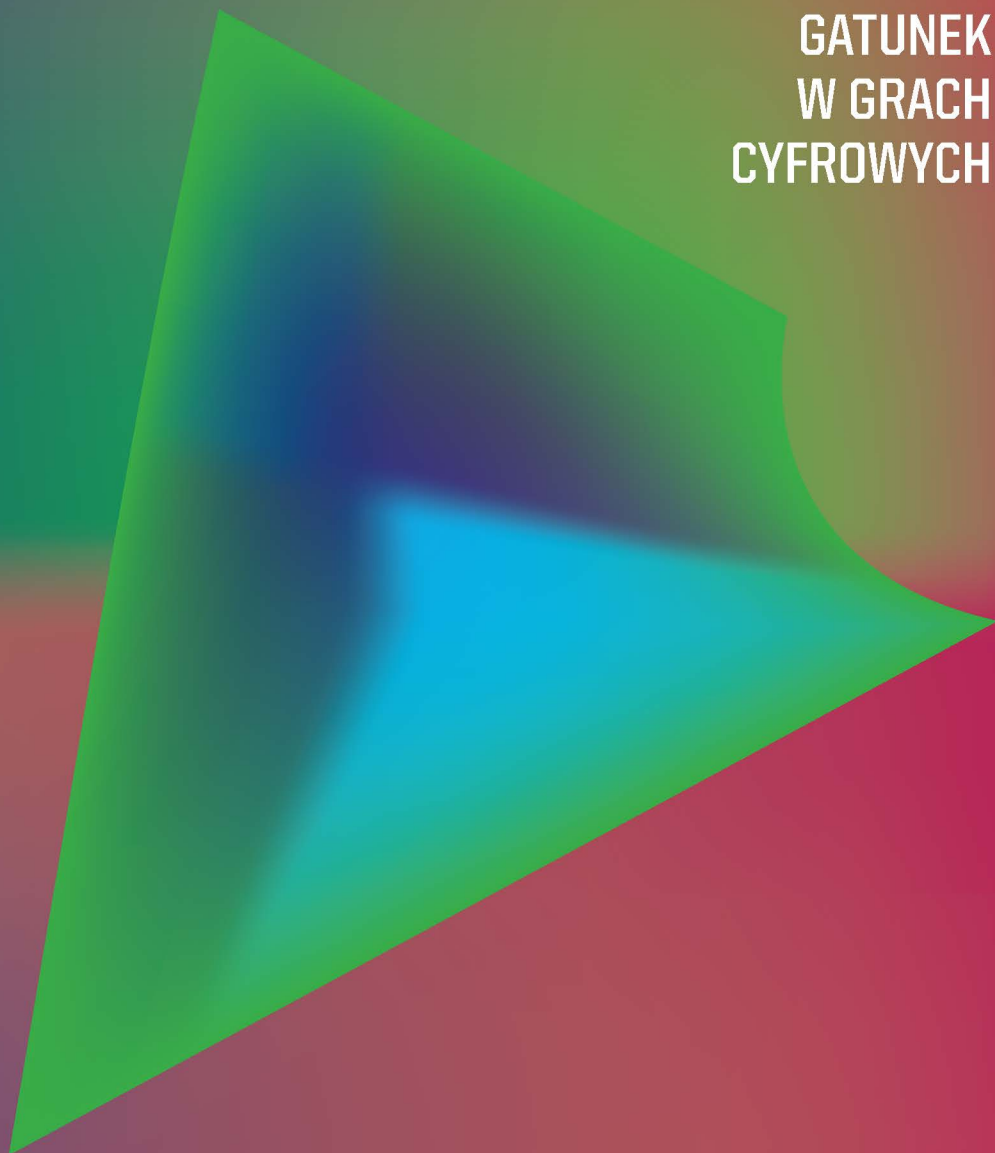


MARIA B. GARDA

INTERAKTYWNE FANTASY

GATUNEK
W GRACH
CYFROWYCH



INTERAKTYWNE FANTASY

GATUNEK W GRACH CYFROWYCH

SZTUKA/MEDIA/KULTURA

seria pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego

Dotychczas opublikowane:

PERSPEKTYWY BADAŃ NAD KULTURĄ

pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego i Anny Zeidler-Janiszewskiej

Katarzyna Prajzner

TEKST JAKO ŚWIAT I GRA.

Modele narracyjności w kulturze współczesnej

Blanka Brzozowska

SPADKOBIERCY FLÂNEURA.

Spacer jako twórczość kulturowa - współczesne reprezentacje

Kamila Żyto

STRATEGIE LABIRYNTOWE W FILMIE FIKCJI

Dagmara Rode

POLITYKA W PIERWSZEJ OSOBIE.

Twórczość Dereka Jarmana

TRAJEKTORIE OBRAZÓW.

Strategie wizualne w sztuce współczesnej

pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego i Dagmary Rode

PARADYGMATY WSPÓŁCZESNEGO KINA

pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego,

Tomasza Kłysa i Nataszy Korczarowskiej-Różyckiej

Agnieszka Przybyszewska

LIBERACKOŚĆ DZIEŁA LITERACKIEGO



WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU
ŁÓDZKIEGO

Maria B. Garda

INTERAKTYWNE FANTASY

GATUNEK W GRACH CYFROWYCH

Maria B. Garda – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny,
Instytut Kultury Współczesnej
Katedra Mediów i Kultury Audiowizualnej, Zakład Mediów Elektronicznych
91-431 Łódź, ul. Franciszkańska 1/5

RECENZENT
Mirosław Filiciak

REDAKTOR INICJUJĄCY
Urszula Dzieciatkowska

REDAKTOR WYDAWNICTWA UŁ
Bogusława Kwiatkowska

SKŁAD I ŁAMANIE
AGENT PR

PROJEKT OKŁADKI
Grzegorz Laszuk

© Copyright by Maria B. Garda, Łódź 2016
© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2016

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego
Wydanie I. W.07149.15.0.M

Ark. wyd. 14,5; ark. druk. 13,875

ISBN 978-83-7969-619-2
e-ISBN 978-83-7969-948-3
<https://doi.org/10.18778/7969-619-2>

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego
90-131 Łódź, ul. Lindleya 8
www.wydawnictwo.uni.lodz.pl
e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl
tel. (42) 665 58 63

Spis treści

Podziękowania	7
Wstęp	9
Rozdział 1. Wprowadzenie	13
1.1. Badanie gier cyfrowych	13
1.2. Koncepcja gatunku	19
1.3. Warstwy gatunkowości	25
1.4. Fuzja gatunkowa	27
1.5. Efekt gatunkowy	28
1.6. Etykieta gatunkowa	30
1.7. Transmisja gatunkowa	33
Podsumowanie	37
Rozdział 2. Gatunek tematyczny: fantasy	39
2.1. Termin „fantasy”	39
2.2. Korzenie fantasy	43
2.3. Fantasy i mit	45
2.4. Oświecenie	49
2.5. Fantasy i <i>fairy-tale</i>	51
2.6. Definicje fantastyczności	53
2.7. Kreacja świata	58
2.8. Realizm własności	61
2.9. Charakterystyka fantasy	62
2.10. Fantasy transmedialne	64
Podsumowanie	71
Rozdział 3. Gatunek ludyczny: cRPG	73
3.1. Kontekst historyczny	73
3.2. Archeologia cRPG	76
3.3. Klasyczne cRPG	79
3.4. Dyskursy gatunkowości	83
3.5. Klasyfikacje teoretyczne	86
3.6. Charakterystyka cRPG	91
3.7. Odgrywanie roli	94
3.8. Rozwijanie postaci	98
3.9. Fuzja fantasy – cRPG – zaangażowanie	101
Podsumowanie	103
Rozdział 4. Gatunek funkcjonalny: angażujący	105
4.1. Typologie funkcjonalne	105
4.2. Gry rozrywkowe i poważne	107
4.3. Opozycja <i>hardcore</i> – <i>casual</i>	110
4.4. Gracz autentyczny	112
4.5. Gracz zaangażowany	116

4.6. <i>Casual Revolution</i>	121
4.7. Logika zwrotów nieangażujących	126
4.8. Inne typologie graczy	128
4.9. Gry angażujące kognitywnie	131
4.10. Angażujące cRPG	135
Podsumowanie	137
Rozdział 5. Analiza tematyczna: seria <i>Wiedźmin</i>	139
5.1. Polska gra – polskie fantasy	139
5.2. Lokalność <i>Wiedźmina</i>	142
5.3. Globalizacja <i>Wiedźmina</i>	145
5.4. Horyzont oczekiwań	151
Podsumowanie	158
Rozdział 6. Analiza ludyczna: <i>roguelike</i>	159
6.1. Dominanty <i>roguelike</i>	159
6.2. <i>Roguelike</i> i seria <i>Diablo</i>	167
6.3. <i>Roguelike</i> i neorogue	172
Podsumowanie	176
Rozdział 7. Analiza funkcjonalna: <i>Legend of Grimrock</i> i <i>Game of Thrones: Ascent</i> ...	179
7.1. <i>Legend of Grimrock</i>	179
7.2. <i>Game of Thrones: Ascent</i>	187
Podsumowanie	194
Zakończenie	195
Bibliografia	199
Filmografia	207
Ludografia	209
Spis tabel i rysunków	213
Indeks	215

Podziękowania

Badania niezbędne do przygotowania niniejszej publikacji mogłam przeprowadzić dzięki grantowi Preludium przyznanemu przez Narodowe Centrum Nauki¹. W trakcie studiów doktoranckich otrzymałam także wsparcie w ramach projektu „Doktoranci – Regionalna Inwestycja w Młodych naukowców społeczno-humanistycznych – Akronim D-RIM SH”². Chciałabym podziękować Komisji oraz pracownikom NCN, a także specjalistom z Biura Nauki, Biura Programów Badawczych i Strukturalnych oraz Biura ds. Rozliczeń Uniwersytetu Łódzkiego za opiekę nad wspomnianymi projektami.

Pragnę w tym miejscu serdecznie podziękować dr. hab. prof. UŁ Piotrowi Sitarowskiemu, który nie tylko przekonał mnie wiele lat temu do studiów kulturoznawczych, a w szczególności do badania gier cyfrowych, ale także przez tak długi czas nieustannie wspierał moje dążenia jako promotor, zarówno pracy magisterskiej, jak i doktorskiej. Istotną rolę w moim rozwoju jako przyszłego naukowca odegrał także dr hab. prof. USWPS Mirosław Filiciak, którego wystąpienie na pierwszej konferencji Polskiego Towarzystwa Badania Gier w 2005 r. pozostawiło na mnie niezatarte wrażenie.

Chciałabym również podziękować pracownikom oraz doktorantom Instytutu Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego, a w szczególności prof. dr. hab. Ryszardowi W. Kluszczyńskiemu za ogromne wsparcie okazywane mi na każdym etapie studiów kulturoznawczych. Osobne wyrazy wdzięczności należą się kustoszkom dawnej Biblioteki Instytutu Teorii Literatury, Teatru i Sztuk Audiowizualnych, mgr Annie Klubie-Połatyńskiej i mgr Lidii Grodzkiej, bez których studiowanie w Pałacu Biedermanna nie byłoby takie samo.

W trakcie prac nad doktoratem nieoceaniona była dla mnie obecność najbliższych. W tym miejscu chciałabym specjalnie podziękować mojej Rodzinie oraz Bartkowi Lewandowskiemu, Ewelinie Zawadzkiej, Ewie Ciszewskiej, Katarzynie Bednarskiej, Pawłowi Grabarczykowi i Sonii Fizek. Dziękuję za Waszą pomoc, wszystkie długie rozmowy i przede wszystkim Waszą przyjaźń.

¹ Projekt „Redefinicje gatunku fantasy w grach cyfrowych” sfinansowany ze środków Narodowego Centrum Nauki przyznanych na podstawie decyzji nr DEC2011/01/N/HS2/03030.

² Projekt „Doktoranci – Regionalna Inwestycja w Młodych naukowców społeczno-humanistycznych – Akronim D-RIM SH” współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Poddziałanie 8.2.1.

Wstęp

Czym różnią się gatunki gier cyfrowych od gatunków znanych nam z filmu czy literatury, takich jak western bądź kryminał? Czy znane tytuły gier cyfrowych, takie jak chociażby nasz rodzimy *Wiedźmin*, jedynie czerpią z repertuarów gatunkowych swoich książkowych lub ekranowych źródeł, czy też może oferują jakieś osobne wzorce gatunkowe? Nieobecne nawet we wcześniejszych praktykach ludycznych, które nie wymagały wykorzystania komputera lub układów scalonych. Jaka jest historia gatunków używanych przez graczy do opisanego swojej ulubionej formy rozrywki? Jak zmieniała się terminologia mówienia o grach w kontekście ich trwającego już ponad 40 lat rozwoju? Wreszcie, co jest wyjątkowego w grach cyfrowych, co powoduje, że stają się one nie tylko istotnym, ale wręcz jednym z dominujących interfejsów współczesnej kultury popularnej? W końcu, jak spostrzega Mirosław Filiciak, obok kina¹ coraz ważniejszą rolę odgrywa również telewizja, co może potwierdzić każdy, kto spędził wieczór, oglądając kilka odcinków ulubionego serialu pod rząd. Zwróćmy jednak uwagę, że coraz częściej do telewizora jest także podłączona konsola do gier. A jeśli nie gramy na tym urządzeniu, to z pewnością na którymś z wielu innych, które oferuje nam współczesna technika. Mowa tutaj przede wszystkim o smartfonie. Czy wobec tego znajomość gatunków gier cyfrowych jest niezbędna do zrozumienia dzisiejszej kultury audiowizualnej? Podejmując się opracowania niniejszej publikacji – będącej jednocześnie moją rozprawą doktorską – zadawałam sobie właśnie tego rodzaju pytania.

Moim zamiarem było omówienie problematyki funkcjonowania gatunkowości w grach cyfrowych. Ze względu na szeroki zakres tego zagadnienia zdecydowałam się zawęzić mój przedmiot badań i skupić się na precyzyjnie określonym obszarze dociekań, który stanowiłby istotny przykład w ramach taksonomii gier cyfrowych oraz pozwolił przedstawić najważniejsze tendencje przemian historycznych zachodzących w analizowanym medium. Zdecydowałam się wziąć na warsztat, moim zdaniem niezwykle charakterystyczne i zarazem historycznie znaczące, zestawienie – lub jak to określam *model fuzji* – gatunków: fantasy, cRPG (*computer Role-Playing Games*) i angażujący (*hardcore*).

Wybór ten miał swoje źródło w moim zainteresowaniu gatunkiem fantasy, które wynikało z dwóch przesłanek. Po pierwsze, jest to konwencja nie tylko obecna we wszystkich mediach, ale także ze względu na swój współczesny rodowód i oddziaływanie, chętnie wykorzystywana w działaniach transmedialnych.

¹ Mirosław Filiciak, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*, Gdańsk 2013, s. 113.

Dzięki temu może stanowić dobry punkt odniesienia dla konfrontacji modeli gatunkowości pochodzących z różnych kontekstów medialnych – jak przywołanych już wcześniej – literatury, filmu lub telewizji. Chciałabym jednak podkreślić, że moim głównym celem nie była komparatystyka, ale raczej próba opisanego specyfiki modelu obecnego w grach cyfrowych. Po drugie, patrząc z perspektywy historycznej, fantasy towarzyszyło elektronicznej rozrywce od początku jej intensywnego rozwoju w latach 70. ubiegłego wieku, stanowiąc główne źródło inspiracji dla jednej z najpopularniejszych form rozrywki, a więc komputerowych gier fabularnych (cRPG). Co więcej, gatunek ten znajdował się w centrum przemian kultury popularnej prowadzących do narodzin ruchów fanowskich, które silnie wpłynęły na kulturę gier i charakterystyczne dla niej strategie recepcji tekstów ludycznych. Biorąc pod uwagę powyższe okoliczności historyczne, postanowiłam skoncentrować się na relacji konwencji fantasy wyrosłej w połowie XX w. na gruncie anglosaskim i ściśle z nim powiązanego gatunku cRPG. Tym samym wyłączyłam z obszaru moich rozważań teksty fantasy przynależne do japońskiego nurtu gier fabularnych (JRPG), które odwołują się do odmiennych uwarunkowań kulturowych i innej tradycji fantastyki. Odniesienia do tego podgatunku ograniczyłam tylko do uzasadnionych przypadków wpływu poszczególnych tytułów na interesujący mnie korpus gier.

Choć niniejsza książka jest studium przypadku konkretnego modelu fuzji gatunkowej, to zarazem stanowi propozycję ramy teoretycznej i pojęciowej, która pozwoliłaby wyjaśnić relacje pomiędzy różnymi repertuarami gatunkowi obecnymi w grach cyfrowych. Gatunki znane nam z książek, kina lub innych gier ulegają w grach cyfrowych nie tylko remediacji, ale także remiksowi, tworząc nowe połączenia. Nie mamy jednak do czynienia jedynie z postmodernistyczną hybrydyzacją, ale możemy także zaobserwować pewne charakterystyczne korelacje gatunków pochodzących z różnych tradycji genologicznych. W tym także takich, które wykształciła kultura gier cyfrowych. Kontekst historyczny rozwoju estetycznego i instytucjonalnego gier był bowiem dla mnie niezwykle istotny podczas pisania kolejnych rozdziałów. Wprawdzie nie można uznać, że książka ta ma charakter *stricte* historyczny, to jednak nakreślenie jak najbardziej szczegółowego tła historycznego opisywanych zjawisk miało dla mnie istotne znaczenie.

Struktura publikacji dzieli się na część teoretyczną i analityczną. W pierwszym rozdziale zaprezentowałam metodologiczną podstawę prowadzonych dociekań, charakteryzując obraną przeze mnie perspektywę genologiczną w zakresie badania gier cyfrowych i narzędzia teoretyczne służące dalszym analizom. Przedstawiłam również ogólne założenia przyjętej koncepcji funkcjonowania gatunkowości w interesującym mnie medium, które stanowią podstawę dla porządku dalszej części pracy. W rozdziałach od drugiego do czwartego dokonałam teoretycznego i historycznego omówienia poszczególnych elementów zaproponowanego modelu fuzji gatunkowej, odwołując się do skorelowanych z gatunkiem fantasy kategorii gier cRPG i gier angażujących. Następnie w rozdziałach od piątego do siódmego podjęłam się rozpoznania możliwości

zastosowania wypracowanych narzędzi teoretycznych w interpretacji komunikatów gatunkowych obecnych w konkretnych tytułach. W kontekście budowy warstwy tematycznej omawiam serię *Wiedźmin*, zwracając szczególną uwagę na aspekty związane m.in. z globalizacją, paratekstami i kanonem w transmedialnych uniwersach fantasy. Analizując uwarunkowania warstwy ludycznej, skupiłam się na podgatunku *roguelike* i jego sile oddziaływania na różnych etapach rozwoju poetyki medium. Wreszcie odnośnie do warstwy funkcjonalnej omówiłam dwa pozornie kontrastywne, ale jak się okazuje mające jednak pewne istotne cechy wspólne, przykłady gier fantasy cRPG: *Legend of Grimrock* i *Game of Thrones: Ascent*.

Większość prac nad tekstem zakończyła się w 2014 r. wraz z przygotowaniem mojej dysertacji doktorskiej do recenzji. Fragmenty rozdziału pierwszego, trzeciego, czwartego oraz zakończenia znalazły się wcześniej w artykule *Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*² publikowanym w tomie *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej* (pod redakcją R. W. Kluszczyńskiego i D. Rode), natomiast rozdział szósty stanowi rozszerzoną i zmienioną wersję artykułu *Neorogue and the essence of roguelikeness* opublikowanego w „Homo Ludens” nr 1 (5)³.

Łódź, 27 października 2015 r.

² Maria B. Garda, *Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*, [w:] *Perspektywy badań nad kulturą*, red. Ryszard W. Kluszczyński, Dagmara Rode, Łódź 2015, s. 69–77.

³ Maria B. Garda, *Neo-rogue and the essence of roguelikeness*, „Homo Ludens” 2013, 1 (5), s. 59–72.

ROZDZIAŁ 1. WPROWADZENIE

1.1. Badanie gier cyfrowych

Wydaje się, że minął już czas, kiedy badanie gier cyfrowych wymagało dodatkowego uzasadnienia ze względu na nietypowość samego przedmiotu. Nawet w Polsce coraz rzadziej słyszy się głosy kwestionujące naukowość tego rodzaju badań podstawowych. Prawdopodobnie jest to związane z ogólnospoleczną przemianą postrzegania gier, wynikającą z sukcesów naszego rodzimego przemysłu elektronicznej rozrywki – utożsamianych z serią *Wiedźmin*. Pomocna w tej przemianie okazała się także antropologiczna tradycja badania gier, która, jako posiadająca ponad stuletnią tradycję, niejako legitymizowała rozwój nowszych gałęzi badań. Dla porządku przypomnę, że chodzi o prekursorskie prace amerykańskiego etnografa Stewarta Culina (1858–1929), czyli powstałe na przełomie XIX i XX w. opracowania, traktujące o grach i zabawach z różnych kultur i regionów świata. Najchętniej jednak badacze gier wspierają się na osiągnięciach niderlandzkiego historyka Johana Huizingi (1872–1945) i jego przełomowym *Homo ludens* (oryg. 1938). Powojenna kariera tej przetłumaczonej na wiele języków publikacji sprzęgła się ze wzrostem zainteresowania grami u socjologów – Rogera Caillois (1913–1978) w *Grach i ludziach* (oryg. 1957), filozofów – Ludwiga Wittgensteina (1889–1951) w *Dociekaniach filozoficznych* (oryg. 1953) czy nawet reprezentantów nauk ścisłych – Johna Nasha¹ (1928–2015), mowa o jego teorii gier niekooperatywnych (1950). W późniejszych dekadach to zaciekawienie tylko rosło, a obecnie badania akademickie – nawet nad tak młodą odmianą gier jak gry cyfrowe – rozwinęły się na tyle, że mogłam posiłkować się wieloletnim dorobkiem zinstytucjonalizowanych struktur takich jak przede wszystkim Digital Game Research Association (DiGRA)². Miałam także możliwość korzystać z prac łódzkiego ośrodka kulturoznawczego, gdzie już w 2002 r. odbyła się jedna z pierwszych konferencji w Europie dotyczących gier cyfrowych – *Challenge of Computer Games*³. Nie zmienia to jednak faktu, że w dalszym ciągu mamy do czynienia z dziedziną

¹ Mało kto wie, że John Nash – pierwowzór postaci granej przez Russella Crowe'a w *Pięknym umyśle* (2001, reż. R. Howard) – był nie tylko genialnym matematykiem i laureatem nagrody Nobla, ale także twórcą gier. W 1948 r. wymyślił planszową grę strategiczną, skomercjalizowaną później jako *Hex* (Parker Brothers, 1953).

² Powołana w 2003 r. DiGRA to międzynarodowe stowarzyszenie zrzeszające akademików i profesjonalistów badających gry cyfrowe oraz powiązane z nimi zjawiska (patrz: www.digra.org).

³ Konferencja zorganizowana przez Piotra Sitarskiego odbyła się w dniach 25–27 sierpnia 2002 r. na Uniwersytecie Łódzkim.

młoda. W moim przekonaniu jest to jej zaletą, ponieważ pozwala na niekonwencjonalne spojrzenie na tematy w innych obszarach nauki już wielokrotnie analizowane. Problematyka gatunkowości, na której skupiłam się w niniejszej pracy, podejmowana jest już od czasów antycznych i należy do zagadnień najdłużej dyskutowanych w obrębie humanistyki. Zanim jednak przejdę do właściwego wywodu, chciałabym dokonać kilku ustaleń dotyczących pojęć, którymi będę operować, i wyborów metodologicznych, które podjęłam.

W tytule tej książki wykorzystuję – podobnie jak DiGRA w swej nazwie – termin **gry cyfrowe** (ang. *digital games*), a nie bardziej popularne w języku polskim „gry komputerowe” lub „gry wideo”. Te dwa ostatnie określenia są silnie związane z konkretnymi platformami technologicznymi, kolejno: komputerem i konsolą do gier. Ze względu na kontekst historyczny szczególnie zakorzenione w mowie potocznej wydają się „gry komputerowe”, które cieszyły się w Polsce wielką popularnością w latach 80. i 90. ubiegłego wieku. Niemniej w ostatnim czasie w dyskursie graczy zaczynają dominować „gry wideo”, co wynika ze wzrastającej popularności konsol, jak również pokrywa się z normą przyjętą na gruncie angloamerykańskim, gdzie najczęściej mówi się o *video games*. Poczyniony przeze mnie wybór ma dwie istotne zalety. Po pierwsze, gry cyfrowe są kategorią nadrzędną wobec dwóch pozostałych, a po drugie, pozwalają uwzględnić także innego rodzaju gry, jak m.in. gry mobilne, arkaadowe czy społecznościowe. Dodam jeszcze, że nomenklaturę tę zaproponował wcześniej Augustyn Surdyk na łamach „Homo Ludens”⁴, periodyku Polskiego Towarzystwa Badania Gier⁵ (PTBG).

Choć zgadzam się z Surdykiem w kwestii użycia terminu „gry cyfrowe”, to nie będę korzystać z terminu „ludologia” lansowanego w tym samym artykule i oficjalnie przyjętego przez PTBG. Określenie to jest najczęściej wykorzystywanym na gruncie polskim odpowiednikiem zarówno dla *ludology*, jak i dla *game studies*, choć nie jestem przekonana, abyśmy mieli do czynienia z synonimami. W dyskursie anglojęzycznym słowa te są z pozoru stosowane wymiennie, dominuje jednak *game studies* używane odnośnie do badania gier, ze szczególnym uwzględnieniem gier cyfrowych⁶. Z kolei *ludology*, choć początkowo miało zbliżone znaczenie, obecnie jest głównie kojarzone z pamiętną polemiką między ludologami i narratologami⁷, przez co jego użycie implikuje określoną postawę badawczą, identyfikowaną z prymatem ludycznej struktury gry nad innymi jej aspektami. Z kolei w Polsce ludologia bywa interpretowana

⁴ Zob. Augustyn Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1 (1), s. 230.

⁵ Polskie Towarzystwo Badania Gier to pierwsze naukowe towarzystwo poświęcone badaniu gier w Polsce, powołane w roku 2005.

⁶ Kluczowe dla dyscypliny czasopismo „Game Studies”, którego redaktorem naczelnym jest Espen Aarseth, nosi wszakże podtytuł „The International Journal of Computer Game Research”. Nie jest użyty, co prawda, termin „gra cyfrowa”, ale w tamtym czasie to „gra komputerowa” stanowiła superonim gier nieanalogowych.

⁷ Zob. Gonzalo Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. i tłum. Mirosław Filiciak, Warszawa 2010, s. 79.

jako dziedzina zajmująca się wszelkimi typami gier⁸, wśród których gry cyfrowe nie powinny zajmować miejsca wyjątkowego tylko ze względu na swoją popularność. W tym zestawieniu brakuje polskiego ekwiwalentu *game studies*, który pozostałby neutralny w sensie metodologicznym i zachował gry cyfrowe w centrum swego zainteresowania. Dlatego na potrzeby tej pracy będę używać wprowadzonego przeze mnie terminu „groznawstwo”⁹, utworzonego analogicznie do nazewnictwa innych dyscyplin, takich jak filmoznawstwo (ang. *film studies*) czy medioznawstwo (ang. *media studies*).

Odnosnie do samego terminu „gra”, to rozmiar tej pracy nie pozwala na pobieżne nawet rozważenie definicji gier w ogóle, ale też nie chciałabym porzucić na typowym w tej sytuacji uniku opierającym się na kategorii podobieństwa rodzinnego Ludwiga Wittgensteina. Autor *Dociekań filozoficznych* zauważa, że obserwując różnego rodzaju gry językowe, nie jesteśmy w stanie wskazać cech, które są im ponad wszelką wątpliwość wspólne, ale raczej dostrzegamy pewien szereg podobieństw, poziom pokrewieństwa, który charakteryzuje na przykład członków jednej rodziny¹⁰. Jak spostrzega Katarzyna Prajzner, powoływanie się na przytoczoną uwagę, dotyczącą „rozmytych granic samego pojęcia”, jest nagminną praktyką stosowaną w prawie każdej rozprawie teoretycznej podejmującej temat „gry”¹¹. Jednak nie dzieje się tak wyłącznie w przypadku definiowania gier, gdyż kategoria „podobieństwa rodzinnego” zataczała swego czasu szerokie kręgi w humanistyce, co było efektem zwrotu lingwistycznego i do czego jeszcze wrócę w następnej sekcji dotyczącej pojęcia gatunku (Rozdz. 1.2).

Wydaje się, że spostrzeżenie Wittgensteina jest tak często wykorzystywane, ponieważ każdorazowe definiowanie „gry” niejako *ab ovo*, a więc jako aktywności prawdopodobnie wyprzedzającej nawet istnienie naszego gatunku¹², nie przynosi zbyt wielu funkcjonalnych wniosków przy badaniu konkretnych tytułów. Nie ma także jednej uniwersalnej definicji, która by sprawdzała się w każdym kontekście. Gry cyfrowe są w tej perspektywie niezwykle współczesną odmianą bardzo szerokiego i niezwykle długotrwałego zjawiska, przez co wymagają odpowiednio uściślonej perspektywy teoretycznej, uwzględniającej terażniejszy kontekst medialny. Lecz nawet definiowanie tego wydawałoby się już całkiem sprecyzowanego wycinka gier nie jest zadaniem łatwym i spotyka

⁸ Zob. A. Surdyk, *Status naukowy ludologii...*, s. 230–231.

⁹ Zdecydowałam się, kiedy tylko to możliwe, tłumaczyć terminy obcojęzyczne na język polski, choć podkreślam, że zasugerowane przeze mnie odpowiedniki to jedynie propozycje translatorskie.

¹⁰ Zob. Ludwig Wittgenstein, *Dociekania filozoficzne*, tłum. Bogusław Wolniewicz, red. Zbigniew Kuderowicz, Warszawa 1983, s. 28–29.

¹¹ Katarzyna Prajzner, *Tekst jako świat i gra*, Łódź 2009, s. 60.

¹² Nie tylko ludzie oddają się grom i zabawom, gdyż są to czynności obserwowane także u zwierząt, mające istotne znaczenie ewolucyjne. Co ciekawe, niektórzy badacze twierdzą, że potencjał do zabawy istnieje nie tylko u kręgowców, ale nawet u bezkręgowców, co oznaczałoby ponad 400 mln lat historii (zob. Gordon M. Burghardt, *Play and Evolution*, [w:] *Encyclopedia of Play in Today's Society*, ed. Roney P. Carlisle, London 2009, s. 491).

się z tymi samymi problemami co superkategoria „gry”. Niemniej spośród poczynionych starań warto wymienić teorie badaczy skandynawskich, a w szczególności Jespera Juula¹³ i Espena Aarsetha¹⁴, gdyż to one wywarły największy wpływ na literaturę przedmiotu. Proponowane przez nich ujęcia skupiają się na rozumieniu gier jako systemów opartych na regułach, które nie są związane z żadnym konkretnym medium. Jest to więc koncepcja mechanistyczna, traktująca gry w perspektywie transmedialnej. W końcu – posługując się przykładem pierwszego z przytoczonych teoretyków – w pasjansa można grać zarówno przy użyciu tradycyjnych kart do gry, jak i na komputerze. Nie wszystko jednak da się przenieść z równym powodzeniem¹⁵. Choć mechanikę gier można przenosić między platformami, to nie dotyczy to wszystkich gatunków w równym stopniu. Dla przykładu planszowa adaptacja *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) nie mogłaby odnieść sukcesu, ponieważ gra ta opiera się w dużej mierze na modelu fizyki, którego symulacja na planszy nie jest możliwa¹⁶.

Okazuje się, że gry borykają się z podobnymi problemami adaptacyjnymi jak dotąd przede wszystkim literatura. Zresztą Juul jako przykład struktury, którą można analogicznie do mechaniki przenosić między mediami, podaje – powołując się na Seymoura Chatmana – właśnie narrację¹⁷. Nie sądzę, aby ten wybór był przypadkowy, biorąc pod uwagę polemikę ludologów z narratologami. Wprawdzie akademicy identyfikujący się jako ludolodzy twierdzili, że zadaniem wybranej przez nich dziedziny było od zawsze badanie gier, co nie wiąże się z konkretnym stanowiskiem wobec narratologii czy też jakiegokolwiek innej dyscypliny, jak swego czasu interpretowano ich manifesty metodologiczne¹⁸. Niezależnie jednak od tych dość idealistycznych twierdzeń już na pierwszy rzut oka można dostrzec pewne napięcia i polaryzację opinii w tekstach teoretycznych z pierwszej połowy ubiegłego dziesięciolecia. Nie wdając się w szczegóły argumentacji obydwu stron omawianych już wielokrotnie w innych opracowaniach, przejdę od razu do pointy tej dyskusji. Odnoszę wrażenie, że najbardziej pożądane rozwiązanie i zarazem do pewnego stopnia antycypację tego, co wydarzyło się w latach następnych, zaproponował Gonzalo Frasca. Jego zdaniem, kluczowym zadaniem badań nad grami było dopełnienie istniejących narzędzi narratologicznych, a nie ich zastąpienie – co jest bardzo istotne, przy pomocy metodologii wypracowanej przez samą ludologię¹⁹. W takim ujęciu ludologom chodziłoby przede wszystkim o uszanowanie

¹³ Zob. Jesper Juul, *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, [w:] *Światy z pikseli...*

¹⁴ Zob. Espen Aarseth, *Genre Trouble*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, ed. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge, Mass., 2004.

¹⁵ Zob. J. Juul, *Gra, gracz, świat...*, s. 54.

¹⁶ Zob. Ernest Adams, Joris Dormans, *Game mechanics: advanced game design*, Berkeley 2012, s. 9.

¹⁷ Zob. J. Juul, *Gra, gracz, świat...*, s. 54–55.

¹⁸ Zob. G. Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania...*, s. 80.

¹⁹ Zob. *ibidem*, s. 81.

specyfiki badanego medium wobec „kolonizacyjnych” zapędów innych dyscyplin (nie tylko narratologii).

Wpływ uznanych gałęzi humanistyki na nowo powstałe dziedziny jest jednak nieunikniony. Eric Zimmerman na konferencji DiGRA w 2013 r., w dość niekonwencjonalnej metaforze interdyscyplinarności, przyrównał uprawianie groznawstwa do mieszanych sztuk walki. Porównanie to, choć przede wszystkim nastawione na efekt retoryczny, jest pod wieloma względami trafne. Podkreśla dużą dynamikę wewnętrzną nowego obszaru nauki, ale także zwraca uwagę na różnorodność stosowanych narzędzi analitycznych, wynikającą z mnogości tradycji teoretycznych, w których wykształcili się badacze gier. Podobną obserwację poczynili Ryszard W. Kluszczyński i Anna Zeidler-Janiszewska odnośnie do pierwszego pokolenia polskich kulturoznawców, kiedy to poszczególne projekty badawcze były niejako ukierunkowane przez dziedziny wyjściowe badaczy, do których należały m.in. filozofia, etnologia, literaturoznawstwo czy filmoznawstwo²⁰. Wydaje się, że ta sama relacja zachodzi w przypadku groznawstwa.

W niniejszej pracy badam gry cyfrowe w perspektywie kulturoznawczej, ale w obszarze samego groznawstwa sytuowałabym się w nurcie silnie inspirowanym filmoznawstwem, który zresztą należy do jednego z dominujących. Dzieje się tak dlatego, iż gry cyfrowe są w zdecydowanej większości obiektami audiowizualnymi. Nie oznacza to oczywiście, że postrzegam gry jako interaktywny film. Gry cyfrowe są dla mnie osobnym medium. Na tyle osobnym, że traktowanie ich jako części jednorodnego podzbioru gier w ogóle jest ujęciem zbyt uogólniającym, nieuznającym ich specyficznej charakterystyki, w której growość – podobnie jak interaktywność – jest jednym z kluczowych, ale nie jedynym elementem konstytuującym. Przychodzi tutaj na myśl kategoria *medium specificity*, odnosząca się współcześnie do obszarów granicznych między wypowiedziami w różnych mediach, a nie, jak to miało miejsce dawniej, do esencjalizmu w służbie czystości form sztuki²¹. Posługując się wprowadzonym przez Jenkinsa pojęciem opowiadania transmedialnego²², można zwrócić uwagę na fakt, że aby poszczególne jego elementy były atrakcyjne dla odbiorcy, muszą mu oferować zróżnicowane doświadczenia, nawet jeśli są ze sobą ściśle powiązane, tworząc intermedialną całość. Tak rozumiana „swoistość” gier nie neguje relacji z innymi praktykami medialnymi ani tym bardziej wykorzystania różnorodnych narzędzi analitycznych. Przychyłam się do opinii Mirosława Filiciaka, że transdyscyplinarność jest nieunikniona we współczesnych badaniach kulturowych²³, ale będę także bronić zdania, że najczęściej jako

²⁰ Zob. *Od redaktorów*, [w:] *Perspektywy badań nad kulturą*, red. Ryszard W. Kluszczyński, Anna Zeidler-Janiszewska, Łódź 2008, s. 7.

²¹ Zob. Henry Jenkins, *Medium Specificity – a Syllabus*, „HenryJenkins.com”, 2 sierpnia 2010, http://henryjenkins.org/2010/08/medium_specificity_-_a_syllab.html

²² Zob. Henry Jenkins, *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Warszawa 2007, s. 263.

²³ Zob. Mirosław Filiciak, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*, Gdańsk 2013, s. 27.

teoretycy patrzemy na otaczający nas transmedialny krajobraz przez pryzmat wybranego medium, które jest dla nas w danym momencie pierwszoplanowe.

Metafora pryzmatu wydaje się tutaj niezwykle adekwatna. W końcu, jak piszą André Gaudreault i Philippe Marion, każde medium jest jak „pryzmat, który użyty w danym momencie historycznym, koncentruje [...] w sobie wiele paradygmatów wcześniejszych”²⁴. Poprzez „koncentrację” rozumiałabym w dużej mierze remediację, w ramach której „media stale komentują, reprodukują i wymieniają się wzajemnie”²⁵, wykorzystując elementy swej poetyki. Zrozumienie tych procesów wymaga praktykowania synchronicznej historii mediów, a także znajomości szerokiego kontekstu intermedialnego i daleko posuniętej transdyscyplinarności. Chcąc dokonać swego rodzaju obserwacji widma gier cyfrowych w kulturze, trzymając się porównań fizycznych, musimy dokonać analizy całego spektrum współtworzących je paradygmatów. Warto zwrócić uwagę, że w przypadku gier cyfrowych jest to w dalszym ciągu możliwe. Historyk literatury nie jest w stanie powiedzieć wiele pewnego o momencie przejścia od kultury oralnej do pisanej. Podobnie historyk kina ma trudności z badaniem genezy takich gatunków jak western, które ukształtowały się we wczesnym okresie rozwoju kina. W porównaniu z nimi historyk gier cyfrowych ma zdecydowanie lepszy dostęp do materialnych śladów gier z początków ich istnienia. Co więcej, żyją jeszcze pionierzy tego zjawiska, a dla wielu osób *Pong* (Atari, 1972) – lub któryś z jego licznych klonów – jest dalej żywym wspomnieniem z dzieciństwa.

Badając gry cyfrowe, zajmuję się specyficznym rodzajem tekstu kultury, a mianowicie jego interaktywną odmianą, której doświadczenie odbioru jest jakościowo inne od filmu czy książki. Niemniej, choć intuicyjnie określimy to wrażenie jako odmienne, to pod wieloma względami będzie ono podobne. W końcu tak samo jak czytelnik może zatracić się w lekturze, tak gracz może zatopić się w rozgrywce. Dzieje się tak, ponieważ doświadczenie gry można scharakteryzować, jak zauważa Prajzner²⁶, jako zderzenie dwóch sposobów recepcji – tekstu jako świata i tekstu jako gry. Różnicę między tymi kategoriami można, jej zdaniem, przedstawić na przykładzie opozycji wewnątrz (świat) – na zewnątrz (gra). Pierwsza jej połowa określałaby zatem te elementy, które odpowiadają za immersję i „bycie” w świecie gry²⁷, do których jesteśmy

²⁴ André Gaudreault, Philippe Marion, *Cinéma et généalogie des medias*, „Média Morphoses” 2006, no 16 (1), s. 30. Cytaty z obcojęzycznych źródeł, jeśli nie zaznaczono inaczej, podaję we własnym przekładzie.

²⁵ David Bolter, Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Mass., 2000, s. 55.

²⁶ Zob. K. Prajzner, *Tekst...*, s. 124–127.

²⁷ Warto podkreślić, że chodzi w tym miejscu tylko o jeden z typów immersji badany chętnie z perspektywy narratologicznej, do którego to nurtu zaliczyć można Prajzner. Niemniej w grach cyfrowych możemy doświadczyć w sumie trzech rodzajów immersji, do których należą: 1) immersja wyobrażeniowa (*imaginative immersion*) – związana z poczuciem obecności w fikcyjnym świecie i identyfikacją z postacią grywalną, 2) immersja zmysłowa (*sensory immersion*) – związana z percepcją zmysłową (głównie audiowizualną) oraz 3) immersja oparta na wyzwaniu (*challenge-based immersion*) – związana z ludycznym kontekstem rozgrywki oraz interakcją. Zob. Laura

przyzwyczajeni w efekcie kontaktu z innymi mediami, a druga dotyczyłaby aktywności gracza związanych z mechaniką rozgrywki. Podsumowując, łódzka badaczka sugeruje, że albo „aktywność percepcyjna odbiorcy będzie skierowana na wspomaganie reprezentacji świata”²⁸ (tekst-świat), albo na działania wykonywane w oparciu o reguły gry (tekst-gra). Koncepcja ta nawiązuje do definicji Aarsetha, dla którego każda gra (nie tylko cyfrowa) zawiera trzy kluczowe aspekty: (1) reguły, (2) materialny/semiotyczny system oraz (3) rozgrywkę²⁹. Wydaje się, że te dwie tendencje (tekst-gra i tekst-świat) osadzone w aspektach (1) i (2) nie wykluczają się tak, jak opisuje to Prajzner, ale raczej uzupełniają czy też przenikają w ramach doświadczenia grania (3) w grę cyfrową.

Choć jeszcze dziesięć lat temu wielu badaczy przychyliłoby się do stwierdzenia, że system semiotyczny (2) ma dla gier znaczenie drugorzędne, to sądzę, że dzisiaj opinie byłyby zdecydowanie bardziej umiarkowane. Oczywiście obserwacja ta nie dotyczy wszystkich gier, gdyż nie każda gra posiada fabułę, ale interesujące mnie w tej pracy tytuły kreują zarówno światy, jak i osadzone w nich narracje. Nie bez przyczyny gatunek cRPG uchodzi za najbliższy literaturze w obszarze medium gier cyfrowych w tym sensie, że jest skupiony na opowiadaniu historii. Definicja Aarsetha jest dla mnie także dodatkowo atrakcyjna, ponieważ wyróżnione przez niego elementy wpisują się w koncepcję gatunkowości w grach, którą mam zamiar zaproponować w tej pracy. Trzy aspekty gry cyfrowej przekładają się bowiem na trzy warstwy gatunkowości (Rozdz. 1.3). Istotna jest dla mnie także – poruszana przez Juula – kwestia transmedialności, zarówno pod względem mechaniki, narracji, jak i semiotycznych systemów audiowizualnych oraz recepcji (doświadczenia rozgrywki).

1.2. Koncepcja gatunku

Prawie dziesięć lat temu Rune Klevjer zwrócił uwagę na „gatunkową ślepotę” (ang. *genre blindness*) w badaniu gier cyfrowych, co było jego zdaniem szczególnie zaskakujące, gdyż w porównaniu z innymi mediami kategorie gatunkowe dominują wręcz w dyskursie oraz praktykach związanych z produkcją i konsumpcją gier³⁰. Dwa lata wcześniej Espen Aarseth ubolewał, że badanie gatunków gier było zaniedbywane przez całe stulecia, mimo że są one „najbardziej kulturowo bogatym i różnorodnym rodzajem ekspresji, jaki kiedykolwiek istniał”³¹. Dzisiaj sytuacja genologii w badaniu gier wygląda zdecydowanie lepiej, gdyż wraz z przewidywaniami Klevjera pojawiły się

Ermi, Frans Mäyrä, *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion*, Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, 2005, s. 7–8.

²⁸ Zob. K. Prajzner, *Tekst...*, s. 127.

²⁹ E. Aarseth, *Genre Trouble*. Zob. także: K. Prajzner, *Tekst...*, s. 66.

³⁰ Zob. Rune Klevjer, *Genre Blindness*, „DiGRA.org”, 15 listopada 2005, <http://www.digra.org/hc11-rune-klevjer-genre-blindness>

³¹ E. Aarseth, *Genre Trouble...*, s. 48.

także studia średniego poziomu, analizujące konkretne gatunki w sposób systemowy, czego przykładem jest również niniejsza dysertacja.

Na wstępie pozwolę sobie na uwagę językoznawczą. Przygotowując niniejsze opracowanie, korzystałam nie tylko ze źródeł polskich, ale także angielskich i francuskich. Jak się okazuje, polskie słowo „gatunek” ma odmienną etymologię od angielskiego, a zapożyczonego z francuskiego – *genre*³². Ma to o tyle znaczenie, że we współczesnej polszczyźnie używamy tego samego terminu odnośnie do wszelkiego rodzaju gatunków, niezależnie od tego, czy funkcjonują one w sztuce, biologii czy filozofii, *etc.* Inna sytuacja ma miejsce w języku angielskim, gdzie istnieje rozróżnienie na: *genre* (w sztuce), *species* (w biologii) i *kind* (w filozofii). W angloamerykańskim literaturoznawstwie określenie *genre*, odnoszące się do gatunków literackich, weszło do użycia dopiero na przełomie XIX i XX w., a jeszcze w wieku XVIII powszechnie używano w tym kontekście określenia *species*, związanego *stricto* z przyrodniczą systematyką organizmów³³. Wprowadzony obcojęzyczny wyraz *genre* otoczony był nimbem „pojęcia specjalistycznego”, co miało mu zapewne nadać pozór wewnętrznej koherencji³⁴, której wszakże we francuskim nie posiada, będąc słowem być może jeszcze bardziej wieloznacznym niż polski „gatunek”. Jakkolwiek kiedy używamy słowa „gatunek” w polskich badaniach nad gatunkowością, szczególnie w mediach audiowizualnych, to traktujemy je jako ekwiwalent angielskiego *genre*.

Kłopot pojawia się w chwili, kiedy chciałabym się odnieść do problematyki nomenklatury genologicznej, którą poruszyła swego czasu Stefania Skwarczyńska w ramach literaturoznawstwa, a w obszarze filmoznawstwa Mirosław Przyłipiak. Mowa tutaj o podziale na przedmioty, pojęcia i nazwy genologiczne. Według Skwarczyńskiej przedmioty genologiczne istnieją wyłącznie w materiale literackim, przy czym istnieją obiektywnie – niezależnie od myśli poznawczej³⁵. Dopiero pojęcia genologiczne są ich odzwierciedleniem poznawczym, a nazwy genologiczne etykietują owe pojęcia. Taki podział jest dalekim echem przedwojennych dyskusji w teorii rodzaju literackiego, prowadzonych w duchu sporu o uniwersalia między realistami i nominalistami. Współcześnie ten dylemat można przenieść w obszar dociekań dotyczących gatunków naturalnych (ang. *natural kinds*) w filozofii języka, gdyż próbujemy odpowiedzieć na pytanie: „Do czego właściwie odnosimy się, używając dowolnej nazwy

³² Historycznie, francuskie *genre* wywodzi się od łacińskiego *genus* – rodzaj, cecha. Natomiast polski „gatunek” został zapożyczony z niemieckiego *Gattung*, które z kolei pochodzi od starogermańskiego *gaten* – gromadzić się.

³³ Zob. René Welleck, Austin Warren, *Teoria literatury*, tłum. Maciej Żurowski, red. Ignacy Sieradzki, Warszawa 1970, s. 309.

³⁴ Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo* [praca doktorska], 2011, s. 50.

³⁵ Zob. Stefania Skwarczyńska, *Nie dostrzeżony problem podstawowy genologii*, [w:] *Problemy teorii literatury*, Wrocław 1987, s. 98–99.

gatunkowej?”³⁶. W tym momencie nieprecyzyjność języka polskiego zaczyna być naszym przeciwnikiem.

Poruszam to zagadnienie, ponieważ wielu badaczy zwraca uwagę na nie-definiowalność koncepcji gatunku, a także jej bliskoźnaczość z wieloma innymi kategoriami, takim jak m.in.: rodzaj, styl, ruch, szkoła czy nurt. Fakt, że każde z tych pojęć tworzy zbiór rozmyty, który rodzi całe konstelacje znaczeń mgławicowych, nie ułatwia teoretykom zadania, choć jednoznaczność podziałów gatunkowych chyba zawsze była tylko złudzeniem³⁷. W dodatku repertuar tych pojęć semantycznie pokrewnych różni się w zależności od lokalnej tradycji genologicznej („rodzaj literacki” w literaturoznawstwie polskim, rosyjskim i niemieckim; *mode* w angloamerykańskim) oraz specyfiki językowej, którą już po części przywołałam. Poza tym teoria gatunkowości ma inną charakterystykę w badaniach poszczególnych mediów. Uznany filmoznawca Steve Neale uważa, że kategoria gatunku jest rozumiana nieco odmiennie w obszarze filmu, literatury czy językoznawstwa, co wynika z historii użycia tego terminu w danej dziedzinie³⁸. Filozof Jean-Marie Schaeffer postuluje nawet studiowanie gatunków zawsze w ramach dorobku danej dyscypliny³⁹. Poza aspektami wspólnymi każdy rodzaj gatunkowości powinien być analizowany w ramach jego własnej tradycji epistemologicznej, ponieważ transfer i zapożyczenia interdyscyplinarne w genologii prowadzą najczęściej do nieporozumień lub impasów teoretycznych, nawiązując do słów Schaeffera⁴⁰. Nawet jeśli posłuchamy tej wskazówki, to znajdziemy się niejako w punkcie wyjścia, ponieważ właściwie każdy badacz proponuje własne kryteria typologiczne, a z nich rzadko które są uznawane za paradygmatyczne. Wobec interdyscyplinarności badań nad gramami cyfrowymi mitem staje się nie tylko obecność jednego kryterium w gatunkowości, ale nawet jednego kontekstu dyscyplinarnego. Historycznym wyjątkiem w ramach genologii w ogóle są chyba tylko prace Arystotelesa, ale być może dlatego, że nie znamy współczesnej mu polemiki. Wszystkie te trudności powodują, że niektórzy badacze mówią nawet o „Wielkiej Iluzji” kategorii gatunku, a więc braku użyteczności terminów gatunkowych, które zostały wypracowane w dyskursie akademickim i posiadają różne znaczenia w zależności od kontekstu⁴¹. Jednak ten zarzut pod adresem dyskursu naukowego jest także aktualny wobec języka graczy czy twórców gier, gdyż również tam trudno mówić o przejrzystej klasyfikacji.

W moim przekonaniu dowolne wieloznaczności i trudności definicyjne, a wymieniłam tylko nieliczne, nie zmieniają jednak faktu, iż współcześnie wszelkie gatunki spełniają do pewnego stopnia podobne funkcje, zarówno

³⁶ Mirosław Przyłipiak, *O gatunkach filmowych*, [w:] *Od fantastyki do komiksu. W kregu gatunków filmowych*, red. Kazimierz Sobotka, Łódź 1993, s. 31.

³⁷ Zob. Krzysztof Loska, *Kilka uwag o problemie gatunku filmowego*, [w:] *Wokół kina gatunków*, red. Krzysztof Loska, Kraków 2001, s. 7.

³⁸ Zob. Steve Neale, *Genre and Hollywood*, London 2000, s. 28.

³⁹ Za: D. Arsenault, *Des typologies mécaniques...*, s. 52.

⁴⁰ Za: *ibidem*, s. 55.

⁴¹ Zob. *ibidem*, s. 47–51.

komunikacyjne, jak i interpretacyjne. Zatem, choć uporządkowanie tego chaosu, który tak drażnił Skwarczyńską, że chciała wprowadzić międzynarodowy system ewidencji literackich nazw gatunkowych w celu wyeliminowania nazw pustych i wprowadzenia wspólnych kryteriów⁴², jest w praktyce niemożliwe, to nie powinno to być powodem teoretycznego impasu. Wspomniane wcześniej „podobieństwo rodzinne” Wittgensteina może być szerzej rozumiane jako „bardziej odpowiednia analogia dla metod łączenia konkretnych użyć tego samego słowa”⁴³, nie tylko kategorii „gier”. W tym właśnie sensie stanowiło jedną z głównych inspiracji dla zwrotu lingwistycznego w humanistyce, który przejawiał się m.in. w przekonaniu, że definiowanie pojęć o wysokim stopniu ogólności – takich jak „sztuka” – prowadzi najczęściej do popełnienia błędu esencjalistycznego⁴⁴. Trzymając się przykładu estetyki, chodziłoby tutaj o takie teorie, które próbują uchwycić istotę dzieła sztuki poprzez wychwycenie szczególnej kategorii odróżniającej je od innych przedmiotów⁴⁵, czego przykładem może być ośmieszana przez Kennicka w słynnym teście magazynu – „Znacząca Forma”⁴⁶. Z kolei podejście antyesencjalistyczne odżegnuje się od formułowania ogólnych teorii, a więc dokonuje zwrotu od prób definiowania danego pojęcia (w oparciu o skończony zestaw cech) w kierunku kontekstów jego użycia (ze szczególnym uwzględnieniem kompetencji językowych). Konsekwencje zwrotu lingwistycznego są ciągle widoczne w humanistyce, także w namyśle nad gatunkowością, gdzie postawa antyesencjalistyczna doprowadziła do zwrócenia uwagi na kontekst historyczny formowania się i funkcjonowania gatunków, a także rolę odbiorcy w tym procesie⁴⁷. Uwzględnienie tych wszystkich czynników nie doprowadziło jednak do porzucenia prób definicji poszczególnych gatunków, ale raczej do uznania relatywności samego pojęcia gatunkowości.

Dlatego celem mojej pracy nie jest zdefiniowanie koncepcji gatunku, ale raczej próba odpowiedzi na pytanie dotyczące roli podziałów gatunkowych w grach cyfrowych w odniesieniu do innych mediów, przede wszystkim

⁴² Zob. S. Skwarczyńska, *Nie dostrzeżony problem...*, s. 113–114.

⁴³ Anat Biletzki, Anat Matar, *Ludwig Wittgenstein*, [w:] *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta, <http://plato.stanford.edu/archives/spr2014/entries/wittgenstein/>

⁴⁴ Zob. Terence J. Diffey, *Wittgenstein, antyesencjalizm i definicja sztuki*, „Estetyka i Krytyka” 2005, nr 9 (9/10), s. 76.

⁴⁵ Zob. *ibidem*, s. 78–88.

⁴⁶ Zapropnowany przez Kennicka (William E. Kennick, *III. – DOES TRADITIONAL AESTHETICS REST ON A MISTAKE?*, „Mind” 1958, LXVII (267), s. 321–322) eksperyment myślowy opisuje sytuację, w której przypadkowa osoba jest poproszona o wyniesienie z olbrzymiego magazynu, wypełnionego po brzegi najróżniejszymi obiektami, jakie jesteśmy tylko w stanie wytworzyć jako cywilizacja, tych, które są „dziełami sztuki”. Kennick zakłada, że zadanie zostanie wykonane z umiarkowanym sukcesem, choć osoba ta nie zna „definicji sztuki”, gdyż estetyce jeszcze nie udało się znaleźć tej jednej bezdyskusyjnej własności wspólnej dla „dzieł sztuki”. Co więcej, gdyby poprosić tę samą osobę o wybranie z magazynu obiektów posiadających na przykład „Znaczącą Formę”, to prawdopodobnie czułaby się zdecydowanie bardziej zagubiona (zob. T. J. Diffey, *Wittgenstein...*, s. 87–88).

⁴⁷ Zob. Saija Isomaa, *Genre Theory after the Linguistic Turn: An Anti-Essentialist, Hermeneutic Approach to Literary Genres*, [w:] *Genre and Interpretation*, eds. Pirjo Lyytikäinen, Tintti Klapuri, Minna Maijala, Helesinki 2010, s. 122–127.

filmu i literatury. Wybór tych dwóch gałęzi sztuki nie jest przypadkowy. Jeśli w świadomości powszechnej istnieje jakiś paradygmat rozumienia gatunkowości w sztuce, to z pewnością pochodzi on z teorii literatury, która też ma najdłuższą tradycję badań genologicznych⁴⁸. Wiele uwag Alastaira Fowlera⁴⁹, Tzvetana Todorova⁵⁰ czy Hansa Roberta Jaussa⁵¹ okazało się w mojej pracy bardzo pomocnych. Z kolei gry cyfrowe były już wielokrotnie zestawiane z medium filmowym. Porównanie to, wskazujące na nieprzerwaną ciągłość w rozwoju kultury popularnej, wydaje się w dalszym ciągu adekwatne. Przemysł produkujący gry powtórzył model rozwoju zachodniej kinematografii, co wiązało się z narastającym już od połowy lat 70. zainteresowaniem wielkich wytwórni hollywoodzkich rodzącą się nową gałęzią branży rozrywkowej. Wynikało to oczywiście po części z chęci przejęcia kontroli nad potencjalną przyszłą konkurencją. W efekcie, jak zauważa Alexis Blanchet, sektor gier przeżył przyspieszony okres rozwoju, ale też ukształtował się instytucjonalnie na wzór wcześniejszych modeli znanych z innych sztuk audiowizualnych⁵². Właśnie dlatego liczne groznawcze prace inspirowane filmoznawstwem, m.in. Tanyi Krzywinskiej i Geoffa Kinga⁵³, Marka J. P. Wolfa⁵⁴ czy Dominica Arsenaulta⁵⁵, zwracają szczególną uwagę na kontekst produkcyjny oraz instytucjonalny, co z kolei nie jest powszechną praktyką w literaturoznawstwie i ze względu na specyfikę medium ma zupełnie inny charakter.

Niemniej rozumienie gatunku jako procesu jest ideą współczesną i wyprzedzającą antyesencjalizm drugiej połowy XX w. Do XIX stulecia gatunki literackie były postrzegane dość statycznie, co wynikało pośrednio ze stabilności samych form klasycznych, których do romantyzmu właściwie ze sobą nie mieszano, a niektóre gatunki wysokie takie jak oda przetrwały nawet do tego momentu w niezmienionej postaci. W efekcie jeszcze w wieku XVIII badania nad gatunkowością skupiały się na korygowaniu istniejących definicji zgodnie z konserwatywnym i racjonalistycznym w duchu normatywizmem Oświecenia. Istotne przemiany zawdzięczamy dopiero rewolucji przemysłowej, która zaowocowała szybszym rozpowszechnianiem książek i obniżeniem kosztów druku, co spowodowało, że krąg odbiorców literatury wzrósł w sposób niespotykany nigdy wcześniej, a co za tym idzie, narodziło się bardzo wiele nowych gatunków, których żywotność była znacznie krótsza. Zmiany w produkcji

⁴⁸ Zob. M. Przyłipiak, *O gatunkach filmowych...*, s. 7.

⁴⁹ Zob. Alastair Fowler, *Kinds of literature: an introduction to the theory of genres and modes*, Cambridge, Mass., 1982.

⁵⁰ Zob. Tzvetan Todorov, *The fantastic: a structural approach to a literary genre*, Ithaca 1975.

⁵¹ Za: S. Neale, *Genre...*

⁵² Zob. Alexis Blanchet, *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Paris 2010, s. 401.

⁵³ Zob. Tanya Krzywinska, Geoff King, *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces*, London 2002.

⁵⁴ Zob. Mark J. P. Wolf, *Genre and the Video Game*, [w:] *Handbook of Computer Game Studies*, eds. Joost Raessens, Jeffrey H. Goldstein, Cambridge, Mass., 2005.

⁵⁵ Zob. D. Arsenault, *Des typologies mécaniques...*

wymusiły niejako ewaluację dotychczasowego myślenia o rodzajach literackich⁵⁶, do czego przyczyniła się ewolucyjna teoria rozwoju gatunków literackich autorstwa Ferdinanda Brunetière'a. Powstała ona w czasie, kiedy założenia darwinizmu spowodowały nie tylko zmianę paradygmatyczną w naukach biologicznych, ale także odcisnęły piętno na historiozofii większości dyscyplin, „transformując lub odnawiając wszystkie obszary wiedzy i nauki”⁵⁷. Jakkolwiek porównania biologiczne funkcjonowały wcześniej, gdyż jak twierdzi Fowler, już renesansowy filozof włoski Francesco Patrizi⁵⁸ używał w tym kontekście łacińskiego określenia *species*⁵⁹. Niemniej używana przez Francuza metafora „genezy życiowej”, w ramach której gatunek się konstituuje, osiąga swoje apogeum, a następnie powoli umiera, aby rozpląnąć się w innych formach gatunkowych, była nowością i zyskała popularność na wiele dziesięcioleci. Wydaje się, że najbłyskotliwszej dekonstrukcji owej metafory ewolucyjnej dokonał Rick Altman, zauważając, że w przypadku gatunkowości mamy sytuację niczym z *Parku Jurajskiego* (1990) Michaela Crichtona, kiedy gatunki „wymarłe” istnieją wspólnie ze współczesnymi⁶⁰. Poza tym w sztuce nie ma żadnych przeszkód w zakresie krzyżowania się gatunków, które obowiązują w biologii, jak zauważa amerykański filmoznawca. Można sobie zatem wyobrazić, że po owym metaforycznym Parku Jurajskim tekstów kultury przechadzałyby się – wspólnie ze współczesnymi osobnikami – nie tylko okazy sprzed setek lat, ale także wszelkiego rodzaju hybrydy.

Biologiczna metafora rozumienia gatunkowości jest także o tyle bezpodstawną, że w przypadku rodzajów zwierząt mamy do czynienia z gatunkami naturalnymi (ang. *natural kinds*)⁶¹, a więc takimi, których wzajemne relacje nie są zależne od ludzi⁶². W tym wypadku tworzone przez naukę klasyfikacje mogą tylko lepiej lub gorzej opisywać stan faktyczny, służą więc odkrywaniu reguł rządzących przyrodą, a nie ich stwarzaniu. Gatunki w sztuce nie są jednak gatunkami naturalnymi, ale sztucznymi (ang. *artificial kinds*). Metafora „odkrywania” pojawiła się także w pracach Stefanii Skwarczyńskiej odnośnie do gatunków literackich, ponieważ jej zdaniem „od czasu do czasu któryś z genologów odkrywa pewien dotąd nieznaną gatunek literacki, czekający nie raz w materiale literackim na to odkrycie przez dziesiątki czy setki lat”⁶³. Niejasnym jest jednak, czy miałyby to być gatunki, które kiedyś faktycznie funkcjonowały w dyskursie, czy też nazwy gatunkowe nadane *post factum*

⁵⁶ Zob. R. Welleck, A. Warren, *Teoria literatury...*, s. 315.

⁵⁷ Ferdinand Brunetière, *Évolution des genres dans l'histoire de la littérature*, Paris 1914, s. 1, <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k96275q>

⁵⁸ Francesco Patrizi (1529–1597) – naprawdę nie Włoch, ale Chorwat (Frane Petrić) urodzony na wyspie Cres, wchodzącej wówczas w skład Republiki Weneckiej, w której to stolicy pracował przez większość swego życia.

⁵⁹ Zob. A. Fowler, *Kinds of literature...*, s. 38.

⁶⁰ Zob. Rick Altman, *Film / Genre*, London 1999, s. 70.

⁶¹ Odnoszę się tutaj do wąskiego rozumienia gatunków naturalnych (ang. *natural kinds*), w ramach którego stanowią one przeciwieństwo artefaktów (ang. *artifacts*).

⁶² Zob. Alexander Bird, Emma Tobin, *Natural Kinds*, [w:] *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta, <http://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/natural-kinds/>

⁶³ S. Skwarczyńska, *Nie dostrzeżony problem...*, s. 101.

wyróżnionej grupie tekstów. Problem ten przywodzi na myśl podział na gatunki teoretyczne i historyczne Todorova. Pierwsze są kategoriami *a priori*, których powstanie jest oparte przede wszystkim na logicznej dedukcji w oparciu o charakterystykę formy sztuki, a nie analizę konkretnych prac. Natomiast drugie stanowią indukcyjnie wypracowane podziały, grupujące konkretne dzieła poprzez komparatystykę⁶⁴. W przypadku gier cyfrowych podział ten jest bardzo wyraźnie widoczny, ponieważ z jednej strony mamy gatunki historyczne tożsame z pojęciami funkcjonującymi w branży gier, a z drugiej kategorie teoretyczne, które zaczynają być wypracowywane przez rozwijające się groźnawstwo.

