, jak zauważa Weise, gra nie poprzestaje na tym, aby gracz zaledwie pojmował odczucia i emocje bohatera, ale też je dzielił (Weise 2009: 241); w grze odbiorca może prawdziwie odczuć zagrożenie, głębiej identyfikując się z postacią, czyli sterując awatarem. W przypadku *The Music Machine* kwestia roli awatara jest nieco bardziej skomplikowana niż w większości gier. Choć fizycznie w świecie przedstawionym istnieje tylko jedna postać (ciało Haley)⁷⁸, gracze mają tak naprawdę do czynienia z podziałem funkcji związanych zazwyczaj z awatarem. Poza faktem, że dwoje bohaterów to dwie osobne tożsamości i charaktery (zadziorna, niefrasobliwa nastolatka oraz poważny, zgorzkniały i jednocześnie zagubiony stary kawaler), w *The Music Machine* oznacza to dodatkowo rozdział akcji i decyzji. Chociaż z praktycznego punktu widzenia to Haley jest materialnie obecna na wyspie, to jednak jej zachowaniem i wszystkimi akcjami kieruje duch Quintina. Kiedy Quintin decyduje się otworzyć drzwi lub coś podnieść, wiążące się z tym zręczność, siła lub wytrzymałość są warunkowane przez przez ciało Haley. Haley może nakłaniać Quintina, aby coś zrobił lub go o to prosić (jak na przykład wtedy, kiedy znajdują pozostawione przez Coxa pieniądze lub w Lesie Cierni), lecz ostateczna decyzja należy do niego.

Taka sytuacja jest niezwykle interesująca z wielu powodów, jednak w kontekście tej książki warto ją rozważyć z uwagi na sposób, w jaki odzwierciedla ona standardową relację między graczem a awatarem. Pierwszym wartym omówienia aspektem tej sytuacji jest fakt, że w standardowym ujęciu roli awatara oczywiste jest, że to, co korzystne dla gracza będzie pokrywało się z tym, co korzystne dla awatara w większości przypadków (innymi słowy, gracz będzie chciał wyprowadzić z labiryntu ścieków postać w *Vanish*, uciec z bunkra w *Bunker 16* czy dopilnować, aby dziecko w *Night Blights* uratowało swoją rodzinę i siebie); w przypadku *The Music Machine* natomiast, zarówno samo założenie gry, jak dialogi między Haley a Quintinem bezustannie przypominają graczom, że Haley nie jest osobą, która decyduje o swoim losie. Immersja, a przynajmniej ten jej aspekt, który związany jest z podejmowaniem decyzji i wpływaniem na świat przedstawiony, przeniesiona jest zatem na postać Quintina. Quintin jest jednak wyłącznie duchem, który potrzebuje ciała Haley, aby móc wejść w interakcję ze światem fizycznym i osiągnąć swój cel. Stanowi to pewnego rodzaju symboliczne przedstawienie relacji między graczem a awatarem, w której z reguły gracz istnieje w świecie gry w formie niewidzialnej, czasem wszechwiedzącej siły sterującej każdym posunięciem awatara. W przeciwieństwie do awatara, którego można zranić lub zabić

⁷⁸ W przeciwieństwie do gier, w których oprócz awatara występują postacie, które należy bezpiecznie przeprowadzić przez grę (np. *Silent Hill 4: The Room*, Konami 2004)), takich, w których poza głównym bohaterem istnieje też szereg innych postaci, którymi gracz może sterować (np. *Siren* (Sony Computer Entertainment 2003)), lub takich, w których jest więcej niż jeden bohater, i funkcja awatara się zmienia (np. *Resident Evil Zero* (Capcom 2002)).

w świecie gry, gracze nic nie grozi, jednak – poza oczywistym faktem, że znacząca część graczy dąży do ukończenia danej gry – porażka (czyli właśnie śmierć awatara) najczęściej oznacza konieczność ponownego rozegrania większej lub mniejszej części gry, co wiąże się z frustracją i niechęcią wobec straty czasu, a czego gracze starają się uniknąć (Markocki 2016: 295). *The Music Machine* konstruuje tę sytuację zupełnie inaczej: dopóki Quintin i Haley nie dotrą do wymiaru, w którym przebywają Tkacze, gracz nie musi się obawiać o to, że śmierć Haley przerwie rozgrywkę (z wyjątkiem wizyty w Lesie Cierni, gdzie utrzymanie bohaterki przy życiu nie jest trudne). Tym samym gracz nie musi stawiać dobrobytu dziewczynki na pierwszym miejscu, aby móc kontynuować grę, co w początkowym etapie redukuje konflikt interesów pomiędzy Quintinem (którego decyzjami steruje gracz) a Haley (bohaterką, która nie chce umrzeć) do minimum. Można by nawet pokusić się o stwierdzenie, że w przeciwieństwie do znakomitej większości innych tytułów tej konwencji, celem gry (przynajmniej na samym początku) jest właśnie zabicie awatara. Dopiero pod koniec historii gracz musi wybrać, czy chce przychylić się do żądzy zemsty Quintina, czy do pragnienia przeżycia Haley.

Drugim wartym uwagi aspektem jest problem decyzyjności i sprawczości w *The Music Machine*. Aby wejść w interakcję z obiektami i środowiskami świata gry, gracze potrzebują awatara, ale w tekście Szymanskiego kwestia tego, kto dokładnie pełni funkcję awatara, jest rozmyta. Mimo że pierwszą postacią kojarzącą się z awatarem jest fizyczna osoba Haley – czyli jej ciało, za którego pomocą gracz może poruszać się po świecie gry i na nią wpływać – to jednak jest ona już pod kontrolą kogoś innego niż gracz – Quintina, opętanego żądzą zemsty ducha, za którego śmierć Haley ponosi odpowiedzialność. Tym samym gracz nie steruje tak naprawdę samą Haley, lecz Quintinem, który opętał jej ciało. Haley, tak czy inaczej, nie ma żadnego wpływu na przebieg wydarzeń. Co ciekawe, nawet mając kontrolę nad Quintinem, a konkretnie nad jego ostatecznym i kluczowym dla gry wyborem (zabiciem Haley lub uratowaniem jej przed Tkaczami) gracz jest jednak ograniczony wyłącznie do tych opcji, które oferuje mu gra. Natomiast Quintin jako postać może zrobić tylko to, co nakaze mu gracz. Wskazuje na to nawet w pewien symboliczny sposób wypowiedź Quintina w Pustce: „nie możesz – ja decyduję, pamiętasz?” – nie tylko Haley ostatecznie robi to, czego będzie chciał Quintin, ale też sam Quintin nie robi nic ponadto, czego będzie chciał gracz. Dobrze ilustruje to zestawienie ze sobą dwóch scen z gry – momentu, kiedy na Wyspie Quintin nie pozwala Haley wziąć pieniędzy znalezionych w szufladzie, oraz chwili, kiedy w Lesie Cierni Haley prosi Quintina, by nie pozwolił, aby

deszcz ją zabił. O ile scena na Wyspie służy przedstawieniu fabuły, o tyle w Lesie Cierni to już gracz jako Quintin decyduje o tym, czy Haley przeżyje, czy nie.