1.3. Warstwy gatunkowości

Przyjmuję warstwową koncepcję postrzegania gatunkowości w grach cyfrowych, wyróżniając trzy rodzaje gatunków: tematyczne, ludyczne i funkcjonalne. Opieram się na groźnawczej propozycji typologii genologicznej autorstwa Geralda A. Voorheesa, Joshuy Calla i Katie Whitlock⁶⁵, którą rozbudowuję, szczególnie w obszarze warstwy funkcjonalnej oraz wzajemnych relacji poszczególnych warstw gatunkowych⁶⁶. Inspiracją było dla mnie także odczytanie ludologicznej definicji gry przeprowadzone przez Katarzynę Prajzner, która wymienia trzy aspekty obecne w tej – reprezentowanej chociażby przez Espena Aarsetha – koncepcji⁶⁷. Są nimi: reguły, semiotyczny system świata gry oraz rozgrywka. Ten ostatni element można interpretować jako „wydarzenia powstałe w wyniku zastosowania reguł gry wobec świata gry”⁶⁸, ale należy także pamiętać, że jest on bardzo silnie związany z recepcją. Wszystkie te aspekty gry korespondują z poszczególnymi warstwami gatunkowości.

Gatunki tematyczne odnoszą się do kategorii systemu semantycznego i są definiowane przede wszystkim w oparciu o warstwę reprezentacyjną. Mowa zatem o wszelkiego rodzaju wyznacznikach, takich jak miejsce i czas akcji (ang. *setting*), rodzaje narracji, ale także style wizualne lub konstrukcja

⁶⁴ Zob. T. Todorov, *The fantastic...*, s. 13–14.

⁶⁵ Zob. *Dungeons, dragons, and digital denizens: the digital role-playing game*, eds. Gerald A. Voorhees, Joshuy Call, Katie Whitlock, New York 2012.

⁶⁶ O poziomach gatunkowych (fr. *niveaux génériques*), ale w innym medium – literaturze, pisał Jean-Marie Schaeffer. Przedstawił owe poziomy jako konteksty klasyfikowania dzieła literackiego jako aktu komunikacyjnego, wymieniając ich pięć rodzajów: wypowiedzi (fr. *énonciation*), przeznaczenia (fr. *destination*), funkcji (fr. *fonction*), semantyczny (fr. *sémantique*) i syntaktyczny (fr. *syntaxique*) (cyt. za: D. Arsenaault, *Des typologies mécaniques...*, s. 41–44). Model ten jest nietransferowalny na inne media, ponieważ zawiera wiele elementów specyficznych dla literatury, jak m.in. warstwę syntaktyczną związaną z gramatyką języka. Zdecydowałam się mówić o warstwach, a nie na przykład rodzajach gatunkowych, którą to propozycję Jan Stasienko omawia w odniesieniu do literaturoznawczego kontekstu badań genologicznych. Zob. Jan Stasienko, *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badanie literackie*, Wrocław 2005, s. 61–74.

⁶⁷ Zob. Katarzyna Prajzner, *Tekst...*, s. 66.

⁶⁸ *Ibidem*.

przestrzeni. Prawdopodobnie najczęściej występującymi gatunkami tematycznymi w grach cyfrowych są fantasy i science-fiction, ale spotykamy się także z wieloma innymi, jak na przykład horrorem, kryminałem czy westernem. Warto zauważyć, że wymienione konwencje mają charakter transmedialny, będąc popularnymi zarówno w literaturze, jak i komiksie czy filmie. Sytuacja ta wpływa na bogatą sieć odniesień intertekstualnych łączących gry z tekstami w innych mediach. Nic zatem dziwnego, że do analizy gatunków tematycznych w grach wykorzystuje się m.in. narzędzia wypracowane przez literaturoznawstwo lub filmoznawstwo.

Gatunki ludyczne odnoszą się do systemu reguł i są definiowane z punktu widzenia wewnętrznej organizacji formuły gry, zdeterminowanej przez takie jej elementy, jak chociażby mechanika (gry typu *match tile*), ekonomia (gry strategiczne), perspektywa wirtualnej kamery (TPP lub FPP) czy sposób rozwoju postaci (cRPG). Nie ma jednego ustalonego kryterium określania tego gatunku, zawsze mamy do czynienia z korelacją wielu elementów, z których niektóre mogą być bardziej kluczowe niż inne. Także ta warstwa jest transmedialna, gdyż dotyczy wszystkich gier, niezależnie od kontekstu medialnego. Istnieją jednak pewne techniczne ograniczenia związane z wirtualnością i niektórymi rodzajami mechaniki, jak np. brak możliwości przeniesienia fizyki gry cyfrowej do formuły gry planszowej.

Gatunki funkcjonalne odnoszą się do doświadczenia rozgrywki (ang. *gameplay*) i są definiowane pod kątem praktyk odbioru oraz kontekstu recepcyjnej gry. Wyróżniam dwa niezależne podziały w ramach tej warstwy gatunkowej. Pierwszy odnosi się do kategorii podstawowego celu, jakiemu dana produkcja ma służyć. Jeśli dostarczanie rozrywki nie jest głównym przeznaczeniem gry, to nazwiemy ją poważną (ang. *serious game*), a w przeciwnym wypadku – rozrywkową (ang. *entertainment game*). Wśród gier poważnych spotykamy m.in. gry edukacyjne (ang. *edugames*), gry reklamowe (ang. *advergemes*) czy też gry perswazyjne (ang. *persuasive games*). Druga klasyfikacja dotyczy zaangażowania kognitywnego i jest głęboko osadzona w historii medium, różniąc gry na angażujące (ang. *hardcore*) i nieangażujące (ang. *casual*)⁶⁹. W moim przekonaniu istota tej ostatniej typologii dotyczy strategii użycia i jest bardzo silnie powiązana z wypełnieniem tak zwanej luki symulacyjnej (ang. *simulation gap*), zjawiska, do określenia którego termin zaproponował Ian Bogost. Odnosi się ono do niekompletności modelu symulacyjnego w grze, dopóki użytkownik nie zaakceptuje zaprojektowanych reguł i nie wypełni symulacji działaniem⁷⁰. Podobnie jak warstwa ludyczna, również ta jest na stałe związana z grami – przede wszystkim cyfrowymi, także w wymiarze kultury uczestnictwa i społecznych interakcji między graczami.

⁶⁹ Polską terminologię *hardcore* i *casual* podają za Pawłem Grabarczykiem [w druku], patrz Rozdz. 4.3.

⁷⁰ Zob. Marcin Petrowicz, *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Iana Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay” 2014, nr 1 (1), s. 88.

1.4. Fuzja gatunkowa

O tym, że rodzaje gier są współzależne z innymi praktykami kulturowymi i społecznymi, pisał już Roger Caillois⁷¹. Natomiast w kontekście gier cyfrowych to Jesper Juul dostrzegł, że niektóre typy gier przyciągają konkretne odmiany fikcji. Wśród możliwych połączeń wymieniał m.in. gry strategiczne i fabuły wojenne oraz gry logiczne oparte na dopasowywaniu elementów (ang. *match tile*) i „pogodne historie” (ang. *pleasant fictions*)⁷². Niemniej autor ten nie rozpatrywał owych zestawień jako relacji warstw gatunkowych, ale jedynie jako pewne korelacje fikcji i reguł.

Voorhees, Call i Whitlock traktują każdą z warstw rozumienia gatunku w sposób niezależny, jako osobną perspektywę analityczną. Jednak w moim przekonaniu warstwy te nie powinny być traktowane rozłącznie, ponieważ są, używając określenia Caillois, współzależne. Co więcej, mają predyspozycje do tworzenia pewnych ustalonych konfiguracji, które nazywam **modelami fuzji gatunkowej** (ang. *merger models*)⁷³. Jest to szczególnie dobrze widoczne w przypadku współwystępowania określonych gatunków w warstwie tematycznej i ludycznej. Bardzo popularnym przykładem takiej fuzji jest korelacja gatunku cRPG i fantasy (Rozdz. 3.9). Jednak nie jest to jedyny tego rodzaju przypadek, gdyż – poza wskazanymi powyżej przez Juula – można wymienić inne układy: FPS i science-fiction, gry typu ukryty obiekt (ang. *hidden object*) i zagadki kryminalne czy japońskie powieści wizualne (ang. *visual novel*) i romans. Wszystkie te zestawienia mogą również współwystępować z określonymi strategiami odbioru, odnoszącymi się do warstwy funkcjonalnej. Przykładowo w przy przypadku FPS i science-fiction będą to strategie preferowane przez graczy zaangażowanych, a z kolei *hidden object* i kryminał przyciągają raczej graczy niezaangażowanych (patrz Rozdz. 4.3). Oczywiście relacje te zmieniają się historycznie, gdyż dzisiaj wiele gatunków kojarzonych wcześniej jako angażujące otwiera się na praktyki nieangażujące (Rozdz. 4.6). Poza tym mowa jedynie o pewnych presupozycjach, które nie wykluczają użyć niemodelowych.

Modele fuzji gatunkowej tworzą konwencjonalne rozwiązania charakterystyczne dla gier cyfrowych. Analizowanie konkretnych tytułów pod kątem realizacji tych zestawień może okazać się bardzo owocne. W niniejszej pracy interesuje mnie zestawienie fantasy – cRPG – zaangażowanie, które wydaje się jednym z historycznie bardziej ugruntowanych, a co za tym idzie – najlepiej rozpoznawalnych. Korelacja ta jest do tego stopnia wpisana w poetykę

⁷¹ Zob. Roger Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska, Warszawa 1997, s. 75.

⁷² Zob. Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, Mass., s. 68.

⁷³ Zob. Maria B. Garda, *Limits of Genre, Limits of Fantasy: Rethinking Computer Role-Playing Games*, [w:] *Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player*, eds. Adam L. Brackin, Natacha Guyot, Oxford 2012, s. 92.

medium, że widząc reklamę gry, która wizualnie kojarzy się z gatunkiem fantasy, odbiorca od razu kształtuje swój horyzont oczekiwań w kierunku gry cRPG lub przynajmniej takiej, która posiada elementy cRPG.

1.5. Efekt gatunkowy

Istnieje ugruntowane przekonanie, że rolą gatunków jest porządkowanie. Jest to jednak pewne uproszczenie, wynikające z podstawowej roli, jaką kategorie te spełniają w komunikacji językowej. Niemniej w moim przekonaniu, główną wartością systemów gatunkowych nie jest klasyfikowanie, ale funkcja interpretacyjna. Jak pisze Fowler, zawsze „identyfikujemy gatunek w celu interpretacji wzorca gatunkowego (*exemplar*)”⁷⁴. Co więcej, szkocki badacz zauważa, że samo określenie „klasa” (*vide* klasyfikacja) jest nieadekwatne, ponieważ dopuszczalne są sytuacje, kiedy w ramach danego gatunku występuje tylko jeden obiekt, a pojęcie „klasy” implikuje zaszeregowanie wielu elementów. Niemniej jeśli już używamy gatunków jako „klas”, to posługujemy się etykietami gatunkowymi, takimi jak „cRPG” czy „fantasy”, przez co rozpoznajemy gatunkowość jako procedurę korzystania z tych nazw. Tak jest faktycznie, ale koncepcja gatunku wykracza poza tak zarysowane ramy, a etykiety gatunkowe stanowią tylko jeden z przejawów bardziej złożonego zjawiska, które za Dominikiem Arsenaultem określam mianem **efektu gatunkowego**.

Oglądanie filmu, czytanie powieści, czy granie w grę, to doświadczenie ciągłego strumienia znaczników (gatunkowych, seryjnych lub intertekstualnych), które w zależności od indywidualnego odbiorcy i jego kompetencji, może skutkować wytwarzaniem efektów gatunkowych, które precyzują jego oczekiwania i przygotowują na następne sekwencje semiotyczne⁷⁵.

Kanadyjski badacz przywiązuje szczególną uwagę do procesów recepcyjnych, co jest w pełni uzasadnione, ponieważ gatunki poznajemy empirycznie. W trakcie kontaktu z tekstem znaczniki gatunkowe oddziałują na nas, wywołując efekty gatunkowe stanowiące odbicie wszelkich aspektów funkcjonowania gatunkowości w kulturze. Mamy zatem do czynienia ze zjawiskiem wielowarstwowym, które choć kształtuje się na poziomie jednostkowym, to jest uwarunkowane przez wiele czynników, także zewnętrznych wobec tekstu.

Po pierwsze, zaistnienie efektu gatunkowego jest zależne od indywidualnych kompetencji kulturowych odbiorcy. Wchodząc w interakcję z tekstem, zanurzamy się w sieci informacji, którą współtworzą wzorce gatunkowe oraz odniesienia intertekstualne prowadzące do innych tekstów lub nawet do innych miejsc w ramach tego samego tekstu. W przypadku gier mogą one pochodzić ze wszystkich warstw gatunkowości, zarówno tematycznej, ludycznej, jak i funkcjonalnej. Należy pamiętać, że wiele z tych komunikatów może przejść

⁷⁴ A. Fowler, *Kinds of literature...*, s. 38.

⁷⁵ D. Arsenault, *Des typologies mécaniques...*, s. 287–288.

niezauważonych, choć nawet samo zaobserwowanie odniesienia, jeśli już nastąpi, nie musi wiązać się z wywołaniem efektu gatunkowego. Wszystko zależy od możliwości interpretacyjnych danego użytkownika tekstu. Przyglądanie się hieroglifom egipskim na ścianie świątyni bez umiejętności odczytania tych znaków ideograficznych nie wywoła przewidzianych przez autorów komunikatu efektów gatunkowych, ale być może wygeneruje jakieś inne, chociażby w oparciu o wizerunek cywilizacji starożytnego Egiptu w kulturze popularnej.

Po drugie, Arsenault zwraca uwagę na personalny kontekst recepcji, wynikający z indywidualnych predyspozycji odbiorcy, rozumianych w bardzo szerokiej perspektywie psychofizycznej. Dla przykładu, osoba cierpiąca na zespół stresu pourazowego będzie w sposób specyficzny konotować znaczniki gatunkowe w grze *Limbo* (Playdead, 2011), gdyż gra ta może być dla niej metaforą walki z traumą⁷⁶. Relatywność odbioru w przypadku gry dodatkowo jest spotęgowana niestabilnością samego doświadczenia rozgrywki, które ze względu na swój ergodyczny⁷⁷ charakter prawie nigdy nie będzie takie samo. Oczywiście stopień tej niestabilności zależy od gatunku, ale nawet pozornie linearne tytuły, do których należy chociażby wiele gier przygodowych, muszą uwzględniać losowość działań gracza. Pod tym względem gry cyfrowe są bardziej nieprzewidywalne w odbiorze niż film czy książka. Sytuacja jeszcze bardziej się komplikuje, kiedy mowa o grach w trybie wieloosobowym.

Po trzecie, dekodowanie kodów zawartych w tekście jest także związane z aktualnym konsensusem kulturowym, a więc w pewnym sensie ma charakter społeczny. Ten sam tekst może wywoływać inne efekty gatunkowe w zależności od momentu historycznego jego odbioru, zarówno w sensie cywilizacyjnym, jak i odnoszącym się do przemian w ramach wybranego gatunku. Przydatnym narzędziem może okazać się w tym kontekście dyspozytyw Michela Foucaulta, który w przypadku gatunkowości stanowiłby pewną sieć relacji między wszelkimi dyskursami społecznymi, które się do niej odnoszą⁷⁸. Począwszy od przepisów prawnych i administracyjnych (na przykład system ratingu PEGI), poprzez dyskusje naukowe i filozoficzne, ale także poruszane dylematy moralne, a więc wszystko, co determinuje odbiór danego gatunku. W przypadku strzelaniny pierwszoosobowej dyspozytyw wpływałby na sposób dekodowania znaczników związanych z przemocą, takich jak chociażby animacja strzału w głowę (ang. *headshot*).

Wreszcie po czwarte, nie można zapominać, że cały ten proces rozpoczyna się tak naprawdę od umieszczenia znaczników w tekście, za co odpowiadają

⁷⁶ Zob. Toby Smethurst, *Trauma and Play in Limbo and Braid*, [w:] *Conference Programme. Videogame Cultures and the Future of Interactive Entertainment* (Session 7), Oxford 2012.

⁷⁷ Zob. Aarseth Espen, *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, tłum. Mariusz Pisarski, Dorota Sikora, Kraków–Bydgoszcz 2014, s. 12.

⁷⁸ Zob. Magdalena Nowicka, „Urządzenie”, „zastosowanie”, „układ”... – kategoria dyspozytyw u Michela Foucaulta, jej tłumaczenia i ich implikacje dla postfoucaultowskich analiz władzy, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2011, VII (2), s. 97.

autorzy. W przypadku gry cyfrowej twórcy projektują doświadczenie (ang. *user experience*), które ma wywołać u użytkownika określony efekt gatunkowy. Ich działania są w dużej mierze oparte na manipulowaniu repertuarem znaczników pochodzących z wybranych warstw gatunkowych i stanowiących istotny punkt odniesienia dla branży gier w danym momencie. Motywacje twórców są zazwyczaj podyktowane synchroniczną obserwacją gatunków jako systemów historycznych, co powoduje, że pewne chwytły są aktualnie bardziej popularne niż inne. Uwaga ta być może dotyczy przede wszystkim głównego nurtu gier, choć panujące w tym sektorze trendy są relacyjnie powiązane z niszami twórczymi, które, aby pozostać niezależne artystycznie, podążają niejako pod prąd dominujących w mainstreamie tendencji.

Arsenault podkreśla, że teoria efektu gatunkowego nie służy klasyfikacji, ale lepszemu rozpoznaniu funkcjonowania gatunkowości w grach i może być wykorzystywana jako metoda analityczna. Dla Kanadyjczyka gatunkowość jest bardziej fenomenem dyskursywnym niż strukturalnym, co przywodzi na myśl rozważania Jasona Mittella na temat gatunków telewizyjnych⁷⁹. Amerykański badacz podkreśla bardzo wyraźnie, że gatunki nie są pojęciami ideologicznie neutralnymi, ale zmieniają swoje znaczenie w zależności od rodzaju dyskursu, w którym są wykorzystywane.

Dużą zaletą koncepcji Arsenaulta jest, w moim przekonaniu, branie pod uwagę wszystkich komunikatów związanych z sygnalizowaniem gatunku, także tych obecnych w paratekstach, a więc w materiałach promocyjnych czy na opakowaniu. Pozwala to zrozumieć, że proces interpretacji tekstu zaczyna się tak naprawdę już od pierwszego kontaktu, nawet nie z samym tekstem, lecz z jego zapowiedziami. Taki punkt widzenia nie jest nowością, gdyż już wcześniej został rozwinięty w filmoznawstwie przez Steve'a Neale'a i za jego pośrednictwem trafił do prac Kanadyjczyka⁸⁰. Z kolei obydwaj ci badacze wpisują się w szerszy nurt badawczy, który zainteresował się rolą odbiorcy i procesu historycznego w genologii, w efekcie zwrotu lingwistycznego w humanistyce⁸¹.

1.6. Etykieta gatunkowa

Przez **etykietę gatunkową** rozumiem nazwę gatunkową, która może odnosić się zarówno do całego gatunku, jak i tylko do konkretnego efektu gatunkowego. Przykładowo etykieta cRPG określa konkretny gatunek ludyczny, który z kolei jest powiązany z różnymi efektami gatunkowymi, takimi jak rozwój postaci przez zdobywanie poziomów doświadczenia lub walka oparta o system

⁷⁹ Zob. Jason Mittell, *A Cultural Approach to Television Genre Theory*, „Cinema Journal” 2001, no 3 (40).

⁸⁰ Zob. S. Neal, *Genre...*

⁸¹ Zob. S. Isomaa, *Genre Theory...*, s. 126.

statystyczny. Nie należy jednak utożsamiać etykiety z efektem, ponieważ odbiorca może dostrzec znaczniki gatunkowe obecne w tekście, a nie znać odpowiadającej im etykiety, jak również w odwrotnej sytuacji, może posiadać wiedzę o etykietach gatunkowych, ale nie posiadać odpowiednich kompetencji, aby połączyć ją z właściwymi znacznikami. Tak rozumiane nazwy genologiczne mogą wywodzić się z różnych dyskursów związanych z grami komputerowymi, a więc teoretycznych, instytucjonalnych lub oddolnych. Przykładowo sama wprowadzam etykietę teoretyczną – neorogue (Rozdz. 6.3), której używam do określenia pewnej grupy tekstów charakteryzujących się specyficznym zestawem efektów gatunkowych. Gry te są także nazywane za pomocą innych etykiet, przez twórców – *roguelike-like*⁸², graczy – *roguelike Renaissance*⁸³ czy też użytkowników platform dystrybucji cyfrowej – *procedural death labyrinth*⁸⁴. W tych ostatnich trzech wypadkach mamy do czynienia z nazwami wymownymi⁸⁵, a więc pochodzącymi z dyskursu kultury gier. Etykiety przepływają między wymienionymi kontekstami, co nierzadko wiąże się z mniejszymi lub większymi przewartościowaniami pierwotnego sensu.

Doskonałym miejscem do obserwacji funkcjonowania etykiet gatunkowych jest platforma Steam, gdzie poza makrogatunkami, wedle których szeregowane są gry przez dystrybutora, istnieje także narzędzie do oddolnego nadawania etykiet gatunkowych (ang. *tags*) przez użytkowników. W tym przypadku etykiety gatunkowe są nadawane i łączone z konkretnymi tytułami przez społeczność. Pod względem funkcjonalności można je odnieść do mikrogatunków używanych przez Netflix – amerykańskiego dystrybutora treści audiowizualnych⁸⁶.

W tabeli 1 uszeregowałam najpopularniejsze etykiety gatunkowe (ang. *popular tags*), stosowane w serwisie Steam⁸⁷, przyporządkowując je do poszczególnych warstw gatunkowości. W kategorii „Inne” umieściłam etykiety odnoszące się m.in. do kontekstu technologicznego (tryb rozgrywki) i instytucjonalnego (rodzaj dostępu), których nie omawiam jako osobnych warstw w ramach niniejszego opracowania.

⁸² *Episode 11: The Binding of Isaac* [plik audio], „Roguelike Radio”, 10 listopada 2011, <http://www.roguelikeradio.com>

⁸³ Maurog [komentarz na blogu internetowym], 18 grudnia 2011, <http://roguelikedeveloper.blogspot.com/2011/12/request-for-votes-ascii-dreams.html>

⁸⁴ Zob. „Steam”, 10 czerwca 2014, <http://store.steampowered.com/tag/en/Procedural%20Death%20Labyrinth/>

⁸⁵ Odnoszę się tutaj do kategorii *imion wymownych*, a więc nazw genologicznych pochodzenia oddolnego, które wywodzą się z kultury ludowej (np. sięgająca tradycji prasłowiańskiej *baśń*) lub powstają w kręgach twórców i krytyków (np. *anti-roman*). Zob. S. Skwarczyńska, *Nie dostrzeżony problem...*, s. 111–114.

⁸⁶ Zob. Alexis C. Madrigal, *How Netflix Reverse Engineered Hollywood*, „The Atlantic”, 2 stycznia 2014, <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/01/how-netflix-reverse-engineered-hollywood/282679/>

⁸⁷ Źródło: <http://store.steampowered.com/?l=polish>

Tabela 1. Zestawienie popularnych etykiet gatunkowych na platformie Steam

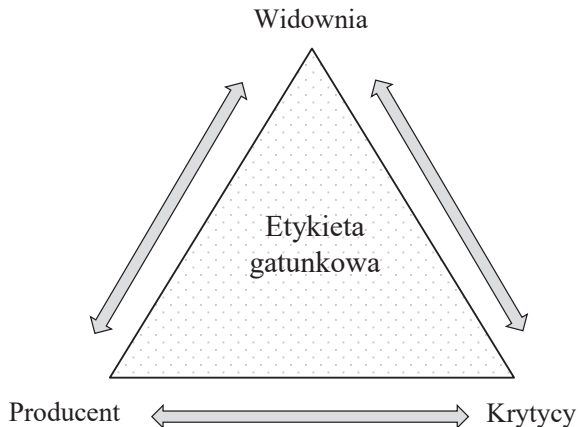
Tematyczne	Ludyczne	Funkcjonalne		Inne
<i>Action, Aliens, Anime, Art, Atmospheric, Beautiful, Blood, Capitalism, Comedy, Dark, Epic, Fantasy, Female Protagonist, Funny, Gore, Historical, Horror, Illuminati, Immersive, Japanese, Kawaii, Lore-Rich, Medieval, Minimalist Mining, Narration, Offroad, Post-apocalyptic, Sci-fi, Silent Protagonist, Space, Sports, Story Rich, Villain Protagonist, Violent, Zombie</i>	<i>2D Shooter, Action RPG, Adventure, Arcade, Bowling, Chess FPP, FPS, Hack and Slash, Hex Grid, JRPG, Metroidvania, Music Based Procedural Generation, On-Rails Shooter, Open World, Platformer, Procedural Death Labyrinth, Puzzle, Racing, Rogue-like, RPG, RTS, Sandbox, Shooter, Simulation, Stealth, Strategy, Survival, Third Person Shooter, Tower Defence, TPP, Turn-based Strategy, Turn-based, Walking Simulator, Tactical RPG</i>	angażujące	nieangażujące	<i>Asynchronous Multiplayer, Co-op, DLC, Early Access, Great Soundtrack, Indie, Isometric, Linux, Local Co-op, Local Multiplayer, Physics, MMO, Multiplayer, Great Music, Online Co-op, Singleplayer</i>
		<i>Achievements, Addictive, Classic, Crafting, Difficult, Exploration, Fast Paced, Grid-based movement Hardcore, Masterpiece, Moddable, Old School, Pixel Graphics, Retro, Steam Trading Cards, Tactical, Underrated</i>	<i>Casual, Couch Co-op Free to Play, Fun, Mouse only, Point and Click, Short</i>	
			Gry poważne Education	

Źródło: <http://store.steampowered.com>, 15 maja 2014.

Warto zauważyć, że niektóre z etykiet pasują do więcej niż jednej warstwy gatunkowej. Przykładowo, etykieta „Retro” może odnosić się właściwie do wszystkich warstw w zależności od tego, jak ją będziemy interpretować. W tym zestawieniu uznaję, że – zgodnie z usesem – odnosi się przede wszystkim do szeroko pojętego okresu klasycznego w historii gier (Rozdz. 3.3), przez co jest w obszarze zainteresowania graczy zaangażowanych (Rozdz. 4.5). Musimy pamiętać, że w przypadku etykiet Steam nie mamy do czynienia z typologią o ujednoczonych kryteriach, ale nazwami wymownymi. Moją intencją było zestawienie warstwowej koncepcji postrzegania gatunku w grach z zastanym, oddolnie wykształconym systemem gatunkowym, gdyż zależy mi przede wszystkim na opisie istniejących zjawisk historycznych, a nie tworzeniu nowej propozycji typologicznej, która byłaby próbą ponownej systematyzacji wszystkich przedmiotów genologicznych – jak czyni to chociażby Aarseth (Rozdz. 3.5).

1.7. Transmisja gatunkowa

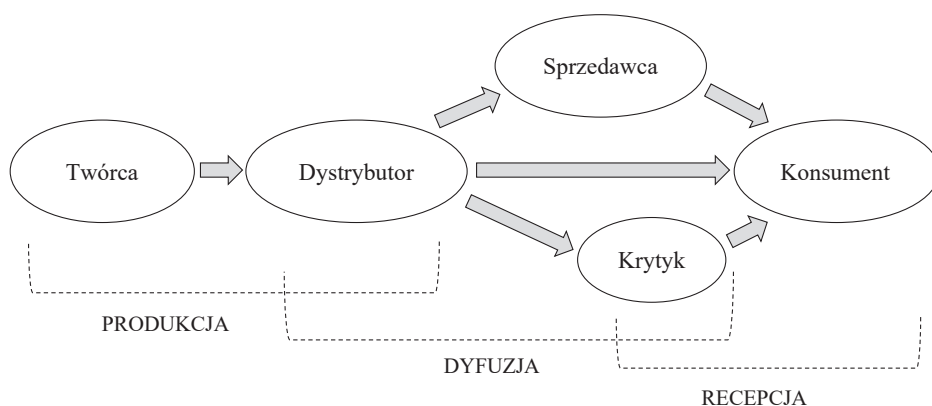
W drugiej połowie XX w. wielu badaczy podkreślało, że gatunkowość w sztuce nie jest niczym stabilnym, a gatunki funkcjonują w czasie jako procesy. Tak ujęta przez Hansa Roberta Jaussa (oryg. 1978) perspektywa badawcza została w sposób interesujący rozwinięta przez Steve'a Neale'a w filmoznawstwie. W przypadku kina chodziłoby o proces rozumiany szeroko: zarówno jako przemiany estetyczne zachodzące w czasie w ramach określonego gatunku, ale także jako interakcje występujące między gatunkami składającymi się na **reżim gatunkowy**, czyli zbiór obejmujący wszystkie teksty w obrębie medium. Jak powiedziała kiedyś Elizabeth Cowie, konwencje gatunkowe nie są rozgrywane ponownie (oryg. *replay*), ale raczej ciągle są w grze (oryg. *in play*), a więc poszczególne znaczniki gatunkowe nabierają nowych sensów w nowych kontekstach, wchodząc w coraz to nowe powiązania. Złożony układ zależności występujących wokół kategorii gatunkowości Rick Altman – w swojej klasycznej już publikacji *Film/Genre* – przedstawił jako płaszczyznę napięć między producentami, widownią a wzorcami gatunkowymi realizowanymi w konkretnym filmie. Podobną koncepcję zaproponował Neale, umieszczając w środku figury nie gatunek jako pewien system, ale jako etykietę gatunkową będącą przedmiotem negocjacji w ramach zróżnicowanych dyskursów, prowadzonych przez twórców, wydawców i krytyków. Powyższe relacje, wychodząc od tzw. trójkąta Toma Ryalla, można zilustrować za pomocą wykresu (Rys. 1).



Rysunek 1. Proces negocjacji etykiety gatunkowej w kinie – wg S. Neale'a
(źródło: opracowanie własne)

Perspektywę uwzględniającą wzajemne oddziaływanie na siebie wielu grup aktantów w ramach instytucjonalnego procesu konstytuowania się etykiety gatunkowej można zastosować z powodzeniem do gier cyfrowych. Etykiety

gatunkowe stosowane w elektronicznej rozrywce także funkcjonują na styku kilku dyskursów, a ich rola zaczyna być istotna od pierwszych chwil pracy na projekcie. Proces tworzenia nowej gry jest często oparty o interpretację konkretnych wzorców gatunkowych, które są wiernie realizowane, twórczo modyfikowane lub programowo przekraczane. Podobnie jak w kinie istotny jest również proces dystrybucji i promocji, który ma nierzadko kluczowe znaczenie dla negocjacji etykiety gatunkowej. Całość tego zjawiska, które rozpoczyna się wraz z pierwszymi pracami koncepcyjnymi twórców gry i dotyczy wszystkich etapów przygotowania produktu aż do momentu jego wydania i dostarczenia do odbiorcy, nazywam za Arsenaultem **transmisją gatunkową** (Rys. 2).



Rysunek 2. Model transmisji gatunkowej (źródło: Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo* [praca doktorska], 2011, https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_mecaniques_a_lexperience_esthetique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_video, s. 132)

Transmisja gatunkowa składa się z trzech etapów: produkcji, dyfuzji i recepcji. Na etapie produkcji twórca uzgadnia identyfikację gatunkową z dystrybutorem, który od razu stara się odpowiednio spozycjonować grę w swoim katalogu wydawniczym. Niektórzy wydawcy specjalizują się w określonych gatunkach, inwestując tylko w projekty pasujące do posiadanego już doświadczenia producenckiego i wyrobionej marki.

Etapem dyfuzji Arsenault nazywa okres, kiedy gra zaczyna być promowana, ale jeszcze nie trafiła do końcowego odbiorcy. W praktyce dyfuzja może czasowo nałożyć się na produkcję w sposób znaczący, szczególnie w przypadku tytułów, które są tworzone przez wiele lat. Dotyczy to zarówno produkcji dużych – seria *Diablo*, jak i bardzo małych – *Fez* (Polytron, 2012), kiedy informacje o grze są obecne w prasie przez długi okres, w związku z czym mnożą się spekulacje co do formuły gatunkowej tytułu. Niezwykle istotną rolę w tym kontekście mają wszelkie prezentacje na konferencjach branżowych i targach elektronicznej rozrywki, a także przedpremierowe recenzje i opinie dziennikarzy. Większość materiałów publikowanych w czasopiśmie poświęconych grom cyfrowym informuje czytelnika już w nagłówku, o jaki gatunek gry chodzi

i odnosi się do miejsca, jakie nowa gra zajmuje wobec tradycji – na przykład cRPG. Ostatnim etapem jest recepcja, kiedy to gracze weryfikują swoje oczekiwania, powstające w procesie dyfuzji, w którym również brali udział jako głos w dyskursie, lecz nie mogli zweryfikować swoich przewidywań. Kluczową rolę zarówno w trakcie dyfuzji, jak i recepcji zdają się odgrywać wszelkie społeczności internetowe, przede wszystkim te zrzeszone wokół konkretnych stron lub forów internetowych. Mogą to być serwisy niezależne (np. NeoGAF), ale także utrzymywane przez producenta gry (np. forum *The Witcher*) lub związane z konkretnym portalem tematycznym (np. Eurogamer), które umożliwiają sprzężenie zwrotne między twórcami, graczami i prasą grową.

Model zaproponowany przez Arsenaulta ma jedną wadę, a mianowicie odnosi się do dominujących kiedyś sposobów dystrybucji, gdy koniecznością było nabycie materialnej, pudełkowej wersji gry – przez co wydawca był często niezbędny jako inwestor. Jednak od czasu otwarcia się platformy dystrybucji cyfrowej Steam w 2005 r. na sprzedaż gier produkowanych przez inne studia (nie tylko właściciela serwisu – Valve), modele biznesowe tworzenia i dystrybucji gier uległy dywersyfikacji, odmieniając branżę grową. Dzięki wyłączeniu z procesu kosztownych etapów wytłaczania płyt, drukowania opakowań, a także złożonej logistyki łańcucha dostaw do poszczególnych detalistów, czyli działań prowadzonych przez wydawcę, można było znacznie zmniejszyć koszty, a co za tym idzie – ryzyko inwestycyjne. Ominięcie konieczności wydania gry na nośniku fizycznym przekształciło strukturę całego rynku. Niezależny twórca gier może obecnie samodzielnie wydać grę, podpisując umowę z serwisem Steam (lub podobnym), który pobiera w zamian stały procent od zysków. Cała procedura trwa czasem zaledwie kilka dni, a sukces takich tytułów jak *The Binding of Isaac* (Himsl, McMillen, 2011) wpłynął na umocnienie się sektora *indie* (Rozdz. 7.1), ponieważ pozwala żywić autorom nadzieję nie tylko na sukces artystyczny, ale także finansowy, a więc także na dalszą perspektywę samodzielnej działalności twórczej.

W przypadku sprzedaży gier na Steamie rola dystrybutora w definiowaniu etykiety gatunkowej staje się drugorzędna, gdyż nawet jeśli gra jest łączona z konkretną etykietą, to coraz częściej pochodzącą z repertuaru stworzonego przez społeczność. Oczywiście kategoryzacja ogólna, ograniczająca się do niewielkiej ilości makrogatunków, jest efektem kontraktu z twórcą, to jednak dookreślenie gatunkowej przynależności gry odbywa się za pomocą wielu etykiet mikrogatunkowych, przydzielanych przez użytkowników serwisu. Sytuacja ta powoduje, że kierunek transmisji gatunkowej nie jest jednostronny, ale podobnie jak u Neale'a stanowi sprzężenie zwrotne, i to w bardziej dosłownym sensie niż brytyjski filmoznawca mógłby zakładać. Transmisja gatunkowa Arsenaulta opisuje zatem model produkcji gier, który jeszcze nie tak dawno był dominujący, ale obecnie dotyczy głównie projektów realizowanych przez największe studia, a więc tytułów z rodzaju AAA⁸⁸. Wydaje się, że przedstawiony

⁸⁸ Etykieta „AAA” (nie jest to akronim) odnosi się do wysokobudżetowych gier cyfrowych, które m.in. charakteryzują się wysokimi nakładami na produkcję i marketing. Do pewnego stopnia użycie terminu „AAA” w kontekście gier jest porównywalne z terminem „blockbuster” w dyskursie filmowym.

przez Kanadyjczyka schemat przedstawia procesy zachodzące na bokach trójkąta Neale'a, których dynamika jest jednak większa i uwzględnia więcej scenariuszy niż tylko jeden liniowy, zaproponowany przez badacza. Jak się okazuje, negocjacja etykiety gatunkowej i jej transmisja są udziałem wszystkich aktantów obecnych w kulturze gier cyfrowych.

Badając transmisję etykiety gatunkowej, warto zwrócić uwagę nie tylko na same gry, ale również na wszystkie parateksty, gdyż to one determinują w dużej mierze **horyzont oczekiwań** odbiorcy. Hans Robert Jauss definiuje horyzont oczekiwań jako relację:

[...] między indywidualnym tekstem, a serią tekstów składających się na gatunek, przedstawia się jako ciągły proces wyznaczania i poszerzania horyzontów. Nowy tekst wywołuje u odbiorcy swoisty horyzont oczekiwań i zasad gry znanych mu z wcześniejszych lektur, które następnie mogą podlegać różnicowaniu, rozszerzeniu, korekcie, jak również transformacji, wykreśleniu lub zwyczajnie reprodukcji⁸⁹.

Kontakt z obecnymi w paratekstach znacznikami gatunkowymi rodzi zatem swego rodzaju metaefekt gatunkowy, który w zestawieniu z indywidualnymi kompetencjami kulturowymi odbiorcy prowadzi do ukonstytuowania się określonego zestawu oczekiwań wobec tekstu. Użyteczną kategorią w tym kontekście jest tak zwana **migawka fabularna** (ang. *narrative image*) – pojęcie wprowadzone przez Johna Ellisa, którego zdaniem: „idea przewodnia filmu jest szeroko rozpowszechniana i promowana, idea ta może być określona mianem migawki fabularnej danego filmu, gdyż stanowi uprzedzoną odpowiedź [...] na pytanie: jaki jest ten film?”⁹⁰. Parateksty istotnie wpływają na konstrukcję horyzontu oczekiwań i zarazem kształtowanie się migawki fabularnej. Przykładowo, oglądając zwiastun gry, nie mamy do czynienia z pełnym ciągiem znaczników gatunkowych osadzonych w docelowym tekście, ale jedynie z ich wyborem dokonany przez twórców lub zatrudnionych w tym celu ekspertów od marketingu. W przypadku filmu taki zabieg skutkuje wytworzeniem się oczekiwanego przez ekipę promocyjną zestawu przekonań co do gatunkowej przynależności produkcji oraz jej zarysu fabularnego.

Migawka w grach cyfrowych nie dotyczy jednak wyłącznie strony fabularnej, ale także doświadczenia rozgrywki – w tym wypadku zatem powinna być mowa o migawce ludycznej. Niemniej zapowiedzi fabuły gry są często wyodrębnione i zanim pojawi się materiał prezentujący faktyczną rozgrywkę (tzw. *gameplay trailer*), poprzedza go premierowy zwiastun projektu (tzw. *debut trailer*), który najczęściej skupia się na warstwie tematycznej – można zatem mówić o migawce tematycznej. Wydaje się, że najtrudniej przekazać w zwiastunie brakującą do zestawu migawkę funkcjonalną, gdyż odnosi się ona do aspektów doświadczenia rozgrywki, które wykraczają poza jej przedstawienie audiowizualne.

⁸⁹ Cyt. za: S. Neale, *Questions...*, s. 171.

⁹⁰ Cyt. za: *ibidem*, s. 163.

Reklama odgrywa kluczową rolę w transmisji i kształtowaniu migawek gatunkowych, a może być realizowana zarówno w dyskursie publicznym (prasa i telewizja), jak i nieformalnym (marketing szeptany). Migawki takie często uwzględniają wskazówki co do statusu danego tytułu wobec reżimu gatunkowego lub tradycji konkretnego gatunku za pomocą określeń w rodzaju: „najlepsza gra cRPG w historii”. Podobną funkcję pełnią tak zwane intertekstualne przekaźniki (ang. *intertextual relay*), zaproponowane przez Lukowa i Ricciego, które zdaniem Neale’a:

[...] pełnią dodatkową funkcję gatunkową, nie tylko definiują migawki fabularne, ale również inicjują narracyjny proces oczekiwania i antycypacji, [...] dostarczając tym samym zespołu etykiet, pojęć i oczekiwań, które charakteryzują nie tylko ten jeden określony film, ale cały gatunek⁹¹.

Wszystkie te procesy zachodzą również w przypadku gier cyfrowych, które zresztą – jak już wspominałam – przez swoje historycznie silnie związki z konglomeratami medialnymi (m.in. wykupienie Atari przez Warner Communications w 1976 r.), wykształciły podobne mechanizmy korporacyjne i modele promocyjne⁹². Strategie reklamowe filmów i gier rządzą się często tą samą logiką, choć oczywiście ze względu na specyfikę medium akcenty są inaczej rozłożone (np. zamiast wypowiedzi aktorów, graczy interesuje rozgrywka). Horyzont oczekiwań odbiorcy kształtuje się od otrzymania pierwszej informacji dotyczącej tytułu, a przypuszczenia dotyczą makrogatunkowej etykiety ludycznej oraz pozostałych warstw gatunkowych w proporcjach zależnych od przeznaczenia danego materiału i zaangażowania odbiorcy.

Podsumowanie

Wyróżniamy trzy warstwy gatunkowości w grach cyfrowych: (1) tematyczną, (2) ludyczną i (3) funkcjonalną. **Warstwa tematyczna** (1) odpowiada za system semiotyczny, a więc za wszystkie elementy konstytuujące świat gry. Jednymi z najpopularniejszych konwencji transmedialnych używanych w grach są science-fiction i fantasy, co wynika pośrednio z momentu historycznego rozwoju kultury popularnej, w którym się ukształtowały. **Warstwa ludyczna** (2) jest związana z grą jako systemem reguł, ale także poetyką tego medium rozumianą jako historyczna sieć inspiracji łącząca prace danego gatunku, także w kontekście technicznym. **Warstwa funkcjonalna** (3) dotyczy użycia i przeznaczenia gry, a więc z jednej strony kontekstu odbioru, ale

⁹¹ Cyt. za: *ibidem*, s. 163–164.

⁹² Zob. Alexis Blanchet, *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Paris 2010.

z drugiej także intencji autora i uwarunkowań instytucjonalnych. Ze względu na postępującą hybrydyzację gatunków, warstwy te wzajemnie się przenikają w zależności od inwencji twórców, choć istnieją pewne charakterystyczne połączenia ukształtowane w poetyce historycznej gier cyfrowych, które nazywam **modelami fuzji gatunkowej**.

Poszczególne gatunki przejawiają się za pomocą: (a) etykiet i (b) efektów gatunkowych. **Etykiety gatunkowe** (a) wykształcają się w ramach procesu negocjacji i transmisji nazwy gatunkowej zachodzącej w relacji między twórcami, rynkiem a odbiorcami. Zdolność do rozpoznawania etykiety gatunkowej jest rodzajem kompetencji kulturowej dotyczącej konkretnego medium (ang. *game literacy*). **Efekty gatunkowe** (b) dotyczą bardziej interpretacji znaczników gatunkowych w procesie recepcji niż prostej klasyfikacji za pomocą nazw gatunkowych. Powstawanie efektów gatunkowych jest uwarunkowane przez szereg czynników, m.in.: szeroko pojęte kompetencje kulturowe odbiorcy, indywidualne uwarunkowania recepcji, konsensus społeczny i proces twórczy. Obydwie przywołane kategorie zawsze współlistnieją ze sobą, ponieważ komunikowanie etykiety gatunkowej może stanowić etap kształtowania się efektu gatunkowego.

ROZDZIAŁ 2. GATUNEK TEMATYCZNY: FANTASY

*Science-fiction traktuje o nieprawdopodobnych możliwościach,
a fantasy o prawdopodobnych niemożliwościach.*

Miriam Allen de Ford

2.1. Termin „fantasy”

Fantasy jako gatunek tematyczny obecny w grach cyfrowych jest odmianą fikcji, która wyrosła z angloamerykańskiej tradycji literatury fantastycznej. Dlatego chciałabym zacząć od analizy interesującego mnie zjawiska w kontekście literackim, zanim przejdę do omówienia sposobów jego funkcjonowania w przestrzeni transmedialnej w ostatniej sekcji tego rozdziału. Próbę definicji terminu rozpocznę od umiejscowienia fantasy we współczesności, gdyż przychyliam się do poglądu Tomasza Z. Majkowskiego, że jest to „najmłodsza z dwudziestowiecznych konwencji prozy fantastycznej”¹. Gatunek ten ma nieco dłuższą historię niż rozrywka elektroniczna, choć różnica nie jest duża, gdyż w obydwu przypadkach można mówić o drugiej połowie XX w. W związku z tym, choć postaram się wskazać rozliczne antycypacje w ramach tekstów poprzedzających ostatnie stulecie, to jednak punktem odniesienia będzie dla mnie kontekst nowoczesny. Przyjęta optyka wynika z założenia, że dziełem, które najsilniej wpłynęło na identyfikowaną z fantasy warstwę gatunkowości w grach, jest *Władca Pierścieni* J. R. R. Tolkiena. Powieść została wydana po raz pierwszy w Wielkiej Brytanii w latach 1953–1955, a począwszy od połowy lat 60. i sukcesu odniesionego w Stanach Zjednoczonych, cieszy się nieustającą, światową popularnością. Co więcej, jej rozpoznawalność ciągle wzrasta, a to głównie za sprawą kolejnych filmowych adaptacji tolkienowskiego legendarium, reżyserowanych przez Petera Jacksona (trylogia *Władca Pierścieni*: 2001–2003, trylogia *Hobbit*: 2012–2014). W obszarze literaturoznawstwa dzieło oksfordzkiego językoznawcy jest powszechnie uznawane za paradygmatyczne dla fantasy. Niektórzy badacze lokują nawet cały gatunek w cieniu osiągnięć tego pisarza, jak czyni to – przywołany już wcześniej – Majkowski w swojej monografii poświęconej powieści fantasy w XX w., noszącej metaforyczny tytuł *W cieniu Białego Drzewa*². Inne polskie opracowania najczęściej

¹ Zob. Tomasz Z. Majkowski, *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Kraków 2013, s. 352.

² Chodzi tutaj o Białe Drzewo Gondoru, symbol jednego z królestw fikcyjnego kontynentu Śródziemia stworzonego przez J. R. R. Tolkiena. Metafora Majkowskiego jest wyjątkowo trafna,

interpretują twórczość Tolkiena jako jeden z kamieni milowych w rozwoju gatunku³. Podobnie czynią badacze angloamerykańscy, choć dla nich fantasy jest terminem znacznie szerszym niż zwykle się przyjmować w Polsce, więc Tolkien sytuuje się tylko w jednym ze współczesnych nurtów literatury fantastycznej⁴.

Różnice w identyfikacji etykiety fantasy w Polsce i poza nią wynikają ze złożonych uwarunkowań historycznych, których wyjaśnienie jest niezbędne dla toku dalszego wywodu. Dotyczą one zależności pomiędzy gatunkiem fantasy a fantastyką w ogóle oraz ich definicji właściwych dla danego kręgu kulturowego i konkretnego języka. Kategoria fantasy ma nad Wisłą istotnie węższe niż w Wielkiej Brytanii czy Stanach Zjednoczonych znaczenie. Polskie rozumienie terminu jest uwarunkowane w kontekście literaturoznawczym przez pierwszeństwo prac Lema⁵, który określa korpus gatunkowy fantasy jako nowoczesną formułę baśni⁶. Z kolei w odbiorze czytelnickim decydującą rolę odegrały prace Tolkiena, które zostały przetłumaczone na język polski przez Marię Skibniewską bardzo wcześnie: *Hobbit, czyli tam i z powrotem* (oryg. 1937, pol. 1960) oraz *Władca Pierścieni* (oryg. 1953–1955, pol. 1961–1963)⁷. W efekcie przez bez mała 20 lat, aż do wydania *Czarnoksiężnika z Archipelagu* (oryg. 1968, pol. 1983) Ursuli LeGuin, twórczość Tolkiena była jedyną dostępną lekturą z kanonu anglosaskiej fantasy. Jednak publikacja dzieł kluczowych nie oznaczała jeszcze, że łączono je od razu z popularną dzisiaj etykietą gatunkową. Choć pojedyncze teksty rodzime pojawiały się już wcześniej⁸, to termin fantasy zaczął upowszechniać się dopiero w drugiej połowie lat 80., po sukcesie debiutanckiego opowiadania Andrzeja Sapkowskiego pt. *Wiedźmin*, opublikowanego w kultowym już czasopiśmie „Fantastyka”. Od tego czasu w Polsce gatunek łączy się odruchowo z posttolkienowskim nurtem literatury fantastycznej, lecz nie jest to praktyka powszechna poza granicami naszego kraju.

ponieważ jak dowiadujemy się z *Sillmarillionu* (John R. R. Tolkien, *Silmarillion*, tłum. Maria Skibniewska, Warszawa 1996, s. 345), drzewo to pochodzi ze szczepu pradawnego Telperiona Białego wyhodowanego w Krainie Valarów, a więc podobnie jak powieść Tolkiena jest tylko odbiciem dawniejszych legend europejskiej Północy, Białe Drzewo Gondoru jest zaledwie wspomnieniem świetniejszej epoki.

³ Zob. Grzegorz Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007; Marek Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009; Dominika Oramus, *O pomieszaniu gatunków. Science-fiction a postmodernizm*, Warszawa 2010.

⁴ Zob. *The Encyclopedia of Fantasy*, eds. John Clute, John Grant, London 1997; Farah Mendlesohn, *Rhetorics of fantasy*, Middletown 2008; Brian Attebery, *Stories about Stories: Fantasy and the Remaking of Myth*, New York 2014.

⁵ Zob. T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 15–17.

⁶ Zob. Stanisław Lem, *Fantastyka i futurologia*, t. 1, Warszawa 2009 (oryg. 1969).

⁷ Polskie tłumaczenie *Hobbita* było czwarte w kolejności na świecie, a *Władcy Pierścieni* trzecie – szybciej zrobili to tylko Holendrzy (1957) i Szwedzi (1959–1961). Warto także dodać, że w sumie powstały aż trzy przekłady twórczości Tolkiena w języku polskim (pozostałe dwa pod koniec XX w.).

⁸ Należy w tym miejscu wymienić przede wszystkim *Smoka* Jacka Piekary (1984). Zob. Katarzyna Kaczor, *Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrofie*, [w:] *Anatomia wyobraźni*, red. Sebastian J. Konefał, Gdańsk 2014, s. 184–192.

Pamiętajmy, że „dla angielskiej refleksji poświęconej *fantasy* pierwotny jest sam termin⁹, któremu następnie przyporządkowano bogaty zbiór tekstów [...]”¹⁰. Fantasy jako etykieta odnosząca się do gatunku literatury fantastycznej skierowanej do dorosłych i identyfikowanej z kulturą popularną, przyjęła się w krajach anglojęzycznych w latach 70. XX w.¹¹ Jednak korpus efektów gatunkowych utożsamiany obecnie z *fantasy* zaczął kształtować się w świadomości czytelniczej znacznie wcześniej, podobnie jak to miało miejsce w przypadku science-fiction¹², za sprawą czasopism publikujących opowiadania niesamowite w okresie międzywojennym. Najczęściej w tym kontekście wymienia się magazyny typu *pulp fiction* wydawane w Stanach Zjednoczonych (m.in. „Weird Tales”)¹³, w których za sprawą chociażby Howardowskich historii o Conanie kształtował się nurt magii i miecza (ang. *sword and sorcery*). Na tym etapie zarówno przyszłe *fantasy*, jak i science-fiction były oddolnie definiowane przez społeczności skupione wokół wspomnianych wydawnictw, gdyż to czytelnicy tworzyli nieformalne listy „lektur obowiązkowych” czy też „najlepszych tytułów wszechczasów”¹⁴. Kanon ten ukształtował się w literaturze angloamerykańskiej, więc pochodzący z niej autorzy kształtują **jądro prototypu** *fantasy*, jakby powiedział Majkowski¹⁵. Niewiele się w tym względzie zmieniło od połowy XX w., gdyż choć powstają lokalne interpretacje gatunku, jak chociażby twórczość Sapkowskiego, to wciąż dominują autorzy z Wysp Brytyjskich i Ameryki Północnej. Kiedyś najbardziej poczytni byli Tolkien i Robert E. Howard (przygody Conana Barbarzyńcy), a obecnie są J. K. Rowling (seria o Harrym Potterze) i G. R. R. Martin (cykl *Pieśni Lodu i Ognia*).

Definiowanie gatunku w oparciu o najlepiej rozpoznawalne tytuły, stanowiące niejako jego trzon, bliskie jest koncepcji zbioru rozmytego (ang. *fuzzy set*)¹⁶, do której odwołują się często badacze anglosascy. Propozycja określenia *fantasy* jako mgławicy pojęciowej wyszła od Briana Attebery’ego, który zrezygnował z tworzenia wąskiej, zamkniętej definicji¹⁷. Amerykański badacz, najczęściej mówiąc o kanonie gatunku, używa porównania do półki z książkami, którą każdy może dowolnie zapełnić, adekwatnie do swoich odczuć

⁹ Słowo *fantasy* (pol. fantazja) trafiło do języka angielskiego w średniowieczu jako zapożyczenie z francuskiego i po raz pierwszy było użyte w sensie zbliżonym do nowoczesnego przez Geoffreya Chaucera (Brian M. Stableford, *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, Lanham 2005, s. xxxv). Oryginalnie termin pochodzi z greki (*phantastikos*), gdzie oznaczał tworzenie obrazów mentalnych.

¹⁰ M. Pustowaruk, *Od Tolkiena...*, s. 32.

¹¹ Zob. B. M. Stableford, *Historical Dictionary...*, s. xxxix.

¹² Zob. D. Oramus, *O pomieszaniu gatunków...*, s. 40–49.

¹³ Niemniej podobne periodyki wychodziły także w innych częściach świata; warte odnotowania ze względu na moment historyczny jest drukowane w Monachium w latach 1919–1921 – „Der Orchideengarten”, gdzie publikowali twórcy środkowoeuropejscy.

¹⁴ Zob. *ibidem*, s. 162

¹⁵ T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 30.

¹⁶ Zbiorem nieostrym w matematyce określamy taki zbiór, do którego elementy mogą przynależać w różnym stopniu, wyrażonym w skali od 0 do 1.

¹⁷ *The Encyclopedia of Fantasy*, s. viii.

czytelniczych. Niemniej kiedy przyjrzymy się temu, jak etykieta fantasy działa na międzynarodowym rynku księgarskim, chociażby na stronie internetowej sklepu Amazon, to okazuje się, że odnosi się ona do znacznie szerszego spektrum tekstów, czasem bardzo luźno związanych z tematyką fantastyczną. Podobną strategię pozycjonowania fantasy stosują Edward James oraz Farah Mendlesohn, umieszczając w centrum zjawiska motywy całkowicie niemożliwe i tym częściej przeplatając je z innymi konwencjami, im bardziej oddalamy się ku brzegom zbioru¹⁸. Dla nich literatura fantastyczna (ang. *fantasy literature*) czy też spekulatywna (ang. *imaginative fiction*) charakteryzuje się dość szeroko pojętą „konstrukcją niemożliwego”¹⁹. Autorzy *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* obrazują ten zróżnicowany obszar twórczości literackiej, używając architektonicznej metafory zabudowy szeregowej, gdzie poszczególne budynki dzielą wspólne ściany i pewien ogólny zamysł estetyczny, lecz mieszkańcy w środku żyją własnym życiem²⁰. Posługując się tym porównaniem można powiedzieć, że posttolkienowska epika sąsiadowałaby w tradycji anglosaskiej nie tylko z science-fiction, ale także z opowiadaniem grozy w stylu Edgara Allana Poe lub realizmem magicznym Jorge Luisa Borgesa. Inni badacze lokowaliby w tym samym spektrum także współczesną powieść gotycką czy nawet wszelkiego rodzaju utopie i dystopie – począwszy od starożytności.

Dodatkowo znaczenie fantastyki w literaturze jest uwarunkowane językowo, co wynika z silnej korelacji z pojęciem fantastyczności, które z kolei jest umotywowane przyjętym w danej kulturze kryteriom rzeczywistości, a w przypadku fantasy – także regionalnym folklorem²¹. Nic dziwnego zatem, że zdaniem Lema ustalenie fantastycznej proweniencji elementu fikcji jest jednym z trudniejszych zadań, jakie można sobie postawić²². Motywacja fantastyczna wymyka się uniwersalnej definicji właśnie ze względu na różnorodność lokalnych tradycji. Trudno sprowadzić do jednego mianownika anglosaskie *Fairyland*, germańskie *Märchen*, chińskie historie *wuxia*²³ i *Rękopis znaleziony w Saragossie* Potockiego. Niemniej w przeciwieństwie do fantastyki, która jest pojęciem niezwykle relatywnym kulturowo, interesujący mnie zakres posttolkienowskiego fantasy jest czytelną etykietą rozpoznawalną na całym świecie. Inspirowany Tolkienem gatunek jest popularny w bardzo wielu krajach, nie tylko w sensie recepcji, ale także powstającej twórczości. Dzisiejsza popularność fantasy jest fenomenem globalnym, czy też może lepszym określeniem byłoby nawet glokalnym²⁴ (patrz: Rozdz. 5), ale jeśli chcemy podjąć się próby

¹⁸ Zob. *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, ed. Edward James, Farah Mendlesohn, Cambridge, Mass., 2012, s. 1.

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ Zob. *ibidem*.

²¹ Zob. Michał Głowiński, *Fantastyka*, [w:] *Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Wrocław 2000, s. 149.

²² Zob. S. Lem, *Fantastyka...*, s. 19.

²³ Spopularyzowane w naszym kręgu kulturowym przez obsypany nagrodami film *Przyczajony tygrys, ukryty smok* (2000, reż. Ang Lee).

²⁴ Glokalizacja – termin wprowadzony przez Rolanda Robertsona (zob. Roland Robertson, *Glocalization: Time – Space and Homogeneity – Heterogeneity*, [w:] *Global Modernities*, eds. Mike

zdefiniowania tego gatunku, to musimy wrócić do jego anglosaskich korzeni. Przypisanie Tolkienowi kluczowej roli w ukształtowaniu fantastyki ma istotne znaczenie, jeśli chodzi o umiejscowienie tego zjawiska w ramach szeroko pojętej fantastyki. Analizowana przeze mnie fantastyka jest zjawiskiem współczesnym i globalnym, ale zanim taka się stała, miała lokalne korzenie w wielowiekowej tradycji europejskiej, zarówno tej chrześcijańskiej, jak i pogańskiej.

2.2. Korzenie fantastyki

Fantastyka wyrasta z bogatej tradycji literatury niemimetycznej śródziemnomorskiego obszaru kulturowego, badacze nie są jednak zgodni co do znaczenia owych korzeni dla współczesnego kształtu konwencji. Część teoretyków uznaje, że literaturę fantastyczną cechuje pewien rodzaj ciągłości, mający swój początek w eposie starożytnym, a nawet poprzedzających go mitach. Pogląd ten prezentuje przede wszystkim Brian Attebery, dla którego Grecja Homera niewiele różni się od Śródziemia Tolkiena, gdyż obydwa światy są jego zdaniem silnie osadzone w doświadczeniu mitycznym²⁵. Wizję tego rodzaju kontynuacji podważa John Clute, dostrzegając w okresie Oświecenia istotny moment przełomowy, który ukształtował granice realizmu oraz dał początek zarówno science-fiction, jak i fantastyce. Jednocześnie Clute docenia intertekstualne motywacje współczesnej fantastyki, które sięgają głęboko do początków historii literatury, wskazując na tak zwane **pierwotne korzenie** (ang. *taproots texts*)²⁶. W moim przekonaniu, choć fantastyka samo w sobie jest gatunkiem nowoczesnym, nie oznacza to, że poszukiwanie antycypacji tego zjawiska w odległych nawet epokach literackich jest pozbawione sensu. W końcu fantastyka nie jest wyrwana z kontekstu historycznego, lecz wręcz przeciwnie, jedną z istotniejszych cech tego gatunku jest jego silna relacja z przeszłością. Nie bez przyczyny Tolkien przyrównywał swoją twórczość do liści na bardzo wiekowym drzewie, wyrastającym z osiągnięć poprzednich stuleci²⁷. W jego twórczości widoczne są wpływy całego dorobku europejskiej tradycji literackiej, nie tylko pochodzące z czasów antycznych lub wczesnośredniowiecznych, ale także odnoszące się do bliższych nam epok. Jak opisuje Majkowski, hobbici podróżują przez najróżniejsze żywioły literatury²⁸: od baśni, poprzez romans rycerski, aż do powieści łotrzykowskiej i Scottowskiej powieści historycznej – aby wymienić tylko niektóre nawiązania. Nie należy jednak zapominać, że funkcja elementów zaczerpniętych z pierwotnych korzeni gatunku nie jest w tekstach

Featherstone, Scott Lash, Roland Robertson, London 1995, s. 28), oddający naturę sprzężenia zwrotnego zachodzącego na osi globalny – lokalny w ramach procesów globalizacji.

²⁵ B. Attebery, *Stories about Stories...*, s. 235.

²⁶ *The Encyclopedia of Fantasy*, s. ix.

²⁷ Zob. John R. R. Tolkien, *O baśniach*, [w:] *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, tłum. Joanna Kokot, Poznań 2000, s. 74.

²⁸ Zob. T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 139.

fantasy tożsama z tą, jaką pełniły one wcześniej, co wynika z przyjętej przez Clute'a nieciągłości fantastyki jako efektu przemian cywilizacyjnych związanych z rozwojem projektu oświeceniowego.

Jeśli chodzi o dzieje literatury fantastycznej w zachodnim kręgu kulturowym, to Roger Caillois uporządkował owe przeobrażenia w ramach trzech kolejnych etapów rozwoju, odzwierciedlających „najważniejsze momenty zmieniającej się sytuacji człowieka na jego planecie, zgodnie z tym, jak za każdym razem on sam, mniej lub bardziej naiwnie, ją sobie wyobrażał”²⁹. Wspomniane etapy to: (1) baśń, (2) opowiadanie fantastyczne oraz (3) science-fiction. Caillois w ogóle nie wymienia fantasy, co w pierwszej chwili może wydawać się pominięciem znaczącym programowo, ale jeśli uwzględnimy fakt, iż *Władca Pierścieni* został przetłumaczony na język francuski dopiero w 1972 r., a więc kilka lat po publikacji oryginalnej wersji przytaczanego eseju, to owo wykluczenie traci na znaczeniu. Miejsce fantasy znajduje się w tym zestawieniu obok science-fiction, gdyż poprzez opowiadanie fantastyczne (oryg. *horror story*) autor rozumiał osiemnastowieczne tendencje gotycyzmu. W snutej przez Caillois narracji dziejów ludzkości człowiek musiał początkowo odnaleźć się w świecie, którego nie rozumiał, przez co rzeczywistość zdawała się być przepelniona cudownością i tajemniczymi, niewytłumaczalnymi fenomenami. Epoka ta wyrażała się, zdaniem francuskiego literaturoznawcy, za pośrednictwem (1) baśni, lecz do tej kategorii temporalnej przynależy także mit, gdzie umieszcza go m.in. Stanisław Lem. Kolejny etap wiąże się z rozwojem empiryzmu i nauk ścisłych, co przekłada się na dążenie naukowców do oddzielenia zdarzeń możliwych od niemożliwych. Dla Caillois prawdziwa fantastyka rodzi się dopiero w momencie odrzucenia cudowności, czy wręcz jej całkowitego wykluczenia z porządku rzeczywistości³⁰. Nic dziwnego, że jako Francuz upatruje owej przemiany w okresie Wielkiej Rewolucji Francuskiej, choć kształtowanie się współczesnej nauki było procesem znacznie dłuższym i nieograniczającym się do kontynentu europejskiego, tak jakby chciał Caillois to przedstawiać. Literackim odzwierciedleniem zmiany światopoglądowej wywołanej przez Oświecenie jest pojawienie się (2) opowiadania fantastycznego, gdzie porządek naukowy panuje jedynie nad światem doczesnym, a jego narzędzia są bezradne wobec życia pozagrobowego. Zjawiska fantastyczne zdarzają się na przecięciu tych dwóch porządków, gdyż według Caillois, „tym są straszniejsze, im bardziej zwykle jest ich otoczenie”³¹. Mówiąc innymi słowy, im pewniej się czujemy w dobrze rozpoznanej przestrzeni, tym bardziej przerazi nas naruszenie jej naturalnego ładu. W efekcie znana z bajek cudowna menażeria, obfitująca we wróżki i jednorożce, zostaje wymieniona na nadprzyrodzoną zbieraninę duchów i wampirów. Nauka jednak rozwija się dalej, co prowadzi do odwrócenia

²⁹ Roger Caillois, *Science-fiction*, tłum. Barbara Okólska, [w:] *Spór o SF. Antologia szkiców i esejów o science-fiction*, red. Ryszard Handke, Lech Jęczynek, Barbara Okólska, Poznań 1975, s. 179.

³⁰ Zob. *ibidem*, s. 197.

³¹ Roger Caillois, *Od baśni do science-fiction*, tłum. Jan Błoński, [w:] *Odpowiedzialność i styl*, red. Maciej Żurowski, Warszawa 1967, s. 37.

uwagi od zaświatów w kierunku innych światów możliwych. Tutaj rodzi się (3) science-fiction, eksplorując nie tylko koszmary, które naukowcy mają za zadanie wyjaśnić, ale także te wykreowane przez nich samych. Klasycznym przykładem takiego tekstu jest oczywiście *Frankenstein* (1818) Mary Shelley, a współcześnie chociażby postapokaliptyczny nurt fantastyki opisujący nuklearną zagładę ludzkości. Motywacją twórczą takich eksperymentów myślowych jest w ocenie Caillois intelektualny lęk, nie przed niewytłumaczalnym czy niedopuszczalnym – jak to miało miejsce wcześniej, ale przed nieznanym. Francuski filozof dostrzega tym samym zasadniczą relację między fantastyką a aktualnym stanem nauki i wiedzy o świecie. W jego modelu historii literatury wątpliwości może budzić jedynie pewna logika postępu, w której science-fiction wypiera baśń lub horror story, podczas gdy wciąż powstają nowe teksty w tych konwencjach. Co więcej, jak dowodzi Attebery, wciąż istnieją społeczności, w których rozwijają się mity.

2.3. Fantasy i mit

Mit stanowi jedną z szerzej omawianych inspiracji literatury fantasy. Wzajemne relacje obu zjawisk są szczególnie wnikliwie analizowane przez tych badaczy, którzy zwracają uwagę nie tylko na historyczną, ale także – w ich przekonaniu – metafizyczną, ciągłość fantastyki, która – jak pisze Marek Oziewicz – kieruje czytelnika w stronę doświadczenia „ponadnaturalnego [oryg. *supernatural*]”³². Niejako na dowód głębokich związków fantasy z mitem Attebery przywołuje wszelkie sytuacje, kiedy jest fantasy atakowana przez wspólnoty religijne czy to radykalnie chrześcijańskie czy też islamskie. Jako przykład można przytoczyć kontrowersje wokół cyklu o Harrym Potterze, którego autorkę wspomniane środowiska oskarżały o propagowanie okultyzmu wśród nieletnich³³. Attebery uważa, że fantasy jest odbierana jako zagrożenie, ponieważ przedstawia wydarzenia, na których oparta jest wiara – „cuda, przepowiednie, objawienia ukrytego moralnego porządku i boskiego planu”³⁴. Jednak jak ironicznie konkluduje Majkowski:

[...] spostrzeżenie, że czytelnik literatury fantasy żywi nieopanowaną żądzą obcowania z duchowością w jej magicznej odmianie, wydaje się równie uprawnione jak pomawianie miłośników kryminału o pragnienie nurzania się w zbrodni, a amatorów fantastyki naukowej o wiarę w latające spodki³⁵.

Podobnie jak Majkowski uważam, że fantasy nie służy zaspokajaniu rzekomego „apetytu na metafizykę”³⁶, sprowokowanego przez rozwój projektu

³² Cyt. za: B. Attebery, *Stories about Stories...*, s. 78.

³³ Judy Blume, *Is Harry Potter Evil?*, „NYTimes.com”, 22 października 1999, <http://www.nytimes.com/1999/10/22/opinion/is-harry-potter-evil.html>

³⁴ B. Attebery, *Stories about Stories...*, s. 229.

³⁵ T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 332.

³⁶ *Ibidem*, s. 341.

oświeceniowego. Choć zgodzę się z Markiem Pustowarukiem, że historiozoficzne struktury tych światów są być może wyrazem tęsknoty za uporządkowanym kosmologicznie ładem³⁷. Porządkiem świata, który jest komplementarny, a jego zrozumienie nie sprawia tyle trudności, co przyswojenie niezwykle złożonych koncepcji oferowanych przez dzisiejszą naukę. Także w innym sensie fantasy jest dla mnie głęboko nostalgiczne – w wymiarze kulturowym, gdyż stanowi fascynację przedindustrialnym obrazem Europy wywołanym przez romantyzm.

Nie wszyscy badacze podzielają zdanie, że mit jest nieobecny współcześnie w kulturze. W swojej najnowszej książce Attebery, opierając się przede wszystkim na badaniach nad folklorem, dowodzi, że mit ciągle funkcjonuje wśród dzisiejszych społeczności, takich jak Indianie Navajo czy Aborygeni³⁸. Niemniej badacz nie zakłada, co bardzo istotne, że w tych wspólnotach mit przetrwał w niezmienionej postaci, niejako zatrzymany w czasie, ciągle pełniąc tę samą rolę społeczną, co tysiące lat temu. Wręcz przeciwnie, podobnie jak inne sfery kultury, rozwijał się cały czas i ewoluuje nadal. Tym samym mit jest równie współczesny jak fantasy i konfrontuje się z tymi samymi przemianami cywilizacyjnymi. W efekcie oba zjawiska mogą na siebie wzajemnie oddziaływać, czego przykładem jest nurt mitopoetycki literatury fantastycznej, który Attebery utożsamia ze współczesną fantasy³⁹.

W tym kontekście przywoływana jest przede wszystkim twórczość Tolkiena jako czołowego reprezentanta nurtu mitopoetyckiego, choć jego poprzednicy jak Alan Lang i George MacDonald oraz następcy jak Ursula LeGuin i Orson Scott Card także są warci wspomnienia. Jak pisze Pustowaruk, w mitopoetyckiej odmianie fantasy „aktywną siłą organizującą wtórny świat jest nierzadko *sacrum*”⁴⁰, a problemy poruszane dotyczą wartości uniwersalnych. Niemniej badacz nie ma wątpliwości, że literatura ta – w kontekście kultury zachodniej – jedynie ewokuje wrażenie mityczności, a więc nie może być utożsamiana z mitem jako takim⁴¹. Sam termin *mythopoeia* (z greki dosł.: tworzenie mitu) został spopularyzowany w znaczeniu kreowania fikcyjnej mitologii przez Inklingów⁴² za sprawą autora *Władcy Pierścieni*, który w 1931 r. zatytułował tak swój poemat dedykowany przyjacielowi, współzałożycielowi tejże grupy literackiej i późniejszemu twórcy *Opowieści z Narnii*, C. S. Lewisowi. Wiersz prezentuje poglądy rozwinięte dalej przez Tolkiena w słynnym eseju *O baśniach*, będącym zapisem wykładu wygłoszonego ku czci Andrew Langa na szkockim Uniwersytecie w St Andrews w 1938 r. i zarazem manifestem artystycznym autora. Oksfordzki pisarz broni tego, co określa sztuką kreacji

³⁷ Zob. M. Pustowaruk, *Od Tolkiena...*, s. 40–43.

³⁸ Zob. B. Attebery, *Stories about Stories...*, s. 29–32.

³⁹ Zob. *ibidem*, s. 45.

⁴⁰ M. Pustowaruk, *Od Tolkiena...*, s. 41.

⁴¹ Zob. *ibidem*, s. 42.

⁴² Inklingowie (*The Inklings*) – nieformalna grupa literatów funkcjonująca w Oksfordzie w latach 30. i 40. XX w., do której należeli m.in. C. S. Lewis oraz J. R. R. Tolkien (zob. Humphrey Carpenter, *Inklingowie*. C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Charles Williams i ich przyjaciele, tłum. Zbigniew A. Królicki, Poznań 1999).

wtórnej (ang. *subcreation*), polegającą na tworzeniu fikcyjnych krain, a więc światów wykreowanych wtórnie wobec stworzenia opisanego w micie naturalnym – jak określa pierwotne kosmologie.

Bez wątpienia Tolkiena interesowały uniwersalne wartości, które jego zdaniem miały swoje miejsce w mitach, a które on sam odnajdował w etyce chrześcijańskiej. Choć wielokrotnie podkreślał, że *Władca Pierścieni* ma dla niego wymowę głęboko katolicką, jeśli chodzi o wymiar moralny⁴³, to w żaden sposób nie sugerował tego bezpośrednio w tekście, co więcej nie pojawia się tam żadna forma kultu. Chrześcijańskie korzenie fantasy, biorąc pod uwagę religijne zaangażowanie Inklingów oraz ich wiktoriańskich poprzedników⁴⁴, nie są bez znaczenia, lecz wydaje się, że narzucanie w związku z tym określonej funkcji ich twórczości jest już pewnym nadużyciem. Głównym obszarem artystycznego zainteresowania Tolkiena było bowiem odrodzenie się baśni (ang. *fairy-tale*), a nie mitu *per se*.

Zdaniem Lema mit ma za zadanie nie tylko objaśnić, ale *de facto* ustanowić porządek wszechrzeczy. Aby spełniał rolę autentycznej i uniwersalnej dla danej wspólnoty eksplikacji rzeczywistości, jego status musi być transcendentny, a więc nie może być budowany ze świadomością zmyślenia. Odwrotnie rzecz ma się w przypadku baśni, gdyż „baśniowa ontologia, o której wiemy, żeśmy jej ze świata nie wyczytali”⁴⁵ jest tworem intencjonalnym, wykreowanym w zdesakralizowanym kontekście ludycznym. Dlatego zdaniem galicyjskiego pisarza „można wierzyć w mity *naprawdę*, ale nie można tak wierzyć w bajki”⁴⁶.

Krytyczna lektura mitów nie jest jednak problemem dla zwolenników tezy o ciągłości fantasy, gdyż jak przekonuje Attebery, taka postawa mogła cechować już Owidiusza w *Metamorfozach* (ok. 2–8 n.e.), gdzie rzymski poeta swobodnie i z dystansem wykorzystuje wątki mitologiczne, twórczo je przekształcając⁴⁷. Podobnie Tolkien jest w tym ujęciu twórcą modernistycznie reinterpretującym mityczne źródła odnajdywane w celtyckich, łacińskich, skandynawskich, staroangielskich i fińskich tekstach⁴⁸. Stworzone w ten sposób Śródziemie⁴⁹ opiera się na elementach, które są zdaniem Attebery’ego „postmodernistyczne, lecz zarazem archaiczne”⁵⁰. Sąd taki odniesiony do teorii wielkich narracji Baudrillarda⁵¹ plasowałby fantasy zarazem jako oderwaną

⁴³ Zob. John R. R. Tolkien, *Listy*, tłum. Agnieszka Sylwanowicz, Poznań 2010, s. 282.

⁴⁴ Szczególnie istotna wydaje się w tym kontekście religijna aktywność George’a MacDonalda (1824–1905), który otrzymał wykształcenie teologiczne i przez pewien czas pracował jako pastor w szkockiej parafii protestanckiej.

⁴⁵ S. Lem, *Fantastyka...*, s. 101.

⁴⁶ *Ibidem*.

⁴⁷ Zob. B. Attebery, *Stories about Stories...*, s. 35.

⁴⁸ Zob. *ibidem*, s. 81.

⁴⁹ Śródziemie (ang. *Middle-Earth*) jest tylko jednym kontynentem w ramach uniwersum, które Tolkien nazwał Arda. Niemniej ze względu na powiązanie Śródziemia z najbardziej popularnymi powieściami tego pisarza, będę używać tego węższego terminu.

⁵⁰ *Ibidem*, s. 233.

⁵¹ Zob. Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. Sławomir Królak, Warszawa 2005, s. 11.

od głębokiej rzeczywistości, jak i w tym samym czasie ją odzwierciedlającą, co z punktu widzenia francuskiego filozofa byłoby wewnętrznym sprzeczne. Dysonans ten jest oczywiście konsekwencją postulowanej ciągłości fantastyki. W ujęciu tym, jak obrazowo opisuje to Majkowski, „powieść fantasy [...] przerzuca pomost ku tradycji mitologicznej i epickiej wczesnośredniowiecznej Europy”⁵². Krakowski badacz słusznie jednak zwraca uwagę na „otchłań, nad którą most ów się wznosi, a w której znika jakoby literatura od początku renesansu aż po wiek XX”⁵³. Owa otchłań zawiera w sobie nie tylko historię literatury, ale także historię zachodniej cywilizacji w ogóle. Nie jest przypadkiem, że fantasy i science-fiction narodziły się w ramach kultury okcydentalnej, gdyż właśnie w Europie miała swój początek rewolucja przemysłowa, rozwijał się projekt oświeceniowy oraz właśnie tutaj chrześcijaństwo po raz pierwszy wyparło lub zaanektowało inne religie, powodując, że zachowały się one głównie w podaniach ludowych. Pojawienie się chrześcijaństwa wydaje się o tyle istotne, że bez jego historycznego udziału pierwotne wierzenia byłyby prawdopodobnie dalej kultywowane, a ich mitologie nie musiałyby być rekonstruowane w wieku XIX przez pierwszych badaczy folkloru, gdyż – podobnie jak wierzenia przywołanych przez Attebery’ego plemion Navajo – rozwijałyby się dalej. Kontekst historyczny odróżnia zatem współczesny wpływ mitów na społeczność Navajo i na wychowanych na Wyspach Brytyjskich Inklingów, którzy nie mogli mieć kontaktu z pierwotnymi mitami Albionu. Nie konfrontowali się także bezpośrednio z mitami innych kultur. Wprawdzie Tolkien urodził się w Afryce Południowej, ale opuścił te tereny, mając zaledwie trzy lata, a nawet gdyby był starszy, to jako syn urzędnika kolonialnego nie miałby raczej wielu możliwości poznania autentycznej tradycji regionu.

Fantasy bywa postrzegana jako literatura mniej wartościowa niż science-fiction, ponieważ w przeciwieństwie do niej nie bawi się eksperymentem myślowym, ale będąc neomitem tęskni za feudalną przeszłością lub pradawnym czasem herosów. Co więcej, nierzadko spoczywa na niej odium banalnej rozrywki niskich lotów czy wręcz taniego eskapizmu. Być może stąd potrzeba sankcjonowania jej wartości poprzez wskazanie tych tytułów, które dzięki inspiracji mitem i oderwaniu fikcyjnych światów od znamion doczesności miałyby poruszać odwieczne problemy moralne. W moim przekonaniu argumentacja tego rodzaju jest jednak zbędna. Caillois zwracał uwagę na potencjał fantastyki do odzwierciedlania aktualnych cywilizacyjnych „potrzeb, dążeń, nostalgii, obaw”⁵⁴. Sądzę, że klucz do aksjologicznej interpretacji tekstów fantasy leży w ich współczesności, a jako światy możliwe nie ustępują w niczym science-fiction, będąc tak naprawdę jej uzupełnieniem w diagnozie nowoczesności.

⁵² T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 14.

⁵³ *Ibidem*.

⁵⁴ R. Caillois, *Science-fiction...*, s. 199.

2.4. Oświecenie

Zdaniem Caillois „fantastyka jest następstwem obrazu świata bez cudów, świata poddanego ścisłej przyczynowości”⁵⁵, który w europejskim kręgu kulturowym zaczął mieć dominujące znaczenie w okresie Oświecenia. Warto jednak pamiętać, że kojarzona z tą epoką zmiana światopoglądowa nie nastąpiła nagle, z brutalnym impetem Rewolucji Francuskiej, ale stanowiła efekt długotrwałego procesu, którego początki sięgają empiryzmu brytyjskiego czy nawet przewrotu kopernikańskiego. Tak jak dostrzegł swego czasu Marshall Berman, nowoczesność nie nastąpiła wraz z jednym wschodem słońca, ale stanowiła kumulację wielu długotrwałych przemian kulturowych i społecznych⁵⁶. W ich efekcie zmieniła się recepcja tego, co nazywamy rzeczywistością obiektywną, a więc tym samym uległa redefinicji kategoria literatury realistycznej. Pogląd ten jest dość powszechny wśród zwolenników nieciągłości fantastyki podkreślających także rolę społeczeństwa industrialnego w tym procesie. Nie wystarczyła bowiem sama naukowa eksplikacja rzeczywistości, dostępna nie licznym wykształconym, ale także jej aplikacja w doświadczeniu codzienności. Rewolucja przemysłowa i odejście od gospodarki agrarnej doprowadziły do nieodwracalnej zmiany zarówno jeśli chodzi o stosunki ekonomiczne i społeczne, jak i krajobraz, co było dla przeciętnego człowieka powodem większego szoku niż debaty prowadzone przez filozofów na łamach modnych periodyków. Osoba żyjąca w Londynie lub Manchesterze na przełomie wieku XVIII i XIX mogła na własne oczy obserwować niespotykaną wcześniej intensywność zmian, które zachodziły na jej własnych oczach na przestrzeni jej relatywnie krótkiego życia. W moim przekonaniu możliwość codziennego doświadczania skutków rewolucji przemysłowej i powodowanych nią przeobrażeń sprawiła, że eksperymenty myślowe eksplorujące implikacje wpływu nowych wynalazków na rzeczywistość stały się w ogólnym przekonaniu nie tylko możliwe, ale także prawdopodobne. Co naturalne, nie wszyscy byli entuzjastami tych przemian, czego najskrajniejszym przykładem byli chyba tak zwani luddyci, czyli ruch społeczny przełomu wieków niszczący maszyny, aby obronić swoje miejsca pracy. Mniej radykalne reakcje można obserwować w romantycznym zwrocie ku naturze, co przekładało się także na modną w tym okresie naturalną architekturę przestrzenną – parki w stylu angielskim. Takie pasje z pewnością nie były obce Tolkienowi, który wielokrotnie wypowiadał się na temat swojej tęsknoty za przedindustrialnym pejzażem i był miłośnikiem tradycyjnych widoków wsi angielskiej. Jak to zawsze bywa, wraz ze zmianą narodziła się nostalgia za okresem sprzed jej nastąpienia.

Attebery niezwykle precyzyjnie wskazuje moment przejścia od korzeni pierwotnych Clute’a do fantastyki współczesnej, odnajdując go w jednym,

⁵⁵ R. Caillois, *Od baśni...*, s. 40.

⁵⁶ Zob. Marshall Berman, *„Wszystko, co stałe, ulatnia się w powietrze”*: *Rzecz o doświadczeniu nowoczesności*, tłum. Marcin Szuster, Kraków 2006.

konkretnym zdaniu⁵⁷. Mowa tutaj o stwierdzeniu Friedricha Schlegela w *Dialogach o poezji*, gdzie niemiecki poeta pisze, że jako kultura europejska – „[n]ie mamy mitologii”⁵⁸. Zdanie to pada z ust przedstawiciela romantyzmu jenejskiego, prekursora badań w obszarze komparatystyki literackiej i językoznawczej, twórcy podwalin indoeuropeistyki, który jako jeden z pierwszych wskazał wspólne korzenie pomiędzy badanym przez siebie sanskrytem a językami europejskimi: germańskimi, łaciną i greką. Warto pamiętać, że był to okres w historii Europy, kiedy odkryto na nowo starożytność, a więc nie tylko antyczność grecką czy rzymską jak w renesansie, ale także Egipt faraonów. Stało się to m.in. za sprawą słynnej wyprawy Napoleona do Piramid w 1797 r., a rozbudzone przez nią fascynacje zaowocowały m.in. wpływami estetyki egipskiej we francuskim stylu empire, niezwykle znaczącym w sztuce tego okresu. Nic więc dziwnego, że w tym czasie tęsknota za innością dawnych wieków została rozbudzona w twórczości tak wielu poetów. Wyjątkowością rodzącego się spojrzenia romantycznego było umieszczenie mitów w przeszłości jako czegoś, co nie wydarza się już w teraźniejszości, co trzeba dopiero odnaleźć i zrekonstruować – podobnie jak język protoindoeuropejski. Wszelkie tego rodzaju rekonstrukcje mają jednak w sobie wiele z fantazji, gdyż często na podstawie niewielkich fragmentów kreujemy jedynie pewne przekonania co do kształtu całości. A przekonania te są ściśle związane z aktualnym stanem wiedzy. Rozwój nauki jest istotny dla fantasy pod wieloma względami, gdyż jak sam Tolkien postrzega:

Moda na elfy pojawiła się chyba tuż po tym, gdy wielkie odkrycia geograficzne uczyniły Ziemię zbyt małą, by mogła pomieścić i ludzi, i elfy; gdy czarodziejskie zachodnie krainy Hy Breasail przestoczły się w zwykłą Brazylię, kraj czerwonego drewna⁵⁹.

Zmiana horyzontu postrzegania świata, nie tylko w sensie filozoficznym czy naukowym, ale także dosłownym, wpłynęła bezpowrotnie na postrzeganie rzeczywistości. Opisy podróży Marco Polo były współcześnie traktowane zupełnie poważnie, gdyż odległe i nieznanne krainy azjatyckie miały w wyobraźni ówczesnych Europejczyków status zbliżony do dzisiejszego postrzegania innych planet podobnych do Ziemi, odkrywanych ostatnio w swej mnogości przez astronomów. Choć oczywiście inne założenia światopoglądowe leżą u podstaw poszukiwania życia na innych planetach, a inne towarzyszyły naszym przodkom dążącym do odkrycia Terra Australis. Mimo to w dalszym ciągu chodzi o eksplorację nieznanego. Kiedy James Cook minął koło podbiegunowe, a linia brzegowa Australii została opisana przez europejskich kartografów, zaczęto fantazjować o zaginionych kontynentach. Tak jak miało to miejsce w przypadku słynnej Lemurii, a więc lądu rzekomo zatopionego na obszarze dzisiejszego Pacyfiku, którego obecność wedle niektórych XIX-wiecznych teorii naukowych miałyby tłumaczyć ewolucję – a jakże – lemurów. Wkrótce jednak stała się

⁵⁷ Zob. B. Attebery, *Stories about Stories...*, s. 40.

⁵⁸ Friedrich Schlegel, *Gespräch über die Poesie*, [w:] *Athenaeum*, t. 3, Red. August W. Schlegel, Friedrich Schlegel, Berlin 1800, s. 95.

⁵⁹ John R. R. Tolkien, *O baśniach*, [w:] *Drzewo i liść*, tłum. Joanna Kokot, Poznań 2000, s. 14.

drugą Atlantydą, jeśli chodzi o inspirację dla opowieści o dawnych cywilizacjach i zapomnianych epokach historii ludzkości. Z czasem mitycznym krajinom coraz ciężiej było funkcjonować w tej samej czasoprzestrzeni co opisującym je twórcom.

2.5. Fantasy i *fairy-tale*

Jak zauważa Majkowski, polska tradycja literaturoznawcza zazwyczaj mapuje fantasy jako współczesną formę baśni, co jest echem teoretycznych rozważań Lema zawartych w kompendium *Fantastyka i futurologia*⁶⁰. Jednak nie należy zapominać, że baśń nowoczesna jest zjawiskiem odrębnym, które rozwija się niezależnie od fantasy⁶¹. Choć bez wątplenia są one historycznie powiązane. Tolkien pisał, rozważając zagadnienie pochodzenia baśni, że pytać o „źródła opowieści jako takich, znaczyłoby pytać o źródła ludzkiego języka i umysłu”⁶². Jak się okazuje, pogląd ten ma w sobie wiele prawdy, gdyż zdaniem Alexandra Marshacka jesteśmy gatunkiem narracyjnym i jest to fakt biologiczny⁶³. Dowodzą tego m.in. badania psychologiczne przeprowadzone przez Johna Tooby’ego i Lede Cosmides, potwierdzające tezę, że *homo sapiens sapiens*:

[...] wykształcił w procesie ewolucji specjalne systemy kognitywne, które umożliwiają nam uczestnictwo w światach fikcyjnych. Możemy, mówiąc po krótko, udawać, zwodzić i wyobrażać, posiadając stany mentalne dotyczące stanów mentalnych⁶⁴.

Korzenie baśni lokują się zatem w równie odległej przeszłości jak początki mitu. Jednak na potrzeby tej pracy wystarczy skupić się na okresie odrodzenia się baśni jako elementu europejskiego folkloru ludowego, badanego począwszy od przełomu XVIII i XIX w., co było związane z poszukiwaniami tradycji narodowych wobec przemian politycznych kontynentu. W takiej właśnie zrekonstruowanej – m.in. przez braci Grimm – postaci baśni stanowiła silną inspirację dla Tolkiena i innych czołowych twórców gatunku. Szczególnie istotna w tym kontekście wydaje się osadzona w anglosaskim folklorze *fairy-tale*, spopularyzowana przez prace kompilacyjne Andrew Langa, publikowane na przełomie XIX i XX w., a więc wtedy, gdy Inkingowie byli jeszcze dziećmi.

Mark J. P. Wolf stawia ciekawą hipotezę dotyczącą rozwoju gatunku fantasy, która stara się wyjaśnić fenomen wiktoriańskiej fali fantastycznej literatury dziecięcej *fairy-tale* i opisać jego znaczenie dla dalszego rozwoju konwencji fantasy. Jego zdaniem można zauważyć istotną korelację pomiędzy wprowadzeniem przepisów ograniczających pracę dzieci i obowiązkową

⁶⁰ Zob. T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 15.

⁶¹ Zob. M. Pustowaruk, *Od Tolkiena...*, s. 36.

⁶² *Ibidem*, s. 24.

⁶³ Za: Katarzyna Prajzner, *Tekst jako świat i gra*, Łódź 2009, s. 45.

⁶⁴ Cyt za: Mark J. P. Wolf, *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, New York 2012, s. 4.

edukację a wzrostem zapotrzebowania na literaturę dziecięcą⁶⁵. Choć XIX-wieczna Anglia kojarzy nam się – zapewne za sprawą twórczości Charlesa Dickensa – z masowym udziałem dzieci w rewolucji przemysłowej, to jednak pod koniec wieku proceder zatrudnienia najmłodszych zaczął stopniowo odchodzić w niepamięć, a to głównie za sprawą powołania, na mocy *Elementary Education Act 1870*, jednostek edukacji podstawowej oraz wprowadzenia dekadę później obowiązku szkolnego dla wszystkich dzieci poniżej 13 roku życia. W efekcie tych działań pojawiło się zwiększone zapotrzebowanie na publikacje skierowane do tej grupy wiekowej, m.in. zaczęto wydawać specjalne edycje książek należących do pierwotnych korzeni fantasy – przykładowo analizowana przez Mendlesohn *The Pilgrims Progress* (1678) Bunyana⁶⁶. Rozwinęło się także współczesne pisarstwo w tym zakresie, a wśród najistotniejszych pisarzy należy wymienić George’a MacDonalda. Ten mało znany w Polsce autor to, obok Williama Morrisa i Andrew Langa, jedna z ważniejszych postaci wiktoriańskiego odrodzenia *fairy-tales*. Wolf kończy swój wywód, odwołując się do motywacji nostalgicznej twórców z pokolenia Inklingów, którzy urodzili się w ostatniej dekadzie XIX w. i wyrosli na wiktoriańskich *fairy-tales*⁶⁷. Jak donosi biograf Inklingów – Humphrey Carpenter⁶⁸, *Phantastes* MacDonalda czytywał za młodu Lewis, Tolkien jako dziecko bardzo lubił *Curdie* tego samego autora, a C. S. Lewis nawet wydał zbiór prac MacDonalda pod własną redakcją. Fantasy posiada zatem, w moim przekonaniu, być może nawet silniejszą więź z epoką wiktoriańską niż z wczesnośredniowieczną Północą Europy, choć oczywiście nie należy zapominać, że Tolkien był specjalistą w zakresie staroangielskiego, co także wpłynęło na jego późniejsze interpretacje *fairy-tale*.

W *O baśniach* Tolkien nie mówi, czym jest baśń w istocie, ale czym być powinna⁶⁹. Choć darzył wiktoriańską baśń wielką sympatią, to postrzegał ją jako infantyлизację prawdziwej baśniowej treści. Nie można oddać prawdziwej natury *Fairyland*, opisując elfy jako śpiące w kielichach kwiatów małe wróżki⁷⁰. Pisarz podkreślał, że jego Śródziemie miało wartość historyczną, rozgrywając się w pewnej zapomnianej lub być może wręcz pozahistorycznej epoce dziejów naszej planety, gdyż jak pisał: „Mam umysł historyczny. Śródziemie nie jest światem wymyślonym”⁷¹. Najpełniej dał być może temu wyraz w liście z 1958 r., będącym odpowiedzią na pytania przedstawicielki grupy brytyjskich fanów *Władcy Pierścieni*, Rhony Beare:

Przypuszczam, że stworzyłem wymyślony „czas”, lecz jeśli chodzi o miejsce, to twardo stoję na mojej własnej matce ziemi. Wolę to od współczesnego sposobu poszukiwania odległych planet w „kosmosie”. Choć ciekawe, są nam obce i nie dają się kochać tak, jak coś, z czym

⁶⁵ Zob. M. J. P. Wolf, *Building...*, s. 107.

⁶⁶ Mowa o niezwykle popularnej w Anglii pod koniec XVII w., napisanej przez odbywającego karę więzienia za przekonania religijne kaznodzieję baptystycznego – Johna Bunyana, fantastycznej alegorii chrześcijańskiego życia jako pielgrzymki z Miasta Zagłady na Górę Syjon.

⁶⁷ Zob. M. J. P. Wolf, *Building...*, s. 107.

⁶⁸ Zob. H. Carpenter, *Inklingowie...*, s. 19, 24.

⁶⁹ Zob. T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 24.

⁷⁰ Zob. J. R. R. Tolkien, *O baśniach*, s. 13–14.

⁷¹ J. R. R. Tolkien, *Listy...*, s. 390.

łączą nas więzy krwi. Śródziemie [...] nie jest moim wynalazkiem. Jest to uwspółcześnienie czy też zmiana [...] starego słowa oznaczającego zamieszkały świat ludzi *oikoumene*⁷², „śród-” ponieważ ma być w pewnym sensie umieszczone pośrodku otaczających je Mórz oraz (w północnych wyobrażeniach) między lodami Północy i ogniem Południa. Staroang. *middan-geard*, śrdw. ang. *midden-erd*, *middle-erd*. Wielu krytyków zdaje się zakładać, że Śródziemie to jakaś inna planeta!⁷³

Na podstawie tego fragmentu można spostrzec pewne podobieństwa do koncepcji ery hyboriańskiej Howarda, ale w przeciwieństwie do twórcy Conana, który sam wykreował ową epokę, inspirując się bez ograniczeń wszelkimi mitologiami, Tolkien skupił się na reinterpretacji tego, co określał mianem Północnej Wyobraźni. Będąc znawcą języków germańskich i skandynawskich, mógł dokonać ponownego opowiedzenia (ang. *retelling*) mitów tych kultur. Tolkien podążał śladami autorów inspirujących się romantyzmem, jak m.in. William Morris czy George MacDonald. Jak trafnie spostrzega Majkowski, dla kontynuatorów Tolkiena nie bez przyczyny liczy się przede wszystkim historyczność, a nie rzekoma mityczność kreowanych światów⁷⁴.

2.6. Definicje fantastyczności

Skoro w samym centrum przyjmowanego przeze mnie znaczenia fantastyki znajduje się twórczość Tolkiena, to opracowując charakterystykę tego gatunku, skupię się przede wszystkim na stworzonym przez niego uniwersum. Należy jednak podkreślić, że omawiane cechy są właściwe także dla znakomitej większości innych tekstów w tej konwencji, które inspirowały się *Władcą Pierścieni* i nie są znacząco oddalone od **jądra prototypu fantastyki**⁷⁵.

Wychodzę z założenia, że elementy fantastyczne kreowane w ramach fantastyki posiadają swoją odrębność i specyfikę odróżniającą je od przywołanych wcześniej nurtów fantastyki. Jednocześnie funkcjonują one we wspólnym paradygmacie, więc pomocnym będzie odniesienie się także do kategorii fantastyczności w ogóle. Nie ma jednak jednej kanonicznej definicji fantastyki i każdy literaturoznawca najczęściej konstruuje swoją własną propozycję, odnosząc się do klasycznych tekstów m.in. Tzvetana Todorova lub Rogera Caillois czy też licznych pisarzy, oddających się metarefleksji nad swoją twórczością, wśród których można wymienić oczywiście Tolkiena, ale także Lina Cartera czy Andrzeja Sapkowskiego. Na potrzeby własnego wywodu chciałam zestawić ze sobą dwie propozycje teoretyczne – Farhy Mendlesohn i Tomasza Z. Majkowskiego, czołowych badaczy fantastyki na gruncie anglosaskim oraz polskim. Współautorka *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* oraz wielu innych publikacji z tej dziedziny proponuje następującą definicję:

⁷² Grecko-rzymski termin określający zamieszkały obszar znanego świata.

⁷³ *Ibidem*, s. 462.

⁷⁴ Zob. T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 341.

⁷⁵ *Ibidem*, s. 63.

[...] fantastyka to obszar literatury silnie zależny od dialektyki między autorem a czytelnikiem w zakresie konstrukcji wrażenia cudowności, jest to fikcja oparta na konsensualnej konstrukcji przekonań [*consensual construction of belief*]. [...] Owa dialektyka jest uwarunkowana poprzez konkretne oczekiwania gatunkowe zogniskowane wokół pewnych rozpoznawalnych technik retorycznych [...]76.

Badaczka podnosi, że w ramach swoistego kontraktu z twórcą czytelnik wyraża zgodę na przyjęcie postawy epistemologicznej, która pozwala na immersję w świecie przedstawionym, ewokującym wrażenie niezwykłości przy pomocy utrwalonych chwytów gatunkowych. Zbliżony, ale jednak nieco odmienny pogląd prezentuje Majkowski:

[...] fantastyka to właściwość elementu fikcji literackiej (świata przedstawionego, wątku, motywu), sprawiająca, że choć czytelnik uznaje go za niezgodny z przyjętymi przezeń kryteriami empirycznej rzeczywistości i wedle jego najlepszej wiedzy nieposiadający odpowiednika w świecie pozaliterackim oraz nieobecny w tekstach, które uznaje za realistyczne, godzi się w ramach literackiej gry uznać go za prawdopodobny (choć nie wiarygodny) w obrębie konstruowanej fikcji i decyduje, że nie narusza on spójności narracji77.

Jak widać, przedstawione stanowiska skupiają się na odmiennych aspektach recepcji zjawiska. Mendlesohn akcentuje niezwykłość, podczas gdy Majkowski wewnętrzną spójność tekstu fantastycznego, który cudowność czyni zwykłą. Obydwoje natomiast, w swoich dalszych rozważaniach odnoszą się do – kluczowej w tym kontekście – kategorii *mimesis*. Wydawałoby się, że najłatwiej jest definiować fantastyczność przez opozycję do realizmu, który kojarzony jest z wykorzystaniem zabiegów mimetycznych78. Jednak fantasy również operuje chwytami charakterystycznymi dla tego rodzaju twórczości. Co więcej, wykorzystanie realistycznych sposobów kreowania świata przedstawionego jest wysoce cenione w tej konwencji, co wiąże się z inspiracjami powieścią historyczną. Fantasy jednak nie odzwierciedla naszej codziennej empirii, ale przedstawia światy możliwe, a w przypadku twórczości Tolkiena odwołuje się do anglosaskiej Krainy Czarów – *Fairyland*. Zależności te można zilustrować za pomocą następującego wykresu (Rys. 3):



Rysunek 3. Relacje mimetyczne w konwencji realistycznej i fantasy posttolkienowskiej (źródło: opracowanie własne)

⁷⁶ F. Mendlesohn, *Rhetorics...*, s. xiii.

⁷⁷ T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 47.

⁷⁸ Zob. Edward James, Farah Mendlesohn, *A Short History of Fantasy*, Fairngdon 2012, s. 7; M. Pustowaruk, *Od Tolkiena...*, s. 12.

W dalszych sekcjach wyodrębniam istotne cechy fantasty, które lokują się na płaszczyźnie rozpiętej między czynnikami defamiliaryzacyjnymi związanymi z kreowaniem doświadczenia cudowności, a familiaryzacyjnymi skupionymi na spójności fikcyjnej rzeczywistości poprzez wykorzystanie zabiegów mimetycznych znanych z konwencji realistycznej.

Tym, co jest wspólne dla wszelkiej literatury fantastycznej, jest obecność „niemożliwego i niewytłumaczalnego”⁷⁹ w relacji do naszej codziennej empirii. Podobnie fantastyczność określa przywołany już wcześniej *Słownik terminów literackich* jako budowanie świata przedstawionego z elementów nieodpowiadających w danej kulturze kryteriom rzeczywistości⁸⁰. Pomocnego w tym miejscu zestawienia różnych form literatury fantastycznej w oparciu o relację ich ontologicznej konstrukcji wobec rzeczywistości obserwowalnej dokonał swego czasu Stanisław Lem. Zainspirowany w dużej mierze przez omówione wcześniej rozważania Caillois, autor *Fantastyki i futurologii*, dzieli utwory fantastyczne na: (1) baśń, (2) horror story, (3) science-fiction, ale dodaje także – (4) fantasty. Nie wymienia w tym wyliczeniu mitu, ale omawia go jako protoplastę baśni. Twórca polskiej futurologii dokonuje powyższego rozróżnienia pod kątem głównych zasad rządzących kreacją świata przedstawionego. Od-suwa na bok historyczne przemiany światopoglądowe, choć pojawiają się one w tle rozważań jako konstytuujące filtry kulturowe, przez które przesiewana jest fantastyczność w danej epoce – przykładowo romantyzm formułował inne oczekiwania niż pozytywizm. Pisarz argumentuje jednak, że realność „jest zbiorem nieskończonej ilości parametrów, a kulturowa formacja jest filtrem, przez który wyraźnie widać tylko niektóre z nich”⁸¹.

Lem zestawia wymienione konwencje, postrzegane jako pewnego rodzaju „bytowe struktury”, ze światem rzeczywistym jako punktem odniesienia⁸². W tym zestawieniu horror story ujawnia się jako oparte na porządku kontempirycznym, więc jest poza obszarem mojego zainteresowania. Pozostałe struktury funkcjonują obok siebie na owej Lemowskiej **osi fantastyczności** – jak ją nazywam, plasując się w różnym oddaleniu od naszej codziennej empirii. Tym, co łączy wszystkie wymienione „bytowe struktury”, jest wspólna zasada ontyczna, sprowadzająca się do (A) **homogeniczności fundamentalnego ładu**.

Zdaniem galicyjskiego autora, baśń będzie nieuchronnie dążyć do zachowania równowagi wewnętrznej (tzw. homeostat), jeśli chodzi o porządek aksjologiczny. W baśni dobro zawsze ostatecznie triumfuje nad złem, bez wyjątku i niezależnie od tego, jak bardzo równowaga tych sił była zaburzona w trakcie opowiadania historii. Inaczej rzecz ma się w przypadku fantasty, które dla Lema jest współczesną wersją baśni, dopuszczającą jednak pewną dozę losowości, przez co wynik starcia rycerza i smoka nie jest do końca pewny, bo

⁷⁹ *The Cambridge Companion to Fantasy Literature...*, s. 3.

⁸⁰ Zob. M. Głowiński, *Fantastyka...*, s. 149.

⁸¹ S. Lem, *Fantastyka...*, s. 102.

⁸² *Ibidem*, s. 83.

nawet magiczny miecz może się czasem zepsuć. W tym sensie „fantasy jest ontologicznie nieco bliższa realności od bajki”, gdyż nie cechuje jej ten sam determinizm⁸³. Choć u Tolkienu wszystkimi takimi sytuacjami rządzi opatrność, która obraca pozornie nieszczęśliwe wydarzenie w szczęśliwe zakończenie – tak zwany motyw *eukatastrophe*. W Lemowskiej skali porównawczej (Rys. 4) najbliższa ontologii naszej rzeczywistości empirycznej jest science-fiction, gdyż stara się ją na wszelkie sposoby naśladować, dodając wprawdzie pewne elementy nieznanne, ale w pełni podporządkowane znanym nam zasadom przyczynowości.



Rysunek 4. Reprezentacja graficzna Lemowskiej „osi fantastyczności”
(źródło: opracowanie własne)

Homogeniczność fundamentalnego ładu wymusza spójność w zakresie prezentacji prawideł rządzących światem przedstawionym oraz konsekwencję ich użycia. Przykłady niestosowania się do tej zasady Lem określa mianem **incestu ontycznego**, czyli takiej „transformacji przebiegu zajęć, która rozmiarami wykracza poza brzegi ustanowionej wyjściowo ontologii”⁸⁴. Negatywne skutki tego działania mogą ujawnić się w postaci wszelkiego rodzaju nielogiczności lub wręcz paradoksów. Tekst, który ten porządek zburzy, uznamy za nielogiczny i poczujemy się oszukani jako czytelnicy. Jako przykład takiej sytuacji Lem podaje tekst, który rozpoczynałby się jako bajka, a kończył jako powieść realistyczna. Wykluczamy oczywiście sytuację, w której elementy bajkowe są częścią snu, objawem obłądki lub innym efektem działania indywidualnej percepcji bohaterów. Co ciekawe, można natomiast rozpocząć opowieść w konwencji realistycznej, dajmy na to kryminału, a zakończyć w fantastycznej, jak to miało miejsce w przypadku *Harry’ego Angela* (1971) Williama Hjortsberga. W tej sytuacji nie mamy jednak do czynienia z transformacją zasady ontycznej, ale raczej jej ukryciem przed czytelnikiem i skorzystaniem z możliwości jej stopniowego ujawniania w celu budowania napięcia. Podobnie jak nie zmienia się reguł w trakcie gry, tak nie powinno się rewidować prawideł kreacji świata przedstawionego w trakcie opowiadania historii. Taki jest przynajmniej wyznacznik dobrego warsztatu pisarskiego dla Stanisława Lema.

Zdarzają się oczywiście sytuacje, kiedy dwie struktury bytowe osadzone w osobnych porządkach współlistnieją ze sobą na kartach jednej powieści, jak chociażby w przypadku *Lwa, czarownicy i starej szafy* C. S. Lewisa, lecz magia

⁸³ *Ibidem*, s. 90.

⁸⁴ *Ibidem*, s. 111.

nie przenika przez magiczny portal, którym jest tytułowa szafa, do bombardowanej przez Luftwaffe Anglii. Co więcej, w moim przekonaniu płynne przechodzenie między bytowymi strukturami fantasy i science-fiction w ramach jednego tekstu nie musi wcale nosić znamion owego niefortunnego incestu. Z kolei, jeśli już do owego incestu dojdzie, to umiejętny warsztat pisarski może uczynić z tego element gry z czytelnikiem, czego przykładem jest seria *Księga Nowego Słońca* (1980–1983) autorstwa Gene'a Wolfe'a. Narracja zdaje się rozpoczynać w konwencji fantasy, lecz kolejne jej części zwodzą stale na manowce odbiorcę chcącego określić jasno jej przynależność gatunkową, gdyż po to tylko mnożą się efekty gatunkowe charakterystyczne dla science-fiction, aby zaraz znów ustąpić miejsca fantasy. Ogólna zasada ontyczna uniwersum pozostaje niewyjaśniona, dzieje się tak, ponieważ seria Wolfe'a stanowi przykład gatunku science fantasy, a więc objaw ponowoczesnej hybrydyzacji gatunków, przewidywanej z niesmakiem przez Lema.

Drugą wspólną zasadą analizowanych „bytowych struktur” jest ich niezwykłość, która ujawnia się jako (B) **antywerystyczność zdarzeniowych ziszczeń**⁸⁵. Nie zapominajmy bowiem, że zadaniem fantastyki jest opisywanie niezwykłych zdarzeń, które się nigdy nie zdarzyły. Parafrazując przywołaną w motcie rozdziału amerykańską pisarkę Miriam Allen de Ford, nie zdarzyły się, bo choć są możliwe, to nieprawdopodobne (science-fiction), lub choć są prawdopodobne, to niemożliwe (fantasy). W konsekwencji istotne staje się wyznaczenie granicy między zjawiskami, które uznajemy za niemożliwe i fantastyczne, a tymi, które odbieramy jako możliwe i realistyczne. Jak zauważa Majkowski, „jest w najwyższym stopniu nieprawdopodobne, by rozumienie fantastyki wymagało uwierzenia w elementy fantastyczne”⁸⁶. Zresztą sam Tolkien uważał, że nigdy nie powstałyby historie o Żabim Królu, gdyby człowiek nie był zdolny rozróżnić człowieka od żaby⁸⁷.

Jak mówi Walton, albo tekst jest w stanie poruszyć wyobraźnię odbiorcy do tego stopnia, że ten będzie skłonny zanurzyć się w wykreowanym w ten sposób świecie, albo nie⁸⁸. Jak, sądzę, Tolkien sytuował się w swoich rozważaniach blisko tego ostatniego poglądu, proponując pojęcie **wiary wtórnej**, która byłaby niejako wyznacznikiem wewnętrznej spójności tekstu, tak jak chce tego Majkowski. Wydaje mi się to bliższe odczuciom czytelniczym, gdyż lektura fantastyki nie jest ciągłą walką ze sceptycyzmem Coleridge'a, ale raczej „byciem w świecie”, które może zostać zaburzone, jeśli pojawią się elementy nierealistyczne, ale nie względem naszej codziennej empirii, lecz konstrukcji owego świata wtórnego.

Pod tym względem fantasy i science-fiction są sobie wyjątkowo bliskie, wobec czego sytuowałabym fantasy znacznie bliżej science-fiction niż to czyni

⁸⁵ *Ibidem*, s. 90.

⁸⁶ T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 36.

⁸⁷ Zob. J. R. R. Tolkien, *O baśniach*, s. 68–69.

⁸⁸ Zob. K. Prajzner, *Tekst...*, s. 52.

Lem, interpretując ją jako nowszą wersję bajki⁸⁹. Bajki lub mity to takie utwory, gdzie możliwe miesza się z niemożliwym, a zwykle z cudownym, jak „groch z kapustą”⁹⁰. Stanowią one także pewien homeostat, gdyż rządzi nimi, leibnizowska wręcz, zasada harmonii przedustawnej wszelkich spełnień. Mówiąc krótko, jeśli ktoś jest w baśni zły i brzydki, to z pewnością spotka go przykry los, gdyż w ramach determinizmu rządzącego tą konwencją – na taki sobie zasłużył. Natomiast fantasy, jak podnosi Lem, „różni się od świata bajkowego i mitycznego tym, że mechanizm jej nie musi być deterministyczny”⁹¹. W efekcie baśń jest antywerystyczna w inny sposób niż pozostałe dwa rodzaje fantastyki.

Lemowska oś fantastyczności zestawia ze sobą znaczące struktury fikcyjne i nieznaczące struktury rzeczywiste, a więc struktury pochodzące z innych porządków ontologicznych. Alternatywnym rozwiązaniem byłoby umieszczenie na osi – zamiast empirii – realizmu jako konwencji charakteryzującej się weryzmem zdarzeniowych ziszczeń i uwarunkowanej historycznie za sprawą ruchów ideowych czy też światopoglądowych. W tej czy innej postaci, oś fantastyczności pozwala nam przede wszystkim dostrzec, że fantastyka jest dziedziną fantazji, lecz „na tych pustych polach wyobraźni nie może ona hasać do woli, posłuszna jedynie własnym kaprysom, bez żadnych ograniczeń środków inwencji”⁹².

2.7. Kreacja świata

Śródziemie jest niezwykle rozbudowanym światem fikcyjnym, który ze względu na swoją komplementarność sprawia wrażenie ontologicznej spójności, przez co określenie go jako swego rodzaju „bytowej struktury” wydaje się nawet bardziej uprawnione niż w przypadku niedookreślonego świata baśni. Nie chciałabym tutaj wdawać się w dyskusję nad specyfiką ontologicznych konstrukcji literackich jako światów możliwych, gdyż rozstrzygnięcie między fikcjonalnym realizmem i fikcjonalnym antyrealizmem⁹³ zdecydowanie wykracza poza dziedzinę i zakres tej pracy. W związku z tym przyjmuję założenie Lindy Hutcheon, że operując fikcją, zawsze stwarzamy światy możliwe, a co więcej, w tym sensie wszystkie teksty – niezależnie czy mimetyczne czy nie – są fantastyczne⁹⁴.

Mendlesohn zwraca uwagę na rolę kreacji świata przedstawionego w wyróżnionych przez nią odmianach fantasy, spośród których istotne dla mnie są dwa rodzaje: (a) **portalowo-misyjna** (ang. *portal-quest*) i (b) **immersyjna**

⁸⁹ Zob. S. Lem, *Fantastyka...*, s. 87.

⁹⁰ *Ibidem*, s. 84.

⁹¹ *Ibidem*, s. 90.

⁹² *Ibidem*, s. 45.

⁹³ Zob. Fred Kroon, Alberto Voltolini, *Fiction*, [w:] *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta, <http://plato.stanford.edu/archives/fall2011/entries/fiction/>

⁹⁴ Za: D. Oramus, *O pomieszeniu gatunków...*, s. 18.

(ang. *immersive*). Rozróżnienie dotyczy sposobów wprowadzania fantastyczności do świata przedstawionego. W pierwszym wypadku (a) dochodzi do przejścia między rzeczywistością codzienną a fantastyczną za pomocą portalu. Nie musi on jednak posiadać dosłownej formy jak w przypadku *Opowieści z Narnii* C. S. Lewisa czy *Świecie Czarownic* Andre Norton, ale może wiązać się z opuszczeniem dobrze znanego otoczenia – „domu”, aby odkryć inny, niezwykle świat, jak ma to miejsce u Tolkiena, kiedy hobbitci opuszczają Shire. Z kolei w drugim przypadku (b) fantastyczność jest normą świata przedstawionego i nie jest wprowadzana za pomocą kreowania wrażenia cudowności, ale raczej za pomocą wszelkich dostępnych zabiegów familiaryzacyjnych⁹⁵. Tolkienowskim przykładem odmiany immersyjnej byłby *Sillmarillion*, gdzie historia jest opowiedziana z perspektywy „od wewnątrz”⁹⁶ – bohaterowie nie opuszczają „swojego” świata, ale są w nim od początku.

Brytyjska badaczka dokonuje także interesującego porównania sposobów ukazania świata przedstawionego w fantasy portalowo-misyjnej z pracami plastycznymi prerafaelitów⁹⁷. Charakteryzowały się one niezwykle drobiazgowością reprezentacji, wzorowaną na malarstwie gotyckim, gdzie detale na wszystkich planach były odtworzone z równą pieczołowitością. Jak sugeruje Brian Stableford, „proza opisowa może być niczym obraz prerafaelitów próbujący określić kolor, położenie i teksturę każdego obiektu w polu widzenia hipotetycznego obserwatora”⁹⁸. Tak jak w scenie z *Władcy Pierścieni*, w której Frodo ze szczytu Góry Wypatrywania obserwuje widnokrąg: „[w]szystko zdawało się małe, lecz ostro zarysowane, odległe, a mimo to wyraźne jak na dłoni”⁹⁹. Ten sam fragment wskazuje także na inną właściwość reprezentacji tolkienowskiego świata, wtedy gdy Frodo patrzy na wschód: „[...] ciągnęły się tam rozległe nie naznaczone na żadnych mapach obszary, bezimienne równiny, nie zbadane lasy”¹⁰⁰.

Pejzaże *Władcy Pierścieni*, niezależnie od tego, czy obserwator ma specjalne zdolności percepcyjne, które oferuje Pierścień, czy nie, mają za zadanie wykreować wrażenie poruszania się w prawdziwym świecie, stąd dbałość o szczegóły. Niemniej czytelnik, niczym turysta zwiedzający park narodowy z pokładu statku lub innego wyznaczonego szlaku, nie ma pełnej swobody odkrywania świata przedstawionego. Drużyna Pierścienia przemierza Śródziemie kilkoma trasami, ale są to przez autora wyznaczone ścieżki, można rzec, po wybranych atrakcjach, podczas gdy obecność wielu innych miejsc jest jedynie zasygnalizowana na drugim lub trzecim planie. Jednak sporządzona przez Tolkiena mapa nie służy tylko dokumentacji „wszystkich miejsc,

⁹⁵ Zob. F. Mendlesohn, *Rhetorics...*, s. 73.

⁹⁶ *Ibidem*, s. 67.

⁹⁷ *Ibidem*, s. 71–72.

⁹⁸ Cyt. za. *ibidem*, s. 36.

⁹⁹ John R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, t. 1, tłum. Maria Skibniewska, Warszawa 1961, s. 517.

¹⁰⁰ *Ibidem*.

które będziemy odwiedzać¹⁰¹ – jak to często bywa u jego naśladowców, ale ma przede wszystkim za zadanie przekonać odbiorcę o autentyczności Śródziemia. Podobnie jak w eikastycznej sztuce *mimesis* Platona (Rozdz. 2.8), do wykreowania wrażenia złudnych wyglądnów konieczna jest współpraca odbiorcy i jego ustawienie się w odpowiednim miejscu wobec świata diegetycznego, miejscu wyznaczonym mu wcześniej przez autora. Takie przekonanie znalazłoby uznanie u Andrzeja Sapkowskiego, który, pytany o status ontologiczny stworzonych przez siebie krain, podkreślał, że ten „świat to pseudoświat, to wyłącznie tło, przesuwane kołowrotkiem jarmarczne płótno”¹⁰².

Takie przedstawienie różni się od fantasy immersyjnej, gdzie wartością nadrzędną jest koherentność wytworzonego uniwersum. Familiaryzacja, która do tego stopnia czyni fantastyczność swojską, że ta spełnia wszelkie cechy literatury mimetycznej¹⁰³. Światotwórstwo powinno być – zdaniem badaczki – do tego stopnia wiarygodne i pieczołowite, aby czytelnik miał poczucie, że gdy wyjrzy „za róg”, to nie wykroczy tym samym poza obszar spekulacji autora, gdyż nawet poza jego wzrokiem świat się sam wykreuje¹⁰⁴. Dlatego konwencja fantasy „przywiązuje wiele uwagi do swoistości właściwości fikcyjnego świata, dbając o różnorodność obyczaju, architektury, kultury czy języka kolejnych jego elementów”¹⁰⁵. Wrażenie to osiąga się m.in. za pomocą rozwiniętej onomastyki¹⁰⁶, która ukonkretnia opisywaną przestrzeń – w przeciwieństwie do znanych z baśni uogólnień. Zamiast „za siedmioma górami, za siedmioma lasami”, mamy dokładną topografię i datyfikację.

Twórczość Tolkiena plasuje się na przecięciu fantasy portalowo-misyjnej i immersyjnej, lecz jeśli chodzi o kreację świata jest mu zdecydowanie bliżej do – bliskiej mu skądinąd ideologicznie – twórczości prerafaELITów niż do identyfikowanego przez Mendlesohn z fantasy immersyjną – impresjonizmu.

2.8. Realizm własności

Majkowski wywodzi podział na sztukę ikonyczną (gr. *eikōn*) i fantastyczną (gr. *phantasma*) od dialogów platońskich, w szczególności *Sofisty*¹⁰⁷. Pierwsza z nich jest umiejętnością „wykonywania wiernych podobizn”, a druga – konstruowaniem „złudnych wyglądnów, nieposiadających odpowiedników w rzeczywistości empirycznej”¹⁰⁸. Tego rodzaju interpretacja Platona jest przyjęta,

¹⁰¹ T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 26.

¹⁰² Stanisław Bereś, Andrzej Sapkowski, *Historia i fantastyka*, Warszawa 2005, s. 274.

¹⁰³ Zob. F. Mendlesohn, *Rhetorics...*, s. 73.

¹⁰⁴ Zob. *ibidem*, s. 71.

¹⁰⁵ T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 46.

¹⁰⁶ Zob. Natalia Lemann, *Onomastyka i jej rola w kreowaniu świata przedstawionego w literaturze fantasy (wybrane utwory polskiej fantasy na tle niektórych utworów anglojęzycznych)*, [w:] *Język w komunikacji*, red. Grażyna Habrajska, t. 2, Łódź 2001.

¹⁰⁷ Zob. *ibidem*, s. 26.

¹⁰⁸ Platon, *Sofista. Polityk*, tłum. Władysław Witwicki, Kęty 2002, s. 236.

ale nie jedyna. Szkocki badacz Halliwell zwraca uwagę, że napięcie między kategoriami *mimesis* i *phantasma* nie jest obecne w greckich tekstach z epoki, ale pojawia się zdecydowanie później¹⁰⁹. Relacja między tymi pojęciami „nie jest prostym rozróżnieniem między sztuką fantastyczną (ang. *imaginative*) i realistyczną (ang. *nonimaginative*), ale wskazaniem, iż możliwości reprezentacji wykraczają poza granice obserwowalnego świata”¹¹⁰. Pozostają jednak w ścisłej z nim relacji, gdyż rzeczywistość zawsze jest punktem odniesienia, a więc w tym sensie Lem miał rację, umieszczając na swojej osi empirię. Inność musi zostać skonstruowana z rozpoznawalnych elementów, dlatego też w filmie fantastyczno-naukowym przybysze z kosmosu będą humanoidalni lub insektopodobni. Klasyčnym przykładem fantastycznej konstrukcji operującej rzeczywistymi własnościami jest mitologiczna chimera, która stanowi rekonfigurację ciał prawdziwych zwierząt. Zatem jeśli mowa u Platona o tym, że brak jest empirycznych odpowiedników dla elementów fantastycznych, to uwaga ta odnosi się tylko do pewnego całościowego poziomu reprezentacji, a nie konkretnych własności, z którego dany element jest zbudowany¹¹¹.

Fantasy, podobnie jak science-fiction, operuje konfiguracjami autentycznych właściwości zaczerpniętych z rezerwuaru naszej empirii, takimi jak gądzia łuska czy cięciwa łuku¹¹². Różni je przede wszystkim specyfika konfiguracji stworzonych na bazie tych własności, która w przypadku fantasy przynosi niemożliwy w rzeczywistości rezultat, niezgodny ze znanymi nam prawami przyrody, podczas gdy założeniem science-fiction jest kreowanie konfiguracji prawdopodobnych. Niemniej inną istotną odmiennością jest pochodzenie owych własności, które w przypadku fantasy jest zdecydowanie bardziej ograniczone przez konwencję niż ma to miejsce w wypadku science-fiction. W fikcyjnym świecie stworzonym w ramach tego drugiego gatunku można odnaleźć rzeczywiste cechy obiektów pochodzących z dowolnej epoki historycznej lub regionu geograficznego, gdyż granicami przeprowadzanych eksperymentów myślowych są tylko granice prawdopodobieństwa. Wprawdzie poetyka gatunku narzuca pewne określone tendencje, które będą głównie futurystyczne, a jeśli nie, to wprowadzą wątek historii alternatywnej (np. *steam punk*). Jednak konstrukcja świata przedstawionego fantasy jest zdecydowanie bardziej predeterminowana, przez co jako odbiorcy najwyżej będziemy cenić taką formułę miejsca i czasu akcji, która wykorzystuje autentyczne własności obiektów kojarzonych z konkretną epoką historyczną, a więc pochodzących z europejskiego średniowiecza. Warto dodać, że postrzeganie i ocena Wieków Średnich zmienia się także z upływem czasu, co także pozostawia swój ślad na rozwoju konwencji. Zaryzykowałabym nawet stwierdzenie, że

¹⁰⁹ Zob. Stephen Halliwell, *The Aesthetics of Mimesis: Ancient Texts and Modern Problems*, Princeton 2002, s. 308.

¹¹⁰ *Ibidem*, s. 310.

¹¹¹ Zob. T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 29.

¹¹² Obserwację tę zawdzięczam dyskusji z Pawłem Grabarczykiem. Zob. Paweł Grabarczyk, *Typology of realisms. An ontology-based model of types of realism in video games* (prezentacja konferencyjna), DiGRA 2015, 14–17 maja 2015, Uniwersytet Leuphana, Lüneburg.

o ile science-fiction jest zależne od stanu wiedzy naukowej – głównie w obszarze nauk ścisłych, to fantasy jest w podobny sposób związane z mediewistyką oraz dziedzinami pokrewnymi, chociażby językoznawstwem historycznym, czego dowodem jest przecież twórczość samego Tolkiena. Z kolei George R. R. Martin inspirował się w swoim cyklu powieściowym angielską Wojną Dwóch Róż, eksplorując dynastyczne i rodowe zależności tamtego okresu. Niemniej nie chodzi mi tutaj jedynie o pewne ogólne nawiązania narracyjne do autentycznych wydarzeń, ale zupełnie konkretne zdarzenia fabularne lub elementy scenografii. Nie bez przyczyny opisywana przez Sapkowskiego technika walki wiedźminów, choć brzmi bardzo efektownie na kartach powieści – głównie ze względu na użycie wielu terminów fachowych, była ostro krytykowana przez fanów, gdyż z regułami szermierki nie ma wiele wspólnego i w średniowiecznym pojedynku Geralt nie miałby wielkich szans na odniesienie zwycięstwa. W tym kontekście znamienne jest wykorzystanie w grach CD Projekt RED umiejętności zawodowych kaskaderów doświadczonych w starciach zbrojnych, których sekwencje ruchów zostały przeniesione za pomocą techniki *motion capture* do świata gry i wykorzystane w animacji scen walki. Wprawdzie ze względów widowiskowych nie rezygnuje się w takich inscenizacjach z niepraktykowanej (i niepraktycznej) walki oburącz, gdyż podobnie jak w kinie nadrzędnym celem estetycznym jest spektakl, to jednak względna dbałość o realizm własności jest już zabiegiem wysoce wskazanym i docenianym przez zaangażowanych odbiorców.

2.9. Charakterystyka fantasy

Przyjmuję **definicję fantasy** opartą na jej cechach specyficznych wobec innych nurtów fantastyki, do których zaliczam wymienione przez Majkowskiego kluczowe właściwości¹¹³:

- 1) **inność**, geograficzną i chronologiczną odrębność od obszarów utożsamianych z rzeczywistością potoczną;
- 2) obecność w tak ukształtowanych realiach elementów fantastycznych motywowanych **magią**;
- 3) umowną dawność, **średniowieczność**.

Wszystkie te punkty dotyczą tak naprawdę odrębności fantastycznych światów możliwych wobec fikcji wykreowanej w konwencji realistycznej. Przez realizm rozumiem tutaj taki warsztat literacki, który skupia się na oddaniu własności naszej codziennej empirii wraz z zależnościami, które ją cechują, czy to natury społecznej, ekonomicznej czy też biologicznej lub fizycznej – zgodnej z naszym aktualnym stanem wiedzy. Z kolei fantastyka operuje tymi samymi elementami, ale zestawia je w niezwykłych konfiguracjach i układach, dekonstruuje naszą rzeczywistość na wielu poziomach, aby następnie redefiniować

¹¹³ Zob. *ibidem*, s. 331.

znane nam zestawienia. Stąd też wrażenie inności, którego doświadczamy w kontakcie z tekstem.

W przypadku fantasy owa *inność* jest jednak dość charakterystyczna, powiązana z kategorią cudowności związanej silnie z wykorzystaniem magii. Niemniej uniwersa fantasy zbudowane są z elementów fantastycznych, które nie są konieczne cudowne ontologicznie w sensie wtórnym, to znaczy nie są nadnaturalne w ramach porządku świata przedstawionego. Magia została dawno włączona w porządek mimetyczny w literaturze fantasy, gdyż jest opisywana jako rzemiosło z uwzględnieniem konwencji realistycznej¹¹⁴. Jak mówi Pustowaruk, magia jest w fantasy równie skuteczna jak technika w rzeczywistości potocznej¹¹⁵. Niemniej elementy te otacza zazwyczaj aura cudowności – tajemnicy czy wręcz tabu towarzyszącego artefaktom o szczególnej wartości symbolicznej, która kreowana jest za pomocą specyficznych zabiegów językowych i narracyjnych. Jeśli nawet magiczność danego przedmiotu zostanie wyjaśniona i sprowadzona do procesów racjonalnie wytłumaczalnych, to w dalszym ciągu będzie on istotny w fikcyjnym porządku symbolicznym. Do podobnych rozgraniczeń między cudownością a innością dochodzi Pustowaruk, określając mianem inności taką formę cudowności, która funkcjonuje w danym świecie przedstawionym jako naturalny porządek rzeczy, a wydaje się niezwykła tylko z naszej perspektywy¹¹⁶.

Jak trafnie zauważył Lem, „krasnoludek istnieje inaczej, niż ślimak latający”¹¹⁷. Co jest niejako odpowiedzią na pytanie stawiane przez Majkowskiego: „czy każdy element tekstu, dla którego czytający nie znajduje odpowiednika w swojej wiedzy o świecie pozaliterackim oraz prozie realistycznej, staje się elementem Krainy Czarów?”¹¹⁸ W tym kontekście wyznacznikiem jest kompetencja kulturowa odbiorcy, która zadecyduje o rozpoznaniu motywu ludowego i wywołaniu odpowiedniego efektu gatunkowego – odnoszącego do baśni lub fantasy, podczas gdy ślimak latający będzie raczej kojarzony z science-fiction. Choć w moim przekonaniu zależne jest to także od otoczenia, w jakim fruwający brzuchonóg się ujawni i jakimi środkami językowymi oraz narracyjnymi owo ujawnienie zostanie przeprowadzone. Niemniej, jeśli chcemy trzymać się wyłącznie inspirującej Tolkiena Fairyland, to obecność ślimaków latających w tym imaginariu nie jest historycznie potwierdzona i ten czynnik jest rozstrzygający.

Ostatnim istotnym punktem jest aspekt anachroniczny twórczości fantasy. Nie wszystko co *inne* w fantasy jest cudowne, lecz wszystko jest *quasi*-średniowieczne. Fantastyczne elementy są inspirowane obecną w naszej kulturze wizją średniowiecza, a szczególnie jego wiktoriańskim wyobrażeniem, które także wpłynęło na funkcjonujący za czasów młodości Tolkiena obraz Fairyland. Tak reinterpretowane Wieki Średnie nie są już epoką historyczną,

¹¹⁴ Zob. *ibidem*, s. 205.

¹¹⁵ Zob. M. Pustowaruk, *Od Tolkiena...*, s. 23.

¹¹⁶ Zob. *ibidem*.

¹¹⁷ S. Lem, *Fantastyka...*, s. 16.

¹¹⁸ T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 43.

ale pewnym zespołem efektów gatunkowych kreującym wrażenie dawności w oparciu o folklor europejski.