Kolejną interesującą rzeczą jest fakt, że Haley komentuje wiele aspektów świata, których Quintin nie jest w stanie odczuć, jak na przykład: zapachy, wrażenie dyskomfortu lub rozmaite odczucia. Wypowiedzi Haley wielokrotnie zawierają informacje dotyczące fizyczności jej ciała – można się domyślić, że jeśli Haley nie poinformuje wyraźnie Quintina o tym, że czuje ona na przykład: ból („it hurts”), nieprzyjemny zapach („it smells really bad”) lub inne trudne do opisanie odczucia („I feel... floaty”), to Quintin nie będzie ich w ogóle świadomy. Takie rozwiązanie jest jednym z ciekawszych aspektów *The Music Machine* w kontekście immersji. Choć nie jest to zabieg niespotykany w grach (wiele tytułów oferuje graczom przemyślenia lub komentarze awatarów dotyczące wydarzeń lub otoczenia), uwagi Haley wydają się o tyle bardziej naturalne, że ma ona je do kogo wygłaszać. Chociaż można argumentować, że takie przedstawienie sytuacji może częściowo wpłynąć negatywnie na immersję (ponieważ gracze nie mogą utożsamiać się bezpośrednio z Haley), ale z drugiej strony w niektórych aspektach ją też pogłębia – fakt, że gracze nie poczują zapachu na farmie, nie odczują bólu w lesie ani nie odczują niesamowitej lekkości w wymiarze farmy i dopiero Haley musi te doświadczenia opisać w jedyny sposób, w jaki możliwe jest przekazanie tych informacji w grze, czyli słowami. Ma to sens na poziomie narracyjnym, ponieważ Quintin jest już martwy i nie może tych doznań poczuć. Podobnie jest to logiczne na poziomie doświadczenia gracza, który ma się utożsamiać z Quintinem, więc w konsekwencji także nie odczuje żadnej z tych rzeczy i będzie musiał polegać na słowach nastolatki, którą pośrednio kontroluje.

The Music Machine jest tekstem wartym uwagi z uwagi na znaczną oryginalność, a jednocześnie cechy reprezentatywne dla gier jako medium. Oryginalność *The Music Machine* wynika głównie z dwóch aspektów: wyjątkowy, łatwo rozpoznawalny styl wizualny oraz dwa początkowo niepowiązane ze sobą wątki fabularne, łączące się później w jedną historię. Skomponowane są one razem w oryginalny sjużet samego tekstu: fabuła samej rozgrywki, związana z Maszyną Muzyczną, na którą gracz ma szcątkowy wpływ, lecz w kreację sjużetu której jest aktywnie zaangażowany, łączy się z fabułą będącą punktem wyjścia – historią o kłamstwie i morderstwie, będącą dopiero wstępem do fabuły właściwej rozgrywki. Fakt, że historia Quintina i Haley jest użyta jako „zaledwie” punkt wyjścia (w wielu grach motyw kłamstwa i morderstwa są kulminacją historii, a nie jej początkiem), jest sam w sobie bardzo interesujący, ale też logiczny zarówno z perspektywy artystycznej, jak i z punktu widzenia mechaniki oraz doświadczania gry. Historia tego, jak Quintin zginął i dlaczego opętał ciało

Haley, jest fabułą podrzędną w stosunku do fabuły całej rozgrywki, co ma sens w kontekście prowadzenia narracji gry. Jednak taka kompozycja jest fascynująca także z uwagi na swój bardzo nieschematyczny i wręcz przewrotny charakter; taka konstrukcja kompozycji przeciwstawia się tradycyjnemu podejściu, według którego naturalne byłoby uczynienie historii mściwego ducha i prześladowanej przez niego nastolatki główną fabułą całego tekstu. Tym samym *The Music Machine* wysuwa na pierwszy plan bardziej abstrakcyjny i groźny konflikt, przesuając nacisk z tego, co personalne (dotyczące relacji między dwojgiem osób) na to, co globalne (niebezpieczeństwo i tragizm reprezentowane przez Tkaczy). Co więcej, *The Music Machine* porusza też problematykę związaną z grami jako medium. Sama kwestia relacji między graczem a awatarem oraz refleksje na jej temat, do których skłania tekst Szymanskiego, jest jednoznacznie specyficzne dla medium, jakim są gry; podobne zabiegi i obserwacje byłyby bardzo trudne, o ile nie niemożliwe, w przypadku tekstów innych mediów. Odnosząc problem związany z naturą medium do tekstu owego medium (oraz, co ważniejsze, w obrębie i w granicach możliwości samego medium), *The Music Machine* w niezwykle inteligentny i zarazem intrygujący sposób zwraca uwagę badacza na fakt, że kwestie związane z immersją i mechaniką nie są tak proste, jak się to wydaje, oraz przede wszystkim na fakt, że metody i sposoby myślenia związane z pojedynczą dyscypliną – lub zapożyczone z badań nad innymi mediami – rzadko wystarczą do opisanego natury gier. To wszystko sprawia, że *The Music Machine* jest nie tylko wyjątkowo fascynującym przedmiotem badań, ale i takim, którego badanie może ułatwić badaczom zrozumienie wielu idei i zjawisk związanych z grami jako medium i jako tekstami.