Fantasy jest gatunkiem, który wykształcił się w specyficznym kontekście kulturowym, więc o ile dla odbiorcy zachodniego wskazanie różnic między przywołanymi nurtami fantastyki nie jest zadaniem oczywistym, to w skali globalnych relacji interkulturowych posttolkienowskie fantasy – rozumiane jako etykieta odnosząca się do centrum pewnego zbioru rozmytego – jest bez trudu rozpoznawalne we wszystkich mediach.

2.10. Fantasy transmedialne

Gatunki tematyczne są wyjątkowym przykładem warstwy gatunkowej, ponieważ nie są uzależnione od specyfiki konkretnego materialnego medium. Omawiana przeze mnie konwencja fantasy, rozumiana jako zespół cech charakterystycznych dla pewnego rodzaju fikcji, może zostać przeniesiona w dowolny kontekst medialny. Popularność światów fantasy w literaturze, grach cyfrowych, kinie, telewizji, komiksie, muzyce, malarstwie i innych sztukach dowodzi, że mamy do czynienia z konwencją wszechstronnie wykorzystywaną w przestrzeni transmedialnej.

Określenie to jest najczęściej kojarzone z opisaną przez Henry'ego Jenkinsa kategorią opowiadania transmedialnego, definiowanego jako opowieść, która „rozwija się na różnych platformach medialnych, a każdy tekst stanowi wyróżniającą się i ważną część całości”¹¹⁹. Przykładem najczęściej wymienianym w tym kontekście są dwie ostatnie części trylogii *Matrix* (2003, reż. A. i L. Wachowscy), gdzie poszczególne fragmenty narracji zostały rozmieszczone w różnych mediach – m.in. filmie fabularnym i animowanym oraz grze komputerowej. Omawiane zjawisko dotyczy najczęściej wielkich franczyz medialnych, które zaczęły powstawać w latach 80. XX w. wraz z konsolidacją rynku i wyłonieniem się takich gigantów przemysłu rozrywkowego jak Time Warner czy współczesny Disney¹²⁰. W tym kontekście ugruntowało się – poprzedzające Jenkinsa i wprowadzone przez Marshę Kinder – pojęcie systemu rozrywkowego, dla którego inspiracją była franczyza *Wojownicze Żółwie Ninja*¹²¹. W obydwu przypadkach mowa o odgórnie zaplanowanej i komercyjnie uмотywowanej strategii adaptacji elementów fikcyjnych do wielu mediów przez podmiot posiadający prawo własności intelektualnej do ich konkretnej adaptacji. Dobrym przykładem takiego działania pochodzącym z rodzimej branży rozrywkowej jest seria gier *Wiedźmin* (CD Projekt RED 2007–), która stanowi

¹¹⁹ H. Jenkins, *Kultura konwergencji...*, s. 95.

¹²⁰ Zob. Derek Johnson, *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*, New York 2013, s. 4.

¹²¹ Zob. Piotr Sitarski, *Dokąd prowadzą ścieżki prawdy. O narracji w systemie rozrywkowym „Z archiwum X”*, [w:] *Między innowacją a powtórzeniem. Seryjność w kulturze*, red. Alicja Kisielewska, Kraków 2004.

spójną w zakresie identyfikacji wizualnej franczyzę, opartą na motywach z powieści i opowiadań Andrzeja Sapkowskiego. Można jednak sobie wyobrazić, że powstanie w przyszłości inna interpretacja tego świata, gdzie być może głównym medium nie będą nawet gry, tak jak by to mogło nastąpić w sytuacji kolejnej filmowej adaptacji uniwersum wiedźmińskiego. Podobnie rzecz się ma w przypadku redefinicji komiksowych superbohaterów w rodzaju Batmana, Spidermana czy Supermana, ale też bohaterów literatury takich jak Sherlock Holmes, gdzie kolejne interpretacje (tzw. *reboot*) owocują zazwyczaj kreacją nowej marki. Ostatnio mieliśmy do czynienia z takim „odświeżeniem” postaci Człowieka Pajaka, kiedy niedługo po trylogii *Spider-mana* Sama Raimiego (2002–2007), wyprodukowano *Niesamowitego Spider-mana* Marca Webba (2012–). Problematykę tę omówię szerzej w kontekście przywołanej produkcji CD Projekt RED w rozdziale piątym, w tym miejscu chciałabym tylko zaznaczyć, że transmedialność fikcji stała się szczególnie widoczna dopiero w ostatnich trzydziestu latach, a to za sprawą rozwoju zjawiska franczyzy medialnej.

Przenoszenie elementów fikcyjnych między książką, grą czy kinem rodzi konieczność pewnych transformacji wynikającą ze specyfiki danego medium. Odnośnie do transmedialnego funkcjonowania światów fantasy, Mark J. P. Wolf wprowadza pięć kategorii tego rodzaju przemian, którym podlega treść: (1) **deskrypcja** (adaptacja za pomocą słów), (2) **wizualizacja** (adaptacja za pomocą obrazu lub formy), (3) **auralizacja** (adaptacja za pomocą dźwięku), (4) **interaktywizacja** (adaptacja za pomocą medium interaktywnego) i (5) **deinteraktywizacja** (adaptacja z medium interaktywnego do medium nieinteraktywnego)¹²². Co zaskakujące, Wolf w ogóle nie odwołuje się do koncepcji remediacji Boltera i Grusina, której jego propozycja jest wszakże ciekawym uzupełnieniem. Oryginalnie remediacja dotyczy wykorzystania języka i estetyki jednego medium w drugim medium, a więc przykładowo remediacją języka filmu w grach cyfrowych jest przeniesienie pracy operatora filmowego poprzez wykorzystanie tych samych zabiegów za pomocą wirtualnej kamery w środowisku gry. Wyszczególnione przez Wolfa typy transformacji można swobodnie potraktować jako specyficzne kierunki remediacji, gdzie przedmiotem transferu jest jednak nie samo medium, ale osadzona w nim treść. Nie zamierzam jednak skupiać się na konkretnych wątkach i motywach fabularnych, ponieważ obszarem mojego zainteresowania będzie remediacja efektów gatunkowych.

Przykładowym efektem gatunkowym związanym z fantasy jest rzucanie czarów. Deskrypcja dotyczyłaby przedstawienia opisu owego efektu na poziomie wypowiedzi korzystającej z języka naturalnego, a zatem nie tylko literatury lub poezji, ale także gawędy. Dla Wolfa zaliczają się do tej kategorii wszelkie formy medialne: oralna, analogowa lub cyfrowa, lecz chcąc trzymać się koncepcji remediacji należałoby je w tym względzie rozdzielić. Wydaje się, że w przypadku fantasy dominowałby opis literacki jako historycznie charakterystyczny dla tego gatunku. Rzucanie czarów jest prezentowane zazwyczaj w formie fachowego objaśnienia, traktującego magię jako rzemiosło, a więc

¹²² Zob. M. J. P. Wolf, *Building...*, s. 250.

z wykorzystaniem zmyślnego żargonu profesjonalnego tej dziedziny. Często także pojawia się deskrypcja wizualnego efektu, jeśli nie samego wywołania czaru (np. kula ognia), to efektów jego rzucenia (np. dokonanych zniszczeń). Z kolei wizualizacja nie ograniczałaby się do malarstwa czy grafiki, ale do wszelkiego rodzaju obrazowania uwzględniającego zarówno obiekty dwuwymiarowe, jak i trójwymiarowe czy projekcje. Nie uwzględnia jednak Wolf kwestii wykorzystania języka i konwencji filmowych, wypracowanych w trakcie rozwoju medium filmowego, co moim zdaniem jest istotnym pominięciem. W kinie punkt ciężkości spoczywa oczywiście na wrażeniu audiowizualnym, które nierzadko w przypadku kluczowej roli, jaką odgrywają efekty specjalne w produkcjach wysokobudżetowych tego gatunku, jest jedną z głównych atrakcji kreowanego spektaklu. Aspekt „fachowości” jest w dalszym ciągu oddany za pomocą gry aktorskiej symulującej nierzadko nawet nie rutynę, ale pewną nonszalancję wykonywanych magicznych procedur lub wręcz przeciwnie, podkreślającej ich znaczenie i fabularną doniosłość. Dość rzadko omawianym w medioznawstwie przykładem transformacji jest auralizacja, choć liczne zespoły muzyczne tworzą utwory nie tylko inspirowane światami fantasy, ale czasem odśpiewywane nawet w fantastycznych językach. Udźwiękowanie jako osobna forma, niebędąca częścią audiowizualnej prezentacji, charakteryzuje się osobną dramaturgią i nierzadko stosowanym środkiem w interpretacji magicznych aktywności jest inkantacja zaklęć w pierwszej osobie. Z kolei interaktywizacja, która mnie interesuje najbardziej, łączy się w przypadku gier komputerowych z umotywowaniem użycia magii w mechanice rozgrywki, najczęściej w samej walce, ale także przy wytwarzaniu magicznych przedmiotów. Wreszcie jej przeciwieństwo, a więc deinteraktywizacja będzie miała zazwyczaj za zadanie – jeśli tekstem wyjściowym jest gra – oddanie doświadczenia rozgrywki, co się osiąga zazwyczaj za pomocą jednej charakterystycznej sceny lub sekwencji, pieczołowicie odtwarzającej sceny walki z użyciem magii.

Transformacje efektów gatunkowych fantasy wiążą się także ze zmianą statusu fantastyczności. Tworzenie złudnych wyglądów jest czym innym w literaturze, która nie operuje obrazem, a czym innym w grze cyfrowej, która operuje symulacją – coraz częściej z wykorzystaniem rzeczywistych własności znanych z empirii. W tym kontekście znamienym jest wykorzystanie w grach fantasy techniki *motion capture*, a więc operowanie poziomem realizmu własności, który w ogóle nie występuje w literaturze. Jak zauważa Sitarski odnośnie do kreacji pseudośrodków wirtualnych, nie chodzi o przenoszenie konstrukcji myślowych, jak ma to miejsce chociażby w literaturze, ale „nagich sygnałów docierających do mózgu z otoczenia”¹²³.

Realizm (Rozdz. 2.8), a więc tym samym fantastyczność są związane z aktualnym stanem wiedzy naukowej nie tylko na poziomie tego, co postrzegamy za możliwe, ale także w zupełnie praktycznym sensie możliwości symulacyjnych oferowanych przez techniczny rozwój mediów. Zagadnienie *mimesis* w odniesieniu do gier o tematyce fantasy jest wobec tego zdecydowanie bardziej

¹²³ Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 70.

złożone niż w innych mediach. Mamy do czynienia nie tylko z ontologiczną konstrukcją, która zawiera elementy określonej konwencją proveniencji, a więc w przypadku fantazy – inne, magiczne i dawne, ale także mimetyczne w sensie odnoszącym się do wiarygodności reprezentacji w sensie zmysłowym. Przejawia się ona realizmem własności, jak w przypadku animacji ruchu smoka inspirowanej chodem gada lub autentyzmu graficznego przedstawienia pokrywającej go łuski, jeśli oczywiście będzie to wizja smoka gadopodobnego. Wobec tego zawieszenie niewiary jest efektem znacznie trudniejszym do osiągnięcia, gdyż wynurzenie z immersji może nastąpić z powodu większej liczby potencjalnych czynników (m.in. błąd animacji, defekt algorytmu lub nieintuicyjność interfejsu) niż w przypadku powieści. Jak spostrzega Prajzner:

[...] im większa „umowność” systemu reprezentacji, tym większa szansa na doznanie immersyjne. [...] abstrakcyjny system języka zdolny jest stworzyć tekst, który możemy metaforycznie określić jako okno na to, co dzieje się poza nim, rozwija się w jakiejś przestrzeni i w jakimś czasie, poza jego ramą. W przypadku reprezentacji wizualnej (odtworzonej wyglądy obiektów, które znamy z rzeczywistości) istnieje ryzyko, co często się zdarza, jeśli jest ona wygenerowana komputerowo, że pewne wyglądy czy zachowania obiektów uznamy za „nienaturalne” i w ten sposób „wybudzimy się” z immersyjnego transu¹²⁴.

Jednak realizm w grach nie sprowadzałby się do takiej realizacji wirtualnego środowiska, która byłaby nieodróżnialna od rzeczywistości, co zresztą nie jest celem twórców gier. Nawet jeśli będziemy posiadać niezwykle realistyczne środki kreacji świata gry, to immersja na poziomie wyobrażeniowym¹²⁵ i tak pozostanie kategorią tekstową, a nie techniczną. Co więcej, podobnie jak w filmie, często ze względów widowiskowych podejmowane są takie rozwiązania, które nie mają wiele wspólnego z autentyzmem. Przykładowo, najczęściej nie znajdziemy w wewnątrzgrywym sklepie replik historycznego oręża, lecz wykreowane przez grafików fantastyczne permutacje popularnego w tej epoce uzbrojenia.

Jak spostrzega Mirosław Filiciak w swoim studium pejzażu transemiedialnego *Media, wersja beta*, „film od wielu lat pełni rolę jednego z podstawowych interfejsów współczesnej kultury, nie tylko jako środek przekazu, ale także źródło konwencji obrazowych w innych mediach”¹²⁶. Nie bez przyczyny od czasu sukcesu Tolkienowskiej trylogii Petera Jacksona typowy krasnolud w grach wygląda jak filmowy Gimli. Nic dziwnego, że Tolkien był sceptyczny wobec sztuk wizualnych w służbie fantazji, mówiąc, że proponują tylko jedną wersję reprezentacji, ograniczając tym samym wyobraźnię odbiorcy¹²⁷. W jego przekonaniu literatura oferuje znacznie więcej, będąc jednocześnie

¹²⁴ K. Prajzner, *Tekst...*, s. 38.

¹²⁵ Zob. Laura, Ermi, Frans Mäyrä, *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion*, Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, 2005, s. 7–8.

¹²⁶ Mirosław Filiciak, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*, Gdańsk 2013, s. 113.

¹²⁷ Zob. J. R. R. Tolkien, *Listy...*, s. 79.

uniwersalna i bardzo szczegółowa w opisie. Niemniej na warstwę fantasy w grach bardzo silnie wpłynęły adaptacje Tolkienowskiego legendarium, a nie tylko sama powieść (patrz: Rozdz. 5.3).

Pierwszy wybuch popularności fantasy w mediach audiowizualnych głównego nurtu nastąpił na początku lat 80. XX w., kiedy to wraz z sukcesem kina nowej przygody zaczęto interesować się fantastyką nie tylko w ramach produkcji kina klasy B. Wyprodukowano wtedy takie filmy, jak *Dragonslayer* (1981, reż. Matthew Robbins), *Conan Barbarzyńca* (1982, reż. John Milius) czy *Krull* (1983, reż. Peter Yates)¹²⁸. Ich oddziaływanie na zbiorową wyobraźnię było znaczące, a od tego czasu fantasy uformowało własną niszę rynkową w branży filmowej. Największym sukcesem kinowego fantasy, a być może nawet fantasy w ogóle, jeśli chodzi o rozpoznawalność tego gatunku w kulturze popularnej, było zdobycie przez *Powrót króla* – 11 Oscarów w 2004 r. Tym samym powtórzony został rekord *Ben Hura* (1959, reż. William Wyler) i *Titanica* (1997, reż. James Cameron). Najważniejszą ze wszystkich nagród była oczywiście statuetka za Najlepszy Film, gdyż nagrody techniczne filmy fantastyczne otrzymywały już wielokrotnie. Time Warner zainteresował Śródziemniem nowe pokolenie oraz odbiorców z nowych regionów świata. O ile *Władcę Pierścieni* przetłumaczono na ograniczoną liczbę języków (ok. 30 do premiery *Drużyny Pierścienia* w 2001 r.), to film był dystrybuowany prawie we wszystkich krajach.

Do popularyzacji konwencji przyczynił się także w dużym stopniu cykl powieściowy o Harrym Potterze, który w przeciwieństwie do zyskującego popularność stopniowo i na przestrzeni kilku dekad Śródziemia, stał się globalnym fenomenem – noszącym miano „Potteromanii” – w ciągu zaledwie kilku lat. Choć intensywność kariery uniwersum stworzonego przez J. K. Rowling przyniosła niezwykle bogactwo wszelkiego rodzaju tekstów, to wtórność wykreowanego świata, także na poziomie poszczególnych adaptacji (np. zdecydowanie przeciętne produkcje EA Games), rodzi moje przypuszczenie, że jego popularność może w przyszłości ulec zmianie. Z pewnością seria pozostanie istotnym zjawiskiem literatury młodzieżowej, ale, jak sądzę, silnie powiązaniem jedynie z pokoleniem na nim wychowanym. Dla „pokolenia Harry’ego Pottera”, a więc generacji młodych czytelników, którzy, począwszy od wydania pierwszej części cyklu powieściowego J. K. Rowling w 1997 r., niejako dorastali w oczekiwaniu na premiery kolejnych tomów, będzie to doświadczenie formatywne. Niemniej dla dzieci urodzonych przykładowo 10 lat później – w 2007 r., Harry Potter będzie już cyklem wydanym, a także w całości sfilmowanym¹²⁹. Kolejne pokolenia czytelników Harry’ego Pottera nie doświadczą już tego wyjątkowego,

¹²⁸ Warto wspomnieć, że z tego samego okresu pochodzi oniryczny *Rycerz* (1980) Lecha Majewskiego, któremu jednak bliżej do *Lancelot du Lac* (1974) Roberta Bressona niż do angloamerykańskiego kina fantasy tej epoki, gdzie zło jest namacalną bestią ożywioną animatroniką, a nie przyczyną dylematów moralnych bohaterów.

¹²⁹ Co nie jest bez znaczenia, gdyż filmowe trylogie Petera Jacksona bywają bardziej rozpoznawalne od swoich pierwowzorów literackich. Co znajduje nawet odzwierciedlenie w określeniu *Ringer* (pol. Pierściennik) odnoszącym się do fana uniwersum tolkienowskiego, ale przede wszystkim w jego filmowej interpretacji.

nacechowanego niecierpliwością, rodzaju „Potteromanii”. Niezależnie jednak od pokoleniowego znaczenia przygód chłopca z blizną w kształcie błyskawicy, należy uznać znaczenie ekonomiczne, jakie fantasy zyskało wraz powodzeniem finansowym wymienionych dwóch marek w Hollywood i poza nim. Jak wiemy z historii instytucjonalnej kina, jest to chyba jedyny czynnik, który może zapewnić powodzenie gatunku w wielkich wytwórniach i skłonić do adaptacji także innych tekstów, jak to miało miejsce w przypadku twórczości kolejnego Inklinga – *Opowieści z Narnii* C. S. Lewisa.

Fantasy inspiruje także liczne zespoły muzyczne ze szczególnym uwzględnieniem wszelkich podgatunków pochodzących od heavy metalu oraz hard rocka. Warto tutaj wymienić chociażby austriacką grupę black metalową Summoning, która wykonuje niektóre utwory w językach wymyślonych przez Tolkiena, raczej orkijskich niż elfickich. Związki tego rodzaju muzyki z fandomem fantasy są dość silne, czego dowodem są odbywające się często koncerty w ramach konwentów fantastyki. Jako ciekawostkę dodam, że w pierwszym zwiastunie gry *Wiedźmin* z 2004 r. wykorzystano właśnie tego rodzaju ścieżkę dźwiękową. Rzadko jednak twórcy gier decydują się na umieszczenie tak intensywnych brzmieniowo kompozycji w tle rozgrywki, gdyż nie współgrają one z dźwiękami interfejsu, zaburzając funkcję komunikacyjną.

Zapózyczenia z *Władcy Pierścieni* są obecne także w komiksie, jedną z bardziej interesujących propozycji w tym zakresie jest chyba graficzna powieść fantasy *Szninkiel* (1986–1987) autorstwa belgijskiego scenarzysty Jean Van Hamme’a i znakomitego polskiego rysownika Grzegorza Rosińskiego. Główna postać niczym Frodo musi stawić czoło stojącej przed nią roli dziejowej, choć rola opatrności w tym świecie jest zasadniczo odmienna niż u Tolkiena. Styl wizualny Rosińskiego nie stał się jednak inspiracją dla produkcji fantasy w innych mediach. Zdecydowanie większe znaczenie odegrali tu czołowi ilustratorzy tolkienowscy – Alan Lee i John Howe, którzy tworzyli grafikę koncepcyjną filmów Jacksona.

Wraz ze zmianą roli kina w kulturze popularnej i przejęciem przez serial telewizyjny prymu w tworzeniu złożonych i prowokujących narracji, największym współczesnym fenomenem fantasy jest serial HBO *Gra o tron*, który stanowi adaptację prozy George’a R. R. Martina. Nie jest to pierwszy serial fantasy, który odniósł międzynarodowy sukces, gdyż można przywołać rozpoznawalnego w znacznej części Europy *Robina z Sherwood* (1983–1986) produkcji brytyjskiej, którego reedycje ukazują się do dzisiaj. Niemniej skala sukcesu i rozmach inscenizacyjny produkcji amerykańskiej jest bezprecedensowy. Producenci David Benioff i D. B. Weiss mają przed sobą pod wieloma względami wyjątkowe zadanie, ponieważ *Pieśni Lodu i Ognia* Martina nie są dziełem ukończonym, co rodzi problemy natury logistycznej, gdyż serial będzie prawdopodobnie powstawał szybciej niż kolejne części cyklu. Co więcej, pisarz bierze udział w produkcji serialu i sam przyznaje, że telewizyjna interpretacja niektórych postaci wpłynęła na jego wizję dalszych części historii¹³⁰. Zresztą

¹³⁰ Jak chociażby w sytuacji, kiedy serialowa interpretacja postaci Oshy skłoniła G. R. R.

na rozwój twórczości Martina w ogóle istotny wpływ miały amerykańskie seriale telewizyjne, gdyż pracował wiele lat jako ich scenarzysta, oraz gry fabularne, których jest wielkim admiratorem. Być może dlatego charakter narracji prowadzonej w świecie Westeros obfituje w zwroty i zawieszenia akcji, dając wyraz indeterminizmowi rządzącemu tym tego uniwersum – niezgodnemu z ideą obecną w prototypie Tolkiena¹³¹. Zresztą *Pieśni Lodu i Ognia* powstały jako dzieło literackie tylko dlatego, że kontekst produkcyjny serialu telewizyjnego w latach 90. ubiegłego wieku nie pozwalał na inscenizację epickiej wizji twórcy. Właśnie ze względu na nieskrępowaną ograniczeniami realizacyjnymi literacką kreację świata najczęściej uniwersa fantasy powstają najpierw na kartach powieści, aby dopiero później trafić do bardziej wymagających ekonomicznie kontekstów produkcyjnych, jeśli wcześniej udało im się odnieść sukces finansowy. Przynajmniej taka logika adaptacji dominuje współcześnie, a jeśli możemy podobną tendencję zaobserwować we wcześniejszych okresach historycznych, to wynika ona z chronologii rozwoju mediów. Z tej przyczyny niezwykle interesujące dla historyka mediów są cykle fantasy z najdłuższą tradycją, gdyż wraz z rozwojem kolejnych technik medialnych mogły się systematycznie remediować za pomocą coraz to nowszych form wyrazu. Przykładem takiego uniwersum jest przede wszystkim Śródziemie, ale także do pewnego stopnia świat Wiedźmina.

Badacze zajmujący się fantastyką jako odmianą piśmiennictwa wyrażają niekiedy obawy, że „[z]anim udało się wypracować aparat badawczy przeznaczony do opisu tej literatury, zaczęła ona stopniowo tracić swoją «literackość» i stawać się powoli domeną mediów niedrukowanych [...]”¹³². Aczkolwiek proces intermedializacji, o którym mowa, jest faktem, to nie wydaje mi się, aby powstające w XX w. gatunki mogły być nawet na swym etapie „literackim” niezależne od mediów niedrukowanych. Choć Tolkien nie cenił kina, to był zafascynowany twórczością malarską prerafaelitów, która z pewnością wywarła na niego wpływ. Przypadek Martina wskazuje zaś na coraz dalej posunięte synchroniczne zależności między mediami, co jest szczególnie silnie dostrzegalne w wypadku gatunków z tak wielkim potencjałem transmedialnym jak fantasy. Skłania to do refleksji nad potrzebą przyjęcia perspektywy intermedialnej przy badaniu przemian kultury współczesnej. Nawet jeśli mogłoby się zdawać, że wcześniej w kulturoznawstwie nie było takiej konieczności, to z pewnością jest ona widoczna teraz. Takie synchroniczne zależności, o których będę jeszcze pisać w dalszej części rozprawy, rodzą interesujące sieci wzajemnych relacji między mediami – w tym wypadku obserwowanych z punktu widzenia interaktywizacji gatunku w ramach gier cyfrowych.

Martina do zmiany losów tej bohaterki w kolejnych odsłonach literackiego cyklu. Zob. Christina Radish, *George R. R. Martin Interview GAME OF THRONES*, 17 kwietnia 2011, <http://collider.com/george-r-r-martin-interview-game-of-thrones/>

¹³¹ Zob. Majkowski, *W cieniu...*, s. 351.

¹³² D. Oramus, *O pomieszaniu gatunków...*, s. 7.

Podsumowanie

Gatunek tematyczny fantasy jest silnie identyfikowany z twórczością J. R. R. Tolkiena, która wyrasta z niemimetycznej tradycji literatury europejskiej, lecz przede wszystkim nawiązuje – za przyczyną wpływu wiktoriańskiej *fairy-tale* – do anglosaskiego Fairyland. Fantasy operuje realizmem własności, a więc choć jest bardziej oddalona na Lemowskiej osi fantastyczności od naszej codziennej empirii niż science-fiction, to w dalszym ciągu cechuje się dbałością o zachowanie reguły *mimesis* wobec rzeczywistych obiektów konstytuujących fantastyczne imaginarium. Światy możliwe w fantasy posttolkienowskim charakteryzują się innością wobec codzienności, obecnością magii i *quasi*-średniowiecznym sztafażem, osadzonym w legendarium Północy. Transmedialna kariera tego gatunku jest silnie związana z sukcesem trylogii filmowej Petera Jacksona oraz franczyzy Harry’ego Pottera.

ROZDZIAŁ 3. GATUNEK LUDYCZNY: cRPG

3.1. Kontekst historyczny

Zajmuję się gatunkami ludycznymi rozumianymi jako rodzaje gier cyfrowych, ale zanim przejdę do interesującego mnie kontekstu medialnego, chcę poświęcić chwilę historii gier w ogóle. Gatunki ludyczne interpretowane szeroko jako typy aktywności ludycznej istnieją w ludzkiej kulturze od tak dawna, że niezwykle ciężko jest zrekonstruować chronologię ich rozwoju. Przypuszcza się, że pierwsze gry miały na celu rozwijanie kompetencji dotyczących czynności związanych z przetrwaniem. W tym sensie korzeni gier podwórkowych, takich jak zabawa w wojnę, można się doszukiwać w dawnej potrzebie oswajania sytuacji konfliktu. Za jedną z najstarszych tego rodzaju praktyk uważa się grę aborygeńską *Mungan-mungan*, której zasady są zbliżone do zabawy w dwa ognie. Datuje się, że grano w nią już 10 000 lat p.n.e., a prawdopodobnie nawet wcześniej, lecz brak na potwierdzenie tej tezy konkretnych dowodów, więc jedyne, co mogą zaoferować historycy, to spekulacje¹. Zdecydowanie łatwiej badać gry, które pozostawiły po sobie materialne ślady, jak na przykład kości, które są jedną z najwcześniejszych gier losowych. Jak donosi *Encyclopedia of Play*, najstarsze odkryte kości do gry pochodzą z około 2400 r. p.n.e. i zostały znalezione w grobowcu na terenie dawnej Mezopotamii (dzisiejszy Irak)². Jednak dopiero starożytni Grecy nadali im znaną do dziś formę, w której cyfry na przeciwległych ścianach kostki sumują się do siedmiu³. Dzięki możliwości generowania losowych wyników, kości stały się istotnym elementem wielu rodzajów zabaw, w tym także gier fabularnych, z których rozwinął się interesujący mnie gatunek cRPG i gdzie czasem są nawet bezpośrednio remediowane.

Najczęściej uznaje się, że pierwsza gra elektroniczna to symulacja meczu tenisowego za pomocą maszyny liczącej i oscyloskopu – *Tennis for Two* (Higinbotham, 1958), która powstała w rządowym ośrodku naukowym w pobliżu Nowego Jorku (Brookhaven National Laboratory). Niemniej poszukiwania protoplasty gier cyfrowych sięgają dziewiętnastowiecznych wynalazków Charlesa Babbage’a, który, jak się okazuje, nie tylko zaprojektował maszynę

¹ Zob. Meredith Eliassen, *Chronology of Play*, [w:] *Encyclopedia of Play in Today's Society*, ed. Rodney P. Carlisle, London 2009, s. xxxi.

² Zob. *ibidem*.

³ Zob. Jay Laird, *Dice*, [w:] *Encyclopedia of Play...*, s. 172–173.

różnicową, ale także automat do gry w kółko i krzyżyk⁴. Można zaproponować wiele – chciałoby się rzec wariantologicznych⁵ – wersji genezy gier cyfrowych, których omówienie mogłoby zająć osobną monografię. Jednak w moim odczuciu najważniejsza jest świadomość, że chronologiczne pierwszeństwo jednej koncepcji nad drugą nie jest szczególnie istotne w sensie naukowym. Potrzeba wskazywania pionierów przywodzi na myśl wieloletnie procesy patentowe, które toczyli między sobą projektanci gier w latach 70. XX w., czy też trwające jeszcze dłużej postępowania sądowe mające na celu wskazanie twórcy pierwszego funkcjonalnego komputera⁶. Choć zapadające wyroki miały dla zwaśnionych stron wielkie znaczenie emocjonalne, to ich konsekwencje kulturowe – jak i *notabene* ekonomiczne – były raczej znikome. W świadomości zbiorowej amerykańskich odbiorców to Atari Pong (1972), a nie Magnavox Odyssey (1972) utrwalił się jako przełomowa gra telewizyjna⁷. Podobnie ENIAC Eckerta i Mauchly’ego (1945) – a nie ABC Atanasoffa i Berry’ego (1942) – jest pamiętany jako pierwszy komputer⁸. W moim przekonaniu fakty te nie są szczególnie niepokojące i nie powinny być traktowane jako przejaw swego rodzaju „niesprawiedliwości” dziejowej. Oczywiście rolą historyka gier jest odkrywanie i dokumentowanie wszystkich wariantów rozwoju medium, a być może przede wszystkim właśnie owych ślepych uliczek i zapomnianych ścieżek, lecz nie powinno nam to przesłaniać znaczenia współczesnej recepcji badanego zjawiska, ani skłaniać do pochopnych rewizji chronologii zdarzeń. Cóż bowiem z tego, że uwzględnimy możliwe funkcjonowanie automatu do gier Babbage’a na podstawie odkrytych po ponad stu latach notatek naukowca⁹, skoro nie miało to wpływu na powstanie gier arkadowych dwie dekady wcześniej. Wynalazki Babbage’a należą do innej ścieżki historii.

Historyk gier nie powinien w moim przekonaniu dążyć do określenia, która gra była, czy też raczej mogła być, pierwsza, ale która dokonała właściwej przemiany. Przychodzi tutaj na myśl termin swego czasu chętnie eksploatowany

⁴ Zob. David Monnens, *“I commenced an examination of a game called ‘tic-tac-to’”: Charles Babbage and the “First” Computer Game*, *DeFragging Game Studies – Digital Games Research Association Conference 2013*, Georgia Institute of Technology, Atlanta 26–29 August 2013.

⁵ Odwołuję się tutaj do metodologii projektu *Variantology*, prowadzonego przez Siegfrieda Zielinskiego i Eckharda Füllusa i podejmującego problematykę historii mediów. Więcej informacji: <http://variantology.com/>

⁶ Zob. Alice R. Burks, Arthur W. Burks, *The First Electronic Computer: The Atanasoff Story*, Ann Arbor 1989, s. 195–255.

⁷ Warto dodać, że z samego początku zarówno automat *Pong*, jak i konsola Magnavox Odyssey były określane mianem gry telewizyjnej, ponieważ nie funkcjonowały jeszcze terminy – gra wideo czy też gra konsolowa. Przymiotnik „telewizyjna” był o tyle adekwatny, że obydwie te urządzenia korzystały z telewizora. W obudowie automatu Atari wbudowany był zwykły komercyjny odbiornik telewizyjny, taki sam, do którego w domu można było podłączyć konsolę konkurencji.

⁸ Choć oczywiście świadomość zbiorowa może ulec przewartościowaniu, czemu sprzyja ekspozycja stała w Muzeum Historii Komputerów w Mountain View w Kalifornii, największej tego typu jednostce na świecie, gdzie przedstawiono wszystkie znane drogi rozwoju komputera, uwzględniając zarówno replikę ABC, jak i osiągnięcia brytyjskie (Colossus) oraz niemieckie (Zuse) z okresu II wojny światowej.

⁹ Zob. Bruce Collier, James MacLachlan, *The little engines that could’ve: The calculating machines of Charles Babbage*, New York 1990.

w pozytywistycznej retoryce postępu, a więc „kamień milowy” rozumiany jako epokowy wynalazek. Warto jednak pamiętać, że niektóre innowacje pojawiają się w trakcie dziejów wielokrotnie, aby dopiero ze względu na odpowiednie uwarunkowania kontekstu społecznego dokonać istotnej kulturowej przemiany. Sitarski przywołuje jako przykład tego zjawiska wielokrotne wynajdywanie druku, który po raz pierwszy pojawił się już w Sumerze około 3000 lat temu, następnie w VII w. p.n.e. w starożytnym Egipcie i prawie równocześnie w Azji, aby ostatecznie rozwinąć się w Europie dzięki prasie Gutenberga¹⁰. Łódzki badacz podkreśla, że „zasada techniczna była za każdym razem taka sama, jednak społeczne znaczenie wynalazku – nieporównywalne”¹¹. Podobnie rzecz się miała z grami arkadowymi, które miały wiele wcieleń zanim zostały przyjęte i odniosły komercyjny sukces.

Założyciel Atari – Nolan Bushnell, wprowadzając swój pomysł w życie, dokonał opisywanego przez Gaudreault i Marioną połączenia paradygmatów wcześniejszych. Po pierwsze, skorzystał ze swojego doświadczenia jako były pracownik parku rozrywki, a więc miejsca w Polsce identyfikowanego jako lunapark lub wesołe miasteczko, ale w Stanach Zjednoczonych posiadającego znacznie bardziej rozwiniętą tradycję i cieszącego się większą popularnością. Jedną z atrakcji takich miejsc są różnego rodzaju automaty rozrywkowe, od maszyn siłowych po urządzenia z nagrodami. Po drugie, od czasu studiów na Uniwersytecie w Utah był zafascynowany grą *Spacewar!* (Russell i in., 1962), kosmiczną strzelaniną stworzoną przez studentów MIT na potrzeby komputera DEC PDP-1. Zestawienie tych dwóch kontekstów było źródłem powstania innowacji, lecz warto pamiętać, że Bushnell nie był jedynym eksperymentatorem na tym polu. Zanim zrealizował swój projekt, klon gry z MIT pod nazwą *Galaxy Game* (Pitts, Tuck, 1971) został udostępniony w formie automatu wrzutowego na Uniwersytecie Stanforda. Niestety, pomimo sukcesu na kampusie produkcja zamknęła się na dwóch egzemplarzach ze względu na niezwykle kosztowną konstrukcję, której podstawę stanowił minikomputer DEC PDP 11/20¹². Wkrótce potem założyciel Atari wprowadził na rynek swój pierwszy model automatu – *Computer Space* (Syzygy Engineering, 1971), ale urządzenie to miało zbyt skomplikowany interfejs dla użytkowników nieobeznanych z nowymi technologiami i w efekcie okazało się finansowym fiaskiem. Dopiero bezpośrednia inspiracja¹³ konsolą Magnavox Odyssey, zaprojektowaną przez Ralphi H. Baera, na której można było zagrać w symulację ping-ponga, doprowadziła do powstania legendarnego już klasyka Atari. Gra została

¹⁰ Zob. Piotr Sitarski, *Niepowodzenie projektu rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?*, red. Eugeniusz Wilk, Iwona Kolańska-Pasterczyk, Kraków 2008, s. 255.

¹¹ *Ibidem*.

¹² Zob. Tristan Donovan, *Replay: the history of video games*, Lewes 2010, s. 5.

¹³ Inspiracje projektem Ralphi H. Baera stały się przyczyną ciągnących się później przez wiele lat procesów patentowych, które zakończyły się ugodą. Warto jednak pamiętać, że *Pong* Atari był także klonowany bez skrupułów przez liczne firmy na całym świecie, szczególnie wersja konsolowa. Jednym z takich klonów była polska konstrukcja wyprodukowana przez Elwro – TVG-10.

skonstruowana przez Ala Alcorna na polecenie Bushnella i cechowała się niezwykłą prostotą oraz wręcz intuicyjnym sterowaniem. W stosunku do pierwowzoru została wzbogacona o dźwięk uderzenia piłeczki i licznik punktów, co doskonale sprawdziło się w przestrzeni barowej, gdzie wcześniej królowały flippery. Jak widać, sukces *Ponga* był efektem zestawienia wielu praktyk kulturowych, które istniały już wcześniej: automatów rozrywkowych (model biznesowy), salonów gier (aktywność), pierwszych gier komputerowych (technika) oraz telewizyjnych (tryb rozgrywki), flipperów (budowa, dźwięk) czy wreszcie gry w ping-ponga (rozgrywka). Niemniej łączenie istniejących paradygmatów w nowej konfiguracji musiało także doprowadzić do powstania wartości dodanej. Jak spostrzegają Montfort i Bogost, „techniczne innowacje są często rozumiane jako akt stworzenia nowej technologii, [...]. Jednak [...] mogą także oznaczać użycie istniejących technicznych ograniczeń w nowy sposób, coś co wytwarza interesujące efekty, kiedy jest zestawione z kreatywnym celem”¹⁴.

Pong jest klasyfikowany jako gra sportowa, do którego to gatunku należy wiele tytułów z wczesnego okresu rozwoju gier, zarówno arkadowych, jak i komputerowych. Pozwala to wyraźnie zaobserwować, że gatunki gier komputerowych ukształtowały się poprzez remediację istniejących wcześniej wzorców gatunkowych, w tym wypadku mechaniki rozgrywki sportowej w tenisa lub ping-ponga. Niemniej coraz częściej zaczęły pojawiać się bardziej złożone konfiguracje znaczników gatunkowych specyficznych tylko dla gier cyfrowych. Zaczął wykształcać się język tego medium, a wraz z bogactwem tekstów pojawiła się potrzeba porządkowania powstających gier za pomocą nowych etykiet gatunkowych.

3.2. Archeologia cRPG

Na wczesnym etapie formowania się medium powstało kilka bardzo wpływowych gier, które są regularnie wymieniane jako protoplastki wielu późniejszych zjawisk. Zaryzykowałabym nawet stwierdzenie, że w efekcie ich ciągłego przywoływania stały się podstawą swego rodzaju mitu założycielskiego całej elektronicznej rozrywki. Dyskurs ten kształtuje się na dwóch płaszczyznach. Z jednej strony mówi się o przełomowych tytułach, które wprowadziły rewolucyjne innowacje w zakresie projektowania gier, a z drugiej nawiązuje do samych postaci twórców-pionierów. Podobnie jak w przypadku innych form sztuki, gry cyfrowe tworzą swoją wczesną historię wokół wybitnych jednostek wedle modelu tak chętnie powielanego w dziejach, począwszy od słynnych *Żywotów najslawniejszych malarzy, rzeźbiarzy i architektów* Giorgio Vasariego (oryg. 1550). Przykładem tej tendencji jest nagroda Pioneer Award (wcześniej First Penguin Award) przyznawana w ramach Game Developers Choice

¹⁴ Nick Montfort, Ian Bogost, *Racing the beam the Atari video computer system*, Cambridge, Mass., 2009, s. 59.

Awards¹⁵, która „docenia jednostki odpowiedzialne za rozwinięcie przełomowej technologii, konceptu gry lub projektu rozgrywki w momencie przełomowym dla historii gier wideo, torując drogę licznym twórcom gier, którzy podążyli ich śladem”¹⁶. W 2006 r. otrzymali ją Don Woods i Will Crowther, twórcy *Adventure*, która określana jest jako decydująca dla rozwoju interaktywnej fikcji, a więc w konsekwencji również MUD-ów (*Multi-User Dungeon*¹⁷), ale także jako inspiracja dla tak prominentnych gatunków jak gry przygodowe i cRPG. W dyskursie groźnym *Adventure* funkcjonuje nieco jak swego czasu *Napad na ekspres* (1903, reż. E. S. Porter) czy *Narodziny narodu* (1915, reż. D. W. Griffith) w filmoznawstwie, stanowiące symboliczne (niekoniecznie faktyczne) źródło wielu późniejszych trendów. Niemniej przypisywanie owym „kamieniom milowym” sztuk audiowizualnych tak ogromnego znaczenia łączy się z niebagatelnymi problemami natury metodologicznej, wśród których na pierwszym miejscu należy wymienić retrospektywne nadawanie etykiet gatunkowych produkcjom powstałym przed ich faktycznym wdrożeniem do języka¹⁸ oraz tworzenie hierarchii tekstów z asynchronicznego punktu widzenia. Dlatego też dystansuję się od tego rodzaju praktyk pozbawionych autokrytycznego spojrzenia, lecz nie dyskredytuję samego procesu, który wydaje mi się naturalny dla każdej nowej odmiany twórczości. Gry cyfrowe kształtują swoją tożsamość wokół tytułów posiadających szczególną wartość dla obrastającej owo medium kultury gier cyfrowych, co musi prowokować sądy wartościujące, które jednak nie mają przecież charakteru kategorycznego i mogą (a nawet powinny) podlegać kolejnym falom krytycznej oceny i teoretycznej ewaluacji. Zresztą przyczyny takiego zwrotu nie muszą leżeć w sporach natury akademickiej, ale chociażby w prozaicznej potrzebie weryfikacji źródeł historycznych.

Wokół historii powstania jednej z owych mitycznych protoplastek – gry tekstowej *Adventure*, namnożyło się wiele legend i niepotwierdzonych faktów. Niektórzy twierdzili, że pierwsza papierowa wersja miała być zabawą dla córek Willa Crowthera jeszcze pod koniec lat 60., do czego inspiracją były doświadczenia autora i jego żony jako grotołazów¹⁹. Gra miała zostać zakodowana

¹⁵ Game Developers Choice Awards są przyznawane w trakcie Game Developers Conference – najistotniejszego i największego corocznego wydarzenia tego rodzaju związanego z branżą gier, określanego nieraz jako „grows Oskary”.

¹⁶ „Pioneer Archive”, Game Developers Choice Awards, 2014, <http://www.gamechoiceawards.com/archive/pioneer.html>

¹⁷ *Multi-User Dungeon* (dosł. wieloosobowy loch) – wywodzi się od jednoosobowych gier przygodowych, których istota polegała na przeprowadzeniu gracza przez szereg zagadek i zadań do rozwiązania, co połączone jest z wędrówką przez świat gry, a powołanie tej rzeczywistości do życia odbywa się wyłącznie za pomocą środków językowych (tzw. interfejs językowy) i poprzez sieć komputerową. Zob. Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 27–28.

¹⁸ Taką praktykę odnośnie do filmowej kategorii westernu (upowszechnionej w usmie językowym w drugiej dekadzie XX w. – pierwsze użycie ok. 1912 r.) i *Napadu na ekspres* (1903) omawia szczegółowo Steve Neale w artykule *Questions of Genre*, [w:] *Film Genre Reader*, t. 3, ed. Barry K. Grant, Austin 2003.

¹⁹ Zob. Matt Barton, *Dungeons and desktops: the history of computer role-playing games*, Wellesley 2008, s. 24–28.

przez twórcę dopiero w roku 1975, a następnie udostępniona użytkownikom sieci ARPANET, aby w ten sposób przypadkowo trafić do studenta Stanforda – Dona Woodsa, który przeniósł ją w 1976 r. w bardziej uniwersalne środowisko programistyczne, dodając nawiązania do fabularnych gier fantasy. Inni z kolei podkreślają, że gra wyprzedziła chronologicznie powstanie *Dungeons & Dragons* (1974) o dwa lata²⁰, choć są także głosy, że Crowther inspirował się podobną, ale nigdy niepublikowaną grą *Mirkwood*²¹, stworzoną przez znajomego²². Jak się bowiem okazuje, przed powstaniem systemów fabularnych rozwijanych do dzisiaj, istniało wiele niezależnych gier towarzyskich, dla których natchnieniem była literatura fantasy, a przede wszystkim cieszący się rosnącą popularnością *Władca Pierścieni*.

Być może nigdy nie dowiedzielibyśmy się, jaka jest prawda, gdyby nie dociekliwość Dennisa G. Jerza, który nie tylko przeprowadził wywiady ze wszystkim członkami rodziny Crowthera i dotarł do archiwów taśmowych z zapisem studenckiego konta Woodsa, ale także dokładnie (osobiście!) zbadał trasę Colossal Cave w jaskini Bedquilt na terenie Parku Narodowego Jaskini Mamuciej²³ w Kentucky, której – jak udowodnił w materiale fotograficznym – wiernym odwzorowaniem topograficznym jest świat gry²⁴. Jak się okazuje, Will i Pat Crowtherowie sporządzili w 1975 r. na potrzeby lokalnej fundacji speleologicznej papierowe mapy jaskini, które posłużyły Willowi do zaprojektowania lokalizacji w grze. Tytuł powstawał już po rozwodzie pary jako atrakcja dla małych córek autora, od początku zawierał także elementy fantasy.

Choć już przed *Adventure* istniały inne gry o interfejsie tekstowym takie jak *Star Trek* (Mayfield, 1972), w której po prostej mapie gracz poruszał się z punktu do punktu statkiem kosmicznym przedstawionymi za pomocą kodu ASCII²⁵, to samo istnienie technologii nie oznaczało jeszcze jej wykorzystania w tak złożonych celach narracyjnych, jak ma to miejsce w programie Crowthera. Rozgrywka w *Adventure* polegała na czytaniu napisanych prozą opisów otoczenia, wprowadzaniu komend i rozwiązywaniu zagadek, aby zebrać ukryte skarby²⁶. Wspólne dzieło Crowthera i Woodsa umiejętnie zogniskowało popularne w połowie lat 70. tendencje i dzięki popularności w krajowej sieci akademickiej oraz wielu ukrytym zagadkom programistycznym, które przypadły

²⁰ Zob. Rick Adams, *The Crowther and Woods "Colossal Cave Adventure" game. Here's where it all began...*, http://rickadams.org/adventure/a_history.html

²¹ Odniesienie do Mrocznej Puszczy w świecie Środoziemia stworzonym przez J. R. R. Tolkiena.

²² Zob. Shay Addams, *CROWTHERS & WOODS*, „Computer Gaming World” 1985, vol. 5.2, s. 37.

²³ W uznaniu dla wysiłku Jerza i pasji eksploracyjnej Crowthera warto dodać, że Park Narodowy Jaskini Mamuciej obejmuje najdłuższy opisany system jaskiń na świecie (National Speleological Society, 2014).

²⁴ Zob. Dennis G. Jerz, *Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original "Adventure" in Code and in Kentucky*, „Digital Humanities Quarterly” 2007, no 1 (2).

²⁵ Zob. Johnny L. Wilson, *A History of Computer Games*, „Computer Gaming World” 1991, no 88, s. 16.

²⁶ Zob. D. G. Jerz, *Somewhere...*, s. 1.

do gustu rodzącej się na kierunkach informatycznych społeczności twórców gier – w tym autorom przyszłych produkcji cRPG, stało się jedną z najlepiej rozpoznawalnych gier tekstowych tamtych lat o tematyce fantasy.

3.3. Klasyczne cRPG

Najkompletniejszym opracowaniem historiograficznym cRPG jest monografia Matta Bartona *Dungeons and Desktops*, która z imponującą skrupulatnością przedstawia historię gatunku. Autor przyjmuje ujęcie chronologiczne, dzieląc dzieje gatunku na następujące etapy:

1. Wiek Ciemny: 1974–1979
2. Wiek Brązowy: 1979–1980
3. Wiek Srebrny: 1980–1986
4. Złoty Wiek: 1986–1993
 - 4.1. Wczesny Złoty Wiek
 - 4.2. Złoty Wiek Część I
 - 4.3. Złoty Wiek Część II
5. Wiek Platynowy: 1996–2001
6. Wiek Nowoczesny: 2001–dziś²⁷

Tak przedstawiona oś czasowa jest zapewne świadomym nawiązaniem do – znanej z Hezjoda – opowieści o karlejących pokoleniach ludzkich, które rozpoczęły swój żywot w Złotym Wieku, gdy ziemia była krainą mlekiem i miodem płynącą, aby z czasem upadać coraz niżej²⁸. Barton prezentuje narrację częściowo odwrotną wobec tej pesymistycznej koncepcji kosmologicznej, gdyż jego zdaniem początki gatunku cRPG były skromne, aby dopiero na przełomie lat 80. i 90. XX w. osiągnąć okres największej kreatywności, zwany Złotym Wiekiem – następne okresy nie są konieczne doskonalsze, a przynajmniej osąd w tej kwestii nie jest jednoznaczny. Taka koncepcja historiozoficzna ma dość dobrze rozpoznane wady, gdyż przede wszystkim deprecjonuje wczesne etapy rozwoju gatunku, wśród których liczą się tylko wspomniane wcześniej pojedyncze „kamienie milowe”. Jakkolwiek sam autor dostrzega, że „postęp nie jest ani linearny ani uporządkowany”²⁹, to jednak wpada w pułapkę retoryczną, wskazując uznane gry pewnego okresu jako arcydzieła cRPG w ogóle.

Niezwykle przydatna w tym miejscu może okazać się refleksja Fowlera, który spostrzega, że gatunki przechodzą pewne historyczne etapy rozwoju (ang. *temporal variations*)³⁰. Posługuje się on przykładem tragedii, która jako jeden z najdłużej analizowanych gatunków w historii kultury śródziemnomorskiej najdogodniej pozwala dostrzec pewne czasowe zależności. W jego opinii,

²⁷ M. Barton, *Dungeons and desktops...*, s. vii.

²⁸ Co ciekawe, taka sama koncepcja postępującego upadku pojawia się u Tolkiena, gdzie Trzecia Era żyje w cieniu osiągnięć dwóch poprzednich.

²⁹ *Ibidem*, s. 205.

³⁰ Zob. A. Fowler, *Kinds of literature...*, s. 134–136.

„można wiele powiedzieć o tragedii attyckiej, elżbietańskiej, być może nawet współczesnej, ale niewiele co ma sens odnośnie tragedii w ogóle”³¹. Fowler przestrzega, że wobec ponadczasowych prób definicji gatunku, zdecydowanie produktywniejsze jest zestawianie ze sobą wspomnianych temporalnych wariacji, a więc skupienie się na konkretnych okresach rozwoju danego zjawiska, a nie na jego całokształcie. Nawet jeśli „nie możemy zdefiniować tragedii, możemy powiedzieć coś o tym jak elżbietańska tragedia zemsty różni się od niektórych innych podgatunków”³².

Choć historia gier cyfrowych jest bez porównania krótsza niż historia dramatu, to jest już na tyle długa i złożona, że uwagi Fowlera stają się bardzo użyteczne. Zamiast próbować zdefiniować gry cRPG w ogóle, spróbujmy skupić się na określonych okresach rozwoju gatunku. A wtedy nie ma sensu analizowanie wspólnych cech gier takich jak *Bard's Tale* (Interplay, 1985) i *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011). Podobnie nie ma sensu przyrównywać prac Charlesa Dickensa i Alaina Robbe-Grilleta, gdyż zdecydowanie lepiej możemy zrozumieć ich dzieła, jeśli spojrzymy na współczesny im kontekst historyczny. Jednocześnie należy przyznać, że periodyzacja dokonana przez Bartona jest o tyle adekwatna, że oddaje faktyczne fazy przemian, a okres nazywany Złotym Wiekiem rzeczywiście cechował się wysypem interesujących tytułów o zauważalnym podobieństwie, jeśli chodzi o rodzaj oferowanego doświadczenia rozgrywki.

Mniej więcej w połowie lat 80. XX w. „RPG” (jeszcze nie „cRPG”) stało się rozpoznawalną etykietą gatunkową, jeśli chodzi o gry komputerowe, i zarazem okrzepło jako formuła gatunkowa. Tytuły takie jak wychwalane przez Bartona *Pool of Radiance* (Strategic Simulations, 1988) były uznawane za najlepsze gry, jakie kiedykolwiek powstały w tym gatunku, o czym mogą świadczyć recenzje w czasopismach poświęconych grom komputerowym, takich jak „Commodore User”³³. Charakteryzowały się one wierną remediacją systemów fabularnych do tego stopnia, że *Pool of Radiance* powstało nie tylko na licencji *Advanced Dungeons & Dragons* i dzieje się w stworzonym na potrzeby systemu świecie *Forgotten Realms*, ale także scenariusz gry został opracowany przez projektantów z wydawnictwa TSR (wydawca *AD&D*). W oparciu o silnik zaprogramowany na potrzeby tego przeboju powstała cała seria gier cRPG – nazywana *Gold Box* (pol. Złote Pudełko), upowszechniająca jeszcze przyjętą formułę. Zaliczyć do niej należy specyficzne rozwiązania technologiczne, wśród których na pierwszym miejscu lokuje się specyficzny interfejs z charakterystycznym widokiem na mapę o zmiennej perspektywie uzależnionej od trybu rozgrywki.

Istotne były także rozwiązania projektowe, a przede wszystkim wysoki poziom trudności. Do gry dodane zostały materiały drukowane o łącznej objętości kilkudziesięciu stron, w tym obszerna instrukcja tworzenia drużyny i taktyki prowadzenia walki, bez znajomości której rozgrywka była mocno utrudniona

³¹ Zob. *ibidem*, s. 47.

³² Zob. *ibidem*, s. 274.

³³ Zob. Tony Dillon, *Pools of Radiance*, „Commodore User”, October 1988, s. 35.

– *Pool of Radiance* nie posiadała tak zwanego samouczka, a więc poziomu wprowadzającego w reguły gry. Patrząc z dzisiejszej perspektywy była to gra zaprojektowana na potrzeby gracza zaangażowanego (Rozdz. 4), oferująca o wiele mniej zróżnicowane doświadczenie rozgrywki niż tytuły współczesne. Postęp w grze opierał się przede wszystkim na walce, co w dużym stopniu ograniczało swobodę gracza. Dzisiejsze rozbudowane produkcje cRPG są tak projektowane, aby uwzględnić wiele strategii gry i w efekcie zwycięstwa, a co za tym idzie potrzeby różnych typów użytkowników. Jednak w 1988 r. projektowanie gier wyglądało inaczej, ponieważ kultura gier także miała odmienną charakterystykę niż dzisiaj.

Tytuły oferowane przez studia takie jak wspomniane *Strategic Simulations* lub *Origin* (seria *Ultima*), ukonstytuowały jądro prototypu cRPG na wiele nadchodzących lat. Choć obecnie nie stanowią one bezpośredniego punktu odniesienia dla twórców gier, gdyż od tego czasu formuła cRPG uległa wielokrotnej redefinicji, a także gatunek ten uległ dyfuzji i zmieszał się z wieloma innymi (tak zwane „gry z elementami RPG”), to bez wątpienia Złoty Wiek Bartona stanowił pierwszy koherentny etap w rozwoju poetyki gatunku, w związku z czym określiłabym go jako **okres klasyczny**³⁴. Jednocześnie od razu chciałabym wyraźnie podkreślić, że nie przeciwstawiam „okresu klasycznego” – „okresowi nowoczesnemu”. Po pierwsze, jestem daleka od tego rodzaju waloryzacji. Po drugie, nie da się w sposób równie spójny zaszerzegać gier powstających od połowy ostatniego dziesięciolecia ubiegłego wieku. Choć można próbować dokonać podziałów związanych z perspektywą (np. izometryczna, TPP lub FPP) lub w oparciu o rozmiar gry (np. bardzo rozbudowane światy gry końca lat 90. XX w.³⁵), to w moim przekonaniu każda z tych kategorii mogłaby stanowić podstawę osobnej formuły gatunkowej, a zestawione wszystkie razem tworzą zbyt niejednorodną grupę, aby można było powoływać się na ich wspólną poetykę, a przynajmniej jej wyznacznikiem nie mogłby być jedynie cenzus czasowy.

Dobrym przykładem ilustrującym tę różnorodność poklasycznych gier cRPG jest porównanie przeprowadzone przez Annę Ficek-Madej i Michała Madeja – współautorów pierwszego *Wiedźmina* (CD Projekt RED, 2007) pracujących od wielu lat w Chinach. Proponują oni, aby zaszerzegać znane tytuły przy użyciu trzech wyznaczników: sposobu interakcji (mechanika), sposobu prezentacji (widok i sterowanie) i wreszcie stylu graficznego (estetyka)³⁶. Jest to rozwiązanie dość uproszczone, przede wszystkim sprowadzające estetykę gry do jej strony wizualnej, co oczywiście nie jest uprawnione (patrz: Rozdz. 6). Niemniej stosując się do tych wytycznych, można, zdaniem Madejów, powiedzieć, że *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008) to postapokaliptyczna turowa

³⁴ Termin „klasyczny” nigdy nie jest łatwy w użyciu, ponieważ zawsze zawiera aspekt wartościujący i zresztą w takim sensie jest używany w dyskursie graczy odnośnie do okresu rozwoju gier w ogóle z przełomu lat 80. i 90. XX w. Niemniej chciałabym dokonać pewnego przesunięcia znaczeniowego i używać tego pojęcia tylko w celu periodyzacji, tak jak obecnie mówimy o filmach klasycznego Hollywoodu – niekoniecznie gloryfikując kino stylu zerowego.

³⁵ „Bardzo rozbudowane” oczywiście z perspektywy horyzontu oczekiwań ówczesnego gracza, gdyż dzisiejsze tytuły mogą zaoferować znacznie bardziej „rozbudowane” doświadczenia.

³⁶ Zob. Michał Madej, Anna Ficek-Madej, *RPG = Hardkorowy koksu*, „Polygamia.pl”, 29 czerwca 2011, http://polygamia.pl/Polygamia/1,96455,9863501,RPG__Hardkorowy_koksu.html?bo=1

strzelanina pierwszoosobowa (ang. *first-person turn based shooter*), z kolei *Diablo* (Blizzard North, 1996) stanowi izometryczną arkadową grę akcji, opartą na kupowaniu przedmiotów (ang. *isometric arcade action item shopping*) w konwencji horroru, a wreszcie *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999) to oparta na dialogu interaktywna fikcja (ang. *dialogue driven interactive fiction*) w świecie fantasy. Oczywiście zestawienie to miało za zadanie w sposób anegdotyczny przedstawić niejednorodność gier cRPG i cel ten został osiągnięty, uwidaczniając również postępującą gatunkową hybrydyzację gier.

Dungeons and Desktops Bartona cechuje jeszcze jeden problem metodologiczny, szczególnie dotkliwy dla odbiorcy spoza Stanów Zjednoczonych, gdyż Barton przyjmuje perspektywę zdecydowanie amerykańską. Prowadzi to do sytuacji, kiedy wiele tytułów istotnych dla graczy w Europie³⁷ albo jest omówionych w sposób pobieżny, jak seria *Gothic* studia Piranha Bytes, albo wcale się nie pojawia – jak produkcje niemieckiego Thalion Software: *Amberstar* (1992) i *Ambermoon* (1993). O ile wybrane przez Bartona ujęcie nie jest błędem *sensu stricto*, co więcej, odnośnie do wczesnego okresu istnienia tego gatunku jest nawet konieczne, ponieważ gry cRPG narodziły się między Los Angeles i Nowym Jorkiem, to jednak brak omówienia tej decyzji każe przypuszczać, że nie jest ona rozstrzygnięciem krytycznie świadomym. Co znamienne, autor nie pomija rozwiniętego w Japonii gatunku pokrewnego – jRPG, choć podkreśla, że nie jest on tożsamy z omawianym przez niego cRPG, lecz ten wybór analizowanego materiału uzasadnia i to właściwie jedyny moment w jego monografii, kiedy dowiadujemy się, że autor skupia się na kontekście recepcji amerykańskiej. Przekonujemy się o tym, kiedy podkreśla, że znaczenie gier jRPG dla amerykańskiej percepcji cRPG jest tak duże, iż należy je koniecznie przedstawić, pozostawiając wszelako innym historykom badanie wpływu jRPG na im rodzimą, japońską kulturę gier³⁸. Cała ta sytuacja pozwala zrozumieć, jak istotny jest rozwój badań historii gier komputerowych o perspektywie lokalnej (tzw. *local game histories*), które pozwolą na lepsze zrozumienie nie tylko narodowych i regionalnych kontekstów rozwoju interesującego nas medium, ale także zaowocują możliwością komparatystyki historycznej. Wspomniane chociażby *Amberstar* miało zdecydowanie większy wpływ na polską recepcję cRPG niż wychwalane przez Bartona *Pool of Radiance*, co nie znaczy, że w innym miejscu Europy te relacje nie wyglądały odmiennie.

Dokonawszy tych wszystkich zastrzeżeń, chciałabym w oparciu o pracę Bartona posługiwać się jako punktem odniesienia klasycznym cRPG, gdyż stanowi on bardzo istotną formułę w historii medium i nawet jeśli nie jest już źródłem inspiracji dla nowych tytułów, to w dalszym ciągu rezonuje w określonych strategiach recepcji, o czym będę jeszcze mówić w odniesieniu do gatunków funkcjonalnych. Klasyczne gry cRPG ukształtowały się na przełomie lat 80. i 90. XX w. w oparciu o systemy fabularnych gier fantasy, które zaistniały

³⁷ Co ciekawe, w całej książce przymiotnik „europejski” pojawia się tylko dwukrotnie, przy czym raz nawet nie dotyczy Europy jako rzeczywistej części świata, ale – co jest wręcz anegdotyczne – uniwersów fantastycznych osadzonych w wyobrażonej Europie (zob. M. Barton, *Dungeons and desktops...*, s. 118).

³⁸ Zob. *ibidem*, s. 208.

dekadę wcześniej. Choć najpopularniejsze gry powstawały na rynku amerykańskim, to w zależności od lokalnego kontekstu teksty uznawane za prototypowe mogą się różnić między sobą. Nadal jednak będzie je łączyć wspólna poetyka.

3.4. Dyskursy gatunkowości

Dywersyfikacji nie ulegają jedynie modele tworzenia gier, ale także sam system nazw gatunkowych, który staje się coraz bardziej złożony. Jeszcze kilkanaście lat temu wszelkie klasyfikacje pochodziły „przede wszystkim od amatorów gier komputerowych, przeznaczonej dla nich prasy i książek oraz z poczynań marketingowych przedsiębiorstw zajmujących się produkcją i dystrybucją gier”³⁹. Typologie te rozróżniały gry cyfrowe pod względem wariacji w zakresie oferowanych typów interaktywnej rozgrywki. Początkowo sygnalizowane odrębności dotyczyły głównie sposobów sterowania lub ogólnego charakteru działań podejmowanych w grze. Jednak wraz z postępującym różnicowaniem się istniejących konwencji i powstawaniem wielu podgatunków zaczęły ujawniać się także inne kryteria odnoszące się do pozostałych aspektów doświadczenia rozgrywki. Prześledzenie tego procesu przy wykorzystaniu źródeł pochodzących z różnych dyskursów normatywizowania gier obecnych w procesie transmisji gatunkowej może rzucić światło na postępujący wzrost złożoności konwencji identyfikowanej za pomocą etykiety cRPG.

The Art of Computer Game Design (1982)

Znany twórca gier Chris Crawford⁴⁰ w swojej pionierskiej książce podzielił gry na dwa podstawowe rodzaje: gry zręcznościowe i akcji (m.in. *paddle games*⁴¹, gry wyścigowe, gry labiryntowe) oraz gry strategiczne (m.in. gry przygodowe, gry wojenne)⁴². Pierwsze z nich były związane z grami znanymi z automatów arkadowych, gdzie często istotne znaczenie miała maestria obsługi kontrolera – zgodnie z zasadą „łatwo grać, trudno wygrać” (ang. *easy to play, hard to master*). Natomiast drugie – z tytułami na mikrokomputerach, gdzie średni czas rozgrywki był znacznie dłuższy niż na automatach, więc obowiązywały inne strategie grania. Klasyfikacja Crawforda bardzo wyraźnie odzwierciedla specyfikę technologiczną współczesnego mu rynku gier cyfrowych, a więc wraz z rozwojem techniki może ulec przewartościowaniu. Warto jednak zauważyć, że autor był świadom potencjalnych niedoskonałości swojej typologii i sam podkreślał, że proponowane pojęcia zostaną zweryfikowane – w jego przekonaniu – przez niewidzialną rękę rynku. Tworzenie takich podziałów

³⁹ Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 26.

⁴⁰ Chris Crawford nie zasłynął tak bardzo zaprojektowanymi przez siebie tytułami (np. *Balance of Power*, 1985), jak swoimi poglądami na kwestię gier komputerowych jako dzieła sztuki, porównując się w 1986 r. do twórców wczesnego kina, takich jak Charlie Chaplin i David W. Griffith.

⁴¹ *Paddle games* (pot. wioselka) – gry z pokrętem sterującym.

⁴² Zob. Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, Berkeley 1982, s. 25.

ma jednak o tyle sens, o ile pozwala lepiej zrozumieć aktualny stan historyczny, a więc także dostrzec potencjalne obszary rozwoju gier komputerowych w przyszłości, a kiedy ta nadejdzie, stanowić doskonale źródło historyczne.

W powyższym zestawianiu etykieta cRPG w ogóle się nie pojawia, choć uwzględnione są inspirowane grami fabularnymi – gry *D&D* interpretowane jako rodzaj gier strategicznych, silnie powiązanych z platformą komputera osobistego⁴³. Zdaniem Crawforda, wersje cyfrowe fantastycznych światów rozwiązują dwa podstawowe problemy osadzonej w nich popularnej zabawy towarzyskiej. Po pierwsze, komputer wykonuje wszystkie niezbędne obliczenia, a po drugie nie trzeba zbierać drużyny i można grać samemu. Twórca gier w charakterystycznym dla siebie stylu nie ograniczył się tylko do diagnozy *status quo*, ale wychodząc z założenia, że jesteśmy u zarania dziejów kolejnej muzy, snuł także wizję przyszłości gatunku – co również dla niego typowe – w odniesieniu do kontekstu produkcji. Widział rynkową przyszłość gier *D&D* w ich mariażu z grami przygodowymi, a ten nowy rodzaj zabawy ochrzcił *fantasy role-playing* (FRP)⁴⁴. Choć obecnie nazwa gatunkowa FRP jest jednoznacznie kojarzona z tradycyjnymi, nie cyfrowymi grami RPG, to jednak przeczucie co do nadchodzącej fuzji gatunkowej okazało się w dużym stopniu słuszne.

Biblia komputerowego gracza (1998)

Autorzy pierwszego polskiego kompendium wiedzy poświęconego elektronicznej rozrywce opracowali je w takiej formie, że mogłoby stanowić dodatek do czasopisma „Secret Service” (1993–2001), z którym zresztą współpracowali. Osadzenie publikacji w ówczesnym dyskursie recenzowania gier oznaczało użycie wielu określeń slangowych, specyficznego poczucia humoru oraz tendencję do waloryzowania omawianych tytułów pod kątem „przełomowości rozgrywki”. Zgodnie z formułą swoistych „list przebojów”, popularnych zresztą do dzisiaj w publicystyce growej, przyjęto strategię stworzenia kanonu arcydzieł gatunkowych, wybierając arbitralnie po dziesięć najlepszych produkcji w danej kategorii. Wymieniono następujące rodzaje gier: strzelaniny, gry platformowe, gry labiryntowe, bijatyki, gry sportowe, wyścigi samochodowe, symulatory, gry przygodowe, gry *role-playing*, gry wojenne, gry ekonomiczne i trójwymiarowe strzelaniny⁴⁵. Przywołuję całą listę, ponieważ ponownie stanowi ona niezwykle cenny zapis pewnego etapu rozwoju medium. Przykładowo podział na strzelaniny i trójwymiarowe strzelaniny ukazuje moment przejściowy, kiedy przysze gry FPS stopniowo wypierały gry dwuwymiarowe. Widoczne są także pewne niejasności w nomenklaturze, gdyż niektóre tytuły można przypisać do więcej niż jednego gatunku. Autorzy jednak nie uwzględniali takiej możliwości i dążyli do jednoznacznych zaszeregowania, dokonując czasem trudnych i dyskusyjnych wyborów (np. umieszczenie *Another World* na liście gier

⁴³ Zob. *ibidem*, s. 32.

⁴⁴ Zob. *ibidem*, s. 33.

⁴⁵ Zob. Piotr Gawrysiak, Piotr Mańkowski, Aleksy Uchański, *Biblia komputerowego gracza*, Warszawa 1998, s. 350.

przygodowych, gdzie w zaproponowanej definicji gatunku prawie odrzucono elementy zręcznościowe). Inną istotną kwestią jest brak polskich gier w rankingach, a więc skupienie się na kanonie międzynarodowym z pominięciem lokalnej recepcji gatunków. Przyjęta przez autorów *Biblii komputerowego gracza* perspektywa historyczna powoduje, że nawiązania do tytułów wyprodukowanych nad Wisłą pojawiają się w tej publikacji niestety tylko sporadycznie.

Jeśli chodzi o gatunek cRPG, to autorzy wymieniają go jako „gry role-playing” i w opisie podkreślają silną korelację ze światami fantasy oraz systemami fabularnymi⁴⁶. Co ciekawe, ich zdaniem „dobry program RPG nie stawia przed graczem zbyt wiele konieczności, a pozwala mu niejako samemu tworzyć opowieść”⁴⁷ – jest to zaskakująco współczesne spojrzenie na sposób narracji w grach cRPG. Na liście „klasyków” znaleźli się przedstawiciele znanych i niekiedy rozwijanych do dzisiaj serii, takich jak *Wizardry*, *Ultima* czy *Elder Scrolls*. Warto zwrócić uwagę, że na piedestale umieszczono *Betrayal at Krondor* (Dynamix, 1993), a więc tytuł, który już dosłownie „za chwilę” miały przyćmić rozbudowane produkcje BioWare z przełomu XX i XXI w. – m.in. seria *Baldur's Gate* czy *Neverwinter Nights*.

Steam (2014)

Zarówno praca Crawforda, jak i *Biblia komputerowego gracza* stanowią doskonale źródło do badania kultury gier cyfrowych okresu, w którym powstały, ale nie dają wglądu w kryteria gatunkowych rozgraniczeń. Obydwie klasyfikacje powstały we wczesnym etapie rozwoju lokalnych rynków gier, kiedy dopiero wykształcał się język oraz poetyka tego medium, a więc operowały w dużej mierze nazwami wymownymi. Obecnie można powiedzieć, że system gatunkowy okrzepł, na co dowodem są – w moim przekonaniu – aktualne trendy w projektowaniu gier niezależnych, których nie wyznaczają jedynie nowe propozycje gatunkowe lub najpopularniejsze gatunki głównego nurtu, ale również odświeżone wersje dawnych formuł takich jak – swego czasu prawie zapomniane – gry platformowe lub *roguelike*.

Dobrym odzwierciedleniem współczesnych typologii są podziały stosowane przez platformy dystrybucji cyfrowej gier, których funkcjonowanie jest w dużej mierze oparte na efektywnej komunikacji etykiety gatunkowej. Największy tego typu serwis, czyli założony przez amerykańską firmę Valve serwis Steam, grupuje swoje produkty jedynie w ramach dziesięciu głównych gatunków: gier akcji, przygodowych, strategii, RPG, niezależnych, MMO, prostych gier, symulacji, wyścigów i gier sportowych⁴⁸. Warto zauważyć, że kategorie używane przez Steam nie korzystają z jednego wspólnego kryterium, ale są pod tym względem dość arbitralne i zdają się mieszać pojęcia z różnych poziomów rozumienia gatunkowości. Uznane gatunki takie jak RPG lub przygodowe pojawiają się obok gier MMO, gier prostych i gier niezależnych. O ile dwa pierwsze

⁴⁶ Zob. *ibidem*, s. 231–232.

⁴⁷ *Ibidem*, s. 232.

⁴⁸ Zob. „Steam”, Gry [zakładka głównego menu], 5 maja 2014, <http://store.steampowered.com/?l=polish>

charakteryzują się określonym typem mechaniki, związanym głównie z „motywowanym narracyjnie postępowaniem w grze”⁴⁹, to pozostałe są powiązane z wykorzystaną technologią (MMO), stylem rozgrywki (proste gry) czy kontekstem instytucjonalnym (niezależne). Poza tym zarówno gra RPG, jak i przygodowa mogą zaliczać się do jednej, a nawet wszystkich pozostałych kategorii jednocześnie. Mogłaby przecież istnieć niezależna prosta fabularna gra sieciowa.

Ten przykład uzmysławia, że „każda gra przynależy do wielu gatunków na raz”⁵⁰. Dlatego gry z przypisanym tagiem, odnoszącym się do makrogatunku RPG, posiadają także inne skorelowane określenia gatunkowe, jak w przypadku inauguracyjnej części serii *Dragon Age* – „Fantasy”, „Wiele zakończeń” (*Multiple Endings*), „Rozbudowana historia” (*Story Rich*), czy pierwszego *Wiedźmina* – „Fantasy”, „Dla dorosłych” (*Mature*), „Wybory mają znaczenie” (*Choices Matter*), „Golizna” (*Nudity*). Podobnie rzecz się ma w przypadku przywołanego już podgatunku cRPG – *roguelike*, którego reprezentantem może być *The Binding of Isaac* – „Rogue-like”, „Indie”, „Wielokrotna rozgrywka” (*Replay Value*), „Trudna” (*Difficult*), „Akcji” (*Action*). Jak się okazuje, jedna etykieta gatunkowa już nie wystarcza, aby wśród różnorodności dzisiejszych gier cyfrowych opisać konkretne doświadczenie rozgrywki.

3.5. Klasyfikacje teoretyczne

Rozwój groznawstwa zaowocował wzmożoną refleksją dotyczącą istoty gatunkowości w grach cyfrowych. Badacze zastanawiali się nad główną jakością, która powinna decydować o przynależności do poszczególnych rodzajów gier, a brak wyraźnego kryterium różnicującego etykiety funkcjonujące w branży elektronicznej rozgrywki nie zniechęcił ich. Konkurowały ze sobą dwie perspektywy, co na swój sposób odzwierciedlało spór między ludologami i narratologami, gdyż dyskusja sprowadzała się do prób wskazania elementów konstytuujących wzorce gatunkowe, a wybór ograniczał się do tych związanych z interaktywnością lub odnoszących się do ikonografii⁵¹. Dominował nurt wysuwający mechanikę gry na pierwszy plan, reprezentowany m.in. przez Espena Aarsetha. Główną troską skandynawskiego badacza była dbałość o analizowanie gier jako gier, które są dla niego najbogatszym rodzajem ekspresji,

⁴⁹ Ernest Adams, Joris Dormans, *Game mechanics: advanced game design*, Berkeley 2012, s. 8.

⁵⁰ Thomas H. Apperley, *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*, „Simulation & Gaming” 2006, no 37 (1), s. 19.

⁵¹ Co ciekawe, stosowano nawet dawne argumenty filmoznawcze, aby zdyskredytować znaczenie warstwy tematycznej. Jak w sytuacji, kiedy Mark J. P. Wolf (zob. Mark J. P. Wolf, *Genre and the Video Game*, [w:] *Handbook of Computer Game Studies*, eds. Joost Raessens, Jeffrey H. Goldstein, Cambridge, Mass., 2005, s. 194) powoływał się na Andrew Tudora dostrzegającego w analizowaniu semantyki niebezpieczeństwo skupienia się na intencjach autora, a nie na samym tekście (w tym wypadku – filmie).

jaki kiedykolwiek istniał w kulturze⁵². Jego zdaniem gry nie są postrzegane intertekstualnie (intermedialnie) w odniesieniu do innych tekstów kultury, ale raczej w odniesieniu do innych gier, jedynie przez pryzmat swoistości medium. Jest to pogląd przeciwstawny wobec stanowiska Jamesa Newmana i Mii Consalvo, którzy niezależnie od siebie w tym samym czasie twierdzili, że znaczenie w grach tworzy się właśnie w oparciu o taką intertekstualną sieć⁵³.

Głównym błędem tych postaw było założenie o wzajemnej ekskluzywności, a więc skupienie się tylko na jednym aspekcie gatunkowości, co jest sprzeczne ze złożoną naturą efektów gatunkowych, wskazujących na różne elementy realizowanej przez dany tytuł fuzji. Granie jest procesem ciągłego doświadczania znaczników gatunkowych, nie tylko tych związanych z regułami interakcji i obsługą interfejsu, gdyż jak wiemy jest osadzone także w innych kontekstach gatunkowości. Nie oznacza to jednak, że poczynione w tamtym czasie ustalenia tracą swoją wartość, należy jedynie pamiętać, że spór dotyczący *differentia specifica* gatunków gier zmierzał do wskazania grupy najistotniejszych wyznaczników ludycznych, podczas gdy rzeczywistość jest zdecydowanie bardziej heterogeniczna.

Jedna ze stworzonych w tamtym czasie typologii jest podziałem gier osadzonym w perspektywie tradycyjnie ludologicznej, a więc bez wprowadzania podziału na gry cyfrowe i niecyfrowe, przeprowadzonym przez Aarsetha, Smedstad i Sunnanå. Badacze zaproponowali piętnaście wymiarów klasyfikowania gry, uporządkowanych w pięciu głównych działach: (1) przestrzeń, (2) czas, (3) struktura gracza, (4) kontrola i (5) reguły⁵⁴. Przykładowo w ramach (1) pierwszej metakategorii wyróżniamy trzy wymiary określające – przestrzeń: (a) perspektywę – ogólną (np. rzut izometryczny w *StarCraft* [Blizzard Entertainment, 1998]) lub śledzącą (np. wirtualna kamera w *Quake* [id Software, 1996]), (b) topografię – geometryczną (np. swoboda ruchów w *Quake III: Arena* [id software, 1999]) lub topologiczną (np. ograniczona ilość pozycji na szachownicy), (c) środowisko: dynamiczne (np. *Lemmings* [DMA Design, 1991]) lub statyczne (np. *Pac-man* [Namco, 1980])⁵⁵. Taki model teoretyczny jest przydatny w ramach analizy krytycznej gry, ale nie operuje cechami, na które najczęściej zwracają uwagę gracze, rozwijając swój horyzont oczekiwań. Propozycje teoretyczne przynależą do dyskursu akademickiego, gdyż opisują gatunki teoretyczne w rozumieniu Todorova⁵⁶, a nie kategorie wywiedzione z analizy konkretnych tytułów, stanowiących prototyp dla określonego rodzaju gier, a więc gatunków historycznych. W przypadku tych ostatnich operujemy raczej nazwami wymownymi niż terminami akademickimi.

⁵² Zob. Espen Aarseth, Solveig M. Smedstad, Lise Sunnanå, *A Multi-Dimensional Typology of Games*, *DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, s. 48.

⁵³ Zob. James Newman, *Videogames*, London 2004, s. 57; Mia Consalvo, *Zelda 64 and video game fans: A walkthrough of games, intertextuality and narrative*, „Television and New Media” 2003, no 4 (3), s. 331.

⁵⁴ Zob. E. Aarseth, M. S. Smedstad, L. Sunnanå, *A Multi-Dimensional...*

⁵⁵ Zob. *ibidem*, s. 49–50.

⁵⁶ Zob. Tzvetan Todorov, *The fantastic: a structural approach to a literary genre*, Ithaca 1975, s. 13–14.

Greg Costikyan uznaje, że kategoria gatunku ma zbliżone znaczenie dla wszystkich rodzajów gier, i że „gatunki są definiowane przez wspólny zestaw podstawowych zasad mechaniki”⁵⁷. A co za tym idzie, gatunkowość w grach ma inną logikę niż w przypadku skupionego na temacie medium filmowego, zbliżoną zdaniem badacza bardziej do muzyki. Tak jak określona gra odwołuje się do konkretnego typu dynamiki rozgrywki (ang. *gameplay dynamic*), tak – w opinii Costikyana – gatunki muzyczne są związane z pewnymi dźwiękami. Nie przekonuje mnie to ostatnie porównanie, gdyż bardziej adekwatne wydaje mi się zestawianie gier i tańca⁵⁸, ponieważ zarówno w jednym, jak i w drugim wypadku mamy do czynienia z pewną powtarzającą się mechaniką. Niemniej w szerszej perspektywie każde z wymienionych mediów charakteryzują się swoją własną i nieodzowną specyfiką, więc wszelkie podobieństwa są raczej powierzchowne. Inna uwaga Costikyana jest znacznie cenniejsza, ponieważ dotyczy procesu tworzenia gier, który jego zdaniem okazuje się największym sukcesem nie wtedy, kiedy powtarzamy utarte formuły gatunkowe, ale wtedy, kiedy je przekraczamy⁵⁹.

W tym kontekście dobrze opracowana siatka gatunków teoretycznych, jak chociażby przywołana typologia gier Aarsetha, może okazać się niezwykle pomocna. Dzięki dokładnemu zmapowaniu własności gier możemy odkryć takie ich konfiguracje, które nie były jeszcze eksplorowane przez twórców. Innym przykładem podobnego założenia jest próba zmapowania wzorców projektowania gier (ang. *game design patterns*) podjęta przez Staffana Björka, Sus Lundgren i Jussiego Holopainena⁶⁰. Proponują oni niejako odejście od mówienia o gatunkach znanych z dyskursu graczy, gdyż jest ich zbyt wiele i trudno je rozgraniczyć, przez co wprowadzają swego rodzaju chaos pojęciowy. W zamian oferują nowe kategorie, które pozwolą ich zdaniem usprawnić dyskusję o projektowaniu gier. Przykładem analizowanego przez nich wzorca są „Papier, kamień, nożyce”, które następnie rozpatrują pod kątem konsekwencji, wykorzystania i relacji z innymi wzorcami⁶¹. Ambitny projekt tego zespołu doprowadził do opisanego złożonej sieci interrelacji ponad 500 wzorców, a lista ciągle rośnie⁶².

Inną perspektywę oferuje Ian Bogost, dla którego użycie silnika gry takiego jak id Tech 1 – *Doom* (id software, 1993) – determinuje doświadczenie rozgrywki w tym samym stopniu, w jakim wykorzystanie konwencji *noir* wpływa na wygląd i tematykę filmu⁶³. Tworzenie podobnej rozgrywki w oparciu o to samo środowisko programistyczne zaowocowało falą gier *Doom-like*, które

⁵⁷ Greg Costikyan, *Game Styles, Innovation, and New Audiences: An Historical View*, 2005, s. 4, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.11155.pdf>.

⁵⁸ Zob. Graeme Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, New York 2011, s. 7.

⁵⁹ G. Costikyan, *Game Styles...*, s. 4.

⁶⁰ Staffan Björk, Sus Lundgren i Jussi Holopainen, *Game Design Patterns*, [w:] *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, eds. M. Copier, Joost Raessens, Utrecht 2003.

⁶¹ *Ibidem*.

⁶² Game Design Patterns Wikia, <http://www.gdp2.tii.se/>

⁶³ Zob. Ian Bogost, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge, Mass., 2006, s. 73.

doprowadziły do wielkiego sukcesu gier typu FPS. Niemniej w odróżnieniu od kategorii kulturowych takich jak *noir* czy powieść współczesna, silnik gry jest chroniony przez prawo własności intelektualnej, a więc funkcjonuje w materialnej rzeczywistości na innych zasadach. O ile można zastrzec bohaterów lub określoną fabułę w przypadku filmu, to zdecydowanie trudniej opatentować określoną aranżację scenografii czy sposób pracy kamery. Jednakże stwierdzenie, że silnik jest wyznacznikiem trwałej konfiguracji wzorców gatunkowych na poziomie mechaniki gry wydaje się nadużyciem, gdyż nie jest on czynnikiem tak stabilnym, jakby chciał Bogost. Silniki gry już od czasu *Quake'a* zaczynają służyć do robienia gier z zupełnie różnych gatunków. Początkowo były to mody, takie jak: *Quake Rally* (gra wyścigowa) lub *Quake Battle Chess* (remediacja szachów). Później stało się to już standardem, czego najlepszym przykładem jest Unreal Engine, na którym tworzone są bardzo różnorodne gatunkowo gry, m.in. FPS, wyścigowe, przygodowe, bijatyki, a nawet gry logiczne. Bogost w swoim wywodzie nie powołuje się na nowsze tendencje, ale jako przykład podaje tylko *Dooma*. W tym wypadku faktycznie wszystkie klony były na poziomie ludycznym bardzo do siebie zbliżone, nawet jeśli tematycznie odległe – tak jak stworzony w konwencji fantasy *Hexen: Beyond Heretic* (Raven Software, 1995).

Z kolei Ernest Adams i Joris Dormans prezentują w swoim podręczniku *Game Mechanics: Advanced Game Design* mechanistyczną perspektywę klasyfikowania gier, co wynika z pragmatycznego celu publikacji mającej służyć projektowaniu rozgrywki. Wprowadzone przez autorów kategorie gatunkowe są odzwierciedleniem podziałów funkcjonujących w branży gier komputerowych zarówno w kontekście produkcji, jak i sprzedaży. Nie chodzi jednak o to, aby skłaniać się całkowicie ku determinizmowi ekonomicznemu, a więc w wypadku gier pomijaniu chociażby aspektów estetycznych czy narracyjnych. Sami autorzy podkreślają zresztą, że „[w] wielu grach grafika, historia, dźwięk oraz muzyka, współtworzą doświadczenie rozgrywki w takim samym stopniu. Czasami nawet w większym”⁶⁴. Wymieniają podstawowe gatunki, takie jak gry akcji czy gry strategiczne, i klasyfikują je pod kątem pięciu rodzajów mechaniki: fizyka, ekonomia, postęp, ruchy taktyczne, społeczna interakcja⁶⁵. Każdy z gatunków ma inne proporcje zależności wobec typów mechaniki (Tab. 2). Dla przykładu w grach akcji fizyka będzie istotniejsza niż w grach strategicznych, a z kolei w tych drugich większy nacisk jest kładziony na ekonomię niż w tych pierwszych. Są też takie gatunki, w których ekonomia w ogóle nie ma znaczenia, jak gry logiczne (ang. *puzzle games*) lub gatunki, w których fizyka nie jest istotna, jak ma to miejsce w dwuwymiarowych przeglądarkowych grach społecznościowych (ang. *social games*).

⁶⁴ E. Adams, J. Dormans, *Game mechanics...*, s. 12.

⁶⁵ Zob. *ibidem*, Tab. 2, s. 92.

Tabela 2. Typologia gatunkowa

	Fizyka	Ekonomia	Postęp	Taktyka	Interakcja społeczna
Gra akcji	Szczegółowo zaprojektowana fizyka odwzorowująca poruszanie się, strzelanie, skakanie itp.	Wspomagacze; punkty życia	Predefiniowane poziomy z coraz trudniejszymi misjami; narracja wyznaczająca graczowi cele		
Gra strategiczna	Prosta fizyka przemieszczania się i walki	Tworzenie jednostek, zbieranie surowców, ulepszanie jednostek, ryzykowanie życiem jednostek w walce	Scenariusze zapewniające nowe typy wyzwań	Ustawianie jednostek na pozycjach, by uzyskać ofensywną lub defensywną przewagę	Skoordynowane działania, sojusze i współzawodnictwo między graczami
Gra fabularna	Stosunkowo prosta fizyka skupiona na przemieszczaniu i walce, często turowej	Przedmioty i doświadczenie nadają indywidualnych cech postaciom oraz drużynie	Narracja i wplecione misje wyznaczające graczowi cel	Taktyka drużynowa	Odgrywanie ról
Gra sportowa	Szczegółowa symulacja fizyki	Zarządzanie zespołem	Sezony, zawody, turnieje	Taktyka zespołowa	
Symulator pojazdu	Szczegółowa symulacja fizyki	Ulepszanie pojazdu między misjami	Misje, wyścigi, wyzwania, zawody, turnieje		
Symulator zarządzania		Dysponowanie zasobami, gospodarna rozbudowa	Scenariusze zapewniające nowe typy wyzwań	Dysponowanie zasobami, gospodarna rozbudowa	Koordynowanie wspólnych działań, sojusze i współzawodnictwo między graczami

	Fizyka	Ekonomia	Postęp	Taktyka	Interakcja społeczna
Gra przygodowa		Dysponowanie przedmiotami będącymi w posiadaniu gracza	Narracja motorem rozgrywki, zamki i klucze nadzorują postęp gracza		
Gra logiczna	Prosta, często nierealistyczna i dyskretna fizyka nastawiona na tworzenie wyzwań		Krótkie poziomy zapewniające coraz wyższy poziom trudności		
Gra społecznościowa		Zbieranie zasobów i tworzenie jednostek, zasoby wydawane na zindywidualizowane treści	Zadania i wyzwania wyznaczają graczowi cel		Gracze wymieniają się zasobami, mechanika zachęca ich do współpracy lub współzawodnictwa

Źródło: Ernest Adams, Joris Dormans, *Game mechanics: advanced game design*, tłum. Artur Petz, Berkeley 2012, s. 8.

Jak w przypadku każdego zestawienia, należy pamiętać, że ma ono bardzo ograniczony termin ważności. Gry ciągle się zmieniają i choć można określić takie główne cechy, które będą trwale dla określonego typu gier w długiej perspektywie czasowej, to bardzo trudno przewidzieć rangę parametrów skorelowanych z danym gatunkiem w danym momencie. Innymi słowy, trudno przewidzieć, które znaczniki wejdą na trwale do repertuaru gatunkowego, a które nie, gdyż były jedynie pewnym trendem charakterystycznym dla jednego lub kilku sezonów.

3.6. Charakterystyka cRPG

Zdaniem Andrew Rollingsa i Davida Morrisa, gatunek cRPG nie istnieje jako samodzielna kategoria, a gry określane tym mianem stanowią jedynie klony systemów fabularnych w rodzaju *Dungeons & Dragons*⁶⁶. Taki punkt widzenia odzwierciedla poniekąd ogólnoludyczne i transmedialne podejście Aarsetha względem typologii gier. Postaram się jednak udowodnić, że gry cRPG posiadają swoją specyfikę i tworzą osobną formę gatunkową. Podobne do

⁶⁶ Zob. Andrew Rollings, David Morris, *Game Architecture and Design: A New Edition*, Indianapolis 2004, s. 12.

Rollingsa i Morrisa spojrzenie na pochodzenie cRPG, choć nienegujące istnienia gier cyfrowych jako osobnego zjawiska, prezentuje Daniel Mackay – autor monografii *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*, za pomocą zapadającego w pamięć uproszczonego wzoru:

Komputerowe gry fabularne = Gry fabularne (Literatura fantazy + Gry bitewne) + Komputerowy język programowania⁶⁷.

Jak to często bywa z tego rodzaju propozycjami, choć autorowi udało się w sposób niezwykle zwięzły uchwycić ogólną ramę historyczną powstania gier cRPG, to jednak proces, który próbuje zilustrować, był znacznie bardziej złożony i wpłynęło na niego więcej czynników, o czym była mowa w poprzedniej części rozdziału. Co więcej, taki tok rozumowania sugeruje, że kolejne rodzaje gier są rozszerzeniami formuły poprzednich elementów równania, to znaczy – mamy do czynienia z procesem addytywnym. Niemniej, jak spostrzega Jerzy Szeja, „tylko niektóre cechy [...] gier fabularnych występują w grach na konsole i komputery osobiste [...]”⁶⁸, o czym za chwilę. W jednej tylko kwestii warto zgodzić się z Mackayem, a mianowicie w zakresie kluczowego znaczenia remediacji tradycyjnych systemów gier fabularnych dla powstania gatunku cRPG⁶⁹. Każda próba definicji gatunku ludycznego cRPG wymaga odniesienia się do gier fabularnych (ang. *role-playing*)⁷⁰. Nie ulega wątpliwości, że gatunek cRPG jest remediacją wzorców gatunkowych RPG, lecz owa transformacja doprowadziła do wykształcenia się kilku istotnych różnic.

W celach porównawczych zastosuję opisową definicję gier RPG autorstwa Szei:

[...] gra fabularna w swej klasycznej postaci wymaga co najmniej jednego prowadzącego nazywanego **mistrzem gry** i jednego gracza wcielającego się w bohatera. Świat, w którym dzieją się opisywane przez mistrza gry wydarzenia, a w których uczestniczy postać prowadzona przez gracza, jest określane przez wybrany **system** narracyjnej gry fabularnej. Opisuje go **podręcznik podstawowy** dopełniany **dodatkami** w postaci druków zwartych lub publikacjach w periodykach. Wielu mistrzów gry konstruuje własne systemy, prezentujące ich światy. Niektóre z tych **systemów autorskich** są z czasem wydawane, ale dobry system to zazwyczaj praca wielu autorów i zaangażowanych testerów⁷¹.

⁶⁷ Daniel Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*, Jefferson 2001, s. 24.

⁶⁸ Jerzy Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 55.

⁶⁹ Jedną z pierwszych udokumentowanych prób tego rodzaju jest gra *dnd* (Whisenhunt i Wood, 1974) stworzona w oparciu o terminal PLATO. Zob. Martell, Carey, *RPG(ology) – Interview: dnd (PLATO) Creators Gary Whisenhunt & Ray Wood* [wideo], 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=ijWUQ6ri41Y>

⁷⁰ Używam określenia „gry fabularne” jako odpowiednika angloamerykańskiego *tabletop RPG*. Jest to termin najszerzej przyjęty w Polsce, wprowadził go Jacek Ciesielski w comiesięcznym dodatku „Magazyn Razem” 1986, nr 11 do tygodnika „Razem”. Alternatywnym terminem używanym w polskiej literaturze przedmiotu jest wprowadzona przez Jerzego Zygmunta Szeję – narracyjna gra fabularna (NGF).

⁷¹ J. Z. Szeja, *Gry fabularne...*, s. 12.

Większość wymienionych elementów (m.in. kluczowa rola Mistrza Gry, system gry przedstawiony w podręcznikach i dodatkach oraz związany z nim świat przedstawiony) stała się integralną częścią symulacji w grze komputerowej. Prawdopodobnie takie rozwiązanie wydawało się twórcom pierwszych gier cRPG, takim jak Richard Garriott, wielką przewagą nowego medium, ponieważ gracz mógł odbyć sesję samodzielnie i w dowolnym czasie, bez konieczności zebrania w jednym miejscu pozostałych uczestników rozgrywki. Dodatkowo praktycznym ułatwieniem było obciążenie wszystkimi czynnościami obliczeniowymi (m.in. losowość wyników, operowanie tabelami statystyk, zliczanie punktów) procesora urządzenia, co zdecydowanie zdynamizowało i ułatwiło rozgrywkę. W tradycyjnych grach fabularnych wszelkie obliczenia matematyczne są wykonywane przez Mistrza Gry, ręcznie lub przy użyciu kalkulatora, przez co mogą spowolniać tempo rozgrywki i stanowią nieimmersyjny element sesji. Co więcej, komputer także zachowuje stan rozwoju postaci, a więc zdejmuje z gracza obowiązek prowadzenia karty postaci.

Jednak symulacyjna przewaga cyfrowego środowiska, zdaniem Madejów, doprowadziła także do zatracenia pierwotnej formy gier fabularnych, która była związana ze wspólnym uczestnictwem w sesji wraz z innymi graczami i oparta na wzajemnej interakcji w czasie rzeczywistym⁷². Choć pierwszych remediacji RPG na komputery osobiste rzeczywiście dotyczył ten problem, to sytuacja z czasem uległa zmianie za sprawą gier typu MUD oraz innych gier sieciowych, które są jednakowoż poza obszarem mojego zainteresowania. Jak się okazuje, nawet w grach jednoosobowych mogą występować liczne wariacje – mniej lub bardziej bliskie oryginalnemu doświadczeniu sesji RPG. Przykładowo, zdaniem Bartona, tytuły takie jak *Ultima I* (Origin Systems, 1981) lub *Rogue* (Toy, M. i in., 1980) są bliższe systemom fabularnym niż chociażby *Baldur's Gate* (BioWare, 1998)⁷³. W tym ostatnim wypadku prowadzimy bowiem całą drużynę, a nie jak w przypadku tradycyjnej sesji RPG kontrolujemy działania tylko jednej postaci.

W moim przekonaniu, specyfika gier cRPG opiera się niejako na dwóch sprzężonych ze sobą aspektach: systemie rozwijania postaci (zdobywanie punktów) i jej wieloaspektowej interakcji ze światem gry (odrywanie roli). Wydaje się, że istotę owej współzależności dostrzegli już twórcy *Biblii komputerowego gracza*, definiując swoje wrażenia odbiorcze odnośnie do cRPG w następujący sposób:

1. Postać, w którą wciela się gracz, ma rozwinięty zestaw cech, które podlegają zmianom wraz z kolejnymi dokonaniem.
2. Rozwój postaci przejawia się nie tylko w liczbach i statystykach, lecz w sposób konkretny rzutuje na relację pomiędzy światem gry a postacią⁷⁴.

W punkcie pierwszym podkreślono znaczenie rozwoju postaci, natomiast w drugim zaobserwowano zależność postępu w grze od warstwy tematycznej,

⁷² Zob. A. Ficek-Madej, M. Madej, *RPG...*

⁷³ Zob. M. Barton, *Dungeons and desktops...*, s. 25.

⁷⁴ P. Gawrysiak, P. Mańkowski, A. Uchański, *Biblia...*, s. 231.

a więc „misji dających graczowi motywację i cel” do działania⁷⁵. Polscy dziennikarze growi wskazali także na inne wysoko cenione cechy gatunku, jak nielinearność misji i swobodę interakcji z otoczeniem, a więc te własności, które decydują o doświadczeniu otwartości świata gry – tak pożądanym we współczesnych tytułach. Gatunek cRPG opiera się jednak na dwóch głównych filarach: odgrywaniu roli i rozwoju postaci osadzonych w systemie gry cyfrowej.

3.7. Odgrywanie roli

Wydaje się, że etykieta gatunkowa *computer Role-Playing Game* (dosł. gra komputerowa polegająca na odgrywaniu roli) powinna być decydującym kierunkowskazem dla wszelkich prób definicji gatunku. Jednak *role-playing* nie jest cechą charakterystyczną tylko dla tytułów określanych jako cRPG. Z różnymi formami odgrywania roli spotykamy się w bardzo wielu gatunkach gier, zarówno tych cyfrowych, jak i niecyfrowych, a także licznych pokrewnych praktykach kulturowych. Zdaniem Torill Mortensen, jako odgrywanie roli możemy określić bardzo wiele aktywności, począwszy od wszelkiego rodzaju improwizacji do odtwarzania wydarzeń historycznych przez grupy rekonstrukcyjne⁷⁶. Rozpatrując problem jeszcze szerzej, można odnieść się do kategorii *mimicry*, którą Caillois definiuje jako czasowe przyjęcie iluzji, polegającej na byciu postacią wymagowaną, co prowokuje stosowne do tej roli zachowania⁷⁷. Chodziłoby więc o przybranie swego rodzaju maski i udawanie kogoś innego, co dawniej w kulturze następowało dosłownie poprzez zasłonięcie twarzy. Z kolei w nawiązaniu do prac socjologa Ervinga Goffmana, odgrywanie roli w grach jest często łączone z przyjmowaniem określonej pozy w prawdziwym życiu. Jednak, jak trafnie podsumowuje Mortensen, odgrywanie ról na co dzień nie ma zazwyczaj charakteru zabawowego (oryg. *playful*), ale oscyluje raczej między cynizmem a szczerością⁷⁸. Co więcej, nie możemy zaprzestać gry, co jest sprzeczne z definicją zabawy, która znajduje się niejako „na zewnątrz” wobec codzienności, pozostając w magicznym kręgu Huizingi.

Trudność definicyjną „odgrywania roli” dostrzegają także twórcy gier. Ma-dejowie twierdzą, że „*Role-Playing Games* to pustosłowie; może równie dobrze określać wszystkie gry, bo w końcu kierujemy zachowaniem awatarów, albo nie pasować do żadnej gry [komputerowej – M. B. G], gdyż sami niczego i niktogo nie odgrywamy”⁷⁹. Zgodzę się, że nie da się sprowadzić do jednego wspólnego mianownika wszystkich form relacji gracza z postacią, lecz mimo wszystko

⁷⁵ E. Adams, J. Dormans, *Game mechanics...*, s. 8.

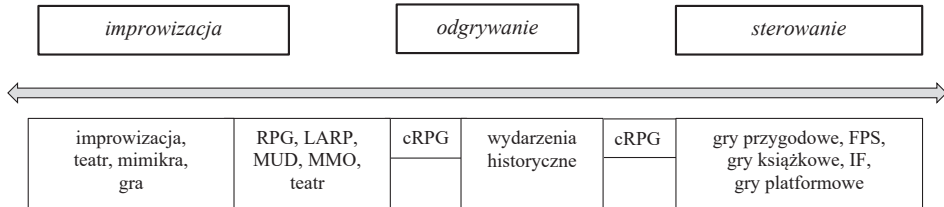
⁷⁶ Zob. Torill Mortensen, *Me, the Other*, [w:] *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, eds. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge, Mass., 2010, s. 297.

⁷⁷ Roger Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska, Warszawa 1997, s. 27.

⁷⁸ Zob. T. Mortensen, *Me, the Other...*, s. 300–301.

⁷⁹ M. Madej, A. Ficek-Madej, *RPG...*

etykieta „*Role-Playing Games*” musi odwoływać się do pewnych – być może nawet powierzchownych – własności gier fabularnych, które jednak umożliwiają rozpoznanie tego gatunku wśród innych praktyk ludycznych. Innymi słowy, skoro nazwa gatunkowa cRPG jest powszechnie wykorzystywana przez kulturę gier i od lat nie traci na popularności w ususie językowym, to wbrew powyższym wątpliwościom powinna odnosić się do charakterystycznego doświadczenia kontroli nad postacią.



Rysunek 5. Kontinuum odgrywania roli (źródło: Sonia Fizek, *Pivoting the Player. A Methodological Toolkit for Player Character Research in Offline Role-Playing Games* [praca doktorska], 2012, s. 54)

Sonia Fizek proponuje przedstawienie zależności między różnymi typami „wcielania się w postać” (oryg. *role-play*) za pomocą kontinuum (Rys. 5), co pozwala na umiejscowienie specyfiki interesującego mnie gatunku w szeroko rozumianym kontekście praktyk performatywnych, a zarazem uniknięcie dyskusyjnych rozgraniczeń⁸⁰. Odnosząc się do szerokiego spektrum odgrywania roli przedstawionego przez Mortensen, kategoryzacja Fizek uwzględnia bardzo różnorodne zjawiska: począwszy od gier cyfrowych, poprzez gry paragrafowe znane z literatury czy nawet przedstawienia teatralne. Sytuacja, gdzie postać jest tylko kontrolowana przez gracza, często w bardzo ograniczonym zakresie (np. tylko pod względem przemieszczania się w świecie gry) jest przez Fizek określana jako sterowanie.

Jeśli podejmowane w trakcie rozgrywki decyzje prowadzą do modyfikacji atrybutów postaci grywalnej i wpływają na jej ścieżkę rozwoju, mamy do czynienia z odgrywaniem roli (*role-playing*). Jeśli natomiast podejmowane wybory mają jedynie wpływ na postęp akcji i nie powodują żadnych zmian samej postaci, to w tym wypadku jest mowa o sterowaniu (*steering*), zdecydowanie mniej złożonej formie odgrywania roli⁸¹.

Sterowanie to chyba jedno z najpopularniejszych rozwiązań w badanym przeze mnie medium, stosowane w bardzo wielu gatunkach ludycznych. Na drugim krańcu kontinuum znajduje się improvizacja kojarzona z technikami aktorskimi znanymi ze sztuk performatywnych. Po środku, między tymi rodzajami „wcielania się w postać”, znajduje się tak zwane odgrywanie (oryg. *re-enactment*), które zdaniem autorki schematu jest najczęstsze w grach cRPG.

⁸⁰ Zob. Sonia Fizek, *Pivoting the Player. A Methodological Toolkit for Player Character Research in Offline Role-Playing Games* [praca doktorska], 2012.

⁸¹ S. Fizek, *Pivoting...*, s. 56.

Co ciekawe, tradycyjne gry fabularne oraz usługi MMORPG umiejscowione są bliżej improwizacji niż odgrywania, a więc oferują bardziej autentyczne doświadczenie niż jednoosobowe gry komputerowe.

Poprzez najistotniejszą dla mnie kategorię *odgrywania* Fizek określa nie tylko charakter relacji gracza względem postaci, w którą się wciela, ale także jej specyfikę jako elementu gry. Jak zauważa Mortnesen, w tym konkretnym wypadku gracze muszą przyjąć odpowiedni punkt widzenia, a więc zamiast odpowiadać sobie na pytanie: „Co ja – gracz, chciałbym teraz zrobić?”, powinni raczej skupić się na kwestii: „Co ja – postać, chciałbym teraz zrobić?”⁸². Ujawnia się w tym miejscu napięcie między motywacją gracza a motywacją aktanta, rozumianego jako „abstrakcyjny element z potencjalnym zestawem atrybutów oraz scenariuszy umieszczonych w systemie”⁸³. Mowa zatem o interpretacji postaci grywalnej na poziomie zespołu funkcji, jakie spełnia w grze, a więc z czysto ludologicznego punktu widzenia. Jednocześnie taka perspektywa jest oczywiście silnie strukturalistyczna, gdyż o typach aktantów w literaturze pisał już Władimir Propp. Dla Fizek postać jest jednak czymś więcej niż tylko komponentem mechanizmu ludycznego, ponieważ dzięki ingerencji gracza stanowi „konkretną realizację tego komponentu w kontekście społeczno-kulturowym”⁸⁴. Gracz wpływa na to, że postać nie jest już tylko aktantem, ale staje się aktorem. Podział między aktantem i aktorem wyprowadza Fizek z teorii teatrologicznej niezwiązanej już francuskiej badaczki polskiego pochodzenia – Anne Ubersfeld. Aktant w grach cyfrowych posiada zestaw predefiniowanych możliwości, a aktor jest już realizacją tego potencjału w ramach konkretnego wariantu wybranego przez gracza.

Istotnym elementem wielu gier cRPG jest złożony proces tworzenia postaci, który został do pewnego stopnia zaczerpnięty z systemów fabularnych. Możliwości symulacyjne medium umożliwiły niezwykle szczegółowe wykreowanie awatara, nie tylko pod względem jego wyjściowych statystyk, ale także wizerunku. Współcześnie grami przodującymi w tym zakresie są produkcje studia Bethesda, a więc przede wszystkim seria *The Elder Scrolls*, której najnowszą odsłoną jest *Skyrim*. Gracz ma możliwość wybrania nie tylko klasy, rasy czy wieku postaci, ale w sposób dosłowny może zaprojektować jej fizjonomię, nawet z uwzględnieniem najdrobniejszych szczegółów, jak rodzaju cery czy długości rzęs. Zabiegi takie mogą oczywiście pogłębić identyfikację z postacią, ale najwyraźniej nie jest to motywacja istotna dla wszystkich graczy, gdyż można pominąć ten etap i pozwolić algorytmowi na wygenerowanie losowego wyglądu awatara. Poza tym nie każdy gracz ma na tyle inwencji, aby samodzielnie zaprojektować bohatera, niektórzy wolą wcielić się w postać znaną im z innych tekstów kultury. Być może dlatego powstał mod do gry *Skyrim*, który pozwala przywdziać strój i wykorzystać uzbrojenie wiedźmina Geralta z drugiej odsłony gry studia CD Projekt RED – charakterystyczne dwa miecze zawieszane na plecach.

⁸² T. Mortensen, *Me, the Other...*, s. 300.

⁸³ S. Fizek, *Pivoting...*, s. 148.

⁸⁴ *Ibidem*.

Odgrywanie roli w sytuacji, w której sami personifikujemy postać oferowaną przez system gry, wiąże się z pytaniem o źródło inspiracji dla wykreowanego bohatera. Koncepcja usług takich jak *Second Life* (Linden Lab, 2003) zakłada, że awatar jest cyfrową wersją nas samych. Podobną politykę zdaje się przyjmować znakomita większość współczesnych portali społecznościowych, gdyż obecnie tożsamość internetowa staje się przedłużeniem codziennego życia. Niemniej we wszelkich grach fabularnych, tak samo cyfrowych, jak i niecyfrowych, istotną częścią zabawy jest stworzenie alternatywnej tożsamości i przyjęcie opisywanej przez Caillois maski. Niektórzy badacze sądzą nawet, że tym co gry RPG oferują najatrakcyjniejszego jest możliwość realizacji archetypicznych postaw, znanych z prac Junga lub Cambella⁸⁵. Wydaje się, że szczególnie w przypadku neomitycznego gatunku tematycznego fantasy to uzasadnienie ma sens.

W moim przekonaniu, w grach cRPG nie jesteśmy „aktorem jednej roli” jakby powiedział Michael Nitsche⁸⁶, ale raczej **aktorem wybranej roli**. Możliwych ról, rozumianych jako ścieżki ukończenia gry zaprojektowane przez twórców, jest więcej niż jedna, a ich ilość, spójność i wiarygodność decyduje o jakości rozgrywki w oczach użytkownika. Tworząc postać, a więc określając m.in. jej klasę, cechy charakteru oraz zdolności, wybieramy sobie niejako drogę dalszego rozwoju, której powinniśmy pozostać wierni w trakcie rozgrywki. Dobrze napisana gra cRPG będzie rozliczać nas z podjętych wyborów, a ich konsekwencje będą bardzo złożone. Jak spostrzega Fizek, „gatunek cRPG opiera się przede wszystkim na daleko posuniętym rozdziale atrybutów”, a więc złożonym procesie dostosowania postaci do wariantu aktanta wybranego przez gracza⁸⁷. Proces ten jednak nie ogranicza się do rozpoczynającego rozgrywkę stworzenia postaci, a trwa nieprzerwanie, aż do zrealizowania celu gry. Wierne odgrywanie roli w tym kontekście jest zatem podejmowaniem najefektywniejszych decyzji w ramach dostępnego wachlarza opcji. Twórcy oferują nam pewien zestaw afordancji, a ich wykorzystanie w jak najbardziej konsekwentny sposób decyduje o naszym zwycięstwie. Koherentne wcielenie się w daną konfigurację aktanta, a więc jak najlepsze wykorzystanie jej potencjału, powinno być nagrodzone przez grę. Zatem choć podejmujemy decyzje, to tak naprawdę spełnienie predestynowanej nam roli sprawi, że będziemy najlepiej wynagrodzeni. Sprawdza się więc do pewnego stopnia diagnoza Jana Stasiénko, że „główną właściwością [cRPG] jest [...] rozwój bohatera w kierunku wyznaczonym przez gracza”⁸⁸. Niemniej kierunek ten nie jest w pełni dowolny.

Nie mamy możliwości improwizacji jak w grze fabularnej, gdyż wszystkie opcje zostały już nam określone. Granice naszych domyślnych działań zostały wyznaczone. Mogą one zostać przekroczone, ale będzie się to teoretycznie wiązało ze stratą w kontekście ostatecznego wyniku. Adekwatna wydaje się

⁸⁵ Zob. J. Z. Szeja, *Gry fabularne...*, s. 151.

⁸⁶ Michael Nitsche, *Video Game Spaces*, Cambridge, Mass., 2008, s. 211.

⁸⁷ *Ibidem*, s. 147.

⁸⁸ Jan Stasiénko, *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badanie literackie*, Wrocław 2005, s. 71.

tutaj Aarsethowska opozycja pomiędzy graczem implikowanym a wywrotowym. Ten pierwszy może być rozumiany jako „ograniczenie narzucone graczowi-podmiotowi przez grę, ograniczenie wolności wyboru i poruszania się gracza”⁸⁹. Natomiast ten drugi w swoich działaniach wychodzi poza „repertuar czynności zamierzonych przez grę”⁹⁰. Zdarza się, że to sami gracze odnajdują nieznane twórcom powiązania konifugacji aktanta i strategii rozgrywki, które prowadzą do zwycięstwa. Obszerne solucje tworzone przez fanów pełne są tego rodzaju wskazówek. Ceniony przez graczy – zapewne wpisujących się w obydwie wymienione kategorie – tytuł zaoferuje wiele dróg do wygranej, a więc nie tylko szeroki wybór kombinacji na samym początku gry, ale także wiele możliwości ich aktualizacji w toku rozgrywki.

3.8. Rozwijanie postaci

Etykieta cRPG nie ma szczęścia, ponieważ jest notorycznie dyskredytowana przez graczy, twórców i dziennikarzy growych. Zwyczajowo krytycy skupiają się na jednym aspekcie i podważają jego wyjątkowość, odnajdując podobne tendencje w bardzo wielu innych typach gier. Przykładowo Madejowie zwracają uwagę, że najbardziej charakterystyczną własnością cRPG jest mechanika rozwijania postaci w oparciu o system cech i poziomów⁹¹. Niemniej, jak sami zauważają, łatwo łączyć tę własność z innymi komponentami ludycznymi. Wydaje się, że właściwie dowolną grę da się wzbogacić o możliwość rozwijania postaci lub jednostek kontrolowanych przez gracza w oparciu o system statystyczny, a w efekcie stworzyć grę „z elementami cRPG”. Zwróćmy uwagę na liczne przykłady popularnych współcześnie tytułów korzystających z podobnego zestawienia, jak chociażby popularna gra społecznościowa *Farmville* (Zynga, 2009) i jej liczne kontynuacje, pod wieloma względami rekordowa⁹² seria z otwartym światem – *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) czy sieciowa symulacja wojny pancерnej *World of Tanks* (Wargaming.net, 2011). Rozwój poetyki medium oraz postępujący proces hybrydyzacji gatunków powodują, że wzorce ludyczne stanowiące elementy składowe cRPG będą pojawiać się w coraz to nowszych konfiguracjach. Zjawisko to oczywiście utrudnia próby definicji samego cRPG, ale także dowodzi historycznego znaczenia i siły oddziaływania tego gatunku.

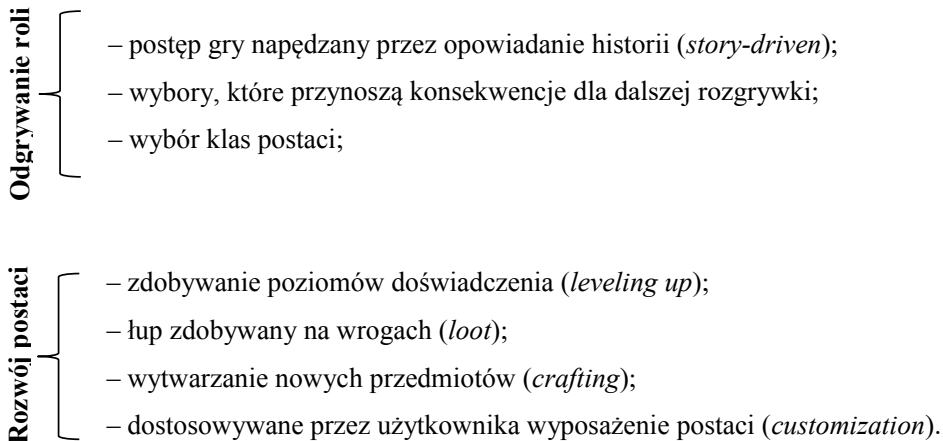
⁸⁹ Espen Aarseth, *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany* (tłum. Piotr Wojcieszuk), „Kultura i Historia” 2008, nr 13, <http://wiedzaiedukacja.eu/archives/619>

⁹⁰ *Ibidem.*

⁹¹ Zob. A. Ficek-Madej, M. Madej, *RPG...*

⁹² *Grand Theft Auto V* pobilo wiele rekordów związanych z sukcesem ekonomicznym, napełniając dyskusje o dochodowości branży gier cyfrowych i rywalizacji tego sektora z innymi przemysłami rozrywkowymi, m.in. kinem. Zob. Kevin Lynch, *Confirmed: Grand Theft Auto 5 breaks 6 sales world records*, 2013, <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2013/10/confirmed-grand-theft-auto-breaks-six-sales-world-records-51900/>

Próba usystematyzowania cech kluczowych cRPG powinna w moim przekonaniu wyjść od odrzucenia założenia o istnieniu jednej tego rodzaju własności. Jak sądzę bowiem, istotna jest korelacja zestawu różnych wzorców gatunkowych, których współgranie decyduje o doświadczeniu rozgrywki określanym przez użytkowników jako prototyp cRPG. Interesuje mnie przede wszystkim kontekst recepcji, jak efekty gatunkowe są identyfikowane przez miłośników komputerowych gier fabularnych. Oczywiście wybór tych efektów jest uwarunkowany historycznie i będzie różnić się w różnych okresach rozwoju gatunku, a także w zależności od lokalnego kontekstu historii gier cyfrowych. Cechami współcześnie (2008–2013) najczęściej wymienianymi jako kluczowe dla cRPG przez graczy na forum międzynarodowym⁹³ są – kolejność nie jest znacząca, a lista nie jest zamknięta (Rys. 6):



Rysunek 6. Charakterystyka cRPG (źródło: opracowanie własne)

Warto zauważyć, że powyższe punkty można przypisać do dwóch głównych kategorii, a więc przywołanych wcześniej filarów gatunku, czyli: odgrywania roli i rozwijania postaci. Są to silnie sprzężone ze sobą tendencje specyficzne dla doświadczenia rozgrywki cRPG. Odgrywanie roli jest związane z decyzjami, jakie podejmujemy – także na poziomie fabularnym (ang. *story-driven*), natomiast rozwijanie postaci dotyczy długofalowych konsekwencji tych wyborów i efektywności działań, jakie musimy wykonać na wybranej ścieżce rozwoju.

Rozwój postaci w grze cRPG jest silnie związany z ekonomią gry. Bardzo istotny jest zatem system rozwoju postaci oparty na zdobywaniu kolejnych

⁹³ Zob. Wątki na forum NeoGAF: *What is your definition of RPG?*, <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=232487> i *Genre Confusion: What makes a game an RPG rather than a game with RPG elements?* (<http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=654223>)

poziomów (ang. *leveling up*) w wyniku akumulacji punktów doświadczenia⁹⁴. Tylko dzięki zdobywaniu doświadczenia możemy realizować kolejne cele stawiane przez grę, co prowadzi nierzadko do zjawiska nazywanego *grinidingiem* (dosł. mieleniem), a więc nużącym powtarzaniem czynności służących zdobywaniu punktów. Mechanika bezmyślnego nabijania punktów została karykaturalnie ukazana w słynnej parodii *EverQuest* (Sony, 1999) – *Progress Quest* (Fredricksen, 2002), która opiera się na modelu braku gracza (ang. *zero-gamer*), a więc nie musi on podejmować żadnych aktywności, aby następował postęp gry. Główną atrakcją jest śledzenie satyrycznych opisów bieżących wydarzeń, a więc m.in. nazw pokonywanych wrogów (np. Nieletniego Misia Koala) lub zdobywanych artefaktów (np. Ostentacyjny Albatros Okrucieństwa).

Powiązanie poszczególnych cech z wybranymi klasami postaci łączy się z tolkienowskim prototypem fantasy, gdzie Gimli jako krasnolud operuje toporem, a Legolas jako elf – łukiem. Takie eksploatowanie stereotypowych konfiguracji może się wydawać z punktu widzenia warstwy tematycznej nudne, ale jest wysoce sfunekjonalizowane w warstwie ludycznej, gdyż pozwala rozwijać określone strategie walki i umożliwia stworzenie różnorodnych ścieżek pokonania gry.

Walka w oparciu o system statystyczny wymaga dobrego wyprofilowania poziomu trudności. Nie chodzi przecież o to, aby rozgrywka od pewnego momentu była łatwa, a przez to monotonna, lecz aby cały czas stanowiła dla gracza wyzwanie. Pokonywanie wrogów wiąże się w grach cRPG nie tylko z przeżyciem, ale także ze zdobywaniem łupu (ang. *loot*), co jest z kolei jedną z sił napędowych ekonomii gry. Statystyki znajdujących trofeów mają istotne znaczenie dla rozwoju postaci, ponieważ przekładają się na możliwość nabycia przedmiotów, które z kolei mogą pomóc w dalszej walce i pozyskaniu większej ilości łupu, etc. Konsumpcja, a także – o czym za chwilę – produkcja dóbr w grach cRPG jest ważnym elementem rozgrywki, nierzadko motywowanym również fabularnie w ramach oferowanych scenariuszy misji. Powodzenie gier bogatych w łup (ang. *rich in loot*), a więc takich, gdzie gospodarka trofeami nie jest już tylko wymogiem postępu w grze, ale także stanowi swego rodzaju dominantę estetyczną (więcej Rozdz. 6.2), może skłonić do gorzkiej refleksji nad stanem współczesnego społeczeństwa konsumpcyjnego. Niemniej odnosi się także do toposu fantasy związanego z wyprawą po skarb, jak najbardziej obecnego u Tolkiena – bogactwa zagrabione przez smoka Smauga. Wśród łupów możliwych do zdobycia w grach cRPG znajdziemy zatem wszystko to, co wedle kanonu fantasy powinno się w takim smoczym kopcu złota, kosztowności i artefaktów znaleźć.

Przedmioty w grze cRPG nie są jednak tylko znajduwane, ale także wytwarzane (ang. *crafting*), co również pokrywa się ze znacznikami tematycznymi fantasy. Konieczność pozyskania rzadkich składników, aby móc na przykład odblokować nową umiejętność, pojawia się chociażby we *Władcy Pierścieni*,

⁹⁴ Zob. M. Barton, *Dungeons and desktops...*, s. 7.

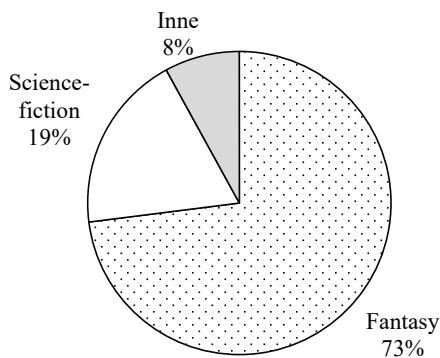
gdy Aragorn szuka królewskiego ziela, aby uleczyć Froda. Ta sama motywacja przyświeca cRPG, kiedy jedynie skompletowanie kilku przedmiotów może zaowocować powstaniem nowego potężnego artefaktu. Procedura ta musi także być związana z eksploracją i poszukiwaniem, gdyż trudność zdobycia tych elementów nadaje sens wysiłkom gracza, jednocześnie dając pretekst do odkrywania świata gry. Dlatego też jedno z istotniejszych dla rozwoju gatunku studiów tworzenia gier – Blizzard, musiało wycofać się z pomysłu sklepu operującego rzeczywistą gotówką w trzeciej odsłonie serii *Diablo*. W sytuacji kiedy artefakty są bez trudu dostępne do zakupienia w zewnątrzgrywym domu aukcyjnym, wewnątrzgrywa motywacja wytwarzania przedmiotów zostaje poddana w wątpliwość.

Wszystkie opisane wyżej elementy można potraktować jako efekty gatunkowe skorelowane z etykietą gatunkową cRPG, dopiero ich wzajemne współwystępowanie w odpowiedniej ilości spowoduje, że odbiorca zinterpretuje grę jako „cRPG” lub „z elementami cRPG”. Wyznaczenie konkretnego progu, granicy rozdzielającej gry cRPG od pochodnych cRPG jest zasadniczo niemożliwe, ponieważ zależy w dużej mierze od motywacji (gracz, recenzent lub twórca) i kompetencji odbiorcy (np. znajomość konwencji). Co więcej, proporcje wzajemnych relacji owych efektów (oraz ich zestawienie) ulegają zmianie w zależności od aktualnych trendów na rynku i możliwości technologicznych. W przypadku cRPG konkretne relacje między odgrywaniem roli a rozwijaniem postaci można tylko jasno zdefiniować na wybranym tytule w świetle szeregu powiązanych tematycznych i funkcjonalnych efektów gatunkowych. Diachroniczna definicja cRPG nic nam nie daje. Przede wszystkim należy rozróżnić, czy definiujemy gatunek w danym momencie czy też może mowa o okresie klasycznym lub innym dopiero w przyszłości opisanym okresie historycznego rozwoju cRPG. Biorąc pod uwagę metaforę pryzmatu Gaudreault, w każdym z tych wypadków będziemy mieli do czynienia z innymi wpływającymi na siebie w sposób synchroniczny zjawiskami, takimi jak transtekstualne inspiracje, parametry techniczne popularnych platform czy aktualne oczekiwania docelowych grup odbiorców.

3.9. Fuzja fantasy – cRPG – zaangażowanie

Jednym z najbardziej zakorzenionych w historii gier komputerowych modeli fuzji gatunkowej jest korelacja cRPG, fantasy i zaangażowania. Poniższy wykres (Rys. 7) przedstawia charakterystyczną dla medium tendencję do łączenia się gatunku ludycznego cRPG z tematycznym fantasy, którą udokumentowałam na korpusie 162 gier opisanych w serwisie Metacritic.com za pomocą trzech etykiet: cRPG (ang. *role-playing genre*), gra komputerowa (ang. *PC game*) oraz gra w trybie dla jednego gracza (ang. *single-player*). Wybrałam takie zestawienie, ponieważ odzwierciedla ono tradycję, w której rozwinęło się klasyczne cRPG w latach 80. XX w., ustanawiając kanon poetyki tego gatunku.

Wszystkie wzięte pod uwagę tytuły zostały wydane w Stanach Zjednoczonych, gdyż tylko takie gry recenzuje wybrany portal, w przedziale czasowym 1996–2012.



Rysunek 7. Współzależność gatunków tematycznych i cRPG (źródło: Maria B. Garda, *Limits of Genre, Limits of Fantasy: Rethinking Computer Role-Playing Games*, [w:] *Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player*, eds. Adam L. Brackin, Natacha Guyot, Oxford 2012, s. 94)

Badanie ilościowe pokazało, że 109 gier, a więc prawie trzy czwarte wszystkich tytułów, opierało się na konwencji fantasy. Drugim najbardziej popularnym gatunkiem tematycznym było science-fiction, które wpłynęło na niecałą jedną piątą gier. Nie jest to zaskakujące, ponieważ te dwie konwencje fantastyczne są ze sobą ściśle powiązane, często tworząc formy hybrydyczne (ang. *crossover*). Fakt, że w sumie 92% gier zostało stworzonych jako tematycznie pochodzące z obszaru fantastyki dowodzi, jak kluczowe jest to połączenie dla gier cRPG.

W moim przekonaniu bliska relacja cRPG i fantasy wynika z historycznych uwarunkowań powstania tego gatunku ludycznego. Ukształtował się on w określonym i bardzo charakterystycznym momencie rozwoju amerykańskiej kultury popularnej, kiedy nastąpił wzrost tak zwanego fandumu, wielką popularnością cieszyło się kino nowej przygody oraz wszelkiego rodzaju literatura fantastyczna i gry fabularne. Wiele pierwszych serii cRPG stanowiło wierną remediację systemów RPG inspirowanych posttolkienowskimi światami fantasy, jak chociażby *Advanced Dungeons & Dragons* (1977–1979). Dzięki rozmachowi, jakim cechują się uniwersa tego gatunku, doskonale nadają się one do rozwijania strategii tworzenia światów (ang. *world-building*). Zabieg ten polega na kreowaniu wrażenia autentyczności – fantastycznej czy też historycznej – za pomocą niebywale drobiazgowo wykreowanego świata fikcyjnego⁹⁵. Posunięciem w tym kontekście niezwykle pragmatycznym, ale jak się okazuje także satysfakcjonującym twórczo, jest użycie istniejących już konstrukcji ontologicznych, które oferuje gatunek fantasy. Projektanci gry mogą

⁹⁵ Zob. Kristin Thompson, *The Frodo Franchise. 'The Lord of the Rings' and Modern Hollywood*, Berkeley 2007, s. 84.

wykorzystać bogatą mitologię, stworzyć wiele różnorodnych lokacji, postaci i przedmiotów w oparciu o pozorną historyczność tych krain możliwych. Tak semantycznie uwarunkowany świat gry, w połączeniu z systemem reguł skupionym na rozwoju postaci i eksploracji mapy, projektuje specyficzny rodzaj doświadczenia rozgrywki powiązanego z gatunkiem funkcjonalnym preferowanym przez graczy zaangażowanych, określanym w terminologii angielskiej jako *hardcore*.

Podsumowanie

Gatunek cRPG wywodzi się historycznie od fantastycznych systemów gier fabularnych, które rozwinęły się w latach 70. XX w. Jest to na tyle silne uwarunkowanie, że powiązanie cRPG i fantasy wpisało się na trwałe do poetyki medium, co ilustrują za pomocą badań ilościowych (ponad 70% gier cRPG jest tworzonych w konwencji fantasy). Wraz z rozwojem dyskursów mówienia o gatunkowości w grach cyfrowych, etykieta cRPG zaczęła odnosić się do coraz bardziej złożonego zjawiska, szerokiego spektrum gier o wielu skorelowanych własnościach, które można zgrupować w dwóch obszarach: odgrywania roli i rozwijania postaci. Omawiany gatunek należy do jednego z najstarszych typów gier, początkowo komputerowych, później przeznaczonych także na inne platformy, w związku z czym zdążył wykształcić wiele wariacji temporalnych. Przykładem takiej wariacji mogą być klasyczne gry cRPG z przełomu lat 80. i 90. XX w., których oddziaływanie na współczesne tytuły jest wciąż widoczne ze względu na osadzenie w kulturze gier cyfrowych tamtego okresu, w ramach której wykształcił się habitus gracza autentycznego (Rozdz. 4.2).