Bibliografia

- Aarseth Espen, 2001, *Computer game studies, year one*, „Game Studies” 1 (1) (<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>).
- Aarseth Espen, 1997, *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, MD: The Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Adams Ernest, 2014, *Fundamentals of Game Design*, CA: New Riders, Berkeley.
- Adams Tyrone L., Smith Stephen A., 2008, *Electronic Tribes: The Virtual Worlds of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers*, University of Texas Press, Austin.
- Barker Chris, 2016, *Cultural Studies: Theory and Practice*, Sage, London.
- Bartle Richard, 1996, *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds*, „Journal of MUD Research” 1 (1), (<http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>).
- Boellstorff Tom, 2010, *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*, NJ: Princeton University Press, Princeton.
- Bogost Ian, 2007, *Persuasive games: the expressive power of videogames*, Mass: MIT Press, Cambridge.
- Braun-Gałkowska Maria, Ulfik-Jaworska Iwona, 2002, *Zabawa w zabijanie*, Gaudium, Lublin.
- Busse-Brandyk Aleksandra, Chmielewska-Łuczak Dorota, 2012, *Zły bohater – niemoralny gracz? Projekt badawczy*, „Homo Ludens”, 1/(4) (2012) s. 11–30.
- Caillois Roger, 1958, *Man, play and games*, IL: University of Illinois Press, Urbana.
- Carroll Noel, 1990, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, Routledge, New York.
- Castell Suzanne, Jenson Jennifer, 2007, *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*, Peter Lang, New York.
- Castronova Edward, 2004, *The right to play*, „New York Law School Review” 185.
- Consalvo Mia, 2006, *Console video games and global corporations: Creating a hybrid culture*, „New Media & Society” 8 (1) s. 117–137.
- Consalvo Mia, 2009, *There is no magic circle*, „Games & Culture” 4 (4), s. 408–417.
- Consalvo Mia, 2010, *From MOOs to MMOs: The Internet and virtual worlds*, [w:] *The Handbook of Internet Studies*, M. Consalvo i C. Ess (eds.), MA: Blackwell, Malden, s. 326–347.
- Consalvo Mia, 2012, *The Future of Game Studies*, „The International Encyclopedia of Media Studies” 6:1:5, (na podstawie szkicu ze strony: http://www.academia.edu/20516395/The_Future_of_Game_Studies, dostep: 12.10.2016).
- Dovey Jon, Kennedy Helen W., 2006, *Game Cultures: Computer Games as New Media*, Open University Press, New York 2006.
- Ensslin Astrid, 2014, *Literary Gaming*, The MIT Press, Massachusetts.
- Entertainment Software Association, 2011, Industry Facts, (<http://www.theesa.com/facts/index.asp>).

- Eskelinen Markku, 2004, *Toward computer game studies*, [w:] *First person: New media as story, performance and game*, N. Wardrip-Fruin i P. Harrigan (eds.), MA: MIT Press, Cambridge, s. 36–42.
- Ess Charles, 2009, *Digital media ethics*, UK: Polity Press, London.
- Falkowska Marzena, 2008, *Ludo ergo sum – Oszalamiająca rola losowej rywalizacji*, 2008 (<https://altergranie.wordpress.com/2008/08/17/ludo-ergo-sum-oszalamiajaca-rola-losowej-rywalizacji/>), dostęp: 13.05.2016).
- Felczak Mateusz, 2014, *Przyjemność upodmiotowionych przedmiotów: Dziedzictwo brytyjskich studiów kulturowych, realizm spekulatywny i gry wideo*, „Kultura Popularna” nr 1 (39)/2014.
- Ferguson Christopher J., Rueda Stephanie M., Cruz Amanda M., Ferguson Diana E., Fritz Stacey, Smith Shawn M., 2008, *Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation?*, „Criminal Justice & Behavior” 35 (3), s. 311–332.
- Frasca Gonzalo, 2003, *Ludologists love stories too: notes from a debate that never took place*, Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level up. Utrecht.
- Garda Maria B., Lewandowski Bartosz, 2011, *Indie games: fenomen niezależnych gier komputerowych*, „Przegląd Kulturoznawczy” t. 1 (9), s. 143–153.
- Greene Nicholas, 2015, *Why Has Indie Gaming Become So Popular?* (http://inventorspot.com/articles/why_has_indie_gaming_become_so_popular), dostęp: 13.05.2016).
- Hartmann Tilo, Vorderer Peter, 2010, *It's okay to shoot a character: Moral disengagement in violent video games*, „Journal of Communication” 60 (1), s. 94–119.
- Huizinga Johan, 1950, *Homo ludens: A study of the play element in culture*, MA: Beacon Press, Boston.
- Hunter Dan, 2012, *Amateur Media: Social, Cultural and Legal Perspectives*, Routledge, New York.
- IJsselsteijn Wijand, 2003, *Presence in the Past: What Can We Learn from Media History?*, [w:] *Being There – Concepts, Effects and Measurements of User Presence in Synthetic Environments*, G. Riva, F. Davide i W. IJsselsteijn (eds.), IOS Press, Amsterdam, s. 17–39.
- Isbister Katherine, 2006, *Better Game Characters by Design: a Psychological Approach*, Elsevier and Morgan Kaufmann, Amsterdam–Boston.
- Jenkins Henry, 2000, *Lessons from Littleton: What Congress Doesn't Want to Hear About Youth and Media*, Independent School.
- Jenkins Henry, 2005, *Games, the New Lively Art*, [w:] *Handbook of computer game studies*, J. Raessens, J. H. Goldstein (eds.), MIT Press, London, s. 175–192.
- Jenkins Henry, 2006, *Convergence culture: Where old and new media collide*, NY: NYU Press, New York.

- Juul Jesper, 2008, *The magic circle and the puzzle piece*, [w:] *Conference proceedings of the philosophy of computer games 2008*, S. Gunzel, M. Liebe, D. Mersch (eds.), University Press, Potsdam, s. 56–67.
- Kinder Marsha, 1993, *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, CA: University of California Press, Berkeley.
- Kirkland Ewan, *Storytelling in survival horror video games*, [w:] *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, B. Perron (ed.), N.C: McFarland, Jefferson, s. 62–78.
- Klimczuk Andrzej, 2010, *Zastosowanie koncepcji kapitału społecznego w badaniach ludologicznych. Przykład branży gier komputerowych*, „Homo Ludens” 1(2)/2010, s. 51–60.
- Kłoda-Staniecko Bartek, 2012, *Gram, więc... kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, A. Pitrus (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, s. 91–103.
- Kohn Eric, 2013, *Indie Games Are More Popular Than Ever, And This New Exhibit Tells You Why* (<http://www.indiewire.com/article/indie-games-are-more-popular-than-ever-and-this-new-exhibit-tells-you-why>).
- Konzack Lars, 2007, *Rhetorics of computer and video game research*, [w:] *The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming*, J. P. Williams, J. H. Smith (eds.), N.C: McFarland, Jefferson, s. 110–130.
- Krzywinska Tanya, 2009, *Reanimating H. P. Lovecraft: The Ludic Paradox of Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, [w:] *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, B. Perron (ed.), N.C: McFarland, Jefferson, s. 267–287.
- Kuipers Erik-Jan, 2010, *Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych*, „Homo Ludens” 1(2)/2010, s. 77–86.
- Laramée François Dominic, 2002, *Game Design Perspectives*, Charles River Media, Newton.
- Lehdonvirta Vili, 2010, *Virtual worlds don't exist: Questioning the dichotomous approach in MMO studies*, „Game Studies” 10 (1) (<http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta>, dostęp: 21.09.2016).
- Liebe Michael, 2008, *There is no magic circle*, [w:] *Conference proceedings of the philosophy of computer games 2008*, S. Gunzel, M. Liebe, D. Mersch (eds.), University Press, Potsdam, s. 324–341.
- Lindley Craig, 2004, *Narrative, Game Play, and Alternative Time Structures for Virtual Environments*, [w:] *Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment: Proceedings of TIDSE 2004*, S. Göbel (ed.), Springer, Darmstadt, s. 183–194.
- Lindsay Joyce, 2015, *Project Rationale* (<https://letsplaydiscourse.wordpress.com/category/rationale/>).
- Łukasz Sławomir, 1998, *Magia gier wirtualnych*, Wyd. Mikom, Warszawa.
- Majkowski Tomasz, 2011, *Gry wideo i kultura autentyczności*, „Homo Ludens” 1(3)/2011, s. 95–102.
- Malaby Thomas, 2007, *Beyond play: A new approach to games*, „Games & Culture” 2, s. 95–113.