ROZDZIAŁ 4. GATUNEK FUNKCJONALNY: ANGAŻUJĄCY

4.1. Typologie funkcjonalne

Poza gatunkami definiowanymi w oparciu o ramę semantyczną świata gry i wewnętrzną formułę gry istnieją także inne kategorie gatunkowe, których nie da się zakwalifikować do warstwy ludycznej lub tematycznej. Gatunki funkcjonalne, jak określam tę grupę, odnoszą się w najszerszym rozumieniu do doświadczenia rozgrywki i są definiowane pod kątem praktyk odbioru oraz kontekstu recepcji gry. Jest to najbardziej specyficzny dla badanego medium kontekst gatunkowości, którym się zajmuję w niniejszej pracy. Gatunki tematyczne występują we wszystkich mediach, gatunki ludyczne występują we wszystkich grach, ale gatunki funkcjonalne są związane najsilniej z grami cyfrowymi. Gatunki te są osadzone głęboko w dyskursie graczy, jeszcze głębiej niż gatunki ludyczne, gdyż decydowały o kształtującej się tożsamości kultury gier cyfrowych w ostatnich dekadach. Dla zrozumienia społeczności graczy ważny jest zarówno „repertuar działań związanych z [...] udziałem w elektronicznej rozrywce, jak i zachowanie towarzyszące tej formie zabawy”, jak zauważa Dominika Urbańska-Galanciak¹. Nie interesuje mnie jednak tak szeroko rozumiana funkcja społeczna tekstu kultury jak u filmoznawcy Barry’ego Keitha Granta definiującego gatunki filmowe jako „zbiorowy wyraz współczesnego życia, który trafia w szczególnie czułą strunę u odbiorcy”². Badacz ten podaje jako przykład film *noir*, który jego zdaniem miał w latach 40. ubiegłego wieku wyrażać społeczne i obyczajowe przemiany okresu II wojny światowej, a po jej zakończeniu także powszechne uczucie rozczarowania. Choć sama także podejmuję próby interpretowania konkretnych gatunków gier w zbliżonej, silnie historyczno-społecznej ramie, to jednak warstwa funkcjonalna gatunkowości odnosi się bezpośrednio do rodzajów doświadczenia tekstu ludycznego, które to kategorie dopiero mogą być osadzone w kontekście proponowanym przez Granta.

Pojęcie gatunków funkcjonalnych pojawia się także w pracach językoznawczych odwołujących się do teorii aktów mowy, szczególnie w jej odmianach inspirowanych pracami Johna Searle’a. Jedną z interpretacji tej propozycji

¹ Dominika Urbańska-Galanciak, *Homo Players*, Warszawa 2009, s. 137.

² Barry K. Grant, *Experience and Meaning in Genre Films*, [w:] *Film Genre Reader*, t. 3, red. Barry K. Grant, Austin 2003, s. 117.

teoretycznej przywołuje Arsenault, mówiąc o propozycji poziomów gatunkowych (ang. *nivelage générique*) autorstwa Jean-Marie Schaeffera (Rozdz. 1.3), która zyskała kontynuatorów we francuskim filmoznawstwie, z czego zapewne wynika zainteresowanie Kanadyjczyka³. Poziom funkcji wypowiedzi jest związany z wszelkimi właściwościami illokucyjnymi (dotyczącymi intencji), wśród których Schaeffer wymienia: asercje (wyrażanie sądów), akty dyrektywne (wydawanie rozkazów), komisywne (składanie obietnic), ekspresywne (wyrażanie uczuć) lub deklaratywne (prowokowanie zmian)⁴. Niemniej tekst może posiadać także własności perlokucyjne (zaplanowane następstwo), tak jak w przypadku komedii, w którą wpisany jest potencjał do prowokowania śmiechu. Odniesienie tego modelu do gier nie wydaje się szczególnie pożyteczne, choć znaczniki gatunkowe umieszczone w grze posiadają z pewnością zarówno własności illokucyjne, jak i perlokucyjne, gdyż z jednej strony są obarczone intencją twórcy, a z drugiej mają za zadanie wywołać określony efekt gatunkowy.

Prawdopodobnie wszystkie media dysponują gatunkami funkcjonalnymi, ale możliwe funkcje różnią się między konkretnymi mediami. Spośród kategorii funkcjonalnych obecnych w grach cyfrowych, najbardziej interesuje mnie opozycja *hardcore – casual*, gdyż wyrasta z historycznej tradycji ich rozwoju. Pojęcia te są trudne w tłumaczeniu na język polski, ponieważ z jednej strony odnoszą się do właściwości funkcjonalnych gier w ogóle, a z drugiej są identyfikowane z pewnymi stereotypowymi historyczno-społecznymi konstruktami obecnymi w dyskursie graczy, które są relatywnie nowe i posiadają znacznie węższy zakres znaczeniowy (Rozdz. 4.3). Wobec tych niejasności zdecydowałam się przyjąć tłumaczenie terminologii *hardcore – casual* za Pawłem Grabarczykiem, będę zatem mówić o rozgrywce angażującej (ang. *hardcore*) i nieangażującej (ang. *casual*), grach angażujących i nieangażujących oraz w konsekwencji o graczach zaangażowanych i niezaangażowanych⁵.



Rysunek 8. Typologie funkcjonalne (źródło: opracowanie własne)

³ Arsenault ostatecznie rozpatruje tylko funkcje gatunków w zakresie ich instytucjonalnej cyrkulacji jako etykiet gatunkowych (Rozdz. 1.6) w procesie transmisji gatunkowej (Rozdz. 3.3). Zob. Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo* [praca doktorska], 2011, s. 41–44 i 144, https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_mecaniques_a_lexperience_esthetique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_video

⁴ Za: *ibidem*.

⁵ Zob. Paweł Grabarczyk, *O opozycji hardcore – casual* [przyjęty do druku], „Homo Ludens” 2015,1 (7).

Niektórzy badacze traktują powyższe dwa rodzaje gier jako podzbiory **gier rozrywkowych** (ang. *entertainment games*), jednej z dwóch głównych kategorii funkcjonalnych, obok **gier poważnych** (ang. *serious games*)⁶. Niemniej w moim przekonaniu podział na gry rozrywkowe i poważne oraz na gry angażujące i nieangażujące zachodzi na tym samym poziomie klasyfikacyjnym, choć realizuje się wedle odrębnych kryteriów. Można zatem powiedzieć, że są to dwie osobne typologie w ramach tej samej warstwy gatunkowości (Rys. 8). Aby jaśniej przedstawić różnicę między tymi kategoryzacjami, dokonam najpierw rozpoznania drugiej z nich, aby następnie przejść do najbardziej interesującego mnie w tym rozdziale podziału.

4.2. Gry rozrywkowe i poważne

Zasadność rozróżnienia na gry rozrywkowe i poważne może wydawać się w pierwszej chwili niejasna, szczególnie że druga z wymienionych etykiet zdaje się brzmieć jak oksymoron. Wynika to z ugruntowanego przekonania o nierozłączności rozrywki z grą i zabawą, a tym samym braku korelacji tych działań z kategorią powagi. Jak pisał Huizinga, „przywykliśmy uważać przeciwieństwo pomiędzy zabawą i powagą za bezwarunkowe”, co jednak nie wydaje się do końca uzasadnione, ponieważ „prawdziwa i spontaniczna postawa ludyczna może być pełna głębokiej powagi”⁷. Jeśli jednak nawet przyjmujemy, że postawa emocjonalna gracza wobec rozgrywki może cechować się powagą, to gra sama w sobie nadal pozostaje czynnością ludyczną, a więc niejako musi być związana z szeroko pojętą rozrywką. A przynajmniej tak postrzegamy zabawę współcześnie, gdyż chociażby w starożytności dopuszczalne były „święte zabawy” jak igrzyska olimpijskie czy bachanalia. Przekroczenie granic obecnego paradygmatu prowadziłoby do podważenia istoty gry i uczyniłoby podejmowaną praktykę kulturową czymś zgoła innym. Wbrew tym odczuciom językowym, gry poważne nadal są grami, choć rozrywka nie jest głównym celem ich powstania⁸.

Jedna z popularniejszych w literaturze przedmiotu definicji gier poważnych mówi, że rozrywka, przyjemność i zabawa nie są ich głównym przeznaczeniem⁹. Nie oznacza to wszakże, że produkcje tego typu nie mogą zawierać elementów ludycznych, wręcz przeciwnie – powinny je posiadać. Aby były identyfikowane jako gry, tytuły takie muszą operować językiem wypracowanym

⁶ Zob. Gerald A. Voorhees, Joshua Call, Katie Whitlock (ed.), *Dungeons, dragons, and digital denizens: the digital role-playing game*, New York 2012.

⁷ Johan Huizinga, *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Warszawa 2007, s. 36 i 40.

⁸ Kiedy mówię o celu powstania gry nie odnoszę się do intencji autora, ale do deklaracji na poziomie dyskursywnym, obecnych chociażby w paratekstach (m.in. materiałach promocyjnych).

⁹ Zob. David Michael, Sande Chen, *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*, Boston 2005, s. 21.

przez medium gier cyfrowych, a więc posługiwać się m.in. ludycznymi efektami gatunkowymi. Jednak w przeciwieństwie do gier rozrywkowych posiadają dodatkowe funkcje determinujące, wykraczające poza potrzeby estetyczne i rozrywkowe odbiorcy. Produkcje tego rodzaju mogą służyć różnym celom: edukacyjnym lub artystycznym, komercyjnym bądź charytatywnym czy też stanowić formę komentarza społecznego albo manifestacji politycznej. Warto zauważyć, że nie ma przeszkód, aby także gry rozrywkowe realizowały powyższe zadania, gdyż zmuszanie graczy „do podejmowania znaczących wyborów” i zapewnianie „rozgrywki o dojrzałej ideologicznie treści”¹⁰ nie jest monopolem gier poważnych. Niemniej wedle definicji Michaela i Chena sama obecność takiej problematyki nie jest wystarczająca, musi ona być podstawowym założeniem danej produkcji.

W tym miejscu zdradza się pewna niejednoznaczność takiego ujęcia, ponieważ wkraczamy w sferę motywacji autora, jeśli oczywiście przyjmiemy, że tylko on decyduje o przeznaczeniu gry, a nie wydawca lub odbiorca – niezależnie lub wspólnie. Podobnie jak w przypadku rozróżnienia Skwarczyńskiej na literaturę piękną (o celach estetycznych) i stosowaną (o celach praktycznych), znajdujemy się w sytuacji nakładania się na siebie dwóch paradygmatów, ponieważ dany tekst kultury może być interpretowany jako przynależący do obu kategorii¹¹. Zastanówmy się zatem, jakie konkretnie cele mogą realizować gry poważne, w czym pomocne może okazać się przedstawione zestawienie autorstwa Fizek:

1. Gry perswazyjne (*persuasive games*);
2. Gry o tematyce zdrowotnej (*games for health*);
3. Gry korporacyjne (*corporate games*);
4. Gry edukacyjne (*games for learning*);
5. Gry wojskowe/symulatory (*military games*);
6. Gry rządowe/pozarządowe (*government – NGO games*);
7. Gry informacyjne (*news games*)¹².

Należy pamiętać, że nie jest to lista zamknięta, ale raczej nieuporządkowane pod względem kryteriów zestawienie popularnych w danym momencie nazw wymownych. Wciąż powstają nowe etykiety gatunkowe związane z grami poważnymi, jak chociażby gry reklamowe (ang. *advergames*) czy gry zaangażowane¹³ (ang. *games for change*). Co więcej, w najbliższych latach można się spodziewać jedynie rozwoju gier poważnych, ponieważ są one silnie skorelowane z sukcesem tak zwanej gamifikacji, czyli wykorzystania mechaniki gier i strategii gry w kontekstach pozagrowych¹⁴. Gatunki ludyczne są

¹⁰ Sonia Fizek, *Gry na poważnie, czyli na czym polega „serious gaming”?*, „Technopolis”, 22 marca 2010, <http://technopolis.polityka.pl/2010/gry-na-powaznie-czyli-na-czym-polega-serious-gaming>

¹¹ Zob. Stefania Skwarczyńska, *O pojęcie literatury stosowanej*, „Pamiętnik Literacki” 1931, nr XXVIII, s. 12.

¹² S. Fizek, *Gry na poważnie...*

¹³ Terminu gra zaangażowana nie należy mylić z grą angażującą.

¹⁴ Zob. Jane McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York 2011.

wykorzystywane we wszelkich aspektach życia społecznego, czemu sprzyja w dalszym ciągu postępująca informatyzacja naszej cywilizacji. Gry poważne są niejako odzwierciedleniem tych przemian, stąd ich popularność w tak różnorodnych kontekstach instytucjonalnych i tematycznych. Dlatego gry poważne są mimo wszystko, przynajmniej w pewnym sensie, częściowym wyjściem poza magiczny krąg czy też „zaczarowane koło”¹⁵ Huizingi – w obszar codzienności.

Na poziomie warstwy tematycznej wiele gier poważnych opiera się na rzeczywistych zdarzeniach, a nie na fikcji. Ciekawym przykładem takiego tytułu jest historyczna symulacja zabójstwa Johna F. Kennedy’ego, nosząca dość kontrowersyjną nazwę – *JFK: Reloaded* (Traffic Software, 2004). Celem gry jest jak najdokładniejsze powtórzenie strzałów oddanych przez zamachowca, a więc gracz ma za zadanie jak najwierniej wcielić się w rolę Lee Harveya Oswald. Innym typem gier odnoszących się do historii jest wprowadzona przez Gonzala Frascę kategoria gier informacyjnych (ang. *news games*), a więc mała forma ludyczna nawiązująca do ważnych wydarzeń aktualnych, w której na swój sposób „symulacja spotyka komiks polityczny”¹⁶. Najsłynniejszą grą tego rodzaju jest *September 12th* (Newsgaming.com, 2003), tytuł eksplorujący moralne konsekwencje odpowiedzi militarnej Zachodu na ataki z 11 września 2001 r. Niemniej tego rodzaju gry wciąż należą do rzadkości.

Największym sektorem gier poważnych są gry symulacyjne o charakterze edukacyjnym. Czerpanie z fantasy jako gatunku tematycznego, a cRPG jako ludycznego, zdarza się także w przypadku tego rodzaju produkcji. Jako przykład można przywołać *Code of Everand* (Area/Code, 2009), darmową grę MMORPG utrzymaną w konwencji fantasy i sfinansowaną przez amerykańskie Ministerstwo Transportu, której celem była edukacja najmłodszych (grupa wiekowa: 9–13 lat) w zakresie znajomości przepisów drogowych. Wyprodukowana przez uznane nowojorskie studio Area/Code, które obecnie stanowi oddział Zyngi, gra modyfikuje klasyczną mechanikę cRPG, tak aby punkty doświadczenia były zdobywane nie w wyniku pokonywania wrogów, ale bezpiecznego przeprowadzenia członków drużyny z miejsca A do miejsca B. Co ciekawe, w symulacji wykorzystano prawdziwe dane dotyczące ruchu drogowego, determinują one zachowanie potworów, które przemieszczają się systemem kanałów po magicznym świecie gry niczym pojazdy po lokalnej sieci dróg¹⁷. Jak się okazuje, nawet gry fantasy mogą odnosić się do rzeczywistości empirycznej, nie tylko w obszarze własności typowych dla konwencji, dla której bardziej odpowiednia byłaby przecież symulacja średniowiecznego transportu konnego. Mogłoby się wydawać, że skoro gry poważne są tak silnie związane z codziennym życiem, to nie będą korzystać z warstwy tematycznej fantasy. Jak się jednak okazuje, nie ma takich ograniczeń. Niemniej *Code of*

¹⁵ J. Huizinga, *Homo Ludens...*, s. 24.

¹⁶ Zob. Ian Bogost, Simon Ferrari, Bobby Schweizer, *Newsgames: Journalism at Play*, Cambridge, Mass., 2010, s. 13.

¹⁷ Zob. <http://areacodeinc.com/projects/code-of-everand>

Everand jest niejako przypadkiem granicznym, a gry edukacyjne nie znajdują się w centrum mojego zainteresowania w niniejszej pracy.

Gry rozrywkowe są tym rodzajem produkcji, z którym przede wszystkim utożsamiamy medium gier cyfrowych. Co więcej, są one także tymi grami, które ukształtowały kulturę gier taką, jaką znamy w dniu dzisiejszym. Nie mają jasno określonego dodatkowego celu jak gry poważne, co wszakże nie oznacza, że nie mogą nieść ze sobą wartości edukacyjnych, jak w przypadku najczęściej wymienianych w tym kontekście gier strategicznych o tematyce historycznej. Zarówno gry poważne, jak i rozrywkowe mogą być grami angażującymi lub nieangażującymi. Niemniej wydaje się, że wszystkie gry poważne mają pewną tendencję do przybierania przynajmniej jednej z cech gier angażujących, gdyż obciążają intelekt budowaniem nowych przekonań dotyczących świata gry (patrz Rozdz. 4.3), związanych z jej ideologicznym wymiarem lub naddaną wartością edukacyjną.

4.3. Opozycja *hardcore* – *casual*

W trakcie swego historycznego rozwoju gry cyfrowe wykształciły dwie fundamentalne kategorie funkcjonalne, których wzajemna relacja jest kluczowa dla obecnego kształtu elektronicznej rozrywki. Rozróżnienie to jest identyfikowane poprzez pochodzącą z języka angielskiego opozycję *hardcore* – *casual* (**angażujący** – **nieangażujący**). Łączy się ona z konkretnymi własnościami gier, ale przede wszystkim operuje pewnym zestawem stereotypów, dotyczącym dwóch grup odbiorczych – graczy zaangażowanych i niezaangażowanych. Jak dotąd najpełniejszego omówienia powyższej problematyki dokonał Jesper Juul w swojej monografii *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, w której w następujący sposób charakteryzuje prototypowe postawy uczestników kultury gier cyfrowych:

- **Stereotyp gracza zaangażowanego** – gracz taki preferuje fikcje negatywne, realizowane w konwencjach: science-fiction, fantasy lub horror (udział zombie); ma duże doświadczenie, gdyż grał już w wiele gier; inwestuje duże nakłady czasu i zasobów w granie oraz lubi gry trudne;
- **Stereotyp gracza niezaangażowanego** – jest odwróconym odbiciem gracza zaangażowanego, preferuje pozytywne i przyjemne fikcje; grał w niewiele gier wideo, jest skłonny poświęcić ograniczoną ilość czasu i niedużo zasobów na granie, oraz nie lubi trudnych gier¹⁸.

Przez pozytywne i negatywne fikcje Juul rozumie takie sytuacje, w których w rzeczywistym życiu przypadkowy przechodzień miałby ochotę lub nie miałby chęci uczestniczyć. Przykładowo mecz badmintona rozgrywany przez grupę przyjaciół w parku byłby pozytywnym rodzajem fikcji, podczas gdy trwający na ulicach miasta konflikt zbrojny jej odmianą negatywną¹⁹. Takie

¹⁸ Zob. Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, Mass., 2010, s. 8.

¹⁹ Zob. *ibidem*, s. 29–33.

scenariusze są odzwierciedleniem popularnych fabuł znanych z gier kojarzonych z poszczególnymi stereotypami. Jako tytuł preferowany przez graczy niezaangażowanych Juul przywołuje pogodną symulację sportową – *Wii Sports* (Nintendo EAD Group No. 2., 2006), a jako ten odpowiadający użytkownikowi zaangażowanemu, wojenną strzelaninę science-fiction – *Gears of War* (Epic Games, 2006).

Wymienione postawy prezentują dokładnie przeciwstawne preferencje, zarówno w zakresie doboru, jak i odbioru gier. Dychotomia angażujący – nieangażujący jest tak symetryczna, gdyż wykształciła się w efekcie sprzężenia zwrotnego, polegającego na oporze części środowiska graczy wobec zachodzących zmian związanych z wyłonieniem się nowej grupy odbiorców – graczy niezaangażowanych. Taki stan rzeczy nie był jednak wpisany w pole kulturowe medium od zawsze, ale ukształtował się w obecnej formie relatywnie niedawno, bo na przełomie XX i XXI w., kiedy zaczęto coraz częściej mówić o profilu gracza określanym jako niezaangażowany (*casual*) i kontrastować go z dotychczas dominującym wizerunkiem odbiorcy. Ernest W. Adams, założyciel International Game Developers Association²⁰, wspomina:

Brałem udział w wielu dyskusjach dotyczących projektowania gier, gdzie pomysły były odrzucane za bycie „za bardzo *core*” lub „za bardzo *casual*”. To rozróżnienie jest obecnie głęboko zakorzenione w marketingowych umysłach, więc jako twórcy gier jesteśmy do niego uwiązani²¹.

Co znamienne, Adams nie używa jeszcze określenia *hardcore*, które wtedy dopiero zaczęło wchodzić do użycia w dzisiejszym kontekście – gracza zaangażowanego. Oryginalnie termin *hardcore* w języku angielskim odnosi się nie tylko do graczy. Korzenie jego użycia są międzywojenne, gdyż począwszy od lat 30. ubiegłego wieku, był stosowany w socjologii i ekonomii w odniesieniu do bezkompromisowych członków danej grupy interesów, którzy formują jej właściwy trzon – jak w przypadku twardego elektoratu Partii Konserwatywnej w Wielkiej Brytanii (tzw. *hard-core Conservative*). Następnie użycie poszerzono o ekstremalne postawy w ramach różnego rodzaju zjawisk, jak w latach 60. XX w. odnośnie do wyjątkowo wyzudanej pornografii, czy też dwie dekady później, mówiąc o nowych odmianach muzyki punkowej (ang. *hardcore punk*), a następnie elektronicznej (ang. *digital hardcore*). Taka historia użycia wskazuje, że musimy mieć do czynienia z obraniem kursu skrajnego wobec pewnego *status quo*, które wykształciło się już wcześniej. Opozycja angażujący – nieangażujący jest efektem wieloletnich procesów zachodzących historycznie w polu kulturowym gier cyfrowych.

²⁰ International Game Developers Association (pol. Międzynarodowe Stowarzyszenie Twórców Gier) powstało z inicjatywy Ernesta W. Adamsa w 1994 r., m.in. jako reakcja na odbywające się w Kongresie Stanów Zjednoczonych konsultacje dotyczące przemocy w *Mortal Kombat* (Midway, 1992), które doprowadziły do powstania systemu ratingu PEGI. Stowarzyszenie zrzesza obecnie około 12. tys. twórców (za: www.igda.org).

²¹ Ernest Adams, *Casual Versus Core*, „Gamasutra.com”, 1 sierpnia 2000, http://www.gamasutra.com/view/feature/3120/casual_versus_core.php.

4.4. Gracz autentyczny

Gry cyfrowe, jakimi znamy je dzisiaj, wyrosły z trzech podstawowych paradygmatów, którymi są gry arkadowe, gry konsolowe i gry komputerowe²². Każda z tych platform różniła się nie tylko technologicznie, ale także pod kątem profilu odbiorcy. Gry arkadowe były w dużej mierze przedłużeniem praktyki wcześniejszych automatów do gier oraz jeszcze dawniejszych urządzeń rekreacyjnych i atrakcji znanych z festynów lub jarmarków – jak chociażby strzelnica. W latach 70. XX w. salony do gier były odwiedzane przez bardzo zróżnicowanych klientów, nie tylko młodzież uczęszczającą do parków rozrywki, która wcześniej zwykła się bawić wokół szafy grającej i flipperów. Sytuacja ta zaczęła ulegać zmianie pod koniec następczej dekady. Modne stały się „bijatyki” – m.in. seria zapoczątkowana przez *Street Fightera* (Capcom, 1987) – skierowane do węższego grona odbiorców niż to miało miejsce w przypadku przebojów takich jak *Pac-man* (Namco, 1980). Podobnie gry konsolowe były z początku przeznaczone dla każdego posiadacza telewizora, lecz z czasem stały się produktem skierowanym głównie do dzieci i młodzieży. W tym kontekście wydarzeniem o istotnym znaczeniu zdaje się być wprowadzenie na amerykański rynek Nintendo Entertainment System w 1985 r. oraz polityka rodzinna przyjęta przez japoński koncern. Nie chcąc powtarzać błędów swoich poprzedników, które doprowadziły w Stanach Zjednoczonych do załamania się rynku konsol w 1983 r., Nintendo wprowadziło szereg zasad, do których zaliczały się także ograniczenia dotyczące kontrowersyjnych treści – pozycjonujące użytkownika NES niejako w tej samej kategorii co widownię Disneya.

W przeciwieństwie do gier arkadowych i konsolowych, gry komputerowe były początkowo skierowane do bardzo wąskiej grupy docelowej, środowiska informatyków oraz miłośników techniki. William Crowther, autor *Adventure* (Rozdz. 3.2), był inżynierem i, zdaniem niektórych badaczy, to właśnie jego innowacyjna mentalność hakera ukształtowała gatunek gier przygodowych. Lessard podkreśla, że *Adventure* była „pod wieloma względami wyzwaniem stworzonym przez jednego hakera dla innych hakerów”²³, co jest szczególnie widoczne w specyfice humoru obecnego w tej grze, odsłaniającego jej funkcjonowanie jako programu. Z kolei Richard Garriott, twórca serii *Ultima*, był synem astronauty, przez co chyba jeszcze bardziej niż jego rówieśników charakteryzował go pełen entuzjazmu stosunek do nowych technologii. Co więcej, pierwsze gry komputerowe były często rozprzestrzeniane przez wczesne sieci, przede wszystkim będący protoplastą dzisiejszego Internetu – ARPANET łączący w tamtym okresie głównie placówki naukowe i rządowe. Z czasem, kiedy dostęp do komputerów osobistych uległ demokratyzacji, do czego przysłużył

²² Tak jak wspominałam wcześniej, początkowo zarówno gry arkadowe, jak i konsolowe określano wspólnym terminem: gry telewizyjne.

²³ Jonathan Lessard, *The Casual Revolution of... 1987: Making Adventure Games Accessible to the Masses*, „Kinephanos.ca”, http://www.kinephanos.ca/Revue_files/2014-Lessard.pdf, s. 146.

się także łodzianin Jack Tramiel²⁴, baza graczy na tej platformie zasadniczo wzrosła. Obniżyła się także granica wieku, a pionierami nowego medium przestali być jedynie profesjonalni użytkownicy, ale dołączyła do nich także młodzież i dzieci, co z kolei łączyło się z chęcią wykorzystania komputerów w edukacji szkolnej. Emancypacja środowiska graczy z szeroko rozumianego kręgu pasjonatów komputeryzacji zadecydowała o przyszłej specyfice kultury gier²⁵.

Zdaniem brytyjskiego badacza Graeme'a Kirkpatricka, źródeł przyszłej opozycji angażujący – nieangażujący należy poszukiwać w dyskursie graczy, który rozwinął się w połowie lat 80. XX w. wokół czasopism hobbystycznych poświęconych elektronicznej rozrywce. Rama czasowa tych przemian może różnić się w zależności od specyfiki lokalnej kultury growej i rynku wydawniczego. Wielka Brytania nie doświadczyła kryzysu amerykańskiego rynku konsol z 1983 r., gdyż m.in. ze względu na rodzimą rywalizację ZX Spectrum i BBC Micro mikrokomputery jako platforma do grania były na Wyspach bardziej popularne niż w Ameryce Północnej. W związku z tym istniała tam także bardziej rozwinięta prasa growa sprofilowana na rozliczne platformy – takie jak wspomniane ZX Spectrum, co było w tej skali zjawiskiem unikatowym. Pisma te były także popularne poza granicami kraju, gdyż środowiska użytkowników określonych mikrokomputerów rzadko posiadały im przeznaczone czasopismo w języku narodowym.

Czytelnikami pism takich jak najstarsze na rynku „Computer and Video Games” (1981–2004) była relatywnie wąska grupa pasjonatów gier, kształtująca język i kulturę mówienia o tym medium. Jak spostrzega Kirkpatrick, początkowo prowadzona publicystyka była skierowana do wyspecjalizowanych odbiorców i skupiona głównie na zagadnieniach technicznych. W efekcie często oceniano grę pod względem jej wartości jako programu informatycznego – lepiej lub gorzej wykorzystującego możliwości sprzętowe danej maszyny. Najłatwiej było pod tym względem porównać efekty wizualne, gdyż eksplorowanie potencjału zamkniętej platformy w zakresie tworzenia grafiki wyzwalało kreatywność twórców oraz dowodziło ich kompetencji programistycznych.

Między innymi to ten aspekt epoki mikrokomputerów zadecydował o rozwoju zjawiska demosceny, a więc międzynarodowej społeczności tworzącej programy audiowizualne ukazujące możliwości technologii komputerowej, czyli tak zwane dema. Uczestników demosceny charakteryzowały wszelkie cechy wczesnych naśladowców (ang. *early adopters*) z teorii dyfuzji innowacji Everetta Rogersa²⁶, a więc użytkowników nie tylko korzystających z najnowszych technologii, ale także w dużej mierze determinujących ich faktyczne przeznaczenie. Choć demoscena przeżyła swój szczyt rozwoju w latach 90. XX w., kiedy wydawało się, że z odchodzących do lamusa urządzeń takich jak Amiga nie da się już nic więcej wydobyć w zakresie tworzenia efektów

²⁴ Jack Tramiel (właśc. Jacek Trzmiel, 1928–2012) – urodzony w Łodzi, założyciel amerykańskiej firmy produkującej przystępne cenowo mikrokomputery Commodore.

²⁵ Zob. Graeme Kirkpatrick, *Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995*, „Game Studies” 2012, no 12 (1).

²⁶ Everett M. Rogers, *Diffusion of Innovations* (Fifth Edition), New York 2003, s. 74.

graficznych i dźwiękowych, to demoscenowi mistrzowie kodu nawet współcześnie potrafią przekraczać granice możliwości tych urządzeń²⁷.

Gry komputerowe były od początku osadzone w narracji postępu technicznego, związanego szczególnie silnie z rozwojem grafiki i dążeniem do osiągnięcia immersji zmysłowej dzięki fotorealizmowi, który przez pewien czas stanowił swego rodzaju „Świętego Graala” środowiska twórców gier. Jednak, paradoksalnie, narodziny dyskursu kultury gier cyfrowych nie miałyby miejsca, gdyby nie oderwanie się graczy od społeczności miłośników techniki, jak zauważa Kirkpatrick²⁸. Kluczową rolę w tym procesie miało skupienie się na specyficznym dla medium doświadczeniu rozgrywki. Brytyjski badacz dowodzi, że gracze drugiej połowy lat 80. XX w. chcieli zdystansować się od stereotypu łączenia gier z techniką (dyskurs informatyczny) lub dzieciństwem (dyskurs edukacyjny), zerwać ze skojarzeniami oscylującymi wokół obsesji, uzależnienia i infantylności znanymi z prasy popularnej. Ich dążeniem było wypracowanie takiego języka, w którym pasja do gier byłaby rozpatrywana w kategoriach normalności. Zatem to nie wspaniałe efekty wizualne, które zainspirowały demoscenę, ale ludyczne właściwości gier doprowadziły do wyłonienia się kultury gier cyfrowych i kluczowej dla niej w latach 80. XX w. – figury **gracza autentycznego** (odpowiednik angielskiego *gamer*). Jak pisze Kirkpatrick, wedle czasopism growych tamtego okresu „prawdziwy gracz jest tym, który rozumie i docenia dobrą rozgrywkę [*gameplay*]”, dlatego też wokół tej postawy konstrytuuje się *habitus* gracza autentycznego²⁹.

Pojęcie *habitusu* pochodzi z teorii socjologicznej Pierre’a Bourdieu, której autor nie dokończył za życia, ale która pozostaje niezwykle produktywna dzięki działalności jego kontynuatorów. Należąca do tej tradycji polska badaczka Antonina Kłoskowska tak definiowała *habitus*:

[...] kompleks interoryzacji, czyli tendencji, postaw, dyspozycji uwewnętrznionych wprowadzonych w sferę ludzkich nawyków. *Habitus* rozciąga się na dziedzinę ocen, emocjonalnych reakcji, stosunku do wartości. Jest on właśnie rezultatem subiektywizacji obiektywności wyrażającym się z kolei znów w sposób obiektywny³⁰.

Zatem z jednej strony *habitus* jest „generowany za pośrednictwem kodeksu norm”, a z drugiej „tworzy [...] strukturę dla funkcjonowania owego kodeksu, przestrzeń gdzie skupiają się reguły [...]”³¹. Równoległe z kształtowaniem

²⁷ Więcej na temat demoscenowej twórczości na dawnych platformach: Paweł Grabarczyk, *Brzemie złotego wieku demosceny*, Ha!art 2014, 47. Więcej na temat demosceny: www.scene.org oraz www.pouet.net

²⁸ Zob. *ibidem*.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ Antonina Kłoskowska, *Teoria socjologiczna Pierre’a Bourdieu. Wstęp do wydania polskiego*, [w:] Pierre Bourdieu, Jean-Claude Passeron, *Reprodukcja. Elementy teorii systemu nauki*, Warszawa 2006, s. 13–14.

³¹ Gabriele Klein, *Image, Body and Performativity: The Constitution of Subcultural Practice in the Globalized World of Pop*, trans. Rupert Weinzierl, [w:] *The Post-Subcultures Reader*, eds. David Muggleton, Rupert Weinzierl, Oxford 2003, s. 44.

się postawy gracza autentycznego, formował się system przekonań określający zestaw norm charakterystyczny dla społeczności owych graczy. Proces tworzenia się tych dyspozycji może być dzisiaj zrekonstruowany dzięki analizie korpusu wczesnych czasopism poświęconych grom. W prowadzonej tam publicystyce gracz autentyczny wyróżnia się na tle innych pasjonatów informatyki jako znawca gier komputerowych. Choć w dalszym ciągu docenia możliwości techniczne gier jako oprogramowania informatycznego, to jednak wyróżnia cechy i jakości gier, które może dostrzec tylko koneser. Rozpoznanie właściwości dobrej rozgrywki jest konstytutywną cechą gracza autentycznego. Trudno natomiast wskazać inne jego własności, gdyż w przeciwieństwie do wielu subkultur młodzieżowych, które wyłoniły się na przełomie lat 80. i 90. ubiegłego wieku, gracze nigdy nie identyfikowali się z konkretnym rodzajem muzyki, literatury czy ze sposobem ubierania się. Aczkolwiek funkcjonują pewne kulturowe stereotypy kojarzone z graczem, które nawiązują do obecnej w kulturze zachodniej figury tak zwanego nerda³². Niemniej pojęcie to jest znacznie szersze i obejmuje zainteresowanie szeroko rozumianą kulturą fanowską, niekoniecznie skupioną na grach cyfrowych. Można jednak odnieść się do społeczności graczy jako do zjawiska postsubkulturowego w rozumieniu Davida Muggletona, które nie jest oparte na potrzebie kontestacji kultury dominującej³³. Zatem choć mowa o graczach autentycznych, to są oni pozbawieni takiej autentyczności, która cechowała jeszcze subkultury punkowe. Graczy nie łączy żadna wspólna ideologia dotycząca życia społecznego, ale jedynie system przekonań odnoszących się do ich ulubionej praktyki kulturowej.

Przychyłam się do opinii Juula, że na początkowym etapie rozwoju gry komputerowe wykształciły bardzo złożony system reguł i konwencji, który niezwykle wysoko umieścił minimalny próg kompetencji wymagany od początkującego gracza, przez co gry stały się medium hermetycznym³⁴. Niemniej ten „okres anomalii”³⁵ to także moment historyczny – okres klasyczny (Rozdz. 3.3), kiedy narodziło się pole kulturowe gier i wyłonił się habitus gracza autentycznego, który miał predeterminować wiele późniejszych tożsamości obecnych w kulturze gier. Gracz autentyczny był paradygmatem funkcjonującym w swoim oryginalnym znaczeniu jeszcze do końca ubiegłego stulecia, aby dopiero na przełomie wieków zacząć ustępować miejsca graczowi zaangażowanemu. Co więcej, zarówno gracz autentyczny, jak i zaangażowany zawdzięczają swoją tożsamość habitusowi, którego narodziny na terenie Wielkiej Brytanii opisuje Kirkpatrick.

Opisany proces można było zaobserwować także w Polsce, ale w nieco późniejszym okresie, gdyż pierwsze polskie pisma w całości poświęcone grom zaczęły ukazywać się dopiero po zmianie systemowej. Wśród licznych periodyków

³² Zob. Lori Kendall, *Nerd nation: Images of nerds in US popular culture*, „International Journal of Cultural Studies” 1999, 2 (2), s. 260–283, a także jej późniejsze publikacje.

³³ Zob. David Muggleton, *Wewnątrz subkultury. Ponowoczesne znaczenie stylu*, tłum. Agata Sadza, Kraków 2004, s. 63–64.

³⁴ Zob. J. Juul, *A Casual Revolution...*, s. 11.

³⁵ *Ibidem*, s. 20.

należy wymienić przede wszystkim „Top Secret” (1990–1996, 2002–2003) i „Secret Service” (1993–2001). Typowy nakład takich wydawnictw wynosił około 100 tys. egzemplarzy, miały zatem wielką siłę oddziaływania, biorąc pod uwagę, że często jeden egzemplarz krążył między znajomymi. Choć polscy gracze adaptowali znaną z czasopism zachodnich figurę gracza autentycznego, to musieli także wypracować własny język i zespół cech opisujących postawę rodzimego pasjonata gier. Nadwiślańska kultura gier komputerowych różniła się zasadniczo od brytyjskiej, chociażby ze względu na opóźnioną dyfuzję technologii informatycznej oraz brak przepisów prawa autorskiego, które ograniczałyby szarą strefę dystrybucji oprogramowania. Do 1994 r. praktyki, które określamy współcześnie jako piractwo, nie były regulowane przez prawo i podejmowało się ich wielu graczy – nie z chęci zysku, ale w celach kolekcjonerskich i hobbystycznych. Dlatego polski gracz autentyczny był nie tylko znawcą poetyki gier i miłośnikiem dobrej rozgrywki, ale także bywalcem giełd komputerowych.

4.5. Gracz zaangażowany

Przywoływany już wcześniej Ernest W. Adams wspólnie z Barrym Ipem zaproponowali statystyczny mechanizm służący obliczaniu zaangażowania gracza w jego ulubioną formę spędzania wolnego czasu³⁶. Wyniki badania miały służyć lepszemu zrozumieniu specyfiki grup odbiorczych, dla których tworzone są gry, co w czasie otwierania się branży na masowego odbiorcę i graczy niezaangażowanych wydawało się niezwykle istotne. Choć od czasu publikacji tej pracy upłynęło już ponad dwanaście lat, Adams w dalszym ciągu odwołuje się do niniejszego modelu w najnowszych edycjach swojego niezwykle popularnego podręcznika tworzenia gier – *Fundamentals of Game Design – 3rd Edition* (2013), specjalnie nawet podkreślając jego ciągłą adekwatność. Podstawą mechanizmu statystycznego Adamsa i Ipa jest lista 15 czynników charakteryzujących gracza zaangażowanego. Wymieniam je w kolejności od najważniejszego do najmniej istotnego dla ostatecznego wyniku badania, podając w nawiasie liczbę punktów, którą przydzielili im autorzy. Zestawienie to traktuję jako punkt wyjścia do charakterystyki gracza zaangażowanego, więc poszerzam je także o własne obserwacje.

1. Częste granie w długich sesjach (10). Gracz zaangażowany jest gotów przeznaczyć na granie większość swojego czasu wolnego, nie tylko w udziale procentowym, ale także w sensie jednorazowych rozgrywek, które mogą trwać nawet całą noc. W innym tekście Adams porównuje graczy zaangażowanych do pasjonatów modelarstwa, którzy poza właściwym oblatywaniem modeli poświęcają bardzo wiele energii na wszelkiego rodzaju przygotowania,

³⁶ Zob. Ernest W. Adams, Barry Ip, *From Casual to Core: A Statistical Mechanism for Studying Gamer Dedication*, „Gamasutra.com”, 5 czerwca 2002, http://www.gamasutra.com/view/feature/131397/from_casual_to_core_a_statistical_php.

a w tym rozwijanie swojej wiedzy oraz kompetencji³⁷. Zatem nie chodzi tylko o prowadzenie długich rozgrywek, co jest oczywiście w dalszym ciągu bardzo istotne, ale także przywiązywanie uwagi do działań wspierających to doświadczenie. Wydaje się, że tego typu zachowania są szczególnie dobrze widoczne w przypadku gier o tematyce historycznej, o czym w interesujący sposób opowiada dokument Jacka Bławuta *Wirtualna wojna* (2012).

2. Udział w dyskusjach o grach (10). Gracze zaangażowani nie tylko dzielą się między sobą informacjami dotyczącymi rozgrywki z innymi graczami ze swojego otoczenia, ale często są także chętni do wyrażania własnych poglądów i dzielenia się zdobytym doświadczeniem z resztą środowiska – począwszy od BBS-ów i działów korespondencyjnych czasopism growych lat 80. XX w., aż po współczesne fora internetowe i dyskusje w mediach społecznościowych.

3. Zaawansowana wiedza o branży gier cyfrowych (10). Według Adamsa i Ipa gracze zaangażowani są znawcami przemysłu elektronicznej rozrywki nie tylko w zakresie najnowszych wydawnictw, ale także stylów tworzenia gier i perspektyw ich rozwoju. Warto dodać, że współczesny pasjonat gier nie tylko podąża za nowymi trendami, ale także interesuje się historią gier i retrograniem³⁸. Dyskusje prowadzone na platformach wymienionych w poprzednim punkcie często dotyczą tejże tematyki i stanowią doskonale źródło wiedzy o grach, czego dowodem jest chociażby strona hardcoregaming101.com, specjalizująca się w redakcji fanowskich podręczników historii gier.

4. Wysoka odporność na frustrację (9). Gracz niezaangażowany szybko porzuci grę, która okaże się w pewnym momencie zbyt wymagająca, natomiast gracz zaangażowany nie podda się i za wszelką cenę spróbuje ją przejść pomimo wysokiego poziomu trudności. Uwarunkowanie to wyrasta z etosu gracza autentycznego.

5. Zachowanie charakterystyczne dla wczesnych naśladowców (9). Gracze zaangażowani często wykazują się zachowaniem charakterystycznym dla wczesnych naśladowców, gdyż zależy im na wysokiej pozycji społecznej wśród osób znających się na technologii. Są ciekawi nowych rozwiązań i chcą być pierwszymi, którzy je wykorzystają, dlatego aby kupić daną grę lub platformę w dniu premiery są skłonni czekać całą noc w kolejce, co w czasach cyfrowej dystrybucji przekłada się na zakup tytułu w limitowanej przedsprzedaży.

6. Chęć kreatywnego modyfikowania gier (8). Gracze zaangażowani są gotowi udoskonalić swoją ulubioną grę bądź dostosować ją do swojej preferowanej konwencji, co przejawia się najczęściej w modyfikacjach postaci, lokacji, interfejsu lub historii, a nawet uwzględnia dodawanie zupełnie nowych elementów. Niektórzy z nich dołączają do ruchu moderskiego lub podejmują inne działania takie jak *speedrun* czy *machinima*.

³⁷ Zob. E. Adams, *Casual Versus Core...*

³⁸ Retrogranie – to zespół praktyk kulturowych związanych z zainteresowaniem historią gier cyfrowych, a więc m.in. kolekcjonowanie starego sprzętu grającego, tworzenie emulatorów, fascynacją dawnymi tytułami i udostępnianiem ich na nowych platformach (zob. James Newman, *Videogames*, London 2004).

7. Wysoka kompetencja techniczna (ang. *technologically savvy*) (7). Oczekuje się, że gracz zaangażowany będzie lepiej zorientowany niż przeciętny gracz, w nowinkach technicznych i terminach specjalistycznych specyficznych dla medium. Taka predyspozycja ma swoje źródła w okresie, kiedy granie w gry wymagało rozwiniętych zdolności informatycznych oraz nierzadko także elektrotechnicznych (jak w wypadku mikrokomputerów w latach 80. XX w.). Choć obecnie obsługa platform growych jest zdecydowanie łatwiejsza niż kiedyś, to nadal można mówić o różnych poziomach „wtajemniczenia”, nawet jeśli dotyczą one współcześnie bardziej sfery oprogramowania niż samego sprzętu.

8. Posiadanie najnowszej aparatury najwyższej klasy (7). Gracz zaangażowany zawsze będzie starał się być w posiadaniu najnowszej konsoli lub komputera o najwyższych parametrach, aby móc pozostać na czasie z bieżącymi tytułami. Co więcej, nie chodzi tylko o perspektywę uruchomienia premierowej gry, ale przede wszystkim o możliwość skorzystania z optymalnych ustawień grafiki i innych parametrów programu. Zależność ta wiąże się z coraz to większymi wymaganiami wysokobudżetowych gier głównego nurtu, dążących do fotorealizmu. Stawianie znaku równości między miłośnikami gier angażujących i pasjonatami efektywnej grafiki wydawało się na początku XXI w. oczywistością³⁹. Dzisiaj nie wydaje się to tak bezsporne, a to za sprawą bardziej zróżnicowanych stylów wizualnych, co łączy się silnie ze zwrotem estetycznym zapoczątkowanym przez gry *indie* (Rozdz. 7.1). Efektem pogoni za coraz to większą mocą obliczeniową jest posiadanie przez gracza zaangażowanego wielu generacji starszych platform, co z kolei nierzadko prowadzi do pasji retrogamingowej.

9. Granie dla satysfakcji płynącej z wygrania lub zakończenia gry (7). Jak mówi Adams, użytkownicy ci grają dla euforii pokonania gry, a więc byłiby przykładem wyczynowców ze znanej typologii Bartle'a⁴⁰. Niezależnie od błędów w grze czy niedociągnięć narracyjnych, gracze zaangażowani i tak będą chcieli ukończyć grę, ponieważ cel ten stanowi dla nich wartość samą w sobie. Nie bez przyczyny Salen i Zimmerman zwracają uwagę na reputację gracza zaangażowanego jako ignorującego podręczniki gry, przerywniki fabularne i skupionego tylko na akcji⁴¹.

10. Głód informacji otoczeniowych (6). Czytanie wszelkiego rodzaju periodyków, serwisów internetowych i udzielanie się na forach tematycznych jest częstą aktywnością podejmowaną przez graczy zaangażowanych. Poszukują oni zapowiedzi, recenzji gier, wywiadów z twórcami oraz znanymi komentatorami, chcą znać wszystkie dostępne parateksty. Dobrym przykładem tej tendencji są wątki na forum NeoGAF poświęcone konkretnym

³⁹ Zob. Andrew Rollings, David Morris, *Game Architecture and Design: A New Edition*, Indianapolis 2004, s. 36.

⁴⁰ Zob. Richard Bartle, *Gracze, którzy pasują do MUD-ów*, tłum. Paweł Zająkała, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. Mirosław Filiciak, Warszawa 2010, s. 366.

⁴¹ Zob. Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, Mass., 2003, s. 34.

tytułom, gdzie społeczność umieszcza wszelkie możliwe do zdobycia informacje o grze.

11. Rywalizowanie z samym sobą, grą, ale także innymi graczami (6). Gracze zaangażowani chcąc być mistrzami konkretnego tytułu lub gatunku ludycznego, będą doskonalić swoje zdolności w zakresie rozgrywki, ponieważ chcą być coraz lepsi, jak również pokonać innych. Skupiona wokół wartości rywalizacji społeczność e-sportowa wyrasta właśnie z tego aspektu grania zaangażowanego. Być może nie bez przyczyny popularne współcześnie gatunki e-sportowe takie jak MOBA (ang. *Multiplayer Online Battle Arena*) wywodzą się z modyfikacji tytułów nieangażujące, których tradycja sięga lat 90. XX w.⁴²

12. Gotowość do poniesienia wysokich kosztów (5). Jak pisze Adams, w przeciwieństwie do graczy niezaangażowanych nie szukają oni gier, które są dostępne za darmo, ale są skłonni wydać duże sumy na gry i sam sprzęt (patrz wyżej – punkt 8). Jednak, w związku ze zmianą modeli biznesowych gier od czasu publikacji tekstu Adamsa i Ipa, wiele tytułów angażujących jest dostępnych dzisiaj w usłudze *free-to-play*, gdzie postęp w grze może być szybciej osiągnięty za pomocą mikropłatności. Paradoksalnie, obecnie to gracze niezaangażowani są często skłonni wydać więcej, aby ominąć męczący proces zdobywania punktów doświadczenia. Gotowość do poniesienia wysokich kosztów wiąże się także coraz częściej z pasją kolekcjonerską, która jeśli nie przejawia się nawet w bezpośrednim zaangażowaniu w retrogranie, to przynajmniej w dostępie cyfrowym do reedycji klasycznych tytułów. Współcześni gracze zaangażowani mogą nie znać gier z okresu klasycznego z własnego doświadczenia, gdyż urodzili się dopiero w latach 80. lub 90. ubiegłego wieku, lecz chcąc pozostać zorientowanymi muszą doksztalcać się w historii medium.

13. Upodobanie do gier bardzo złożonych (3). Gracze zaangażowani są skłonni zainwestować nie tylko swoje pieniądze, ale także czas w tytuły wymagające znacznego wysiłku w celu ich zakończenia lub tylko kontynuowania gry. W przypadku gier sieciowych trudno mówić o dążeniu do jakiegoś definitywnego celu, ponieważ użytkownikowi jest raczej oferowana usługa dostępu do świata gry niż jeden konkretny finał. Wydaje się, że to właśnie gry MMO (ang. *Massive Multiplayer Online*) dostarczają obecnie najbardziej złożonych modeli rozgrywki.

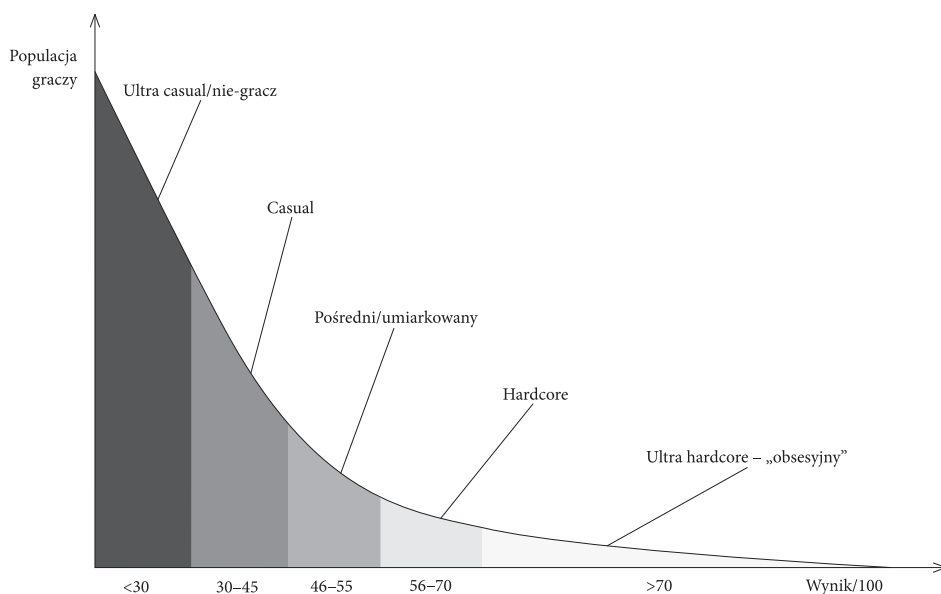
14. Wiek, w którym zostało się graczem (2). Coroczne badania prowadzone przez The Entertainment Software Association wskazują, że przeciętny wiek odbiorcy rośnie⁴³, co wynika z faktu, że osoby, które zaczęły grać jako dzieci, często grają dalej. Najczęściej najbardziej doświadczonymi użytkownikami są gracze zaangażowani, co wiąże się z tym, że grają od dziecka.

⁴² Przykładowo *League of Legends* (Riot Games, 2009) jest inspirowana *Defense of the Ancients* (Eul, 2003), modelem stworzonym do gry *Warcraft III: Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002) opartym na scenariuszu ze *Starcrafta* (Blizzard Entertainment, 1998).

⁴³ Ścisłe rzecz biorąc, trend ten uległ zahamowaniu w ostatnich latach, ponieważ odsetek osób grających w młodym pokoleniu jest większy niż u starszych. Warto jednak podkreślić, że „kobiety w wieku lat 18 i starsze reprezentują znacznie większą część grającej populacji (36%), niż chłopcy w wieku lat 18 i młodszy” (Entertainment Software Association, *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry*, 2013, https://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf, s. 3).

W związku z tym nierzadko posługują się retoryką „złotego wieku”, krytykując współczesne tytuły za niemożność dośnięcia poziomu wcześniejszych produkcji, przede wszystkim jeśli chodzi o poziom złożoności i trudności, ale tak naprawdę każdy aspekt doświadczenia może zostać odpowiednio umotywowany w tego rodzaju narracji.

15. Upodobanie do brutalnych gier akcji (1). Jakkolwiek zarówno definicja „brutalności”, jak i „gry akcji”, może być dość płynna, to jednak zdaniem Adamsa i Ipa można zaobserwować tendencję do wybierania przez graczy zaangażowanych tytułów z szybkim tempem rozwoju akcji i relatywnie brutalniejszych w porównaniu z grami nieangażującymi. Obserwacja ta zdaje się pokrywać z rozróżnieniem Juula dotyczącym preferencji w zakresie fikcji pozytywnych i negatywnych.



Rysunek 9. Kontinuum zaangażowania (źródło: Ernest W. Adams, Barry Ip, *From Casual to Core: A Statistical Mechanism for Studying Gamer Dedication*, „Gamasutra.com”, 5 czerwca 2002, http://www.gamasutra.com/view/feature/131397/from_casual_to_core_a_statistical_.php, oprac. Monika Rawska)

Wyliczony na podstawie odniesienia się respondenta do powyższych wyznaczników wynik pozwalał Adamsowi i Ipowi umiejscowić danego gracza na ciągłej zaangażowania (Rys. 9), lokując go w określonych segmentach rynku – od *ultra-casual* do *ultra-hardcore*. Użycie terminu „obsesyjny” dla scharakteryzowania najbardziej zaangażowanych graczy wydaje mi się niefortunne, ponieważ przywołuje na myśl zjawiska takie jak omawiane w kontekście kultury japońskiej – *otaku*, podczas gdy równie dobrze w tej kategorii mógłby się

znaleźć profesjonalny e-sportowiec lub nawet badacz gier. Jak można zaobserwować na wykresie, propozycja Adamsa i Ipa uwzględnia wszelkie stany pośrednie, nie tylko między graczem zaangażowanym i niezaangażowanym, ale nawet między osobą, która nie gra i taką, która gra zawodowo.

Takie zarysowanie problemu jest odzwierciedleniem postawy twórczej Adamsa, który uważa, że gry powinny być tak projektowane, aby zaspokoić zarówno potrzeby najbardziej wymagającego odbiorcy, jak i takiego, który gra sporadycznie. Jako przykład dobrej implementacji takiej zasady designerskiej podaje on najczęściej gry muzyczne – przykładowo *Rock Band* (Harmonix Music System, 2007), gdyż są to takie tytuły, które oferują wiele poziomów trudności i trybów rozgrywki. Choć Adams i Ip starają się zwrócić uwagę na potrzeby każdego gracza, to jednak kreują swoją charakterystykę środowiska graczy w relacji do gracza zaangażowanego. Niemniej trudno było w 2002 r. przyjąć inną perspektywę, skoro właśnie taki typ odbiorcy determinował funkcjonowanie kultury gier cyfrowych na jej formatywnym etapie rozwoju, a odbiorca niezaangażowany nie przyjął jeszcze historycznej roli, jaka miała mu wkrótce przypaść w udziale. Reasumując, figura gracza zaangażowanego wykształciła się jako radykalizacja postawy graczy autentycznych w opozycji do zyskującego na znaczeniu gracza niezaangażowanego (Rys. 10).

	Oś podziału w XXI w.	
Oś podziału w XX w.	Hardcore gamer	Casual gamer
	Gamer	

Rysunek 10. Przemiany postaw graczy (źródło: P. Grabarczyk, *O opozycji hardcore – casual* [przyjęty do druku], „Homo Ludens” 2015, 1 (7))

4.6. Casual Revolution

Choć Adams i Ip dostrzegli zjawisko grania niezaangażowanego już na samym początku poprzedniej dekady, to prawdziwa przemiana rynku gier nastąpiła dopiero za kilka lat za sprawą premiery jednej z konsol siódmej generacji – Nintendo Wii w 2006 r. Niezwykły sukces tej platformy, co ilustruje ponad

100 milionów sprzedanych egzemplarzy⁴⁴, stał się podstawą dla opisywanej przez Juula *Casual Revolution*⁴⁵, która ukształtowała stereotyp gracza niezaangażowanego. Japoński gigant elektronicznej rozrywki to firma z bardzo długimi tradycjami w branży gier i zabawek, której początki sięgają jeszcze XIX w., kiedy produkowała tradycyjne japońskie gry karciane. Korporacja obrała kluczową pozycję na rynku światowym w 1985 r., kiedy to ośmiobitowa platforma NES ożywiła rynek konsolowy w Stanach Zjednoczonych. Stało się to przede wszystkim za sprawą projektowanych przez Shigeru Miyamoto serii takich jak *Super Mario Bros.* (Nintendo R&D4, 1985) czy *Legend of Zelda* (Nintendo R&D4, 1986)⁴⁶. Podobnie 16-bitowy następca NES – Super Nintendo Entertainment System (SNES) przyniósł wiele popularnych produkcji, jak kultowe już tytuły z gatunku jRPG – *Final Fantasy* (Square, 1990) czy *Chrono Trigger* (Square, 1995). Silną pozycję Nintendo dodatkowo umocniły kolejne odsłony popularnej konsoli przenośnej Game Boy (premiera: 1989). Jednakże konkurencja nie została na długo w tyle i w połowie pierwszej dekady XXI w. sytuacja japońskiej firmy nie wyglądała zbyt dobrze. Od dwóch generacji konsol koncern z Kyoto przestał być liderem rynku, gdyż rozwiązania oferowane przez Sony i Microsoft lepiej angażowały użytkowników, którzy zdążyli już wyrosnąć z familijnej oferty Nintendo.

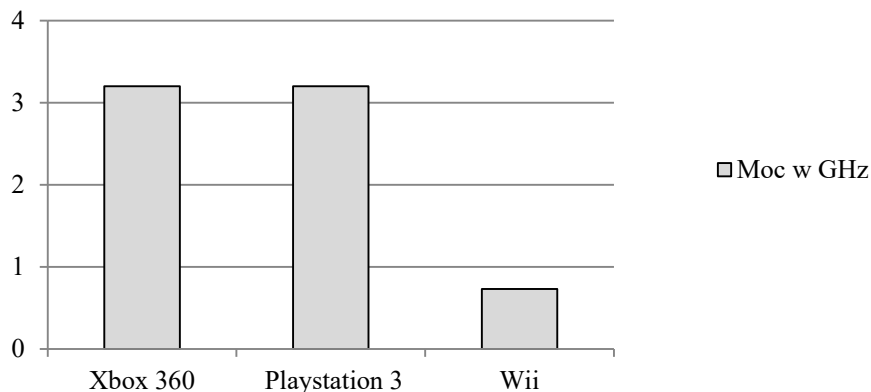
Kiedy stało się jasne, że firma nie radzi sobie w pojedynku z Playstation i Xbox, podjęto odważną decyzję o zaprojektowaniu nowej, innowacyjnej platformy skierowanej do rodzącej się grupy odbiorców – graczy niezaangażowanych. W tym kontekście nie zaskakuje, że wersja rozwojowa nowej konsoli z Kraju Kwitnącej Wiśni nosiła nazwę Revolution. Dopiero w momencie wypuszczenia urządzenia do sklepów przemianowano ją na „Wii”, czyli angielskie „my”, gdzie dwie samogłoski „i” miały wizualnie odnosić się do kontrolera i gracza, nie jednego, ale przynajmniej dwóch. Wiązało się to z nowym interfejsem oferowanym przez urządzenie, który rozwijał aktywność motoryczną graczy przed ekranem telewizora dzięki sfunkcjonalizowanym w rozgrywce czujnikom ruchu.

⁴⁴ Nintendo, *Consolidated Sales Transition by Region*, 2014, http://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/consolidated_sales_e1403.pdf.

Dla porównania konkurencyjne modele Microsoft (X360) i Sony (PS3) sprzedały się do dzisiaj tylko w liczbie ok. 80 milionów egzemplarzy, a warto dodać, że w okresie popremierowym obrót Nintendo był widocznie wyższy od rywali i statystyki wyrównały się dopiero w wieloletniej perspektywie czasowej.

⁴⁵ Wprowadzone przez Juula pojęcie *Casual Revolution* (dosł. nieangażująca rewolucja) traktuję jak nazwę własną, ponieważ jest jednoznacznie identyfikowana z jego hipotezą teoretyczną zakładającą drastyczną zmianę rynku gier po wydaniu konsoli Nintendo Wii. Z tej przyczyny nie stosuję w tym wypadku przyjętej terminologii Grabarczyka, lecz zdecydowałam się na zachowanie oryginalnego zapisu.

⁴⁶ W Polsce jeszcze na początku lat 90. XX w. niezwykle popularny był jeden z klonów NES, czyli już dzisiaj kultowy nad Wisłą – Pegasus.



Rysunek 11. Zestawienie mocy obliczeniowej konsol siódmej generacji (źródło: Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, Mass., 2010, s. 16)

Jeśli chodzi o parametry techniczne Wii w porównaniu do pozostałych udziałowców rynku, można być zaskoczonym relatywnie niskimi możliwościami obliczeniowymi (Rys. 11). Wynikało to jednak nie z technologicznego zacofania Wii, ale zupełnie innej koncepcji rozwoju medium. Microsoft i Sony chciały rywalizować z kinem, oferując doświadczenia zbliżone do hollywoodzkich przebojów, fantazując do pewnego stopnia na temat interaktywnego filmu. W efekcie przez ostatnie lata trwał swego rodzaju pojedynek na coraz szybsze procesory, coraz mocniejsze karty graficzne, coraz większą liczbę pikseli. W związku z tym rosły także budżety gier i ich ceny, a choć branża gier rozwijała się pomyślnie, to największy zwrot nie miał być związany z bliską graczowi zaangażowanemu narracją postępu technologicznego, ale ze stworzeniem konsoli, która „spodoba się wszystkim” – nie tylko amatorom realistycznej grafiki. Autorem tej koncepcji było właśnie Nintendo, a zmiana podejścia była widoczna nawet na poziomie identyfikacji wizualnej sprzętu, który w przeciwieństwie do masywnej, ciemnej obudowy konkurencji, przypominającej jedno z wielu innych urządzeń RTV, prezentował się niekonwencjonalnie dzięki mniejszym gabarytom i estetyce kojarzącej się z modną bielą Apple (sukces iPod).

Do dzisiaj Nintendo sprzedało blisko 900 milionów gier na Wii⁴⁷, choć konsola została wycofana z produkcji jesienią 2013 r., 11 miesięcy po premierze jej następcy, Wii U. Wprawdzie nowa wersja platformy nie radzi sobie tak dobrze jak jej poprzedniczka, to bez wątpienia siódma generacja konsol rozwijała się w cieniu małego, białego urządzenia. Co więcej, przeobrażaniu uległo podejście wielkich koncernów do projektowania gier, co przyniosło wyraźne zmiany. Jednak nie wszyscy uczestnicy przemian byli z tego faktu zadowoleni. W środowisku graczy zaangażowanych narastał niepokój, że to koniec angażujących tytułów, inspirowanych fantastyką historii i wymagającej

⁴⁷ Nintendo, *Consolidated Sales...*

rozgrywki, która stanowi prawdziwe wyzwanie, a nie jedynie niezobowiązującą zabawę „dla każdego”. Odwrócenie się Nintendo od widowni zaangażowanej było wyraźnie widoczne na konferencji E3 w 2008 r., gdzie prezentującą była znana marketingowiec Cammie Dunaway, która sama otwarcie przyznawała, że dopiero uczy się grać od syna⁴⁸. W odpowiedzi na falę krytyki ze strony graczy zaangażowanych Dunaway podkreślała, że to właśnie doświadczeni gracze „powinni pomóc nowym graczom odkryć ich pasję do grania”⁴⁹, co jednak nie rozwiało obaw środowisk zaangażowanych, gdyż i tak wskazywało na rozwijanie designu nastawionego na nową grupę docelową. Co ciekawe, choć nowe podejście nie skupiało się na efektownej grafice i złożoności świata gry, to jednak w centrum zainteresowania producentów znajdowała się przecież rozgrywka – owa fundująca kategoria, która ukształtowała figurę autentycznego gracza. Problem polegał jednak na tym, że nowe tytuły nie były osadzone w formułach gatunkowych – tematycznych, ludycznych i funkcjonalnych – wypracowanych w okresie klasycznym, ale starały się je przekroczyć lub zupełnie ominąć.

Jak się jednak okazało, możliwe jest takie projektowanie gier, które zaspokajają potrzeby obydwu grup odbiorczych. Łączenie angażujących i nieangażujących strategii stało się od tego czasu normą w grach głównego nurtu. Choć w całościowym ujęciu poziom trudności gier AAA został być może obniżony, to tak naprawdę został on dostosowany nie tylko do nowych grup graczy, ale także do części dawnych graczy zaangażowanych. Juul przywołuje w *Casual Revolution* wiele historii graczy autentycznych z lat 80. XX w., którzy wraz z upływem lat stracili zapał do grania ze względu na zmiany w stylu życia⁵⁰. Nastolatkiem z salonów gier stali się rodzicami, którzy nie mogli poświęcać ulubionej rozrywce tyle czasu, co kiedyś. Co więcej, przeboje gier arkaadowych lat 90., takie jak chociażby *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992), były skierowane do młodszej grupy wiekowej. Choć w przypadku innych platform docelowa grupa odbiorcza nie była być może tak wąsko sprofilowana, to jednak sam próg wejścia i proponowana tematyka, zdecydowanie ograniczały krąg potencjalnych użytkowników. Nic zatem dziwnego, że zdaniem Juula okres lat 80. i 90. był swego rodzaju „historyczną anomalią [...], kiedy to w gry wideo grała tylko mała część populacji”⁵¹. Niemniej jego osąd, że Złota Era Gier Arkaadowych (1978–1982), a więc czas fenomenu *Pac-mana*, była nakierowana na masowego odbiorcę niezaangażowanego, wydaje mi się nieco zbyt daleko posunięty. To prawda, że wobec wczesnych niepowodzeń Bushnella wynikających z mało przyjaznego interfejsu (Rozdz. 3.1), produkcje Atari oraz innych producentów skupiały się na intuicyjnych, czasem wręcz mimetycznych rozwiązaniach (np. kierownica w grach wyścigowych) i równie prostej mechanice.