- Markocki Miłosz, 2008, *Zjawisko popularności gier MMORPG*, „Okolice. Rocznik Etnologiczny” t. 6, s. 85–102.
- Markocki Miłosz, 2015, *MACHINIMA jako przejaw kina niezależnego w Sieci*, „Kultura Popularna” nr. 1 (43).
- Mateas Michael, 2004, *A preliminary poetics for interactive drama and games*, [w:] *First person: New media as story, performance and game*, N. Wardrip-Fruin i P. Harrigan (eds.), MA: MIT Press, Cambridge, s. 19–32.
- McLuhan Marshall, 1964, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill Education.
- Montfort Nick, 2005, *Twisty little passages: An approach to interactive fiction*, MA: MIT Press, Cambridge.
- Moore Michael, 2002, *Bowling for Columbine*, Metro-Goldwyn-Mayer.
- Mukherjee Souvik, 2015, *Video games and storytelling : reading games and playing books*, Houndmills, Basingstoke, Hampshire: New York.
- Murray Janet H., 1997, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, Nowy York.
- Murray Janet H., 2005, *The last word on ludology v narratology in game studies*, Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – worlds in play, Vancouver.
- Nakamura Lisa, 2000, *Race in/for cyberspace: Identity tourism and racial passing on the Internet* (<http://www.humanities.uci.edu/mposter/syllabi/readings/nakamura.html>, dostęp: 18:08.2016).
- Niedenthal Simon, 2009, *Patterns of obscurity : gothic setting and light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2*, [w:] *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, B. Perron (ed.), N.C: McFarland, Jefferson, s. 168–180.
- Newman James, 2002, *The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames*, „Game Studies”, vol. 2 (1).
- Olszewski Paweł, 2011, *Polityzacja gier wideo: Ewolucja od niezobowiązującej rozrywki do zideologizowanego medium*, „Homo Ludens” 1(3)/2011, s. 167–180.
- Pearce Celia, 2009, *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Mass: MIT Press, Cambridge.
- Pearce Celia, 2005, *Theory wars: An argument against arguments in the so-called ludology/narratology debate*, Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – worlds in play, Vancouver.
- Perron Bernar, 2009, *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, N.C: McFarland, Jefferson.
- Perron Bernard, 2011, *Silent Hill: The Terror Engine*, University of Michigan Press, Ann Arbor.
- Petrowicz Marcin, 2014, *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” t. 1 (2014), s. 81–91.

- Petrowicz Marcin, 2015, *Wirtualny realizm gier*, w: *100 lat Orsona Wellesa*, „Ekran” 2 (24), s. 82–85.
- Ploszka Adam, 2015, *Ograniczenie dostępu dzieci do gier komputerowych o treściach nasyconych przemocą i brutalnością – perspektywa konstytucyjna*, „Kwartalnik o Prawach Człowieka” nr 1–2 (13–14), s. 29–33.
- Przybyszewska Agnieszka, 2014, *Ku literaturze grywalnej (Kilka uwag wstępnych)*, „Przegląd Kulturoznawczy” nr 2 (20), s. 127–147.
- Radway Janice, 1988, *Reception study: Ethnography and the problems of dispersed audiences and nomadic subjects*, „Cultural Studies” 2 (3), s. 359–376.
- Reynolds Ren, 2002, *Playing a “good” game: A philosophical approach to understanding the morality of games*, International Game Developers Association (https://inst.eecs.berkeley.edu/~cs10/fa10/readings/videogames/extra/reynolds_ethics.pdf, dostęp: 09.08.2016).
- Rouse Richard, 2009, *Match made in hell : the inevitable success of the horror genre in video games*, [w:] *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, B. Perron (ed.), N.C: McFarland, Jefferson, s. 15–25.
- Ryan Marie-Laure, 1991, *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*, Indiana University Press, Bloomington.
- Salen Katie, Zimmerman Eric, 2004, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge.
- Sherry John L., 2007, *Violent video games and aggression: Why can't we find effects?*, [w:] *Mass media effects research: Advances through meta-analysis*, R. Preiss (ed.), NY: Routledge, New York, s. 245–262.
- Sicart Miguel, 2009, *The Ethics of Computer Games*, MA: The MIT Press, Cambridge.
- Siegler M. G., 2010, *Half of all Facebook users play social games – it's 40% of total usage time*, TechCrunch (<https://techcrunch.com/2010/07/30/half-of-all-facebook-users-play-social-games-its-40-of-total-usage-time/>).
- Simon Jan, 2007, *Narrative, games, and theory*, „Game Studies” 7 (1) (<http://www.gamestudies.org/0701/articles/simons/>).
- Sterczewski Piotr, 2012, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 6, s. 210–228.
- Strużyna Andrzej, 2015, *Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artystem gier komputerowych*, „Homo Ludens” 1/(8)2015, s. 213–226.
- Suits Bernard, 1978, *The grasshopper: Games, life and utopia*, University of Toronto Press, Toronto.
- Surdyk Augustyn, 2009, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 1/2009, s. 223–243.
- Szeja Jerzy, 2012, *Przyszłość gier, przyszłość człowieka*, „Homo Ludens” 1(4)/2012, s. 229–241.

- Tavinor Grant, 2009, *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell, New Jersey.
- Taylor T. L., 2006, *Play between worlds: Exploring online game culture*, MA: MIT Press, Cambridge.
- Tringham Neal, 2014, *Science Fiction Video Games*, CRC Press, Boca Raton.
- Turkle Sherry, 1995, *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*, NY: Simon & Schuster, New York.
- Tymińska Marta, 2012, *Gra jako tekst kultury – perspektywa humanistyczna*, [w:] *Wytwarzanie gier komputerowych*, t. 2, Materiały Konferencyjne Krajowej Konferencji Wytwarzania Gier Komputerowych, Gdańsk.
- Tymińska Marta, 2013, *Czego uczą nas gry? Praktyczny przewodnik po pozytywnych aspektach grania*, [w:] *Wytwarzanie gier komputerowych*, t. 3, Materiały Konferencyjne Krajowej Konferencji Wytwarzania Gier Komputerowych, Gdańsk.
- Urbańska-Galanciak Dominika, 2009, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Weise Matthew, 2009, *The rules of horror: procedural adaptation in Clock Tower, Resident Evil, and Dead Rising*, [w:] *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, B. Perron (red.), N.C: McFarland, Jefferson, s. 238–266.
- Williams Dmitri, Kennedy Tracy L.M., Moore Robert J., 2011, *Behind the avatar: The patterns, practices and functions of role playing in MMOs*, „Games and Culture” 6 (2), s. 171–200.
- Williams Dmitri, 2006, *Groups and goblins: The social and civic impact of an online game*, „Journal of Broadcasting & Electronic Media” 50 (4), s. 651–670.
- Williams Patrick J., Smith Jonas H., 2007, *The Players’ Realm: Studies on the culture of video games and gaming*, N.C: McFarland, Jefferson.
- Wolf Mark J. P., Perron Bernard, 2003, *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York.
- Yee Nick, 2010, *The Daedalus Project* (<http://www.nickyee.com/daedalus/>).
- Yee,Nick, 2014, *The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us – And How They Don't*, Yale University Press, New Haven.
- Top 10 Gaming Controversies of 2014!, Angry Joe (<https://www.youtube.com/watch?v=UwTjHXiN4qw>, dostęp: 18.05.2016).
- Tropes vs. Women in Video Games Season 1 (https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61, dostęp: 18.05.2016).
- <http://businesstech.co.za/news/lifestyle/88472/the-biggest-entertainment-markets-in-the-world/>,
dostęp: 18.05.2016
- <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/events/>, dostęp: 18.05.2016
- letsplay.wikia.com/wiki/Let's_Play_Wiki:Main_Page, dostęp: 18.05.2016
- <http://www.ageofconan.com/>, dostęp: 18.05.2016
- <http://www.indiedb.com/>, dostęp: 18.05.2016
- <http://www.lotro.com/en>, dostęp: 18.05.2016

(pre-print)

<http://www.twierdza.org.pl/>, dostęp: 18.05.2016

<https://www.youtube.com/>, dostęp: 18.05.2016

<http://zeforce.enjin.com/home>, dostęp: 18.05.2016

Aneks 1: Słownik pojęć

AAA (*AAA/triple A*) – odnosi się do poziomu jakości gier produkowanych przy ogromnym budżecie i wydawanych z szeroko zakrojonym zapleczem promocji marketingowej.

awatar (*avatar*) – jest graficzną reprezentacją gracza w świecie gry, jest punktem mediacji pomiędzy nim a systemem gry. Dzięki awatarowi gracz realizuje swoją sprawczość i ma możliwość interakcji ze światem przedstawionym oraz znajdującymi się w nim obiektami. Większością zachowań i akcji awatara kieruje gracz. Awatar może być stworzony przez gracza lub może być już zawarty w systemie gry. Awatar może mieć rozwiniętą osobowość i jasno określoną tożsamość lub pozostawać anonimowy.

boss – bardzo silny przeciwnik kierowany przez system gry. W grach cyfrowych jest to określenie unikalnego silnego przeciwnika, z którym należy walczyć na pewnym etapie gry, w odróżnieniu od zwykłych, słabszych przeciwników, które mogą pokazywać się przez cały czas rozgrywki w większych lub mniejszych liczbach.

competitive gaming – tryb rozgrywki, w którym gracze prowadzą rozgrywkę przeciwko innym graczom, a nie systemowi gry. Dwa zespoły graczy (zazwyczaj po trzy lub pięć osób) walczą przeciwko sobie w celu zdobycia jak największej liczby punktów lub pokonania przeciwnej drużyny (ten warunek może być osiągnięty na wiele różnych sposobów). Jest podstawą dla gier, które obecnie składają się na scenę e-sportu, takich jak *first-person shooter* (FPS) czy *multiplayer online battle arena* (MOBA).

endgame – etap końcowy wielu różnych gier, najczęściej typu MMORPG albo cRPG, na którym gracz osiągnął maksymalny poziom i, często, zakończył główną linię fabularną gry, ale nadal może odkrywać świat gry i wykonywać zadania. Pewne opcje gier są zarezerwowane tylko dla etapu *endgame* i są dostępne tylko dla postaci graczy, które uzyskały maksymalny poziom i spełniły inne warunki dodatkowe (np. wykonanie specjalnego zadania czy zdobycie przedmiotów o pewnym poziomie mocy), jak na przykład system rajdów w grze *World of Warcraft*. W grach typu MMORPG jest to najważniejsza część gry, ponieważ to głównie *endgame* ma za zadanie zatrzymać graczy przy danym tytule jak najdłużej.

fabuła (*story*) – jest to chronologiczna sekwencja wydarzeń w danym tekście. Schemat zdarzeń zawartych w utworze, w przeciwieństwie do sjużetu, które jest schematem samego utworu (patrz sjużet).

gameplay (*gameplay*) – jest sumarycznym efektem wszystkich aktywnych elementów gry, jak również całościowym doświadczeniem gry. Określa również potencjał gry do skupienia uwagi gracza i jest odpowiedzialny za dostosowanie akcji gracza do tego, na co pozwala system gry.

gry cyfrowe – termin zbiorczy obejmujący gry **komputerowe**, **wideo (konsolowe)**, **mobilne** oraz korzystające z technologii rzeczywistości wirtualnej (**VR**). Różnice pomiędzy poszczególnymi rodzajami gier dotyczą różnic w mechanice, sterowaniu i sposobie wyświetlania gry.

komponenty (*assets*) – są to wszystkie elementy w grze widoczne lub słyszalne dla gracza, od modeli 3D, tekstur, zaprojektowania lokacji i poziomów, przez dialogi i tekst do muzyki do ścieżki dźwiękowej i głosów aktorów.

letsplay – typ nagrania w postaci pojedynczego filmu lub serii, którego celem jest zapośredniczenie doświadczenia gry. Może zawierać komentarz letsplayera lub nie. *Letsplay* z reguły nie mają charakteru informatywnego (nie pełnią funkcji instrukcji, która miałyby pomóc przejść grę), lecz są raczej zapisem spontanicznej rozgrywki, najczęściej bez uprzedniej wiedzy o grze.

machinima – jest nazwą zarówno programu, jak i rodzaju animacji. Program pozwala na wycięcie elementów gry (postacie lub obiekty) i nałożenie ich na dowolne tło. Najczęściej twórcy wykonują postaciami w grze różne ruchy i gesty, a następnie nakładają te postacie na rozmaite tła i zestawiają z innymi postaciami, aby stworzyć spójną sekwencję. *Machinima* z reguły jest używana do tworzenia filmów fabularnych za pomocą komponentów gier, aby opowiedzieć o losach postaci w świecie gry, albo do tworzenia parodii, np. reklam lub teledysków odtworzonych z wykorzystaniem elementów i silnika graficznego jakiejś gry.

mechanika (*mechanics*) – jest fundamentalnym elementem każdej gry. Z technicznego punktu widzenia termin ten odnosi się do podstawowego kodu programu i algorytmów wykorzystywanych przez system gry. Natomiast z praktycznego punktu widzenia oraz w rozumieniu graczy mechanika określa zasady regulujące sposób, w jaki gracz może wchodzić w relację ze światem gry (poruszać się, wykonywać akcje, oraz wchodzenie w interakcje z obiektami).