⁴⁸ Zob. Gabriel Franco, Cammie Dunaway, *Gabriel Franco Interviews Cammie Dunaway on Latin America, VGC, Piracy*, trans. by J. Mazel, „VGChartz.com”, 19 sierpnia 2008, <http://www.vgchartz.com/article/1706/gabriel-franco-interviews-cammie-dunaway-on-latin-america-vgc-piracy/>

⁴⁹ *Ibidem*.

⁵⁰ Zob. J. Juul, *A Casual Revolution...*, s. 157–174.

⁵¹ *Ibidem*, s. 20.

Niemniej automaty do gier rządziły się zawsze – podyktowaną modelem biznesowym – zasadą: łatwo grać, trudno wygrać. Każdy kto widział film dokumentalny o współczesnych graczach w *Donkey Konga – The King of Kong: A Fistful of Quarters* (2007, reż. S. Gordon), zgodzi się, że choć może gra ta ma nieskomplikowane zasady i łatwe do opanowania sterowanie, to jej ukończenie, że nie wspomnę o osiągnięciu przyzwoitego wyniku, jest prawdziwym wyzwaniem. Jak zauważa Grabarczyk, choć granie w gry arkadowe przypomina nieco rozgrywkę w gry nieangażujące, ponieważ gramy zazwyczaj w bardzo krótkich sesjach, to „zasadnicza różnica tkwi w tym, że w ramach danej sesji, gry arkadowe angażują funkcje motoryczne i uwagę w niezwykle wysokim stopniu”⁵². Nie można ich wobec tego utożsamiać ze współczesnymi tytułami w rodzaju *Bejeweled* (PopCap Games, 2001).

O przemianach, jakie zachodzą na rynku gier, także w Polsce, mogą świadczyć ostatnie badania polskich graczy przeprowadzone w dniach 10–17 kwietnia 2014 r. przez Interaktywny Instytut Badań Rynkowych⁵³ na zlecenie organizatorów festiwalu Digital Dragons⁵⁴. Respondenci mieli m.in. odpowiedzieć na pytanie: w co grają? Jak się okazuje większość polskich graczy preferuje gry logiczne (51%) oraz gry akcji (43%). Można założyć, że pod etykietą – swoją drogą dość niejasną – „gry logiczne” kryją się tytuły nieangażujące. W tym zestawieniu tytuły cRPG wskazało 31% uczestników badania, a więc mniej niż pasjanse (36%) i FPS (33%). Jest to wynik imponujący, ponieważ w Stanach Zjednoczonych ten odsetek oscyluje w zależności od platformy od 7% (konsole) do 12% (komputery) (ESA 2014). Relacjonując wyniki, redaktor portalu gry-online.pl umieścił niezwykle symptomatyczny komentarz, w którym spostrzega, że „[...] wychwalane w naszym kraju **RPG-i, będące bodaj ulubionym gatunkiem «hardcorowego» gracza** [wyróżnienie – M. B. G.], znalazły się dopiero na siódmym miejscu – gra w nie niecała 1/3 ankietowanych”⁵⁵. Przypuszczam, że szczególna popularność cRPG w Polsce wynika ze skali udziału fandomu fantastyki w ogólnej liczbie graczy. Liczbie, która jednak nie jest jeszcze tak znaczącym odsetkiem społeczeństwa jak za oceanem, gdyż szacuje się, że gra około jedna trzecia Polaków⁵⁶, podczas gdy w USA są to dwie trzecie⁵⁷. *Casual Revolution*, rozumiana jako popularyzacja gier cyfrowych wśród nowych grup odbiorczych, jeszcze się w Polsce nie dokonała, a przynajmniej nie do tego stopnia, aby gry były tak akceptowalnym medium jak w krajach anglosaskich.

⁵² Zob. P. Grabarczyk, *O opozycji...*

⁵³ Badania dotyczyły profilu polskiego gracza i „gier przez niego wybieranych, a za grupę testową posłużyli internauci w wieku od 15 do 55 lat.

⁵⁴ *Polish Gamers Research 2014* [raport], „DigitalDragons.pl”, 7 sierpnia 2014, <http://digitaldragons.pl/en/news/678-polish-gamers-research-2014>

⁵⁵ Iuckie, *Wyniki badań polskich graczy na Digital Dragons 2014 – w co grają Polacy?*, „Gry-Online.pl”, 2014, <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=85098> 2014

⁵⁶ Newzoo, *Infographic: The Polish Games Market*, 2014, <http://www.newzoo.com/infographics/infographic-polish-games-market/>

⁵⁷ http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf.

4.7. Logika zwrotów nieangażujących

Przed sukcesem Nintendo Wii gry nieangażujące były kojarzone z graniem online w pracy, choć znane są także gier konsolowych wyprzedzających nieangażujący trend 2006 r., czego przykładem jest wychwalane przez krytyków *Ico* (Team Ico, 2001), określane czasem przymiotnikiem przednieangażujące (ang. *pre-casual*)⁵⁸. Inni badacze dostrzegają podobne tendencje jeszcze wcześniej. Zdaniem Jonathana Lessarda, już w latach 80. XX w. „wydawcy i projektanci gier komputerowych (w przeciwieństwie do gier konsolowych i arkadowych) uświadomili sobie konieczność robienia gier bardziej przystępnych dla nowego konsumenta, a co za tym idzie aktywnie działali na rzecz bardziej przyjaznego użytkownikowi designu”⁵⁹. Wydaje się, że taka tendencja mogła być spowodowana faktem uniwersalności platformy PC i mikrokomputerów, które służyły przecież nie tylko graniu. Szansa na to, że jakiś niegracz uda się do salonu gier lub zakupi nową konsolę, była zdecydowanie mniejsza niż prawdopodobieństwo, że znudzony użytkownik komputera będzie chciał się rozerwać jakąś nieskomplikowaną grą. Dlatego większość badaczy wskazuje na popularność gry *Solitaire* (Cherry, 1990) dołączonej do systemu operacyjnego Windows 3.0 jako na pierwszy zwrot nieangażujący w historii rozwoju medium⁶⁰. Jednakże Lessard ma zupełnie inną propozycję, związaną z jednym z najstarszych gatunków ludycznych – grami przygodowymi.

Jak się okazuje, w drugiej połowie lat 80. XX w. nastąpił swego rodzaju zwrot nieangażujący, ale na mniejszą skalę niż *Casual Revolution*. Gatunek, który rozwinął się, począwszy od słynnego *Adventure*, był jak dotąd projektowany w oparciu o interfejs tekstowy, trudne zagadki i bardzo złożony świat gry, tworzony przy pomocy rozbudowanych narracji. Gry te wyrastały ze wspólnoty hakerskiej, która jest jeszcze bardziej hermetyczna i elitarna niż sama kultura graczy kiedykolwiek była. Jednak wraz z pojawieniem się na rynku produkcji *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987) wszystko się odmieniło. Jej główny projektant i późniejsza legenda branży – Ron Gilbert zawsze podkreślał, że zależało mu na tym, aby poprawić wszystko to, co w grach mu się dotąd nie podobało. Gra Gilberta oferuje nowy interfejs oparty na technologii wskaź i kliknij (ang. *point & click*), stanowiący zasadnicze uproszczenie wobec formuły znanej chociażby z *Adventure* czy *Zork* (Infocom, 1980). Zamiast mozolnego wprowadzania komend w trybie tekstowym, których właściwe zestawienie nie zawsze było intuicyjne, wystarczyło wybrać którąś z widocznych na ekranie akcji i użyć jej na wskazanym obiekcie. Gra zawiera także jedną z pierwszych sekwencji wprowadzających, prezentującą intrygującą i humorystyczną oprawę graficzną, charakterystyczną dla wszystkich późniejszych

⁵⁸ A. Rollings, D. Morris, *Game Architecture...*, s. 428–429.

⁵⁹ J. Lessard, *The Casual Revolution...*, s. 137.

⁶⁰ Zob. Steven A. Boyer, *Soccer Moms: Conceptions of “Hardcore” and “Casual” in the Digital Games Medium* [praca magisterska], 2009, s. 8, http://scholarworks.gsu.edu/communication_theses/53/

gier Lucasa. Fabularnie gra była pastiszem konwencji science-fiction i horroru znanych z kina klasy B, w której głównymi bohaterami była systematycznie eliminowana grupa nastolatków (tzw. *slasher*). Wrażenie „przełomu” i wprowadzenia nowego paradygmatu, tak jak to miało miejsce po premierze *Maniac Mansion*, mogło chyba mieć miejsce tylko w przypadku tego konkretnego gatunku. W kontekście amerykańskim gry przygodowe posiadały w drugiej połowie lat 80. już relatywnie długą i bogatą tradycję, wyspecjalizowanych producentów (przede wszystkim Infocom) i wypracowaną poetykę, która mogła zostać przekroczone.

Wydawałoby się, że w podobnej sytuacji znajdowały się także gry cRPG, które w drugiej połowie lat 80. posiadały równie długą historię i relatywnie okrzepłą konwencję. Faktycznie w tym samym roku, w którym światło dzienne ujrzał *Maniac Mansion*, wydana została gra cRPG, która wpisywała się w podobny trend. *Dungeon Master* (FTL Games, 1987) wykorzystywał technologię wskaź i kliknij, upraszczając w dużej mierze interfejs i czyniąc rozgrywkę bardziej intuicyjną. Dodatkowo zrezygnowano z mechaniki turowej na rzecz walki w czasie rzeczywistym, co zwiększyło dynamikę doświadczenia. Niemniej poziom trudności tej gry i jej złożoność nadal znacznie przewyższały przystępność tytułu Lucasfilmu. Skoro trudno znaleźć przykłady niezaangażowanych komputerowych gier RPG, to może powstawały takie tytuły na innych platformach. Wydaje się, że nieangażujące założenia mogłaby do pewnego stopnia spełniać *The Legend of Zelda*, lecz choć wydaje się grą relatywnie łatwiejszą w zestawieniu z tytułami powstającymi w tym samym czasie na mikrokomputerach, to w dalszym ciągu nie można nazwać jej grą prostą. Platforma NES była skierowana do młodego, ale zaangażowanego odbiorcy i szanse na to, że ktoś nieinteresujący się grami i w wieku dojrzałym ją nabędzie była raczej niewielka. W tamtym czasie także granie rodzinne nie należało to praktyki tak popularnej, jakby sugerowali to producenci. Choć w reklamach często występowali aktorzy grający rodziców, to zazwyczaj nie uczestniczyli oni w rozgrywce jako gracze, ale jako obserwatorzy. Prawdopodobnie w ten sposób Nintendo chciało przedstawić swój produkt jako taki, który nie musi wzbudzać niepokoju dorosłych opiekunów.

W moim przekonaniu przełom w cRPG nastąpił dopiero w połowie lat 90. ubiegłego wieku. Za przemianę gatunku odpowiada *Diablo* (Blizzard, 1996), które wprowadziło nowy podgatunek, tak zwane gry cRPG akcji (*action cRPG*) nastawione na dynamiczną rozgrywkę i pozbawione skomplikowanej taktyki walki turowej. *Diablo* określano często jako pierwszą grę w gatunku *hack'n'slash*, lecz pojęcie to odnosi się bardziej do specyficznego scenariusza rozgrywki, który może być realizowany niezależnie od medium niż do konkretnego gatunku ludycznego (Rozdz. 6.1). Charakteryzuje się on zalewającymi awatara falami relatywnie łatwych do pokonania wrogów oraz wysłanym łupem pobożowiskiem po bitwie. Jednak już wcześniejsze gry, takie jak *Sword of Fargoal* (Epyx, 1982), oferowały podobne nieangażujące doświadczenie

w rodzaju *hack'n'slash*⁶¹, więc nie była to tak naprawdę nowość, poza tym także przygody w tradycyjnych grach fabularnych mogą wykorzystywać podobną konwencję. Co więcej, niektóre sceny w literaturze fantasy można śmiało łączyć z *hack'n'slash*, jak chociażby Bitwę w Helmowym Jarze u Tolkiena⁶². Innowacją *Diablo* był zatem nie sam zamysł, ale jego wykonanie – przystępne dla osoby niezaznajomionej z wymagającą konwencją klasycznego cRPG. Co więcej, zamiast wielu tygodni potrzebnych do przejścia rozrastających się w tym czasie do epickich rozmiarów typowych tytułów cRPG, grę Blizzarda można było ukończyć w niecałe dziesięć godzin. Prawdopodobnie dlatego stała się ona materiałem chętnie wykorzystywanym przez speedrunnerów. Niemniej poza graczami zaangażowanymi, podziemia Tristam przyciągnęły rzesze użytkowników wcześniej nie lubujących się w grach fabularnych. Jaki pisze Barton, „*Diablo* pozostaje kluczową grą w kanonie cRPG, przedstawiając gatunek milionom nowych graczy”⁶³.

Przełomy w projektowaniu gier danej konwencji następowały niezależnie od zmiany systemowej zapoczątkowanej przez Wii w połowie ubiegłego dziesięciolecia. Zgodnie z teorią Lessarda, gry przygodowe ulegały skokowemu obniżeniu poziomu angażowania graczy. Nie sądzę, aby można było podobnie uprościć ewolucję gatunku tak niejednorodnego jak cRPG, ponieważ *Diablo* nie zmieniło paradygmatu gier fabularnych w ogóle, ale raczej wprowadziło pewien trend realizowany w przyszłości tylko przez pewną część twórców i to relatywnie rzadko w formie bliskiej pierwowzorowi na tyle, aby mówić o bezpośrednim klonie (Rozdz. 6). Z pewnością gra Blizzarda nie ustanowiła tak fundamentalnej zmiany w ramach cRPG, jak produkcje Lucasfilmu w przypadku gier przygodowych.

4.8. Inne typologie graczy

Podział na graczy zaangażowanych i niezaangażowanych bywa krytykowany. Steven Boyer dostrzega wiele wad tej opozycji, mówiąc m.in. o rozmytych grupach odbiorczych, sprzecznych wyznacznikach gatunkowych i nierozróżnialnym modelu rozgrywki⁶⁴. Niemniej, jak już zauważyli Adams i Ipa, kategorie angażujący i nieangażujący wyznaczają jedynie pewne punkty orientacyjne na ciągłej strategii odbiorczych. Nawet przy założeniu, że są to określenia dla dwóch skrajnych postaw na pewnym kontinuum, jest to widok upraszczający i przedstawia odbiorców gier w sposób jednorodny, nie próbując nazywać miejsc pośrednich na rzeczowej skali. Już Juul zwraca uwagę na

⁶¹ Zob. Matt Barton, *Dungeons and desktops: the history of computer role-playing games*, Wellesley 2008, s. 319.

⁶² Gimli i Legolas rywalizują ze sobą o to, kto zabije większą ilość wrogów. Zob. J. R. R. Tolkien, *Dwie wieże*, tłum. Maria Skibniewska, s. 170–172.

⁶³ M. Barton, *Dungeons and desktops...*, s. 320.

⁶⁴ Zob. S. A. Boyer, *Soccer Moms...*, s. 6.

fakt, że istnieją gracze tacy jak *hardcore-casual* i *casual-hardcore*, a więc odpowiednio gracze angażujący się w gry nieangażujące i gracze nieangażujący się w gry angażujące. Co więcej, w odbiorze środowiska, gracz zaangażowany w jeden tytuł nie będzie realizował stereotypu, ponieważ nie jest tak naprawdę entuzjastą kultury gier cyfrowych, lecz tylko jednej produkcji.

Tak naprawdę zaangażowany – niezaangażowany jest tylko jednym z wielu podziałów, za których pomocą można przedstawić segmentację graczy. Kultura gier jest bardziej zróżnicowana niż ciągła zaangażowania Adams i Ipa, można wyróżnić znacznie więcej postaw odbiorczych niż opisane wcześniej dwa dominujące wzorce. Jednym z pierwszych badaczy, który wprowadził typologię stylów rozgrywki był Richard Bartle, wprowadzając jego podział dotyczył graczy gier sieciowych w trybie wieloosobowym, a konkretniej MUD-ów, to jednak część jego spostrzeżeń można także zastosować do gier jednoosobowych⁶⁵. Autor proponuje cztery typy graczy: zdobywcy (ang. *achievers*), odkrywcy (ang. *explorers*), poszukiwacze towarzystwa (ang. *socializers*) i zabójcy (ang. *killers*). Dwa ostatnie dotyczą głównie kontekstu społecznego gier wieloosobowych, ponieważ wynikają z interakcji z innymi graczami, czy to poprzez rozwijanie znajomości czy poprzez tak zwane „łowienie fragów”⁶⁶. Natomiast dwa pierwsze można z powodzeniem odnieść do każdej gry, która dysponuje światem. Zatem śmiało można sobie wyobrazić gracza, który jest nastawiony w grze cRPG na jak najszybsze rozwinięcie postaci, przez co będzie wybierał tylko takie misje, które wpływają najlepiej na statystyki. Również częstą strategią wśród graczy jest dokładne i powolne zwiedzanie świata, często nawet w sposób nieliniarny, to znaczy niezwiązany tak bardzo z główną ścieżką narracyjną. Ten ostatni typ zachowania w grze nierzadko zmierza wręcz w stronę swobody, błądzenia po otwartym świecie, towarzyszącą figurze *flâneura*, który „pozostaje w obszarze pozbawionym zależności wygrana – przegrana, niejako zostaje wyłączony z rozgrywki koncentrując się jedynie na czerpaniu przyjemności z uczestnictwa w świecie gry, a nie wypełniania kolejnych misji”⁶⁷.

Inną propozycję typologii graczy przedstawili badacze norwescy w efekcie badania przeprowadzonego na grupie 2367 respondentów z dwóch największych ośrodków naukowych w kraju⁶⁸. Zaproponowano pięć grup graczy: (1) miłośników Nintendo (*The Nintendo's*), (2) geeków (*The geeks*), (3) strategów komputerowych (*PC Strategists*), (4) graczy niezaangażowanych (*The Casuals*) i wreszcie (5) „chłopaków” (*The Lads*). Grupy te są bardziej sprecyzowane i spójne pod względem specyfiki preferowanej rozgrywki. Gracze zaangażowani

⁶⁵ Zob. R. Bartle, *Gracze, którzy pasują do...*, s. 366.

⁶⁶ Fragi to punkty przyznawane za wyeliminowanie awatara przeciwnika, terminologia ta pochodzi z gier FPS. Zob. Mirosław Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 141.

⁶⁷ Marcin M. Chojnacki, *Flâneur w piaskownicy – o doświadczeniu nawigowalnej przestrzeni w grach komputerowych*, „Replay” 2014, nr 1 (1), s. 62.

⁶⁸ Zob. Jan Hovden, Rune Klevjer, *Game Space and Social Space*, Kristiansand: Norsk medieforskerkonferanse, 2012, <http://janfredrikhovden.files.wordpress.com/2012/10/hovdenklevjer2012videogameskristiansand.pdf>.

w gry wydawane na platformy Nintendo (1) stanowią charakterystyczną grupę – szczególnie poza rynkiem japońskim, przy czym mowa tutaj nie tylko o Wii czy Wii U, ale także konsolach przenośnych – Nintendo DS oraz 3DS. Oczywiście gry wydawane na owe urządzenia różnią się od siebie, ale społeczność graczy jest bardzo silnie rozwinięta, na co wpływają specjalne usługi oferowane przez chociażby 3DS (funkcja StreetPass). Z kolei do kolejnej grupy (2) można śmiało zaliczyć większość fanów gier cRPG, gdyż geek charakteryzuje się preferencją do fantastyki i cechami specyficznymi dla gracza zaangażowanego. Równie wyrazistą kategorię stanowią miłośnicy gier taktycznych dostępnych na komputery osobiste (3), gatunki dominujące w tej grupie to gry RTS, ale także symulacje. Jak się okazuje, w tym zestawieniu gracze niezaangażowani (4), stanowiący połowę opozycji zaangażowany – niezaangażowany, są tylko jedną z pięciu grup odbiorczych. Ostatnią wyróżnioną kategorią są „wybiórczy” gracze zaangażowani (5), którzy zazwyczaj grają tylko w określone rodzaje gier głównego nurtu, jak kolejne odsłony menadżerów sportowych (np. seria *FIFA*), gier wojennych (np. seria *Battlefield*) lub wyścigowych (np. seria *Forza*). W dużej mierze interesuje ich współzawodnictwo, więc są także zainteresowani konkurencjami e-sportowymi. Ze względu na dominację mężczyzn (83%) w tej grupie, badacze określili ją mianem „chłopaków”. Podział wyprowadzony przez Hovdena i Klevjera, choć nie jest doskonały, a próbę trudno uznać za reprezentatywną nawet dla całej społeczności norweskich graczy, zdecydowanie lepiej opisuje rzeczywiste rozwarstwienie grup odbiorczych niż oparty na stereotypach podział zaangażowany – niezaangażowany. Należy jednak pamiętać, że opozycja zaangażowany – niezaangażowany wyraża z habituś jako odzwierciedlenie napięć zachodzących w polu kulturowym gier cyfrowych i nie wyraża stanu faktycznego, ale raczej pewną projekcję oczekiwań określonej grupy graczy.

Opozycję zaangażowany – niezaangażowany należy postrzegać w perspektywie historycznej, gdyż konotacje związane z tymi etykietami ulegają permutacjom wraz z rozwojem branży gier. Gracz zaangażowany jednej epoki nie jest tożsamy z graczem zaangażowanym kolejnej, czego dowodzi przemiana gracza autentycznego (ang. *gamer*) w gracza zaangażowanego (*hardcore*). Charakterystyki tych pojęć się zmieniają, a rozwój widowni growej jest procesem uwarunkowanym czasowo. Wydaje się, że w drugiej dekadzie XXI w. wywrotowy wizerunek gracza niezaangażowanego, stanowiącego rzekome zagrożenie dla poziomu artystycznego medium, nieco już przygasł. Rynek gier wchłonął nowy żywioł, a układ uległ ponownej stagnacji, gdyż w końcu rewolucje mogą następować tylko co jakiś czas. Bastion graczy zaangażowanych przetrwał, a gracze niezaangażowani są obecni głównie na nowych, wielozadaniowych platformach takich jak smartfony i tablety, gdzie najczęściej oddają się grom na portalach społecznościowych (ang. *social games*). Z kolei platformy tradycyjnie angażujące wcale nie straciły, a nawet zyskały na *Casual Revolution*, stając się bardziej przystępnymi dla szerokiego odbiorcy, co w moim odczuciu zaowocowało zmianą percepcji społecznej i familiaryzacją gier cyfrowych jako medium. *Casual Revolution* doprowadziła do otworzenia się rynku na nowych

użytkowników, którzy wcześniej nie stanowili pełnoprawnej grupy odbiorczej. W związku z tą zmianą nastawienia twórcy gier zaczęli zwracać uwagę na takie projektowanie doświadczenia rozgrywki, które byłoby przyjazne także dla niedoświadczonych graczy. Z kolei ich zainteresowanie grami cyfrowymi pozwoliło wzbogacić i zróżnicować wachlarz dostępnych gier cyfrowych.

4.9. Gry angażujące kognitywnie

W poprzednim punkcie przedstawiłam historycznie ujętą problematykę opozycji zaangażowany – niezaangażowany, która wytworzyła kontekst normatywny dla kultury graczy, ale także stanowi odzwierciedlenie konkretnych własności gier określanych mianem angażujących i nieangażujących. Dlatego w tej sekcji chciałabym przyrzeć się teoretycznym aspektom owego rozróżnienia, ze szczególnym naciskiem na rodzimy kontekst groźnawczy. Jak już wspominałam wcześniej, użycie pojęć *hardcore* i *casual* na gruncie polskim nie jest do końca funkcjonalne. Anglicyzmy *hardkor* i *casual* są kojarzone nad Wisłą nie tylko z grami, ale m.in. z modą (np. *casualowy styl*) lub muzyką (np. *hardkorowe brzmienie*). Nawet jeśli ograniczymy się tylko do kontekstu growego, to stanowią one swego rodzaju hiperonimy (ang. *umbrella term*) w stosunku do bardzo wielu zmiennych własności, jak dostrzega Grabarczyk⁶⁹. Jakkolwiek mamy do czynienia z nazwami wymownymi ugruntowanymi w angloamerykańskim dyskursie graczy, projektantów gier i publicystów, to są one operatywnie trudne w użyciu. Stanowią nazwy nieostre i wieloznaczne, dodatkowo wprowadzające nieuniknioną waloryzację, gloryfikującą granie zaangażowane. W efekcie także w polskiej społeczności graczy zapożyczone określenie *casual* ma wydźwięk pejoratywny, jak to ma miejsce w poniższym przykładzie użycia, pochodzącym z weekendowego dodatku do „Gazety Wyborczej”:

W grze najbardziej nie znosi każuali – niedzielnych graczy, którym wydaje się, że coś potrafią. Nie zależy im na poznaniu strategii, podnoszeniu kwalifikacji, nie angażują się. Chcą się tylko pobawić. A to naprawdę nie jest zabawa⁷⁰.

Obok deprecjonujących określeń graczy niezaangażowanych w rodzaju „każuale”⁷¹, „gracz niedzielny” czy „gracz rekreacyjny”, pojawiają się propozycje nobilitujące graczy zaangażowanych, jak chociażby „ludofil”⁷². Ten ostatni termin stanowi nawiązanie do społecznie uznanych postaw miłośników innych mediów – jak bibliofil czy audiofil. W tym zestawieniu terminologia Grabarczyka jest zdecydowanie bardziej klarowna i oparta na jasnych podziałach

⁶⁹ Zob. P. Grabarczyk, *O opozycji...*

⁷⁰ Maciej Wesolowski, *Wojownicy cyberprzestrzeni*, „Wyborcza.pl”, 24 czerwca 2012, http://wyborcza.pl/duzyformat/1,127354,12002528,Wojownicy_cyberprzestrzeni.html

⁷¹ Celowo podaję ten termin w liczbie mnogiej, gdyż taki jest usus językowy.

⁷² Termin „ludofil” pojawia się także w innych językach, przykładowo określa się tak (fr. *ludophile*) Dominic Arsenaault. Zob. <http://www.le-ludophile.com/>

odnoszących się do precyzyjnych wyznaczników, a nie rozmytych konstruktów dyskursu graczy. Jak się okazuje, spojrzenie z perspektywy czasu na anglo-amerykańskie typologie oraz – z braku ojczystych – możliwość wprowadzenia nowych kategorii zdaje się działać na korzyść polskiego badania gier.

Grabarczyk proponuje następujące nazewnictwo:

W sensie pierwotnym słowami „angażująca” i „nieangażująca” określać jedynie konkretne akty rozgrywki (sesje grania). Pozwoli to na pochodne zdefiniowanie gracza zaangażowanego jako takiego, który oddaje się zazwyczaj aktom rozgrywki angażującej a gry angażującej, jako takiej, która sprzyja aktom rozgrywki angażującej⁷³.

Swoją typologię gier angażujących i nieangażujących kognitywnie opiera na potencjale angażowania sześciu podstawowych funkcji kognitywnych: (1) intelektu, (2) pamięci, (3) wyobraźni, (4) uwagi, (5) motoryki i (6) emocji⁷⁴. Dana gra może angażować wszystkie wymienione sześć funkcji – jak w przypadku *Demon's Souls* (From Software, 2009), żadnej – tzw. *zen mode* w *Bejeweled 2* (PopCap, 2004) bądź ich dowolną kombinację⁷⁵. Należy jednak wyraźnie podkreślić, że propozycja łódzkiego groznawcy odnosi się do zjawiska obecnego nie tylko w grach cyfrowych. Agnauzujące lub nieangażujące kognitywnie mogą być w jego ujęciu wszelkie doświadczenia interaktywne, nie tylko takie, które mają charakter ludyczny.

Za pomocą zbiorczej etykiety (1) intelektu, Grabarczyk opisuje wyższe funkcje poznawcze takie jak kategoryzacja, operacje logiczne i formułowanie przekonań⁷⁶. Angażujące intelekt są zatem wszelkie zabiegi światotwórcze związane z warstwą tematyczną, czyli tworzenie sieci przekonań dotyczących świata gry, w tym tych związanych ze złożoną fabułą i zwrotami narracyjnymi. W tej kategorii mieszczą się również wieloetapowe zagadki, które wymagają uwzględnienia wielu faktów i rozważenia wielu ewentualności. Tego rodzaju aktywności wymagają możliwości skupienia i dużej ilości czasu, a więc dokładnie tego, czym najczęściej nie dysponuje gracz niezaangażowany.

Gry okresu klasycznego potrafiły absorbować (2) pamięć gracza do tego stopnia, że zmuszały go do robienia notatek lub sporządzania map trudnych do przejścia lokacji. Stąd popularny w dawnej prasie growej gatunek solucji lub znane jeszcze z „Bajtki” dwustronicowe schematy świata gry. Nawet dzisiaj ilość informacji wpływających na wykonanie zadania potrafi być przytłaczająca, szczególnie w tytułach cRPG, gdzie decydujące bywają nieraz niuanse rozmowy prowadzonej z postacią niegrywalną (NPC) wiele godzin wcześniej⁷⁷. Obecnie jednak gracz zaangażowany skorzysta raczej ze zbiorowej inteligencji innych fanów gry, a więc najczęściej serwisu Wikia poświęconemu danej

⁷³ Zob. P. Grabarczyk, *O opozycji...*

⁷⁴ *Ibidem.*

⁷⁵ *Ibidem.*

⁷⁶ *Ibidem.*

⁷⁷ Jak to przywołuje Grabarczyk w odniesieniu do serii *Fallout*. Zob. *ibidem*. Niemniej tego rodzaju długofalowe skutki naszych działań są podstawą prowadzenia postępu narracyjnego (ang. *story-driven*) gry także w innych tytułach cRPG.

grze⁷⁸ niż innych źródeł. Jakkolwiek zaangażowanie kognitywnie pamięci zawsze prowokowało zaangażowanie kulturowe, to obserwowanie przenikania się tych dwóch kategorii może nam wiele powiedzieć o okresie historycznym, w którym dana gra powstała i charakterystycznej dla niego kulturze gier.

Jak pisze Prajzner, przedostając się do fikcyjnego świata – „wyzwalamy zmysł kreatywności”⁷⁹. Być może najbardziej absorbującym (3) wyobrażnię są gry oparte na interfejsie tekstowym, w których gracz wyobraża sobie relacje przestrzenne dotyczące topografii świata gry. Aktywność ta była bardzo istotna w przypadku gier MUD, co było już podnoszone przez badaczy⁸⁰. Wyobrażenia przestrzenne może być stymulowana przez opis lub afordancje obiektów trójwymiarowych (np. prostopadłe elementy w pierwszych odsłonach serii *Tomb Rider*), ale także przez dźwięk, co ma szczególne znaczenie w tytułach z gatunku *survival horror*. Efekt zastosowania opisanych zabiegów, związanych z opartym na angażowaniu wyobraźni przestrzennej kreowaniem złożonej konstrukcji topografii diegezy, określam mianem głębi świata gry, w przeciwieństwie do fasadowego świata gry, który nie wymusza od nas tego rodzaju zaangażowania kognitywnego.

Niektóre gry wymagają od gracza skupienia (4) uwagi, jak w przypadku wszelkiego rodzaju skradanek (ang. *stealth game*) lub survival horrorów, gdzie jeden fałszywy krok może ujawnić naszą obecność i spowodować niepowodzenie misji lub nawet śmierć postaci. Tego rodzaju wzmocnienie negatywne wymusza skupienie. Niemniej rola angażowania uwagi jest tak naprawdę najistotniejsza w kontekście gier nieangażujących, które *per se* oferują rozgrywkę pasującą do współczesnego modelu pracy w trybie wielozadaniowości, gdy granie jest zazwyczaj czynnością wykonywaną niejako w tle wobec innych aktywności. Rozgrywka nieangażująca nie może zatem opierać się na długich poziomach lub czasochłonnych pojedynkach, jak to często ma miejsce chociażby w przypadku konfrontacji z tak zwanym bossem, który to topos można chyba m.in. wywieść od starcia Gandalfa z balrogiem w *Wyprawie Tolkiena*⁸¹.

Grami, które wymagają dużej koncentracji (5) motorycznej są najczęściej gry zręcznościowe o wysokim poziomie trudności, których przejście wymaga wejścia w opisywany przez Mihály'a Csíkszentmihályiego – stan przepływu (ang. *flow*)⁸². Chodzi o taki rodzaj zaangażowania w czynność, który charakteryzuje się całkowitym skupieniem przy jednoczesnym poczuciu satysfakcji. Tytuły angażujące motoryczne funkcje kognitywne mają zazwyczaj bardzo

⁷⁸ Przykładowo, gracze w *The Binding of Isaac* na platformie PC często nawet korzystają z podziału ekranu, aby na bieżąco z rozgrywką podejmować decyzje taktyczne dotyczące odpowiedniego doboru artefaktów (*power-up*), posiłkując się statystykami opracowanymi on-line. Podobna taktyka towarzyszy także grom skupionym na przyjemności łupienia (Rozdz. 6.2), gdzie rola znajdujących przedmiotów i ich wzajemnych powiązań jest równie istotna.

⁷⁹ Katarzyna Prajzner, *Tekst jako świat i gra*, Łódź 2009, s. 27.

⁸⁰ Zob. Piotr SitarSKI, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 31.

⁸¹ John R. R. Tolkien, *Wyprawa*, tłum. Maria Skibniewska, Warszawa 1961, s. 426–427.

⁸² Zob. P. Grabarczyk, *O opozycji...*

stromą krzywą uczenia się, a więc wpisują się w model klasycznych gier arkadowych.

Gry mogą odwoływać się do wszelkiego rodzaju (6) emocji, zarówno tych pozytywnych, jak to zazwyczaj ma miejsce w grach nieangażujących – Juulowskie pogodne historie, jak i tych bardziej negatywnych czy gwałtownych, co ma miejsce chociażby w przypadku gier poruszających tematykę wojenną lub problemy moralne – przykładowo *This War of Mine* (11 bit studios, 2014). Istotne w tym kontekście są także sytuacje wzmocnienia pozytywnego i negatywnego związane najczęściej z wygraną lub przegraną bądź poprzedzającym je procesem dystrybucji punktów.

Podział wprowadzony przez Grabarczyka jest nie tylko propozycją przełożenia opozycji angażujący – nieangażujący na język polski, ale oferuje nowe rozwiązanie teoretyczne, które wydaje się być bardziej uniwersalne niż osadzona w angloamerykańskiej kulturze graczy dychotomia, a także potencjalnie adaptowalne do wszelkich tekstów interaktywnych. Choć gry angażujące i nieangażujące kognitywnie w rozumieniu Grabarczyka istniały od zawsze, czego poniekąd dowodzi opisana przez Juula ewolucja gier karcianych typu pasjans⁸³, to dopiero powiązanie tych praktyk z grami cyfrowymi i obecnymi tam modelami zaangażowania kulturowego zaowocowało wykształceniem się omawianych gatunków funkcjonalnych – angażującego (*hardcore*) i nieangażującego (*casual*). Gry angażujące i nieangażujące charakteryzują się nie tylko specyficznym rodzajem zaangażowania gracza na poziomie kognitywnym, ale także charakterystycznymi strategiami odbioru w sferze społeczno-kulturowej, związanymi z habitusem gracza zaangażowanego (*hardcore gamer*), a wcześniej autentycznego (*gamer*) oraz pozostającą niejako w opozycji do nich figurą gracza niezaangażowanego (*casual gamer*).

Niektórzy angloamerykańscy badacze uważają, że terminy *hardcore* i *casual* „służą jako gatunkowe deskryptory, funkcjonujące jako supergatunki w organizacji i porządkowaniu pojedynczych podgatunków powiązanych z każdym z terminów”⁸⁴. Podejście takie może budzić zdziwienie, ponieważ za etykietą „*hardcore*” nie stoi żaden konkretny typ mechaniki czy tematyki. Etykieta „angażujący” odnosi się do innych cech niż nazwy gatunkowe omawiane w poprzednich rozdziałach. Terminy te są silnie historycznie skorelowane ze znacznikami gatunkowymi pochodzącymi z warstwy tematycznej i ludycznej, ale nie odnoszą się bezpośrednio do nich. Warstwa funkcjonalna gatunkowości odnosi się do doświadczenia rozgrywki, a więc zastosowania reguł gry wobec świata gry, czyli niejako organizuje efekty gatunkowe osadzone w warstwie tematycznej i ludycznej. Zależność tę dostrzegł już Juul w *Casual Revolution*, łącząc postawy zaangażowaną i niezaangażowaną ze znacznikami odnoszącymi się do warstwy tematycznej (to co Juul nazywa: fikcją) oraz znajomością warstwy ludycznej (Juul: znajomość gry)⁸⁵. W kontekście dyskusji nad gatunkami funkcjonalnymi, to właśnie odpowiednie angażujące znaczniki gatunkowe są w centrum mojego zainteresowania (Tab. 3).

⁸³ Zob. J. Juul, *A Casual Revolution...*

⁸⁴ S. A. Boyer, *Soccer Moms...*, s. 50.

⁸⁵ Zob. J. Juul, *A Casual Revolution...*

Tabela 3. Powiązanie funkcjonalnych efektów gatunkowych z funkcjami kognytywnymi w ramach opozycji gra angażująca – nieangażująca

	Gra angażująca	Gra nieangażująca
1) Intelpekt	Skomplikowana (wysoki próg wejścia), Złożone sprzężenie zwrotne (konsekwencje po czasie)	Prostota, (niski próg wejścia), Jasne sprzężenie zwrotne (konsekwencje od razu)
2) Pamięć	Wiele faktów, Mnogość reguł	Mało faktów, Powtarzalność reguł
3) Wyobraźnia	Głębina świata gry	Fasadowość świata gry
4) Uwaga	Długotrwałe skupienie, (długi pojedynek z bossem)	Krótkotrwałe skupienie (krótkie poziomy)
5) Motoryka	Specyficzne umiejętności (obsługa kontrolera, skrótów)	Uniwersalne umiejętności (intuicyjne sterowanie)
6) Emocje	Negatywne (16+), Wzmocnienie negatywne (kara)	Pozytywne (famijlna), Wzmocnienie pozytywne (nagroda)

Źródło: opracowanie własne.

4.10. Angażujące cRPG

Każdy poziom gatunkowości w ramach interesującego mnie modelu fuzji (fantasy – cRPG – angażujący) ma swoje specyficzne efekty gatunkowe, które ze względu na historyczne uwarunkowania rozwoju medium są ze sobą silnie powiązane. Prowadzi to często do nieporozumień. Kategoria cRPG bywa traktowana jako hiperonim obejmujący zarówno własności tematyczne, ludyczne, jak i funkcjonalne. Dzieje się tak, ponieważ jest to po pierwsze ludyczna nazwa gatunkowa, a więc mająca niejako pierwszeństwo w procesie transmisji gatunkowej, a po drugie historycznie bardziej ugruntowana niż relatywnie współczesne – *hardcore*. Gry cRPG są jednym z najstarszych gatunków, który rozwinął się w okresie formowania się postawy gracza autentycznego, przez co jest silnie powiązany z okresem klasycznym i gatunkiem fantasy. Niektórzy badacze mówią nawet o gatunkach założycielskich (ang. *foundational genres*), które stanowiły punkt odniesienia dla ukształtowania się gier angażujących⁸⁶. Gry cRPG fantasy są zazwyczaj tytułami angażującymi, a co za tym idzie są skorelowane z postawą odbiorczą gracza zaangażowanego.

Współcześnie gry cRPG nie mają już tak wysokiego progu wejścia jak w okresie klasycznym, co jest wynikiem omawianego zwrotu nieangażującego. Niemniej większość tytułów AAA cRPG oferuje kilka poziomów trudności, co nie jest praktyką powszechną we wszystkich grach głównego nurtu. Przykładowo seria *Assassin's Creed*, jeden z obecnie najbardziej rozpoznawalnych

⁸⁶ Zob. J. Lessard, *The Casual Revolution...*, s. 137.

growych systemów rozrywkowych, nie posiada takiego stopniowania poziomu trudności. Niezwykle istotne dla gier fabularnych jako tekstów złożonych naracyjnie jest ukazywanie konsekwencji naszych czynów z dużym opóźnieniem, czasem wręcz pod sam koniec rozgrywki. Takie rozwiązanie ma nadać wagę podejmowanym przez gracza decyzjom, które często mają silny wydźwięk moralny. Warto w tym miejscu dodać, że współcześnie fantasy coraz rzadziej eksploruje postawy etyczne charakterystyczne dla epoki średniowiecznej, którą odzwierciedla i którą w tym względzie opisywał chociażby Huizinga w *Jesieni średniowiecza*, ale rekonstruuje współczesną moralność i problematykę społeczną. Przewodzi w tym chociażby Andrzej Sapkowski, poruszając często w swojej twórczości problematykę równościową, zarówno pod względem płci, jak i rasy.

Gry cRPG oferują bardzo złożone światy, często inspirowane literackimi światami sekundarnymi, które posiadają bogatą historię i geografę. W związku z tym istnieje wyraźne oczekiwanie wśród odbiorców, aby świat gry oferował równie komplementarne doświadczenie, co uniwersum literackie. W efekcie twórcy gry chcą wykorzystać podczas projektowania rozgrywki ogromną ilość faktów, jaką zgromadzili na potrzeby symulacji, przez co choć ich przyswojenie nie jest zawsze konieczne, to jednak gatunek ten wymaga większego zaangażowania pamięci niż dajmy na to gra wyścigowa. Skomplikowane są także ścieżki rozwoju postaci, przez co większość zaangażowanych graczy korzysta z forów internetowych, aby wybrać najlepszą strategię postępu w grze – optymalny dobór atrybutów danej klasy postaci.

Operowanie relacjami przestrzennymi w świecie gry jest związane z wyobraźnią. Nie wszystkie gry posiadają tego rodzaju złożoność. Tytuły nieangażujące charakteryzują się często swego rodzaju fasadowością, nie zmuszając gracza do tworzenia mentalnych obrazów związanych z rozgrywką. Światy gier cRPG są często przestrzeniami labiryntowymi, co oczywiście jest umotywowane inspiracjami wziętymi z gier fabularnych typu *Dungeons & Dragons*. Tajemne przejścia wśród ruin dawnych budowli lub niedostępne zakątki, ukryte wśród magicznych lasów są także kwintesencją cudowności fantasy.

Wszystkie gry fabularne są zazwyczaj tytułami absorbującymi, chociażby w aspekcie czasowym, gdyż szczególnie w relacji do współczesnych standardów są zazwyczaj grami bardzo długimi. Oferują wielki świat, którego eksploracja trwa nierzadko tygodniami. Jest to do tego stopnia istotny aspekt gatunku, że bardzo często w reklamach można się spotkać z eksponowaniem rozległości fantastycznych krain cyfrowych. Także długość poszczególnych misji może być angażująca, a z pewnością niektóre z nich wymagają skupienia i systematycznej analizy otoczenia. Nie będą to jednak zadania wymagające sprawności motorycznej, ale raczej odpowiedniego przygotowania do walki (m.in. zebrania eliksirów, zdobycia właściwej broni). Użyteczna może być w tym względzie znajomość skrótów klawiszowych lub ich odpowiednie ustawienie, ale szybkość wykonywanych operacji na klawiaturze ma większe znaczenie w grach sieciowych niż w trybie rozgrywki jednoosobowej.

Podsumowanie

Wyróżniamy dwie typologie funkcjonalne w grach cyfrowych, które dzielą gry na rozrywkowe i poważne oraz angażujące i nieangażujące. W niniejszej pracy interesuje mnie przede wszystkim gatunek angażujący (*hardcore*). Zaangażowanie w grach może być rozpatrywane na dwóch poziomach, jeden dotyczy zaangażowania kognitywnego, a drugi kontekstu społeczno-kulturowego rozgrywki. W pierwszym przypadku mowa o zaangażowaniu podstawowych funkcji kognitywnych, a więc: intelektu, pamięci, wyobraźni, uwagi, motoryki i emocji. Gry angażujące są skomplikowane i złożone pod względem zasad, zawierają wiele faktów i wymagają długotrwałego skupienia oraz wykorzystania wyobraźni przestrzennej. Charakteryzują się również wysokim poziomem trudności, spotęgowanym w doświadczeniu rozgrywki poprzez wzmocnienie negatywne. Angażujące efekty gatunkowe, takie jak wynikająca ze złożoności świata gry konieczność tworzenia pomocniczych map, są historycznie powiązane z rozwojem kultury graczy w drugiej połowie lat 80. XX w. oraz specyfiką tytułów, które w tym okresie powstawały. Klasyczne gry cRPG spełniają wszelkie założenia gry angażującej, ponieważ taki typ gier był popularny w tym czasie wśród graczy autentycznych. Z kolei postawa gracza autentycznego i jego rozwinięte kompetencje w zakresie medium stały się kluczowe dla ukształtowania się charakterystyki współczesnego gracza zaangażowanego, a więc takiego, który preferuje gry angażujące – w tym wypadku także w drugim sensie zaangażowania, czyli społeczno-kulturowym.

ROZDZIAŁ 5. ANALIZA TEMATYCZNA: SERIA WIEDŹMIN

Jak wskazałam wcześniej (Rozdz. 2), gatunek tematyczny fantasy jest kategorią, która nie poddaje się łatwej definicji. Rozumienie tej etykiety jest zależne od wielu czynników lokalnych, co jest także widoczne w przypadku polskich uwarunkowań tej konwencji. Ze względu na historyczny rozwój gry cRPG są nierozdzielnie związane z poststolkienowską odmianą fantasy, gdyż właśnie ta literatura najsilniej wpłynęła na amerykańskie gry fabularne lat 70. ubiegłego wieku, które z kolei były bezpośrednią inspiracją dla klasycznego cRPG. Od tego czasu fuzja fantasy – cRPG ulega ciągłym redefinicjom, a studium, które szczyty się kluczową rolą w tym procesie, jest rodzimy CD Projekt RED – za sprawą serii *Wiedźmin*.

5.1. Polska gra – polskie fantasy

Choć w badaniu historii gier cyfrowych dominuje nurt reprezentowany przez Matta Bartona (Rozdz. 3.3) skupiający się na kontekście północnoamerykańskim, to historia gier jest tak naprawdę znacznie bardziej heterogeniczna i posiada liczne lokalne odgałęzienia¹. Lokalność można definiować na wiele sposobów, lecz na potrzeby tego wywodu przyjmuję, że chodzi o kulturowy, społeczny i ekonomiczny kontekst danego kraju lub regionu. Tak sprecyzowany przedmiot badań – **lokalne historie gier** (*local game histories*) – podejmowany jest przez groźnawców zainteresowanych przede wszystkim grami jako praktyką kulturową stanowiącą element dziedzictwa narodowego², który należy zachować dla przyszłych pokoleń. Przedstawiciele tej ścieżki badawczej wywodzą się najczęściej z krajów, gdzie rynek gier cyfrowych jest rozwinięty,

¹ Zob. Philip Tan, Konstantin Mitgutsch, *Heterogeneity in Game Histories*, [w:] *Gaming Globally. Production, Play, and Place*, eds. Nina B. Huntemann, Ben Aslinger, New York 2013, s. 98–99.

² Zob. Maria B. Garda, *Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe*, „Replay” 2014, 1 (1), s. 119–128.

ale bywa pomijany w narracjach głównego nurtu, a więc przykładowo z Czech³ lub Finlandii⁴. Zdarza się również, że opisywane są historie całego regionu, jak w sytuacji niektórych projektów realizowanych w Australii i Nowej Zelandii⁵. Omawianie kontekstu narodowego tworzenia gier różni się jednak od badań lokalnych prowadzonych w obszarze literaturoznawstwa czy filmoznawstwa. Co jest prawdopodobnie spowodowane daleko posuniętą globalizacją przemysłu elektronicznej rozrywki. Warto jednak pamiętać, że globalizacja określonej gałęzi przemysłu kulturowego nie jest nieodwracalna, jak wskazuje przykład kina wczesnego – bardzo globalnego.

Kiedy mówimy o polskich grach, to zazwyczaj jedynie pod kątem produkcji umiejscowionej w Polsce – w sensie *stricte* geograficznym. Większość owych tytułów powstaje od początku z myślą o rynkach zagranicznych i jest tworzona w języku angielskim, często w zupełnym oderwaniu od polskiego kontekstu kulturowego. Inaczej rzecz się ma w przypadku serii *Wiedźmin* (2007–) autorstwa CD Projekt RED, a więc interaktywizacji literackiego uniwersum fantasy powołanego do życia przez Andrzeja Sapkowskiego. Choć poszczególne gry są tłumaczone na wiele języków, to w pierwszej kolejności tworzone po polsku. Jednocześnie trylogia cRPG, wyprodukowana przez studio stanowiące część notowanej na giełdzie spółki CD Projekt, jest bez wątpienia najlepiej rozpoznawalną i najbardziej dochodową polską marką grową.

CD Projekt jest spółką bardzo ambitną, wiodącym wydawcą oprogramowania nie tylko w Polsce, ale także w całym regionie Europy Środkowej i Wschodniej. Co więcej, może się także pochwalić istotną pozycją na międzynarodowym rynku dystrybucji cyfrowej, dzięki autorskiemu serwisowi GOG.com. Choć platforma ta nie może bezpośrednio konkurować z bez porównania większym Steamem, to jednak ze względu na celowe sprofilowanie na tytuły niezależne i klasykę (*Good Old Games* – pol. stare dobre gry) znalazła liczną rzeszę odbiorców. CD Projekt przeszedł daleką drogę od małej firmy prowadzącej zagraniczne oprogramowanie w okresie transformacji lat 90. XX w. do korporacji podążającej śladami amerykańskiego Valve. Mówiąc jednak o polskim rynku elektronicznej rozrywki, przesadą byłoby uznanie tego studia za jedyny liczący się podmiot. Jeśli mowa o rozpoznawalności na polu artystycznym, to Polska ma wielu zdolnych twórców *indie* (m.in. łódzkie studia Plastic i SUPERHOT) oraz uznanych producentów gier skierowanych na rynki mobilne (m.in. Artifex Mundi i 11 bit studios). Jeśli jednak spojrzeć tylko na aspekt ekonomiczny, to faktycznie franczyza *Wiedźmina* jest osiągnięciem

³ Zob. Jaroslav Švelch, *Say it with a Computer Game: Hobby Computer Culture and the Non-entertainment Uses of Homebrew Games in the 1980s Czechoslovakia*, „Game Studies” 2013, 2 (13).

⁴ Zob. Petri Saarikoski i Jaakko Suominen, *Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland*, IEEE Annals of the History of Computing, July–September 2009 (vol. 31, no 3), s. 20–33.

⁵ Zob. Melanie Swalwell, Helen Stuckey, Angela Ndalianis, Denise de Vries, *Remembering & Exhibiting Games Past: The Popular Memory Archive*, Proceedings of DiGRA 2014: What is Game Studies in Australia?, Melbourne 2014.

bezprecedensowym w skali kraju. Jedna z niewielu porównywalnie kasowych produkcji, gra survival horror *Dead Island* (Techland, 2011) jest jako marka własnością zagranicznej firmy. Choć wrocławskie studio samo stworzyło podwaliny uniwersum, to nie ma praw do tzw. IP. Poza tym warstwa tematyczna tej produkcji nie ma wiele wspólnego z polskością, gdyż opowiada o pladze zombie na będącej turystyczną atrakcją tropikalnej wyspie. Zdecydowanie bliżej historii Polski są komputerowe gry strategiczne zgierskiego Wastelands Interactive, rozgrywane się chociażby podczas Kampanii Wrześniowej 1939 r. Niemniej ponownie mamy do czynienia ze znacznie mniejszą skalą projektu. W tym zestawieniu *The Witcher* – jak jest reklamowany zagranicą – stanowi wyjątkowy przykład powiązania polskiej franczyzy transmedialnej z polskim kontekstem kulturowym.

Prace nad przyszłą serią rozpoczęły się jeszcze w 2003 r., a więc wkrótce po nieudanej próbie przeniesienia cyklu wiedźmińskiego Andrzeja Sapkowskiego na srebrny, a następnie szklany ekran. Pomimo docenianej roli Michała Żebrowskiego jako białowłosego pogromcy potworów, zarówno film, jak i serial spotkały się z bardzo umiarkowanym przyjęciem widowni i krytyki⁶. Wobec tego wydawałoby się, że temat został niejako zaprzepaszczone, czego dowodzą nieudane próby pozyskania dystrybutorów zagranicznych⁷. Niemniej pierwowzór literacki w dalszym ciągu cieszył się wielką popularnością w Polsce, jak również w innych krajach, w których był wydany. Co ważne, wśród czytelników wielu narodowości nie było ówczesnie odbiorców angloamerykańskich, co wydaje się szczególnie istotne, biorąc pod uwagę znaczenie anglosaskiego fantasy dla kształtowania się i rozwoju tego gatunku w perspektywie globalnej. Strategią CD Projekt RED nie mogło być wobec tego wykorzystanie popularności polskiej literatury za granicą, gdyż koniec końców to gra pozwoliła wypromować tłumaczenie angielskie prozy Sapkowskiego, które być może w innych okolicznościach nie odniosłoby sukcesu. Chciałabym zatem podkreślić odwagę polskich twórców, którzy wiedzieli, że nie mogą liczyć na anglojęzyczny fandom globalny, ale dopiero muszą go powołać do życia, starając się jednocześnie nie zawieść uprzedzonych wcześniejszymi adaptacjami rodzimych fanów prozy Sapkowskiego.

Strategia CD Projekt RED odbiegała także od działań podejmowanych przez powstające jednocześnie inne polskie produkcje cRPG. Wydany w tym samym roku co *Wiedźmin* (CD Projekt RED, 2007) tytuł krakowskiego studia Reality Pump *Two Worlds* (2007) miał konkurować z grami niezwykle uznanej serii *Elder Scrolls* amerykańskiego giganta cRPG Bethesda. Niestety gra nie sprostała tak wysoko postawionym oczekiwaniom, a jej konwersja na Xbox 360 okazała się jednym z bardziej niedopracowanych tytułów roku na tej

⁶ Choć należy odnotować, że serial zyskał pewną popularność w Internecie, gdzie funkcjonuje nadal w obiegu nielegalnym, wzbogacony o napisy angielskie przygotowane przez społeczność fanowską.

⁷ Koniec końców film został wydany na DVD pod międzynarodowym tytułem *The Hexer* (2006). Natomiast serial został zakupiony przez czeską telewizję, co nie jest zaskakujące, gdyż twórczość Sapkowskiego cieszy się nad Węłtawą wielkim uznaniem.

konsoli, spotykając się z miażdżącą krytyką recenzentów. W tym samym czasie powstał także *Frater* (Rabelmind, 2006) nawiązujący silnie do serii *Diablo* (Blizzard North, 1996), ale osadzony w fantastycznej wariacji na temat XIX-wiecznego świata. Obydwa przywołane tytuły powieleły znane rozwiązania północnoamerykańskiego głównego nurtu zarówno na poziomie narracyjnym, jak i w warstwie ludycznej. W tym zestawieniu *Wiedźmin* okazuje się bardzo dobrym pomysłem na wykorzystanie rodzimego uniwersum fantasy, a także niepowtarzalnego kolorytu Europy Środkowo-Wschodniej, do stworzenia oryginalnej tematycznie produkcji cRPG. Co więcej, wraz z upływem lat seria wiedźmińska stała się wyznacznikiem nowych trendów także w ludycznym kontekście doświadczenia rozgrywki. Można śmiało stwierdzić, że peryferyjność polskiego rynku – wobec północnoamerykańskiego sektora AAA – została przekuta przez CD Projekt w atut nie tylko w sensie instytucjonalnym, ale także kulturowym.

5.2. Lokalność Wiedźmina

Zanim czasopismo „Fantastyka” wydrukowało opowiadanie Andrzeja Sapkowskiego pt. *Wiedźmin* w 1986 r., polscy czytelnicy znali gatunek fantasy głównie za pośrednictwem prozy J. R. R. Tolkiena. Choć w okresie PRL literatura science-fiction cieszyła się dużą popularnością, to fantasy nie była przez wiele lat tłumaczona (Rozdz. 2.1). Dlatego znaczenie cyklu wiedźmińskiego dla polskiej recepcji tego gatunku jest niepodważalne, szczególnie że autor udzielał się także jako teoretyk i krytyk konwencji. Jak wiemy, nie należy to do rzadkości, lecz zdaniem obserwatorów jego zdanie wywarło istotny wpływ na kształt rodzimej powieści magii i miecza, a właściwie jej brak w swojej postaci klasycznej. Jak donosi Majkowski, ze względu na bardzo ostrą krytykę tego rodzaju twórczości, przeprowadzoną przez łódzkiego pisarza w eseju pod tytułem *Piróg, albo Nie ma złota w szarych górach*⁸, apetyt na kosmogeniczne sagi został zbity w zarodku⁹. Sam cykl wiedźmiński nie naśladuje znanych wątków, ale raczej je dekonstruuje i przeobraża, sięgając do aktualnych problemów społecznych i politycznych – ksenofobii narkomanii czy degradacji środowiska. Stanowi to oczywiście odejście od tolkienowskiego prototypu, które jest u Sapkowskiego bardzo wyraźne. Pustowaruk zwraca m.in. uwagę na przeprowadzoną przez pisarza antropomorfizację elfów, która do tego stopnia kłóci się z wzorcem gatunkowym, że badacz określa twórczość łodzianina mianem „falszywej” fantasy¹⁰.

⁸ Zob. Andrzej Sapkowski, *Piróg, albo Nie ma złota w szarych górach*, „Nowa Fantastyka” 1993, nr 5.

⁹ Zob. Tomasz Z. Majkowski, *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Kraków 2013, s. 353–358.

¹⁰ Zob. Marek Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009, s. 224.

Sapkowski wpisuje się zatem w tych następców Tolkiena, którzy jak George R. R. Martin dokonali zasadniczego odejścia od literackiej koncepcji artystycznej przedstawionej w *O Baśniach* (Rozdz. 2.5). Szczególnie znaczące są różnice w kreacji bohaterów pierwszoplanowych. Geralt nie jest wybrańcem odpowiedzialnym za losy świata w ujęciu heroicznym, a nad jego decyzjami nie czuwa opatrność, tak jak to miało miejsce w przypadku Frodo z *Władcy Pierścieni*. Kluczowy, z punktu widzenia historiozoficznego zamysłu fantasty¹¹, problem relacji między jednostką a historią jest zastąpiony potrzebą odnalezienia własnej tożsamości i akceptacji swego miejsca w świecie. Należy się zatem zgodzić z Majkowskim, że polska literatura fantasty nie oferuje „wizji harmonijnego ładu”, gdyż zarówno Sapkowski, jak i Ewa Białołęcka czy Feliks W. Kres nie tworzą – tak jak Tolkien – modelu pozytywnego¹². Przyczyniło się do tego późne pojawienie się polskich tekstów w światowej chronologii gatunku, co niejako wymusiło odejście od tolkienowskiego jądra prototypu fantasty¹³. Stworzenie Geralta na wzór Frodo byłoby już wtedy odebrane za anachroniczne, dlatego saga wiedźmińska jest zdecydowanie bliższa moralnej wieloznaczności low czy dark fantasy niż heroicznemu idealizmowi high fantasy. Podążając za ówczesnymi nurtami, rodzimi autorzy eksponowali także fikcjonalność własnej twórczości, nie stroniąc od bieżącego komentarza społecznego lub prowadząc intertekstualną grę z utartymi wzorcami gatunkowymi, także spoza obszaru literatury fantastycznej – jak w przypadku odniesień do tradycji westernu czy kryminału. Nie bez przyczyny porównywano Geralta z cynicznymi bohaterami prozy Chandlera¹⁴. Polska literatura fantasty kontrastuje zatem z kanonem anglosaskim. Wydaje się jednak, że nasz przypadek nie jest tak bardzo odosobniony, gdyż w podobnej sytuacji znajdują się inne nurty narodowe, które nie chcąc jedynie powielać wzorców oryginalnej konwencji, podejmują próby jej redefinicji lub transkulturowej adaptacji.

Sapkowski, tworząc cykl wiedźmiński po polsku, dokonuje swoistej adaptacji fantasty anglosaskiej na polskim gruncie kulturowym. Nie szuka jednak najbliższych odpowiedników *imaginarium* Północy w wierzeniach słowiańskich, a więc nie stara się odtworzyć struktury tolkienowskiego świata w oparciu o mitologię regionu. Jak spostrzega Majkowski,

[p]odstawowy korpus odniesień opowiadań Sapkowskiego jest całkowicie jednoznaczny i niekoniecznie związany z tradycją polską, teksty te korzystają przede wszystkim z różnicy polityki baśni literackiej i bajki ludowej z jednej, a powieści magii i miecza z drugiej¹⁵.

Autor *Wiedźmina* wypracował własną formułę trawestacji materiału źródłowego. Mowa tutaj o tak zwanej strategii euhemeryzacji, którą określił jako „interpretację legendy [...], w której motywy nadprzyrodzone, bajeczne,

¹¹ Więcej na temat historiozofii w fantasty: zob. T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 341–352.

¹² Zob. T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 396.

¹³ *Ibidem*, s. 63.

¹⁴ Zob. Maciej Parowski, *Sapkowski Ante Portas*, „Kino” 2001, nr 7–8, s. 29.

¹⁵ *Ibidem*, s. 361.

boskie i nieziemskie stają się całkiem ziemskimi”¹⁶. Doskonałym przykładem euhemeryzacji jest sama figura Wiedźmina, która ma swoje korzenie nie gdzie indziej, ale w bajce o Szewczyku Dratewce, który dzięki sprytowi pokonuje smoka wawelskiego.

Choć Sapkowski wykorzystuje odwołania regionalne, to fantasy jest dla niego nierozzerwalnie związana z mitem arturiańskim, wciąż istotnym dla kultury anglosaskiej, przez co z niesmakiem odbiera próby podmienienia go na inną tradycję lokalną. Jego zdaniem głównym minusem słowiańskiej fantasy jest jej groteskowa swojskość, przejawiająca się szczególnie na poziomie onomastyki¹⁷. To interesujące spostrzeżenie, gdyż familiaryzacja cudowności jest jednym z głównych zabiegów retorycznych fantasy immersyjnej w rozumieniu Mendlesohn¹⁸ (Rozdz. 2.7) i faktycznie charakteryzuje ona wiele powieści z tego nurtu. Jednak dotyczy to tytułów anglojęzycznych, które mogą korzystać z anglosaskiego fantastycznego *imaginarium* jako charakterystycznego dla konwencji, podczas gdy w wypadku słowiańszczyzny mowa o odrębnym zapleczu intertekstualnym. W efekcie mamy do czynienia z niemożnością uczynienia słowiańszczyzny naprawdę cudowną, gdyż cudowność w tym gatunku wiąże się z inną tradycją fantastyki. Wyłania się tutaj niepokojąca konkluzja o wydzwiku postkolonialnym, że fantasy w kostiumie regionalnym nie może być tworzona równoprawnie z anglosaskim jądrem prototypu.

Jak dotąd była mowa o kontekście literackim, ale pamiętajmy, że w wypadku gier CRPG nie mamy do czynienia tylko z deskrypcją fikcyjnego uniwersum, ale przede wszystkim z interaktywną adaptacją audiowizualną, co niejako odsuwa trudności językowe na drugi plan. Choć oczywiście onomastyka nadal jest problemem, to różnorodność lokacji jest zazwyczaj postrzegana jako atut danej produkcji. Poziomy lub mapy przedstawiające zarówno *quasi*-średniowieczne regiony europejskie, jak i tropikalne czy pustynne są szczególnie chętnie tworzone w scenariuszach *hack'n'slash*. Być może jest to zasługa tradycyjnych systemów fabularnych operujących bardziej różnorodną geografiami, nawiązującą do inspirowanych także powieścią przygodową amerykańskich klasyków fantasy. Jednak jeśli twórcy gry chcą być wierni tolkienowskiej poetyce, to zazwyczaj zamierzenie to jest realizowane poprzez odtwarzanie surowych przestrzeni krajów nordyckich. Za sprawą filmowej trylogii Jacksona, owe prototypowe krajobrazy znajdują się wprawdzie na – będącej dosłownie na drugim końcu świata – Nowej Zelandii, ale mimo wszystko ich zadaniem jest symulowanie neomitycznych Krain Północy. Niedawnym growym przykładem wykorzystania tejże ikonografii jest wielokrotnie przywoływany już *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011). Podobną strategię przyjęli także twórcy serii *Wiedźmin*, którzy z bogatej topografii opisanej w cyklu wiedźmińskim konsekwentnie wybierają obszary bliższe tradycyjnemu

¹⁶ Andrzej Sapkowski, *Rękopis znaleziony w Smoczej Jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001, s. 73.

¹⁷ Za: T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 359.

¹⁸ Zob. Farah Mendlesohn, *Rhetorics of fantasy*, Middletown 2008, s. 46.

pejzażowi fantasy. Jednocześnie krajobrazy, które przemierzamy w grze są silnie osadzone w kontekście Europy Środkowo-Wschodniej, zarówno pod względem flory i fauny, jak i architektury, strojów i najogólniej rzecz biorąc wzornictwa. CD Projekt RED operuje realizmem własności (Rozdz. 2.8) osadzonym w lokalnej specyfice kulturowej i geograficznej, co powoduje, że świat gry wydaje się niezwykle koherentny. Właśnie dlatego, z punktu widzenia recepcji polskiej, *quasi*-średniowieczność metropolii Wyzima z pierwszej części *Wiedźmina* jest zdecydowanie bardziej przekonująca niż w przypadku Kirkwall – porównywalnej lokacji z gry *Dragon Age II* (BioWare, 2011). Niemniej wraz z rozwojem wiedźmińskiej franczyzy, rola recepcji polskiej traci na znaczeniu, gdyż kolejne odsłony serii kierowane są do coraz bardziej zróżnicowanego grona odbiorców, pochodzącego z wielu kręgów kulturowych.