silnik graficzny (*game engine*) – część kodu gry odpowiedzialna za tworzenie grafiki (2D lub 3D). Zajmuje się renderowaniem obrazu w czasie rzeczywistym na wybranym urządzeniu

wyjścia. Oprócz tego większość silników gier obejmuje również opcje dźwięku, animacji, sztucznej inteligencji, wsparcie potrzebne do odtwarzania filmów w grze oraz inne opcje, w zależności od potrzeb twórców.

sjuzet (plot) – unikalna aranżacja, w której przedstawione są wydarzenia fabuły. W przeciwieństwie do fabuły jest schematem samego utworu. Sjużet porządkuje i przedstawia wydarzenia i postacie danego tekstu.

sterowanie (controls) – element mechaniki gry odpowiedzialny za kontrolowanie awatara przez gracza. Determinuje możliwości, szybkość i komfort podejmowania akcji przez gracza w świecie przedstawionym (takich jak: ruszanie się, celowanie, używanie przedmiotów, atakowanie).

streaming – w przypadku gier praktyka transmisji rozgrywki w czasie rzeczywistym za pośrednictwem Internetu, która dociera do wielu użytkowników jednocześnie. Najpopularniejszą obecnie platformą takich transmisji jest serwis Twitch.tv, który umożliwia transmisje rozgrywek na czas, turniejów lub rozgrywek typu *letsplay*.

walkthrough – typ nagrania w postaci pojedynczego filmu lub serii, którego celem jest przekazanie jak największej ilości informacji o danej grze. Tego typu nagrania zazwyczaj zawierają komentarz gracza nagrywającego filmik ściśle związane z grą. *Walkthroughs* z założenia mają charakter informatywny i pełnią funkcję instrukcji, mającej pomóc innym graczom przejść grę łatwiej i szybciej.

Aneks 2: Gry

1. *1916 Der Unbekannte Krieg* (Kriegsgraben und Stormvogel, 2011)
2. *7 Days* (ZincPort Studio, 2015)
3. *72* (Jana Reinhardt i Friedrich Hanisch, 2013)
4. *Age of Conan: Hyborian Adventures* (Funcom, 2008)
5. *Absence* (Samuel Sprague, 2016)
6. *ABZÛ* (505 Games, 2016)
7. *Ace Ventura: The CD-Rom Game* (Bomico Entertainment Software, 1996)
8. *Alien Vendetta* (Martin Aalen Hunsager, 2002)
9. *Among the Sleep* (Krillbite Studios, 2011)
10. *Anatomy* (Kitty Horrorshow, 2016)
11. *Anxiety: Lost Night* (maxiandthegang, 2015)
12. *ArcheAge* (XL Games, 2014)
13. *Ascension* (Magnesium Ninja, 2012)
14. *Assemblance* (Nilo Studios, 2016)
15. *Atticus* (Nirdala, 2014)
16. *Baby Blues* (Official Kgames, 2013)
17. *Babysitter Bloodbath* (Pig Farmer Productions, 2013)
18. *Bad Dream: Graveyard* (desertfoxsoftware, 2013)
19. *Bad Dream: Butcher* (desertfoxsoftware, 2013)
20. *Bad Milk* (Dreaming Media, 2000)
21. *Baldur's Gate* (Black Isle Studios, 1998)
22. *Beyond Eyes* (Team17 Digital Ltd, 2015)
23. *Beyond: Two Souls* (Quantic Dreams, 2013)
24. *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013)
25. *Black Dreams* (TinyAtomGames, 2015)
26. *Black Rose* (Sir Bedlam, 2015)
27. *Blame* (CaseyVenn, 2013)
28. *Blind* (MokeyMaw, 2013)
29. *BlindSide* (epicycle, 2012)
30. *Bunker 16* (freeman08, 2014)
31. *The Cat Lady* (Screen 7, 2012)
32. *The Crow's Eye* (3D2 Entertainment, 2015)

33. *Calm Time* (GoosEntertainment, 2013)
34. *Candy Crush* (Activision Blizzard, 2012)
35. *Catz and Dogz: Your Computer Petz* (P.F. Magic, 1995)
36. *A Chair In A Room: Greenwater* (Wolf & Wood Interactive Ltd, 2016)
37. *Civilization V* (Firaxis Games, 2010)
38. *ColDreams* (Winter Bloom, 2015)
39. *Cold Fusion* (HKFiftyOneGames, 2013)
40. *Conviction* (nieznany autor, 2016)
41. *Countless Rooms of Death* (Hcp Games, 2014)
42. *Continuous* (Turnvex, 2015)
43. *The Consuming Shadow* (Yahtzee, 2013)
44. *Curse of Blackwater* (marcsteene, 2013)
45. *The Cursed Forest* (KPy3O, 2014)
46. *Dance Dance Revolution* (Konami, 1999)
47. *A Date in the Park* (Funcom, 2015)
48. *Dead Darkness* (Mikhail_Nevsky, 2015)
49. *Dead Secret* (Robot Invader, 2016)
50. *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012)
51. *Death: Unknown* (Jakob Johansson, 2013)
52. *Deep Sleep* (scriptwelder, 2013)
53. *Deeper Sleep* (scriptwelder, 2013)
54. *The Deepest Sleep* (scriptwelder, 2014)
55. *Depression Quest* (Zoë Quinn, 2013)
56. *Despair* (AkrooS, 2015)
57. *Diablo 3* (Blizzard Entertainment, 2012)
58. *Doom* (GT Interactive, 1993)
59. *Don't Escape* (scriptwelder, 2013)
60. *Don't Escape 2* (scriptwelder, 2013)
61. *Don't Starve* (Klei Entertainment, 2012)
62. *Dragon Mania Legends* (Gameloft, 2015)
63. *Dungeon Nightmares* (K Monkey, 2014)
64. *Dungeon Nightmares 2* (K Monkey, 2014)
65. *Dying Asylum* (jakviksmoD, 2014)
66. *Effigy* (Patchwork Doll Games, 2016)

67. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda 2011)
68. *Elementary Memories* (sgPwnZone, 2014)
69. *Erie* (UGF, 2012)
70. *EVE Online* (CCP Games, 2003)
71. *EVIL* (Nameless, 2013)
72. *Extreme Pinball* (Electronic Arts, 1995)
73. *Eye of the Beholder 3* (Strategic Simulations, 1993)
74. *Eyes* (paulinapabis, 2013)
75. *Façade* (Michael Mateas, Andrew Stern, 2005)
76. *Fatal Frame* (Nintendo, 2001-2015)
77. *Father's Island* (Homegrown Games, 2016)
78. *Fibrillation* (Egor_Rezenov, 2012)
79. *Fingerbones* (jefequeso1, 2014)
80. *Five Nights at Freddy's* (Scott Cawthon, 2014)
81. *Forgotten* (Robert Hohn, 2013)
82. *Fran Bow* (Killmonday Games AB, 2015)
83. *FUN* (<http://www.gamefront.com/files/files/23290946/FUN.zip>, 27.05.2013)
84. *Game Dev Tycoon* (Greenheart Games, 2012)
85. *Go to Sleep* (Talal, 2014)
86. *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013)
87. *Grave* (Broken Window Studio, 2013)
88. *The Groundskeeper* (PedestrianCrossing, 2013)
89. *Half-Dead* (room710games, 2016)
90. *The Hat Man* (GameMechanics, 2014)
91. *Heavy Rain* (Sony Computer Entertainment, 2010)
92. *Hektor* (Rubycone, 2015)
93. *Her Nightmares* (KULONEO, 2015)
94. *Heritage* (Esciron Software, 2012)
95. *Hexen* (Raven Software, 1995)
96. *HIDE* (Andrew Shouldice, 2011)
97. *Home* (BenjaminRivers, 2012)
98. *Houston, We Have a Problem* (xren4ig, 2015)
99. *Hylophobia* (Willong, 2012)
100. *Hypnagogia* (PixiGuy, 2015)

101. *I Remember This Dream* (InvisiblePanda, 2015)
102. *Ib* (kouri, 2012)
103. *Ildefonse* (a4ndr3c, 2013)
104. *Imperium Galactica* (Digital Reality, 1997)
105. *Imscared: A Pixelated Nightmare* (MyMadness, 2012)
106. *Infernus* (DigiPen Institute of Technology, 2014)
107. *Insanity* (lumia production, 2013)
108. *Inside* (9ine, 2015)
109. *Inside: Before Birth* (Luis Daniel Vázquez Martínez, 2016)
110. *Into the Gloom* (earrgames, 2015)
111. *It moves* (SnowOwl, 2014)
112. *Kidnapped* (Deceptive Games, 2014)
113. *The Labyrinth Game* (Team Static State Games, 2013)
114. *The Lady in Black* (eddiemendez777, 2014)
115. *Last Light* (kpwashere, 2016)
116. *The Last of Us* (Sony Computer Entertainment, 2013)
117. *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016)
118. *Layers of Fear: Inheritance* (Bloober Team, 2016)
119. *Lea* (projectHandsoap, 2014)
120. *Left Alone* (Volumetric_Games, 2015)
121. *Life After Us: The System* (Eyesodic Games, 2014)
122. *Lineage II* (NCsoft, 2003)
123. *Little Emily* (Play2Dansar, 2013)
124. *Locked Within* (Turnvex, 2014)
125. *Lone Survivor* (Superflat Games, 2012)
126. *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar* (Turbine, 2007)
127. *Lost in Horror* (awesomuru, 2015)
128. *Lost In October* (deathzero021, 2013)
129. *LSD Dream Simulator* (Asmik Ace Entertainment, 1998)
130. *Lurking* (lurkinggame, 2014)
131. *Maere: When Lights Die* (Lucid Dreams, 2013)
132. *The Mask Reveals Disgusting Face* (EZeddy, 2014)
133. *Medusa's Labyrinth* (Guru Games, 2016 (greenlight))
134. *Mental* (RecklessAbandonGame, 2013)

135. *Mental Hospital* (2DHD, 2012)
136. *Middle-earth: Shadow of Mordor* (Warner Bros. Interactive Entertainment, 2014)
137. *Monstrum* (Team Junkfish, 2015)
138. *The Moon Sliver* (jefequeso1, 2014)
139. *The Morgue* (Zoltoks, 2015)
140. *The Music Machine* (David Szymanski, 2015)
141. *My Bones* (GDNomad, 2015)
142. *My Only* (LordGavinGames, 2013)
143. *Myst* (Brøderbund, 1993)
144. *Mystery: CAST* (taketimegames, 2013)
145. *Neverending Nightmares* (Infinitap Games, 2014)
146. *Night Blights* (Trapdoor Games, 2015)
147. *A Night in the Woods* (Amy Dentata, 2014)
148. *Nightfall: Escape* (Zeenoh Inc., 2016)
149. *Nighttime Visitor* (raincoil, 2016)
150. *No Escape* (WorkingTitleStudio, 2015)
151. *Noct* (Devolver Digital, 2015)
152. *Notes of Obsession* (Creaky Stairs Studios, 2016)
153. *Nox Timore* (Vidas Šalavėjus, 2014)
154. *Obscuritas* (VIS-Games GbR, 2016)
155. *Octave* (Anate Studio, 2015)
156. *One After Another* (Elisha Ramos, 2014)
157. *One Late Night* (Black Curtain Studio, 2013)
158. *Outrun by Winter* (Joozey, 2011)
159. *Pasjans* (Microsoft Corporation Inc., 1990)
160. *The Path* (Tale of Tales, 2009)
161. *Pesadelo* (Skyjaz Games, 2013)
162. *Phantasmal* (eyemobi, 2015)
163. *Phobia 1,5* (Jones Games, 2014)
164. *The Plague* (SlothyGames, 2014)
165. *Pokémon GO* (Niantic, 2016)
166. *Poltergeist* (Glitchy Pixel, 2014)
167. *Pong* (Atari, 1972)
168. *Pony Island* (Daniel Mullins Games, 2016)

169. *Power Drill Massacre* (puppetcombo, 2015)
170. *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989)
171. *The Raven and the Light* (Mark Baredow, 2015)
172. *RAW DATA* (Survios, 2016)
173. *REC Shutter* (Official KGames, 2012)
174. *Red Lake* (TalentPlace, 2015)
175. *Resident Evil* (Capcom, 1996)
176. *Resident Evil Zero* (Capcom, 2002)
177. *Restless* (2nd Player Studio, 2013)
178. *Runescape* (Jagex, 2001)
179. *Satanist* (Dmitry, 2016)
180. *SCP: Containment Breach* (Joonas Rikkonen, 2012)
181. *Second Life* (Linden Lab, 2003)
182. *Seek* (Attic Box Studio, 2014)
183. *Serena* (Senscape, 2014)
184. *Share* (HFM Games, 2016)
185. *Shogun: Total War* (Electronic Arts, 2000)
186. *Sightless* (Nerdy Bird, 2011)
187. *Silent Hill* (Konami, 1999)
188. *Silent Hill 3* (Konami, 2003)
189. *Silent Hill 4: The Room* (Konami, 2004)
190. *The Sims* (Maxis, 2000)
191. *Siren* (Sony Computer Entertainment, 2003)
192. *The Silent Dark* (GUA Development, 2014)
193. *Skinwalker* (SnowOwl, 2013)
194. *Slender: The Eight Pages* (Parsec Productions, 2012)
195. *Smite* (Hi-Rez Studios, 2015)
196. *Snowdrift* (Placeable, 2012)
197. *Sociolotron* (Sociolotronics LLC, 2005)
198. *SOMA* (Frictional Games, 2015)
199. *Sonar* (Nerdy Bird, 2011)
200. *Spectrophobia* (DigiPen Institute of Technology, 2013)
201. *Stairs* (GreyLight, 2013)
202. *Stalked: Incubus* (Hendrik Schiffer, 2014)

203. *Stanley Parable* (Davey Wreder, 2011)
204. *Star Trek Online* (Cryptic Studios, 2010)
205. *Star Wars: The Old Republic* (Electronic Arts, 2011)
206. *Starcraft* (Blizzard Entertainment 1998)
207. *Statues* (Room710 Games, 2015)
208. *Stowaway* (Solar-Gate-Studios, 2013)
209. *Survived* (AndroV, 2013)
210. *Svet* (The Light) (The Unbeholden, 2012)
211. *The Tape* (Kazakov Oleg, 2015)
212. *Temere* (SatherBossco 2016)
213. *The Terrible Old Man* (Cloak and Dagger Games, 2015)
214. *Tetris* (Alexey Pajitnov, 1984)
215. *There is Something in the Corner* (Blyant Games, 2015)
216. *Timore* (Vidas Šalavėjus, 2014)
217. *Timore Avaritia* (Vidas Šalavėjus, 2015)
218. *A Tough Sell* (lablablab, 2015)
219. *The Train* (The Unbeholden, 2013)
220. *Transport Tycoon* (MicroProse, 1995)
221. *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015)
222. *Urbex* (Psionic Games, 2014)
223. *Vanish* (3DrunkMen, 2013)
224. *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts, 2014)
225. *Vanishing Realms* (Indimo Labs LLC, 2016)
226. *Vapour* (Skobbejak Games, 2015)
227. *Vernon's Legacy* (TrippleBrick, 2016)
228. *VIDdEO* (DuneWorld, 2014)
229. *Warcraft: Orcs & Humans* (Blizzard Entertainment, 1994)
230. *Warcraft II: Tides of Darkness* (Blizzard Entertainment, 1995)
231. *Which* (Mike Inel, 2010)
232. *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* (CD Project, 2011)
233. *Within Deep Sorrows* (TheUnbeholden, 2013)
234. *A Wolf in Autumn* (David Szymanski, 2015)
235. *Wooden Floor* (pheenix93, 2014)
236. *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004 – 2016)

237. *Zombies vs Plants* (PopCap Games, 2009)

Aneks 3: Źródła opinii graczy

1. Corrupted (<https://www.youtube.com/user/CorruptedCast>)
2. DaveyBaby27 (<https://www.youtube.com/user/DaveyBaby27>)
3. Disowskyy (<https://www.youtube.com/user/disowskyy>)
4. FellowPlayer (<https://www.youtube.com/channel/UCXzcduiD99hcDMhhCzByRiA>)
5. GirlGamerGaB (<https://www.youtube.com/user/GirlGamerGaB>)
6. Gronkh (<https://www.youtube.com/user/Gronkh>)
7. HarshlyCritical (<https://www.youtube.com/user/HarshlyCritical/>)
8. Horror Games Thread
(<http://www.adventuregamers.com/forums/viewthread/3828/P75>)
9. iHasCupquake (<https://www.youtube.com/user/iHasCupquake>)
10. jacksepticeye (<https://www.youtube.com/user/jacksepticeye>)
11. JereJoe (<https://www.youtube.com/user/TheJerejoe>)
12. KatFTWynn (<https://www.youtube.com/user/KatWynn47>)
13. Markiplier (<https://www.youtube.com/user/markiplierGAME>)
14. MrKravin (<https://www.youtube.com/user/kravination/>)
15. Offensive Jake (<https://www.youtube.com/user/MnJsLetsPlays>)
16. PaderGamez (<https://www.youtube.com/user/PaderGamez>)
17. Pandorya (<https://www.youtube.com/user/PandoriumLP>)
18. PewDiePie (<https://www.youtube.com/user/PewDiePie>)
19. Poiised (<https://www.youtube.com/user/POiiSEDsM>)
20. RaedwulfGamer (<https://www.youtube.com/user/RaedwulfGamer>)
21. Random Ducky
(<https://www.youtube.com/channel/UChABgf0LFcW5wZwxYXO05qg>)
22. ROJSON (https://www.youtube.com/channel/UCepTegSUq_PSKSPn1Eq7D9g)
23. LaNoireSakura (<https://www.youtube.com/user/LaNoireSakura>)
24. Schneckball (<https://www.youtube.com/channel/UC6k-OQGvJC09z0Zk2wZAupg>)
25. Storpey (<https://www.youtube.com/user/storpey>)
26. Tashiro (https://www.youtube.com/channel/UCxPWLekQb__b-SnkBA3_JiA)
27. TheRPGMinx (<https://www.youtube.com/user/TheRPGMinx>)
28. WTFsexyheadphones (<https://www.youtube.com/user/WTFSexyHeadphones>)
29. Yamimash (<https://www.youtube.com/user/yamimash>)
30. 10 free indie horror games which are worth checking out
(https://www.reddit.com/r/gaming/comments/3cjguh/10_free_indie_horror_games_which_are_worth/)

31. Has WoW become too easy? (<http://us.battle.net/forums/en/wow/topic/12946645069>)
32. Indie Horror Game Suggestions? (<http://www.ign.com/boards/threads/indie-horror-game-suggestions.452591265/>)
33. Is Slender really what is supposed to be the horror genre? (<http://steamcommunity.com/app/252330/discussions/0/792924412554348835/>)
34. New(ish) Free Indie Horror Games? (https://www.reddit.com/r/creepygaming/comments/2jleao/newish_free_indie_horror_games/)
35. What does semi hardcore mean? (<http://us.battle.net/forums/en/wow/topic/8518482411>)
36. What exactly makes someone a casual gamer? (<http://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/what-exactly-makes-someone-a-casual-gamer-30870175/>)
37. WHAT IS THE MOST terrifying PC horror games to play with the lights off? (https://www.reddit.com/r/gaming/comments/4nma3d/what_is_the_most_terrifying_pc_horror_games_to/)
38. <http://forums.archeagegame.com/forumdisplay.php?15-Guild-Hall-amp-Recruitment>
39. <http://www.arcgames.com/en/forums/startrekonline/#/categories/star-trek-online-general-discussion>
40. <https://www.lotro.com/forums/forumdisplay.php?97-Roleplaying>
41. <http://www.playstationlifestyle.net/2016/04/02/publishers-talk-indie-games-prices-perception/>
42. https://www.reddit.com/r/blackops3/comments/4smpq1/the_core_vs_hardcore_argument_a_hardcore_players/
43. http://www.reddit.com/r/survivalhorror/comments/1qhfw/the_nocombat_trend_good_or_bad/