5.3. Glokalizacja *Wiedźmina*

Twórczość Sapkowskiego stanowi najpopularniejszą adaptację anglosaskiej fantasy na gruncie polskim, z kolei produkcja CD Projekt RED jest najbardziej rozpoznawalną polską grą fantasy na rynku międzynarodowym, tłumaczoną na wiele języków. W tym kontekście warto przypomnieć, że to właśnie wysokobudżetowymi lokalizacjami gier cRPG zasłynęła warszawska firma. Do historii polskiej recepcji tego gatunku przeszło tłumaczenie bestsellerowego *Baldur's Gate* (BioWare, 1998), do którego po raz pierwszy w historii polskich wersji językowych zatrudniono tak wybitnych aktorów filmowych i teatralnych, jak Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski czy Gabriela Kownacka. *Wrota Baldura* (BioWare, 1999) były także tytułem istotnym dla historii samego gatunku, gdyż połowa lat 90. XX w. była okresem, kiedy zaczęło pojawiać się mniej tytułów z rozbudowanym opowiadaniem i światem, co zapewne było związane z sukcesem nowego gatunku FPS oraz rozwijaniem narracji interaktywnych raczej w obszarze gier przygodowych. Zrealizowane na najwyższym poziomie lokalizacje gier CD Projektu z pewnością przyczyniły się do wielkiego rodzimego sukcesu tego gatunku gier cyfrowych, który miał miejsce na przełomie wieków. Pozyskane w tamtym czasie doświadczenie okazało się z pewnością przydatne podczas prac nad lokalizacjami *Wiedźmina*.

Lokalizacja gier cyfrowych jest specyficznym przypadkiem przystosowywania oprogramowania informatycznego do funkcjonowania na rynku międzynarodowym. Jest to bardzo złożony logistycznie proces, składający się z wielu etapów, realizowanych zazwyczaj przez wielu wykonawców i wymagający dużej sprawności organizacyjnej. W przypadku gier cyfrowych dodatkowym utrudnieniem jest krótki termin realizacji, który ograniczają dwa wydarzenia: opracowanie gry w wersji końcowej – gotowej do tłumaczenia i światowa jej premiera, która w przypadku produkcji AAA wiąże się z wysyłką różnych wersji językowych do lokalnych dystrybutorów. W uproszczeniu proces lokalizacji sprowadza się do przygotowania gry do wydania na konkretnym rynku zbytu,

czyli tak zwanej lokacji (*locale*). **Lokacja** w procesie tłumaczenia jest kategorią określającą – według Pyma – zespół językowych i kulturowych atrybutów, które można podzielić na: a) ustawienia regionalne (np. jednostka miary lub format wyświetlania), b) normy prawne (np. zakaz sprzedaży niektórych gier ze względu na zawarte w nich treści) oraz c) preferencje kulturowe (np. anegdota)¹⁹. Zespół lokalizacyjny musi zatem wziąć pod uwagę ogromną ilość czynników zewnętrznych, które wpływają na ostateczny kształt gry w danej lokacji. Dlatego proces lokalizacji oprogramowania opiera się często na standaryzacji treści początkowej – tzw. internacjonalizacji, co jednak najczęściej jest realizowane w sytuacji, kiedy wersja wyjściowa powstaje w języku angielskim – *lingua franca* globalizacji.

Globalizacja a lokalność

Począwszy od lat 80. XX w. w naukach humanistycznych i społecznych zaczęto debatować nad zjawiskiem globalizacji. Zdaniem czołowej polskiej badaczki tego fenomenu – Mirosławy Czerny, obecnie terminem globalizacja „określa się [...] najczęściej ogólne zjawiska gospodarcze, społeczne i polityczne zachodzące w świecie, których zasięg przekracza granice jednego kraju”²⁰. Kluczowym pojęciem z zakresu globalistyki jest zatem internacjonalizacja, czyli umiędzynarodowienie wspomnianych przed chwilą procesów, ze szczególnym uwzględnieniem tych związanych ze wzrostem wymiany handlowej między krajami oraz coraz bardziej intensywnymi relacjami wzajemnej zależności między podmiotami, które w tym handlu uczestniczą²¹. Najwyraźniej ten proces dostrzegamy w naszym życiu codziennym podczas zakupów, a to ze względu na rozdzielenie się przestrzeni produkcji i konsumpcji, co efektywnie opisuje Robert Łuczak:

Obecnie, będąc np. w Polsce i chcąc kupić odtwarzacz plików muzycznych mp3, możemy zakupu dokonać w niemieckiej sieci handlowej i otrzymać produkt wytworzony w Chinach, zaprojektowany i opracowany w Stanach Zjednoczonych, wyposażony w oprogramowanie powstałe w Indiach i opatrzony logotypem zaprojektowanym w Wielkiej Brytanii²².

Tak wygląda zagadnienie globalizacji z perspektywy nauk społecznych, gdzie zwraca się szczególną uwagę na kwestie ekonomiczne i polityczne, ignorując nieco zagadnienia związane z różnorodnością i hybrydycznością kultur²³. Inny punkt widzenia prezentuje szkocki badacz – Roland Robertson, który, zastanawiając się nad statusem kultury współczesnej, jako pierwszy zwrócił uwagę na sprzężenie zwrotne zachodzące na osi globalny – lokalny, nazywając opisywany przez siebie fenomen – **glokalizacją** (ang. *glocalization*)²⁴. Jego

¹⁹ Zob. Anthony Pym, *Exploring Translation Theories*, London–New York 2010, s. 124.

²⁰ Mirosława Czerny, *Globalizacja a rozwój*, Warszawa 2005, s. 18.

²¹ Zob. *ibidem*.

²² Robert Łuczak, *Czas, przestrzeń i działalność człowieka*, [w:] *Globalistyka*, red. Mirosława Czerny, Warszawa 2007, s. 17.

²³ Zob. Paul Hopper, *Understanding Cultural Globalization*, Cambridge, Mass., 2008, s. 110.

²⁴ Zob. Roland Robertson, *Glocalization: Time – Space and Homogeneity – Heterogeneity*, [w:] *Global Modernities*, eds. Mike Featherstone, Scott Lash, Ronald Robertson, London 1995, s. 28.

zdaniem globalizacja nie sprowadza się jedynie do rynkowych procesów zachodzących na skalę międzynarodową, a więc do swego rodzaju kapitalistycznego systemu światowego, w ramach którego kultura stanowi jedynie ideologiczne narzędzie, służące ujednoczeniu stylów życia i potrzeb potencjalnych konsumentów²⁵. W opinii Robertsona, najistotniejszym zjawiskiem współczesności jest funkcjonowanie lokalnych kultur w kontekście globalnym. Globalizacja nie jest bowiem wyrzeczeniem się lokalności, lecz wręcz przeciwnie, opiera się w dużej mierze na rekonstruowaniu lokalności w nowych uwarunkowaniach globalnych. Mówiąc jego słowami, „to właśnie przemiana tego, co lokalne, owocuje kompresją świata jako całości”²⁶. Jak precyzuje tę myśl Hopper:

[...] w naszej codzienności funkcjonujemy mentalnie zarówno w sensie globalnym, jak i lokalnym. Działać jedynie w kategoriach globalnych, znaczyłoby operować na zbyt wysokim poziomie abstrakcji. Relatywizujemy sensy globalne i przetwarzamy je w ramach naszych własnych, osobistych kontekstów, ukształtowanych podobnie jak my, poprzez wpływy kultury lokalnej²⁷.

Jak widać, z jednej strony mamy do czynienia z internacjonalizacją na poziomie gospodarczym, co dość często jest kojarzone z takimi efektami ubocznymi jak homogenizacja stylów życia i hegemonia kulturalna świata zachodniego (*westernization*), a najczęściej Stanów Zjednoczonych (*americanization*). Z drugiej natomiast, jesteśmy świadkami odradzania się kultur i tożsamości lokalnych²⁸, co szczególnie dobrze można zilustrować na przykładzie lokalizacji gier komputerowych czy też szerzej patrząc, oprogramowania informatycznego w ogóle.

Ciekawą polemikę z poglądem, że lokalizacja zabija kulturową różnorodność przeprowadza Anthony Pym. Jego zdaniem negatywne skutki lokalizacji ograniczają się do standaryzacji stosowanej w procesie internacjonalizacji, która jest słusznie krytykowana za posługiwanie się sztucznym językiem, nierzadko w pełni sfunekjonalizowanym względem polityki danej korporacji²⁹. Niemniej warto jest, jego zdaniem, zwrócić uwagę nie na strategię komunikacyjne w ramach przemysłu lokalizacyjnego, ale na ilość rozmaitych kultur i języków, które znajdują się w zasięgu jego wpływów³⁰. Faktycznie, najpopularniejszy program służący do edycji tekstu – Microsoft Office Word, ma ponad dwieście ustawień lokalnych języka (m.in. łotewski i zuluski). Oczywiście jest to podyktowane kalkulacją czysto finansową i, jak już wcześniej wspomniano,

²⁵ Zob. Immanuel Wallerstein, *World-system Analysis: An Introduction*, Durham 2004, s. 93.

²⁶ R. Robertson, *Glocalization...*, s. 40.

²⁷ P. Hopper, *Understanding...*, s. 97.

²⁸ Niestety każdy proces społeczny ma swoje pozytywne i negatywne strony, odradzanie się lokalnych tożsamości czasem przejawia się w postaci skrajnie ekstremistycznej, wiążącej się z wszelkiego rodzaju nacjonalizmem i fundamentalizmem, co dla niektórych badaczy jest dowodem na to, że jesteśmy dalej od homogenicznej kultury globalnej, niż kiedykolwiek wcześniej. Zob. *ibidem*, s. 100.

²⁹ Zob. Anthony Pym, *Exploring...*, s. 137.

³⁰ Zob. *ibidem*, s. 137–138.

chęcią spełnienia oczekiwań konkretnego użytkownika, co przekłada się na zysk. Tworzenie lokalizacji dla małych rynków ma także inne – społecznie pozytywne – skutki, a mianowicie powoduje, że niedominujące na mapie polityki globalnej społeczności mają większą szansę na zachowanie swojej lokalnej tożsamości. Jak przytomnie konkluduje Pym, w najlepszym interesie branży lokalizacyjnej jest utrzymywanie jak największej ilości lokacji³¹.

Lokalizacja gry 'Wiedźmin'

Pierwsza część *Wiedźmina* (CD Projekt RED, 2007) powstała przede wszystkim z myślą o polskim odbiorcy, w związku z czym mieliśmy do czynienia z tzw. *lokalizacją wsteczną*³², która zachodzi w sytuacji, kiedy tłumaczenie następuje z języka mniej znanego na bardziej popularny³³. Zgodnie z tą logiką, najpierw powstała polska wersja gry, a dopiero potem na jej podstawie przygotowano wersję angielską, na której z kolei oparto pozostałe tłumaczenia. Całym procesem lokalizacji zajmowała się firma zewnętrzna, co odróżnia pierwszą część gry od jej *sequela*.

Ciekawym zjawiskiem występującym w przypadku tłumaczenia pierwszego *Wiedźmina* (2007) na języki inne niż angielski była obecność języka pośredniego, czyli języka mediującego między komunikatem w języku wyjściowym a komunikatem w języku docelowym. Dla przykładu, tłumaczenie hiszpańskie było tworzone z angielskiego, bez kontaktu z wiodącym językiem gry, czyli polskim. Nie mieliśmy zatem do czynienia z charakterystycznym dla lokalizacji oprogramowania tłumaczeniem „jeden do wielu” (ang. *one-to-many translation*), gdyż model procesu przekładu był bardziej złożony, co często rodziło pewne nieporozumienia. Jak w sytuacji tłumaczenia zoonimu strzyga, który w wersji hiszpańskiej został zapożyczony z wersji angielskiej, gdzie był neologizmem, choć strzyga funkcjonuje w folklorze słowiańskim podobnie jak w iberyjskim, ze względu na wspólne źródło w mitologii rzymskiej.

Ze względu na fakt, że uniwersum Sapkowskiego jest mocno osadzone w fantasy anglosaskim, tłumaczenie nazw własnych³⁴ zaczerpniętych z legend arturiańskich czy europejskich wierzeń ludowych nie było szczególnie trudne i opierało się głównie na zasadzie ekwiwalencji kulturowej. Przykładowo słynna Pani Jeziora, która u Mallory'ego przekazała Excalibur w posiadanie Królowi Arturowi, czy też Dziki Gon, który w folklorze wielu krajów europejskich służył jako metaforyczne wyjaśnienie pochodzenia wielu fenomenów meteorologicznych³⁵, są na tyle znanymi nazwami własnymi, że posiadają

³¹ Zob. *ibidem*, s. 139.

³² Zob. Reinhard Schäler, *Reverse Localisation*, „Translating and the Computer” November 2005, no 27, <http://www.mt-archive.info/Aslib-2005-Schaler.pdf>.

³³ Zob. A. Pym, *Exploring...*

³⁴ Zainteresowanych tematyką nazw własnych w cyklu wiedźmińskim odsyłam do opracowania Macieja Szelewskiego – *Nazewnictwo literackie w utworach Andrzeja Sapkowskiego i Nika Pierumowa*, Toruń 2003.

³⁵ Zob. Katherine M. Briggs, *An Eyclopedia of Faies: Hobgoblins, Brownies, Boogies and Other Supernatural Creatures*, New York 1978, s. 437.

swoje odpowiedniki w większości języków indoeuropejskich. Sytuacja się jednak komplikuje, kiedy mówimy o stworzeniach znanych tylko w mitologii słowiańskiej, których pełno w poświęconym lokalnemu folklorowi Akcie Czwartym gry. Za przykład niech nam posłuży upiór kobiecy straszący na polach w godzinach nocnych, czyli tak zwana północnica. Przyjęto tłumaczenie *night-wraith*, choć jej natura bardziej przypomina grasującą pod osłoną mroku wiedźmę (ang. *night-hag*), znaną chociażby z systemu *Dungeons & Dragons*. Wydaje się, że tłumacz zdecydował się stworzyć neologizm *nightwraith* ze względu na chęć zachowania spójności posttolkienowskiej konwencji fantasy. Występujące we *Władcy Pierścieni* J. R. R. Tolkiena Upiory Pierścienia to oryginalnie *Ring-wraiths*, więc nawiązanie do konstrukcji słowotwórczej zastosowanej przez twórcę Śródziemia zdaje się ewidentne.

Interesującą kwestią są także decyzje CD Projektu dotyczące składu i dostępności edycji kolekcjonerskich na poszczególnych rynkach. Ostatnia część *Wiedźmina* ma uniwersalną, zinternacjonalizowaną wersję kolekcjonerską, która jest nawet specjalnie promowana jako posiadająca taką samą zawartość niezależnie od platformy (Xbox One, Playstation 4 lub PC). Michał Iwiński podkreślał na konferencji prezentującej wydanie kolekcjonerskie nowej gry³⁶, że CD Projekt nie popiera wprowadzania DRM³⁷ i dywersyfikowania zawartości gry w zależności od wybranego systemu, co jest z kolei nagminną praktyką wielkich studiów takich jak Ubisoft³⁸. Chęć konkurencyjności z tytułami takimi jak *Skyrim*, obecnymi na wszystkich rynkach i platformach, decyduje o przyjęciu polityki umiędzynarodowienia gry, która nawet przy zachowaniu akcentów słowiańskich wpływa na ogólny, transkulturowy wydźwięk tekstu. Inaczej jednak sprawy miały się w 2007 r., kiedy to najpełniejsze edycje kolekcjonerskie ukazały się na rynku polskim i czeskim, a więc tam, gdzie cykl powieściowy Sapkowskiego cieszył się największą popularnością oraz gdzie dystrybutorem gry był sam CD Projekt.

*Lokalizacja gry 'Wiedźmin 2: Zabójcy królów'*³⁹

W celu przygotowania kolejnej części *Wiedźmina*, studio CD Projekt RED specjalnie powołało do życia własny dział lokalizacji, co podyktowane było chęcią zadbania o jak najwyższy poziom jakości tłumaczenia. W tym celu zatrudniono tłumaczy posługujących się językami wiodącymi lokalizacji: polskim, angielskim, niemieckim i francuskim. Zdecydowano się także przeprowadzić

³⁶ Zob. Michał Iwiński, *Konferencja CD Projekt i GOG.com*, 5 czerwca 2014, <http://blog.cdp.pl/2014/06/05/konferencja-cd-projekt-red-i-gog-com-na-zywo/>

³⁷ DRM (ang. *digital rights management*) – mechanizmy ograniczające uprawnienia użytkownika w celu dostosowania ich do postanowień licencji chroniącej prawa autorskie twórców.

³⁸ W efekcie polski gracz potencjalnie zainteresowany dodatkową przygodą w grze *Assassin's Creed: Brotherhood*, w której główny bohater poznaje Mikołaja Kopernika, może w nią tylko zagrać na konsoli Playstation 3, której udział w polskim rynku zdecydowanie nie jest dominujący.

³⁹ Podpunkt ten został opracowany w oparciu o korespondencję Autorki z producentem lokalizacji w CD Projekt RED – Dominiką Gonsierowską, 2011.

kompleksową rekrutację wszystkich podwykonawców, a więc tłumaczy, reaktorów i firm zewnętrznych.

Wiedźmin 2: Zabójcy królów (CD Projekt RED, 2011) powstał oryginalnie w języku polskim, po czym wszystkie teksty zostały przetłumaczone na język angielski, przy czym autorzy kierowali się głównie strategią adaptacji kulturowej. Nadrzędną wartością było takie ukształtowanie wypowiedzi, aby była ona bliska odbiorcy angielskojęzycznemu, co wpisuje się w strategię familiaryzacji opisywaną przez Mendlesohn (Rozdz. 2.7). Tak powstała wersja angielska została poddana przekładowi na pozostałe języki i mechanizm ten dotyczył wszystkich lokacji za wyjątkiem jednej – niemieckiej, dla której podstawą był język polski.

Ciekawym zagadnieniem w kontekście tworzenia transmedialnego uniwersum jako pewnej nie tylko multimedialnej, ale także multikulturowej całości jest konflikt terminologii, jaki może zaistnieć między tłumaczeniem lokalizacji gry a przekładem prozy Andrzeja Sapkowskiego wydanym w danym kraju. Podczas przygotowań do lokalizacji gry komputerowej z serii *Wiedźmin* dla każdego języka powstaje osobna baza danych, tworząca swego rodzaju słownik odzwierciedlający funkcjonowanie wiedźmińskiego świata w kulturze danego języka. Składa się on z terminologii i słownictwa, istniejących w lokalnych wydaniach powieści Sapkowskiego, wcześniejszych lokalizacji gry, a także nowych propozycji zespołów tłumaczeniowych. Pamiętajmy, że Geralt zyskuje coraz większą popularność i zdarzało się, że kiedy w danej lokacji publikowana była pierwsza część gry, to w danym języku nie było jeszcze tłumaczenia cyklu powieściowego, lecz w przeciągu kilku lat Sapkowskim się już zaczytywano. Taka sytuacja miała konkretnie miejsce w przypadku języka włoskiego, kiedy dopiero po wydaniu gry pojawił się pierwszy przekład literacki, w którym postać wiedźmina została inaczej nazwana niż w ramach tłumaczenia z chronologicznie wcześniejszej gry. Twórcy z CD Projekt RED mogli wybrać dwie drogi: albo dostosować się do przekładu literackiego, albo zachować nazwę własną znaną z pierwszej części *Wiedźmina*. Chcąc realizować politykę koherentności tłumaczenia w ramach serii, a tym samym spójności całego cyfrowego uniwersum, będącego marką CD Projekt, zdecydowano się na to ostatnie rozwiązanie.

Innym dylematem, przed jakim stanęli autorzy, związanym z prawnym, a nie lingwistycznym aspektem lokalizacji, było zakwestionowanie przez australijskie władze jednej ze scen. Dyskusyjny okazał się wątek, w którym Geralt ratuje elfkę, a ona w zamian oferuje mu współżycie jako gratyfikację. Przedstawianie seksu w formie nagrody jest w Australii niedopuszczalne i po stosownych negocjacjach scena ta została usunięta z lokacji gry. Zdarzenie to jest przejawem unikania nadmiernej standaryzacji treści przez polskiego wydawcę, gdyż gra każdorazowo jest klasyfikowana zgodnie z przepisami danej lokacji, a nie tworzy się „ugrzecznionej” internacjonalizacji, która wszędzie zostanie oznaczona korzystnie, a więc nisko, w skali ratingu PEGI. W *Wiedźminie 2* także pojawiły się problemy z tłumaczeniem, które tym razem nie

wynikały ze złożoności modelu lokalizacji, ale z kwestii różnic kulturowych między danymi lokacjami. Pojawiające się w powieściach Sapkowskiego woj-ska cesarza Nilfgaardu określano jako „Czarnych”, co przetłumaczono na angielski jako *Black ones*. Antroponim ten w języku angielskim nie niesie ze sobą skojarzeń rasistowskich, co miałyby na przykład miejsce w sytuacji uży-cia innych przymiotników jak na przykład *Negros* (pol. czarnuchy). Niemniej dosłowne tłumaczenie *Black ones* na francuski (*Les Noirs*) budzi już pewne określone konotacje, które we Francji mogłyby zostać bardzo źle odczytane. We wcześniejszych tłumaczeniach, zarówno literackich jak i lokalizacyjnych, użyto określenia *Les Tout-Noirs* (pol. cało-czarni), co jednak w dalszym ciągu pozostawia wiele do życzenia, gdyż może zostać odebrane jako słownictwo zbyt infantylne wobec tematu wojny. Zespół lokalizacyjny *Wiedźmina 2* przełamał tym razem spójność tłumaczeń obu części gry i wprowadził nowy termin *Escadrons noirs* (pol. czarne szwadrony), gdzie wykorzystany przymiotnik nie ma ani wydźwięku rasistowskiego, ani infantylnego.

Podobnie jak cykl literacki Sapkowskiego, franczyza CD Projekt RED jest niejako zawieszona między globalnym fantasy wywodzącym się z tradycji anglosaskiej a lokalnym kontekstem kulturowym. Fakt silnego osadzenia gry w szeroko rozumianej tradycji Europy Środkowo-Wschodniej czyni ją wręcz podręcznikowym przykładem globalizacji. Cyfrowe uniwersum *Wiedźmina* jest obszarem ciągłej negocjacji tego jak rozumiemy fantasy, jakie oczekiwania mamy wobec tego gatunku – zarówno na gruncie polskim, jak i w transkulturowej przestrzeni jego międzynarodowej recepcji.

5.4. Horyzont oczekiwań

Na potrzeby analizy horyzontu oczekiwań gatunkowych odbiorców wobec serii wybrałam cztery materiały filmowe, które ilustrują cały okres rozwoju uniwersum *Wiedźmina*, począwszy od pierwszych dostępnych zapowiedzi w 2004 r., aż po ostatnie materiały promocyjne dotyczące finałowej części trylogii, które ujrzały światło dzienne w trakcie pisania niniejszej publikacji. Ze względu na próbę analizy wczesnych stadiów negocjacji etykiety gatunkowej, skupiłam się bardziej na paratekstach niż na samych kompletnych produkcjach.

Kanon

Kanon jest dość istotną kwestią w odniesieniu do transmedialnych uniwersów, w których istnienie w dobie kultury konwergencji jest zaangażowana – również twórczo – cała rzesza fanów. Świat stworzony przez Tolkiena jest uniwersum zamkniętym na życzenie samego autora, który poprosił wydawcę o niepublikowanie niczego, co nie wyszło spod jego ręki. Niemniej zdecydowana większość tekstów opisujących historię Ardy została wydana już po śmierci autora przez zarządzany przez jego syna Christophera Tolkiena – Tolkien Estate. Ta sama organizacja sprawuje pieczę na prawami do adaptacji prac Tolkiena, co ostatnio odbiło się głośnym echem przy okazji kontrowersji związanych

z ekranizacją *Hobbita* w reżyserii Petera Jacksona⁴⁰. Niemniej choć Christopherowi Tolkienowi nie podobała się nowa trylogia filmowa, to nie ma on wpływu na fakt, że Śródziemie jest bardziej rozpoznawalne na świecie dzięki franczyzie Warner Bros. niż publikacjom kolejnych redakcji prac samego Tolkiena. Podobnie rzecz ma się w przypadku uniwersum Wiedźmina, które poza Polską, a już w szczególności poza Europą, jest z pewnością bardziej identyfikowane z grami CD Projekt RED niż twórczością Andrzeja Sapkowskiego.

Nowo pozyskani fani często dość rygorystycznie podchodzą do procesu poznawania nowego uniwersum. Przykładowo decydują się na chronologiczne odkrywanie kolejnych tekstów fundujących fikcyjny świat. Często w takich wypadkach działa zasada pierwszeństwa narracji, a więc zachowanie kolejności lektury, tak aby poznać historię od początku do końca. Tak jak w przypadku serii filmowej *Star Wars*, gdzie ogląda się najpierw prequela, które powstały wiele lat po oryginalnej trylogii. Niemniej odbiorcy uniwersum transmedialnych często kierują się także inną logiką, a mianowicie **preferencji medialnej**⁴¹. Kinoman może rozpocząć poznawanie komiksowego świata Marvela wcale nie od opowiadań graficznych, ale od ich filmowych adaptacji. Zaporą może być jednak kategoria wiekowa, gdyż gry mają zazwyczaj wyższe ograniczenia wiekowe niż filmy. Choć jeśli wziąć pod uwagę serię Lego, to tendencja może okazać się odwrotna⁴². Dzieci mogą zagrać w *LEGO The Lord of the Rings* (Traveller's Tales Games, 2012) znacznie wcześniej niż zobaczą właściwą trylogię Jacksona, co swoją drogą wyobrażam sobie jako dość intrygujące doświadczenie oscylujące w granicach *déjà vu*, gdyż wspomniane adaptacje są bardzo bliskie pierwowzorom.

W przypadku świata *Wiedźmina* po zakończeniu sagi autor przez bardzo wiele lat stanowczo zarzekał się, że nie będzie kontynuował tej historii. Niemniej ostatecznie, po czternastu latach od wydania ostatniej części i po ujrzeniu światła dziennego przez dwie gry komputerowe stanowiące kontynuację historii, Sapkowski opublikował powieść *Sezon burz* (2013), która dzieje się na wczesnym etapie przygód Geralta, a więc w okresie niekolidującym z narracją rozwiniętą w grach. Choć łódzki pisarz zawsze pozostanie twórcą wiedźmińskiego świata sekundarnego, to zdaje się, że uniwersum to będzie jednak dla odbiorcy światowego kojarzone głównie z grą. Spekuluje się, że podobnie jak Andrzej Sapkowski w sadze, tak Tomaszewicz w trylogii growej ma uśmiercić protagonistę. Niemniej autorzy podkreślają, że nawet jeśli *Wiedźmin 3: Dziki Gon* będzie zakończeniem linii fabularnej Geralta z Rivii, to nie znaczy, że w tym samym świecie nie będą toczyły się inne historie. Poza tym, jak już przypadek pierwszego *Wiedźmina* dowiódł, uśmiercenie bohatera w jednym medium nie ogranicza możliwości jego dalszego wykorzystania w innym.

Warstwa tematyczna gatunkowości w serii *Wiedźmin* jest nie tylko silnie uwarunkowana transmedialnym (Rozdz. 2.10), ale także globalnym

⁴⁰ Zob. Eriq Gardner, Warner Bros. Wants to Disqualify Tolkien Lawyers in 'Hobbit' Fight, „The Hollywood Reporter” (10.07.2012).

⁴¹ Zob. Mark J. P. Wolf, *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, New York 2012, s. 266.

⁴² Zob. *ibidem*, s. 266–267.

funkcjonowaniem konwencji fantazy (Rozdz. 5.2). W zależności od kompetencji odbiorcy i jego znajomości repertuaru – globalnych i transmedialnych – znaczników gatunkowych fantazy, kształtuje się indywidualny horyzont oczekiwań wobec danego tekstu. Jest to szczególnie wyraźne w kontakcie z paratekstami, takimi jak zwiastuny gier. Stanowią one istotny etap transmisji gatunkowej (Rozdz. 1.7). Oglądając zwiastun gry, doświadczamy strumienia efektów gatunkowych (Rozdz. 1.5), które mają na celu wywołanie określonych migawek gatunkowych (Rozdz. 1.7), a więc podsunęcia nam przygotowanej przez twórców odpowiedzi na pytanie – jaka jest ta gra?

Zwiastun premierowy E3 (2004)

Prace nad nową grą podjęto oficjalnie we wrześniu 2003 r. i były realizowane przez dział projektowy warszawskiej firmy – CD Projekt RED. Pierwsza prezentacja projektu miała miejsce na najważniejszym wydarzeniu branżowym tamtego czasu – targach E3 (Electronic Entertainment Expo) w Los Angeles w 2004 r. Polska gra została wystawiona na stoisku studia BioWare, co było konsekwencją użycia silnika gry tej firmy: Aurory. Na Aurorze wyprodukowano wcześniej przebój *Neverwinter Nights* (BioWare, 2002), który na samym początku *Wiedźmin* miał pod pewnymi względami naśladować. Postacią grywalną nie był bowiem Geralt, ale – jak to zazwyczaj bywa w grach cRPG, stworzony przez gracza awatar, będący w tym wypadku także wiedźminem. Jak będę zaraz dowodzić, wczesny zwiastun *Wiedźmina* ewokował tematyczną etykietę gatunkową: mrocznego fantazy z elementami horroru, odwołując się jednocześnie do imaginarium *Władcy Pierścieni*.

Zwiastun rozpoczyna się najazdem na mapę świata, która przypomina sekwencję otwierającą *Drużyny Pierścienia* (2001, reż. Peter Jackson). Zresztą nawiązań w sferze wizualnej do estetyki filmowej trylogii *Władcy Pierścieni* jest znacznie więcej. Nie ograniczają się one do prezentacji przeciwników, którzy na późniejszym etapie produkcji gry przekształcili się z orkopodobnych stworów rodem z armii Saurona w bardziej swojskie utopce prosto ze śląskiego folkloru. Obecne są także nawiązania do konstrukcji przestrzeni w *Drużynie Pierścienia*, pojawia się bowiem motyw zawieszonoego nad przepaścią łuku skalnego, podobnie jak w scenie pojedynku Gandalfa z Balrogiem na moście Khazad-dûm. Inspiracje taką kreacją podziemi „w głąb” widać było także w zapowiedziach *Diablo III* (Blizzard Entertainment, 2012), a więc ikonografia filmowego fantazy oddziaływała bardzo silnie na grove adaptacje fantazy w ogóle, nie tylko na *Wiedźmina*. Zresztą Blizzard przoduje w wykorzystywaniu znanych motywów wizualnych i fabularnych ze srebrnego ekranu, co doskonale widać w innych jego franczyzach, jak chociażby w *StarCraftie* (Blizzard Entertainment, 1998), gdzie rasa zergów jest bardzo silnie inspirowana przedstawieniem obcych w filmie *Aliens* (1986, reż. J. Cameron). Wracając jednak do samego zwiastuna, nie można pominąć walki Geralta z kościejem, który chociaż wygląda jak krab, to w starciu zachowuje się jak kinowa Szeloba, poruszając się bardziej jak pajęczak niż skorupiak. Wyraźnym odejściem od stylizacji *Władcy Pierścieni* jest dobór ścieżki dźwiękowej, która w wykonaniu

Howarda Shore'a stanowi doskonale tło filmowego spektaklu, podczas gdy agresywne utwory metalowe zdają się czasem dominować nad prezentowaną rozgrywką. Jednak takie rozwiązanie z pewnością spodobało się polskiemu fandomowi fantasy, którego uczestnicy nierzadko są także miłośnikami mocniejszego brzmienia. Niemniej w ostatecznej wersji gry zrezygnowano z tego zestawiania, kierując się w stronę dopełniających akcję bardziej stonowanych motywów instrumentalnych. Choć warto dodać, że nie zrezygnowano do końca z początkowej koncepcji, gdyż jedna z najbardziej znanych polskich grup death metalowych – Vader – nagrała na potrzeby promocji gry utwór *Sword of the Witcher*.

Zamiast towarzyszącego najczęściej zwiastunom filmowym głosu ponadkadrowego, w zapowiedzi gry pojawiają się napisy informujące o najważniejszych cechach gry, a więc o spektakularnej walce, oryginalnym świecie i głównym bohaterze oraz głębokiej i intrygującej historii. Na pierwszy plan wysunięto zatem odniesienie do warstwy ludycznej, wskazując na rozwijający się intensywnie w tym okresie gatunek gier cRPG akcji, co uzupełnione o krwawe migawki z potyczek Geralta z wieloma przeciwnikami na raz, zdecydowanie wskazuje w stronę scenariusza *hack'n'slash*. Głównym efektem gatunkowym odnoszącym się do konwencji tematycznej horroru, czy też może nawet bardziej filmowego slashera, są bardzo krwawe animacje scen walki. Efekt został dodatkowo wzmocniony dobraną paletą barw, gdyż jaskrawoczerwona krew rzuca się w oczy na tle wykorzystanych zielonkawych tekstur. Wszystkie te znaczniki gatunkowe stanowią jednak tylko uzupełnienie dominujących efektów fantasy, do których można zaliczyć szeroko rozumianą średniowieczność (m.in. walka bronią białą, zabudowa inspirowana epoką) oraz użycie magii (np. wykorzystanie znaków magicznych).

Kolejny istotny dla twórców element to sama postać wiedźmina, która była opisywana przez relacjonujących pokaz E3 recenzentów, jako „cyniczny łowca potworów w świecie zamieszkanym przez postacie o podejrzanych motywacjach”⁴³. Wreszcie mowa o samej historii, która przynależy zarówno do warstwy tematycznej, jak i ludycznej, gdyż postęp w grach cRPG jest motywowany narracyjnie. CD Projekt musiał podkreślać znaczenie kreacji świata opartej na autorskim cyklu, gdyż w relacjach pojawiają się także uwagi o udziale samego Sapkowskiego w produkcji gry, a w tym także w pracach nad scenariuszem⁴⁴. Dziennikarze pisali także o chęci redefinicji gatunku cRPG przez CD Projekt oraz niedostatku podobnych tytułów w ostatnich sezonach⁴⁵. Obserwując wpisy na forach internetowych z tego okresu, zarówno polskich fanowskich skupionych na twórczości Sapkowskiego (Wieża Błaznów), jak i branżowych amerykańskich (NeoGAF), można zaobserwować duże zainteresowanie nowym tytułem. A także, szczególnie wśród odbiorców zagranicznych,

⁴³ Zob. Andrew Park, *The Witcher Impressions – E3 2004*, „Gamespot.com”, 16 maja 2004, <http://www.gamespot.com/articles/the-witcher-impressions-e3-2004/1100-6098638/>

⁴⁴ Zob. Jason Ocampo, *The Witcher E3 2005 Impressions*, „Gamespot.com”, 24 maja 2005, <http://www.gamespot.com/articles/the-witcher-e3-2005-impressions/1100-6126436/>

⁴⁵ Zob. *ibidem*.

zainteresowanie nieznanym cyklem powieściowym, którego wykorzystanie zazwyczaj jest wymieniane jako atut i gwarancja wysokiej jakości fabuły. Niektóre pomysły zaczerpnięte z tego zwiastuna były także wykorzystywane w roku następnym na targach Gamescon w Lipsku. Mapa z wprowadzenia stawała się po najeździe trójwymiarowa, a więc niejako dosłownie wkraczaliśmy w świat *Wiedźmina*. Ten odnoszący się do doświadczenia immersji efekt miał jeszcze powrócić w kolejnych zwiastunach.

Zwiastun kinowy „Wiedźmin” (2007)

W roku wydania gry pojawiało się wiele zapowiedzi utrzymanych w konwencji dark fantasy, przedstawiających rzeczywistą rozgrywkę, a przede wszystkim walkę w zróżnicowanym środowisku (tj. w lochach, na brzegu rzeki, na murach zamkowych). Niemniej zdecydowanie najciekawszym zwiastunem był dwuminutowy wycinek otwierającej grę animacji Tomka Bagińskiego. Choć odbiega on nieco kluczem barw i oczywiście liczbą klatek na sekundę od samej rozgrywki, to jednak pokazuje ambicje CD Projekt RED i ich wizję świata stworzonego przez Sapkowskiego. Dla wszystkich graczy nieznanających cyklu powieściowego animacja stanowiła także wprowadzenie postaci Geralta. *Wiedźmin* rozpoczyna się informacją o amnezji głównego bohatera, więc nie wiemy, z jaką tak naprawdę postacią mamy do czynienia, jeśli nie posiadamy wiedzy z innych mediów. Prawdopodobnie dlatego zwiastun prezentuje rzemiosło i kunszt zabójcy potworów, co jest istotne zarówno dla fabuły, jak i mechaniki gry.

Animacja rozpoczyna się od panoramy opuszczonego dworzyszczca w Wyzimie, tonącego w świetle zachodzącego słońca pośród mgły wznoszącej się nad taflą jeziora. Kolejne ujęcie utwierdza nas w *quasi*-średniowieczności przestrzeni diegetycznej, a to za sprawą charakterystycznej dla epoki zabudowy nabrzeżnej z pruskiego muru. Następnie widzimy samego Geralta w trakcie przemiany pod wpływem mutagenu, co tworzy silny efekt grozy podkreślony przez nienaturalną mimikę, pulsujące czarnym płynem tętnice szyjne i nienaturalnie zarysowany kształt czaszki wyzierającej spod naciągniętej w spazmie skóry. Wrażenie jest dodatkowo wzmocnione przez krótkie przebicie w innym spektrum światła, sugerujące wzrost możliwości percepcyjnych wiedźmina. Zmiana lokalizacji przenosi nas do wnętrza gotyckiej katedry, gdzie na ścianie umieszczono dziwne popiersia, ni to wawelskie główki, ni to postacie z oskarowej *Katedry* (2002, reż. T. Bagiński). Geralt kroczy w naszym kierunku wśród pyłu i ciemności, niczym średniowieczny bohater przeniesiony do konwencji westernowej, kim poniekąd był w adaptowanym opowiadaniu Sapkowskiego. Cała sekwencja kończy się przebitką na zmieniające się w czasie otoczenie dworzyszczca w Wyzimie oraz uważnym spojrzeniem oczu Geralta, zwężonych eliksirem Kot.

Po prezentacji logotypów wydawcy (Atari) i producenta (CD Projekt) czeka nas skrótowy montaż walki ze strzygą, gdzie dominują znaczniki fantasy, począwszy od samego przeciwnika, poprzez rzucanie zaklęć i starcie w tajemniczym zamczysku. Choć majestatyczna pełnia księżycy i sugestywnie

rozbryzgująca się krew nie pozwalają zapomnieć o mroczniejszych akcentach tematycznych gry. Całość zamyka wyłaniający się z ciemności wiedźmiński medalion oraz pompatyczna muzyka wskazująca w stronę heroic fantasy.

Zestawienie tego zwiastuna z poprzednim ukazuje relatywnie niewiele różnic w ogólnym tonie gry, gdyż odbiorca spodziewa się tytułu cRPG z bogatym tłem fabularnym i interesującym bohaterem, utrzymanym w konwencji dark fantasy z elementami horroru. Podstawową różnicą jest jednak skala i ambicje projektu. Oczywiście cztery lata produkcji musiały przynieść odpowiedni efekt, ale mimo wszystko miłośnicy cRPG nie spodziewali się już klona znanych rozwiązań ludycznych i tematycznych, wzbogaconego o odrobinę lokalnego kolorytu i twórczość nieznanego, ale podobno uznanego pisarza fantasy. Zapowiedź ta kreuje znacznie bardziej ambitny horyzont oczekiwań, a więc inaugurację nowej serii cRPG i wprowadzenie do kanonu cyfrowego fantasy nowego bohatera, równie intrygującego jak przedstawiony w tym samym roku, przy pomocy podobnych środków, Altair w premierowym *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007).

Zwiastun premierowy „The Witcher 2: Assassins of Kings” (2011)

Zapowiedź drugiej części trylogii rozpoczyna się od dźwięków tajemniczej muzyki i wertykalnej panoramy ukazującej światło księżyca prześwietlające przez korony sosen, a następnie sylwetkę Geralta stojącego na osnutej mgłą łące. Subtelne kreowanie wrażenia cudowności można odczytać jako fantastyczny efekt gatunkowy, a ze względu na rynsztunek wiedźmina nawet dookreślić horyzont oczekiwań w kierunku *quasi*-średniowiecznego fantasy. Wszystkie ujęcia są wykonane na silniku gry, a więc mają za zadanie zaprezentować możliwości graficzne produkcji. Następujące po sobie krótkie ujęcia służą spotęgowaniu tajemnicy, co osiągnięto, powtarzając motyw ruchu od krawędzi kadru w jego głąb – coś umyka w kniei, sowa przelatuje nad kolumną idącą dnem wąwozu. Następnie dla przeciwwagi widzimy, jak kolejne postaci stają na tle dalekich planów, ukazujących inscenizacyjny rozmach kreowanego świata.

Kolejna sekwencja ukazuje konflikt zbrojny, który jest redundantnie wprowadzony poprzez ponadkadrowy głos narratora mówiącego o wojnie toczącej się w Temerii. Ruch w kadrze sprowadza się teraz do konfrontacji kolejnych przeciwników, prezentowanych za pomocą spektakularnych scen walki, przedstawionych w zwolnionym tempie. Montaż staje się bardziej dynamiczny, prezentując kolejne nici fabularne. Wysuwają się na pierwszy plan znaczniki gatunkowe kojarzone z fantasy, co widać w scenografii, która jednak nie jest już kojarzona ze słowiańszczyzną, ale dostosowana do gustu odbiorcy zachodniego. Pojedynki na broń białą, uzupełnione efektownym jej dożywaniem (np. na krzyż), wskazują wyraźnie na nurt gier cRPG akcji, do których zaliczała się pierwsza część serii. W warstwie narracyjnej pojawia się także odniesienie do Królobójcy, kluczowego adwersarza Geralta w tej części gry – nieznanego z cyklu Sapkowskiego, ale będącego niechlubnym przydomkiem jednego z głównych bohaterów *Pieśni Lodu i Ognia* Martina.

Druga część gry CD Projekt RED miała ambicje dotrzeć do szerszego grona odbiorców niż część pierwsza. Co więcej, twórcom bardzo zależało na ukazaniu najwyższej jakości oferowanego produktu, gdyż wcześniej anulowano opóźniający się projekt konwersji pierwszego *Wiedźmina* na konsolę Xbox 360, więc nie można było ryzykować spadkiem zaufania do marki. O wysokim standardzie produkcji świadczy chociażby dubbing z udziałem aktorów, który jest zasadniczą zmianą wobec wcześniejszych zwiastunów, gdzie postacie się nie odzywały. Reakcje na forach internetowych wskazują, że *Wiedźmin* jest już serią rozpoznawalną wśród fandomu cRPG, gdyż w oficjalnym wątku poświęconym grze przygotowano omówienie fabuły pierwszej części⁴⁶. Z wielkim entuzjazmem spotkała się także informacja o wsparciu rozgrywki na platformie PC padem do Xbox 360, co było częstym rozwiązaniem wśród zaangażowanych graczy konsolowych, którzy posiadali w tym czasie komputer; a to głównie ze względu na możliwości przeżywającej swój zmierzch siódmej generacji konsol.

Zwiastun „The Witcher 3: Wild Hunt – The Beginning” (2013)

Ostatnia część trylogii wiedźmińskiej CD Projekt RED ma być wedle twórców jedną z najpełniejszych symulacji, jaką do tej pory stworzyły gry. Odsłaniający kulisy produkcji materiał *The Beginning* opowiada o procesie twórczym, który towarzyszy powstawaniu tej części *Wiedźmina*. Zapowiedź rozpoczyna się filmową panoramą prawdziwego nadmorskiego klifu, klasycznym ujęciem ogólnym, które w kinie pełni zazwyczaj rolę wprowadzającą w narrację – odpowiednik baśniowego: „za siedmioma górami, za siedmioma lasami”. Po kilku sekundach przedstawia się anglojęzyczny narrator, który identyfikuje się jako jeden z twórców i ujawnia, że gra jest w przygotowaniu. W kolejnej scenie kamera unosi się nad urwiskiem, odsłaniając wirtualny świat Wiedźminlandu, następuje płynne przejście z żywej scenerii do ujęć nakręconych w silniku gry. Tytułowy napis gry pojawia się na tle efektownej scenerii gór i jezior z pobrzmiwającą w tle kabzą. Następnie dokonuje się zaciemnienie i powrót do codziennej empirii, gdzie kamera okrąża z lotu ptaka rzeczywistego narratora stojącego ponownie na szczycie klifu. Oglądamy ujęcia surowych nadmorskich krajobrazów Północy, ilustrujących zapewnienia narratora⁴⁷ o „rozległym i zdumiewającym świecie gry, wizualnie olśniewającym, niezrównanym w swej skali, pięknie i różnorodności”⁴⁸.

Dobór scenerii wskazuje z jednej strony na odwołanie się do tolkienowskiej fantazy, ale także na potrzebę ukazania możliwości technicznych nowego silnika graficznego, jeśli chodzi o animację wody, która jako ruchomy akwen jest jednym z najbardziej wymagających w symulacji elementów świata przyrody. Znaczenie renderowania wody jest na tyle duże, że efekt ten powraca raz jeszcze, kiedy mowa o możliwości pływania łodzią po morzu. Pojawia się także

⁴⁶ Zob. *The Witcher 2: Assassins of Kings* | OT | Plough 'Em All [wątek na forum], „NeoGAF”, 2011, <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=429725>

⁴⁷ W rolę narratora wcielił się główny scenarzysta Borys Pugacz-Muraszkiewicz.

⁴⁸ Zob. *The Witcher 3: Wild Hunt – The Beginning* [zwiastun], „CD Projekt RED”, 2013, <http://www.youtube.com/watch?v=2HGhm0H7d68>

scena, w której Geralt galopuje na koniu na skraju nadmorskiego urwiska w ujęciu, jakich dużo w serii *Assassin's Creed*, choć tam sceneria jest odmienna.

Narrator mówi wiele o motywowanym ciekawą narracją doświadczeniu, które jest znakiem rozpoznawczym studia CD Projekt RED. Czyni to, idąc krąwędzią klifu, co stanowi niezwykle ikoniczny cytat z filmowej trylogii Jacksona. Inne kinowe nawiązania to przejazd jeźdźców Nilfgaardu ukazany w zwolnionym tempie czy też dźwięk końcowy, jednoznacznie nawiązujący do epickiej Zimmerowskiej sekcji dętej znanej z superbohaterskiej trylogii Christophera Nolana. Zdaje się, że dominantą tego zwiastuna jest modna w ostatnim czasie wśród projektantów gier kategoria doświadczenia użytkownika (ang. *user experience*), nie tylko w sensie immersyjnym, ale także w sensie estetycznym. Ukazywane są w zbliżeniach różne detale świata przedstawionego – struktura kory drzewa czy odcisnięty w błocie ślad łapy wilka. Zwrócenie uwagi na sensualność doświadczenia, czy wręcz sugerowaną namacalność symulacji, osiąga apogeum, kiedy jeden z występujących twórców obraca w dłoni szyszkę, co ukazane jest przy użyciu małej głębi ostrości. *Wiedźmin 3* jest zapowiadany jako koronne osiągnięcie CD Projekt RED, zestawiane ze *Skyrimem*, do którego nordyckiej ikonografii także znajdujemy odniesienia (np. charakterystyczna postać w hełmie z rogami). Porównania z produkcją Bethesdy nawiązywały także do skali świata gry obydwu tytułów. Seria CD Projekt RED odnosi się do toposów fantasy związanych przede wszystkim z epickim rozmachem inscenizacyjnym.

Podsumowanie

Swojskość wiedźmińskiego świata jest dla polskiego odbiorcy przejawem realizmu własności, gdyż wykorzystywane elementy są mu znane i pochodzą z jego najbliższego otoczenia. Jednak te same elementy dla odbiorcy spoza naszego kręgu kulturowego są synonimem inności – elementem defamiliaryzującym. W przeciwieństwie do tłumaczenia literatury, gdzie dba się o zachowanie oryginalnego kontekstu kulturowego, lokalizując *Wiedźmina* na rynek angloamerykański, tłumacze zakotwiczyli doświadczenie rozgrywki w kulturze anglosaskiej. Inność fantastyki jest zatem zjawiskiem bardzo względnym, zależnym od kontekstu recepcji, a w przypadku posttolkienowskiej fantasy negocjowanym na poziomie zarówno globalnym, jak i transmedialnym.

ROZDZIAŁ 6. ANALIZA LUDYCZNA: *ROGUELIKE*¹

6.1. Dominanty *roguelike*

W trakcie swojego rozwoju gatunek cRPG wykształcił wiele rodzajów konwencji gatunkowych, do których zalicza się m.in. następujące podkategorie: akcji, klasyczne, napędzane historią (ang. *story-driven*), oparte na plądrowaniu lochów (ang. *dungeon crawler*), taktyczne, typu *sandbox* czy wreszcie typu *roguelike*. Jak widać, nie ma jednego kryterium, które by rozróżniało między tymi kategoriami, najczęściej pochodzą one z innych poziomów, skupiając się chociażby na scenariuszu rozgrywki, motywacji narracyjnej czy też okresie historycznym. Niektóre z wymienionych etykiet są uznanymi marketingowo podgatunkami, inne jedynie określeniami uzupełniającymi, a ponieważ nie są wzajemnie wykluczające się to równoczesne stosowanie ich nie jest błędem. Z tych wszystkich określeń *roguelike* jest jednak dość wyjątkowy.

W przypadku podgatunku cRPG *roguelike* istnieje silna pokusa, aby interpretować jego powstanie w kategoriach **monogenezy**², a więc pochodzenia całej podklasy od jednego tytułu. Jest to sytuacja, która rzadko zdarza się w innych mediach. W literaturze mamy zazwyczaj do czynienia z poligenezą gatunków, a więc istnieniem wielu źródeł wzorców gatunkowych składających się na nową ich konfigurację. Zdaniem Fowlera właśnie dlatego nie da się przenieść podobieństwa rodzinnego Wittgensteina bezpośrednio na podobieństwo gatunków literackich, ponieważ linia pochodzenia gatunków nie prowadzi tak wyraźnie ku jednemu przodkowi, jak w przypadku języka³. W sytuacji gier cyfrowych ogólna zasada – motywacja transtekstualna odnosząca się do poetyki historycznej – jest taka sama, więc poszczególne tytuły łączy tradycja estetyczna rozumiana jako „sekwencja inspiracji i imitacji oraz odziedziczone kody łączące prace danego gatunku”⁴. Niemniej nie można zapominać o technicznym aspekcie gier cyfrowych, który ma bez porównania większe znaczenie niż w wypadku literatury. Zdarzają się gry, które poprzez wprowadzenie pewnej innowacji technologicznej⁵ dokonują wręcz zmiany paradygmatycznej,

¹ Wcześniejsza wersja tego rozdziału została opublikowana pt. *Neo-rogue and the essence of roguelikeness*, „Homo Ludens” 2013, 1 (5), s. 59–72.

² Alastair Fowler, *Kinds of literature: an introduction to the theory of genres and modes*, Cambridge, Mass., 1982, s. 153.

³ Zob. A. Fowler, *Kinds of literature...*, s. 41–44.

⁴ *Ibidem*, s. 42.

⁵ Pozornie podobne sytuacje zdarzają się także w kinie, jak w przypadku *Matriksa* (1999, reż. bracia Wachowscy), który upowszechnił efekt *bullet time* („efekt jak w Matriksie”), ale

prowadzącej do powstania nowych gatunków. Zwyczajowo wymienia się w tym kontekście grę *Doom* (id software, 1993), gdyż powstałe na bazie oryginalnego silnika gry-klony (ang. *Doom-like*) miały kluczowe znaczenie dla gatunku FPS. Jakkolwiek zwykle mówi się, że była to zmiana przede wszystkim technologiczna, to jednak była ona także efektem długoletnich przemian estetycznych⁶, które zogniskowały się w tym jednym tytule z wykorzystaniem kilku bardzo pomysłowych rozwiązań technicznych jednocześnie. Podobnie w przypadku *roguelike* można było zaobserwować pod koniec lat 70. XX w. pewne tendencje, które doprowadziły do powstania właśnie takiej, a nie innej, formuły podgatunku cRPG. Zatem, nawet w grach cyfrowych tworzenie narracji „monogenezy” czy też „zmiany paradygmatycznej” jest obciążone pewnym uproszczeniem historiozoficznym.

Zdaniem Fowlera podgatunek charakteryzuje się tymi samymi cechami, co gatunek główny, ale dodaje do repertuaru gatunkowego „specjalne cechy konkretne” (ang. *special substantive features*), wyraźnie odróżniające reprezentantów tego podgatunku⁷. *Roguelike* nierzadko bywa mylony z popularnym w konwencji fantasy scenariuszem tzw. *dungeon crawlera*, polegającym na pładrowaniu lochów i pokonywaniu czyhających tam niebezpieczeństw. Tego typu schemat przygody, zaczerpnięty z gier fabularnych w rodzaju *D&D* doskonale uzupełnia się z rozgrywką typu *hack'n'slash*, która z kolei charakteryzuje się dynamiczną walką z zalewającymi bohatera kolejnymi falami wrogów. Jednak wbrew niektórym opiniom ani pładrowanie lochów, ani *hack'n'slash* nie są osobnymi gatunkami gier cyfrowych, gdyż stanowią kategorie odnoszące się do pewnych transmedialnych tropów lub scenariuszy rozgrywki.

Podjmując próbę wyznaczenia owych specjalnych cech konkretnych Fowlera dla *roguelike*, posłużę się neoformalistyczną kategorią **dominandy**, definiowaną przez Kristin Thomphson w następujący sposób:

Główna zasada formalna, którą dzieło lub zespół dzieł stosuje do organizacji chwytów w pewien całokształt. [...] Lista chwytów nie równa się dominancie, ale jeśli uda nam się odnaleźć wspólną strukturę funkcji dla wszystkich z nich, możemy założyć, że struktura ta formuje dominantę [...].⁸

Dominantą nie są same chwytów formalne, które w kontekście analizy ludycznej odnoszą do wzorców gatunkowych, ale raczej charakterystyczne „uwypuklenie”⁹ tychże znaczników w taki sposób, że odbieramy je jako szczególnie istotne dla doświadczenia rozgrywki danego tytułu lub rodzaju gier.

zauważmy, że jest to rozwiązanie techniczne stosowane we wszystkich gatunkach filmowych, nie tylko science-fiction.

⁶ Zob. Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo* [praca doktorska], 2011, https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_mecaniques_a_lexperience_esthetique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_video, s. 209.

⁷ A. Fowler, *Kinds of literature...*, s. 112.

⁸ Cyt. za: Tomasz Kłys, *Film fikcji i jego dominandy*, Warszawa 1999, s. 59.

⁹ *Ibidem*.

W przypadku *roguelike* chciałabym się skupić na dominancie ludycznej, ale także pokazać, jak jest ona skorelowana z efektami gatunkowymi pochodzącymi z pozostałych warstw gatunkowości. Wbrew tradycyjnym koncepcjom formalistycznym nie mam zatem zamiaru sprowadzić dominanty do jednego chwytu czy też efektu gatunkowego, ale raczej przedstawić ją jako pewną sieć współwystępujących elementów.

Powstanie podgatunku roguelike

Rogue (Toy i in., 1980) narodził się z chęci eksploracji najpopularniejszego na przełomie lat 70. i 80. XX w. scenariusza fabularnych gier fantazy – plądrowania lochów. Został stworzony przez grupę studentów na Uniwersytecie Kalifornijskim w Santa Cruz (UCSC): Michaela Toya, Glenna Wichmana i Kena Arnolda. Wszyscy trzej byli miłośnikami dostępnej na kampusowych terminalach przygodowej gry tekstowej *Adventure* (Crowther, Woods, 1977), która oferowała niezwykle bogate doświadczenie narracyjne w ciekawie wykreowanym świecie gry. Niestety zarówno lokacje, jak i fabuła były zaprojektowane tylko przez dwóch twórców i chociaż błąkanie się po „krętych małych przejściach”¹⁰ stanowiło ciekawe, zbliżone do gry paragrafowej, doświadczenie nawet podczas wielu rozgrywek, to jednak miało swoje fizyczne ograniczenia. Dla Toya i Wichmana, którzy regularnie uczestniczyli w sesjach gier fabularnych (w tym *Dungeons & Dragons*), *Adventure* była więc odpowiednikiem tylko jednej przygody, podczas gdy w fabularnych światach fantazy czekało ich wiele. Niestety ten sam mankament dotyczył wszystkich znanych im gier interaktywnej fikcji, które wymagały mozolnego pisania nowych historii. Planując przeniesienie gier fabularnych do wirtualnego świata, postanowili stworzyć algorytm, który nie tylko proceduralnie wygeneruje mapę lochu, ale także losowo stworzy jego zawartość w postaci przeciwników i skarbów. Jak wspomina Wichman, była to kluczowa decyzja dla doświadczenia rozgrywki:

Zdecydowaliśmy, że w *Rogue* program sam powinien „budować smoka”, dając ci nową przygodę za każdym razem kiedy grasz, oraz powodując, że nawet twórcy mogą być zaskoczeni przez własną grę¹¹.

Kolejną istotną decyzją co do mechaniki gry było wprowadzenie tak zwanej „śmierci nieodwracalnej” (ang. *permanent death*), a więc braku możliwości dalszej rozgrywki postacią, która zginęła. W będących inspiracją dla *Rogue* grach typu *Dungeons & Dragons* „utrzymanie postaci przy życiu z sesji na sesję jest nagrodą samą w sobie”¹², choć oczywiście istnieją metody, aby przywrócić ją do żywych (np. nekromancja, decyzja Mistrza Gry). Tworzenie postaci

¹⁰ Odwołanie do terminu *twisty little passages* używanego w grze, a także służącego do jej hakowania.

¹¹ Glenn R. Wichman, *A Brief History of "Rogue"*, 1997, <http://www.wichman.org/roguehistory.html>

¹² David Z. Cook, *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition. Przewodnik Mistrza Podziemi*, tłum. P. Idzik, D. Konieczna, T. Kaszuba, M. Szwajcz, A. Solska, red. A. Szyndler, Warszawa 1996, s. 67.

w grze fabularnej bywa bardzo czasochłonne, a przywiązanie do niej wzrasta z każdą godziną gry poświęconą na jej rozwijanie. Dlatego gracze RPG czują się często bardzo rozczarowani, gdy ich postać ginie i jako środek zaradczy systemy fabularne wypracowały odpowiednie mechanizmy, które jeśli zostaną umiejętnie wykorzystane przez Mistrza Gry, pozwolą rozwijać postać tak długo, jak gracz będzie miał na to ochotę. W przypadku *Rogue* gracz nie przechodzi złożonego procesu tworzenia awatara, ale zaczyna grać postacią z predefiniowanymi cechami. Następnie łupiąc i zabijając przeciwników może zdobywać kolejne poziomy i w efekcie kształtować swoją postać (np. poprzez dobór przedmiotów). Niemniej jeśli zginie, to koniecznością jest rozpoczęcie gry od samego początku. Każda postać jest zatem silnie powiązana z konkretną sesją gry – konkretną wersją, jednorazowo wygenerowanego lochu i jego zawartości. Podobnie jak w przypadku rozgrywki karcianej, w której dobrze nam idzie i nie chcemy stracić uzyskanej przewagi, tak w *Rogue* przywiązanie do udanego „rozdania” wzrasta wraz z czasem rozgrywki. Jak widać, śmierć nieodwracalna wspólnie z losowo tworzonym środowiskiem gry decydują o potencjale *Rogue* do wielokrotnej rozgrywki, a także przydają znaczenie wyborom gracza, czyniąc grę niezwykle emocjonującą.

Młodzi twórcy *Rogue* marzyli także, aby do interfejsu tekstowego dodać stronę wizualną i w ten sposób wzbogacić „doświadczenie Adventure”. Pomysł ten nie był sam w sobie rewolucyjny, ponieważ gry cyfrowe posiadające interfejs graficzny istniały już przecież od dawna – np. *Spacewar!* (Russell i in., 1962), ale niestety większość terminali komputerowych, z których mogli korzystać studenci amerykańskich uczelni na przełomie lat 70. i 80. XX w., nie posiadała takich możliwości technicznych. Wobec tego niezwykle istotną innowacją *Rogue* jest wkład poczyniony przez Arnolda, który wprowadził bibliotekę kurserów, przez co stało się możliwe przypisanie znaków ASCII do obiektów w kodzie¹³.

W 1983 r. *Rogue* stał się wielką sensacją jako część popularnej edycji systemu operacyjnego UNIX, tak zwanej Berkeley Standard Distribution Version 4.2¹⁴. Warto dodać, że zarówno gra, jak i system były dostępne całkowicie za darmo. Nic zatem dziwnego, że już wkrótce zaczęły powstawać porty *Rogue* na wszelkie możliwe komputery epoki, począwszy od Macintosha (premiera 1984 r.) po Amigę (premiera 1986 r.). Adaptacje tej gry na nowe platformy powstają do dzisiaj, zgodnie z duchem czasów na iOS-a czy Androida, a nawet na urządzenia takie jak elektroniczne zegarki. Pomimo upływu lat, *Rogue* nie przestaje przyciągać nowych graczy, stając się jednym z ponadczasowych tytułów elektronicznej rozrywki. Wynikająca z daleko posuniętej proceduralności wyjątkowa atrakcyjność dla gracza oraz prostota kodu przyczyniły się do powstania ogromnej ilości klonów i permutacji wersji oryginalnej, co w efekcie doprowadziło do powstania nowego rodzaju gier określanego mianem *roguelike*.

Znakiem rozpoznawczym tego podgatunku cRPG w latach 80. XX w. był interfejs oparty na kodzie ASCII, losowe tworzenie przygód i śmierć

¹³ Zob. G. R. Wichman, *A Brief History...*

¹⁴ *Ibidem.*

nieodwracalna. Połączenie to cieszyło się niesłabnącą popularnością do początku lat 90., osiągając szczyt rozwoju tak uznanymi produkcjami, jak *Nethack* (Stephenson, 1987), *Angband* (Cutler, Astrand, 1990) czy *ADOM: Ancient Domains of Mystery* (Biskup, 1994). Niektóre z tych tytułów są nadal rozwijane przez społeczność, chociażby w trosce o zachowanie funkcjonalności na coraz to nowszych systemach operacyjnych. Niemniej po rewolucji, jaka dokonała się w branży gier komputerowych wraz z popularyzacją grafiki trójwymiarowej w latach 90. XX w., ilość nowo powstających gier *roguelike* zaczęła drastycznie spadać, a sam gatunek zaczął być postrzegany jako niszowy.

Warto jeszcze wspomnieć, że autorzy *Rogue* nie byli pierwszymi, którzy wpadli na podobny pomysł formuły gry. Zgodnie z wariantologiczną koncepcją historii mediów Zielinskiego można powiedzieć, że istnieją gry w formule *roguelike*, które są *pre-Rogue*¹⁵. Tytułem, który spełnia te warunki, jest *Beneath Apple Manor* (Worth, 1978), gra przeznaczona na mikrokomputer Apple II. Jak sam autor określa, jest to symulacyjna gra fabularna oparta na pasjansie (*solitaire role-playing simulation game*) oraz osadzona w konwencji fantasy i inspirowana systemami takimi jak *D&D* czy *T&T*¹⁶. Porównanie z grą karcianą jest o tyle zasadne, że podobnie jak w przypadku *Rogue*, każda rozgrywka w *Beneath...* jest inna. Jednak w przeciwieństwie do następcy, gra ta posiada opcje zapisu stanu gry, jak również możliwość reinkarnacji bohatera, co przeczy podstawowej zasadzie *roguelike* – nieodwracalnej śmierci postaci. Czemu jednak gra ta nie zapoczątkowała własnego gatunku? Wydaje się, że z tej samej przyczyny, dla której nie usłyszeli o niej twórcy *Rogue*, a więc słabej strategii dystrybucyjnej. Gra z Santa Cruz była dostępna na każdym amerykańskim kampusie uniwersyteckim za darmo, podczas gdy *Beneath...* został wydany na mało popularnej i kosztownej platformie (Apple II), a dodatkowo sprzedawany był na dyskietkach tylko w wybranych sklepach komputerowych. Nawet reedycja z 1982 r. nie mogła już odmienić losu tego tytułu, który zachowa się jako ciekawostka, pozostawiając gatunek „applemanor-like” w sferze historii alternatywnej.

Proceduralnie generowane lochy pojawiły się także w innej grze *pre-Rogue*, a mianowicie *Telengard* (Lawrence, 1982), stworzonej oryginalnie na DEC PDP-10 w drugiej połowie lat 70. XX w., a następnie wydanej wieloplatformowo w 1982 r. nakładem Avalon Hill¹⁷. Należy jednak wyraźnie podkreślić, że proceduralność *Telengardu* nie była decyzją estetyczną podyktowaną designem, ale raczej wynikającą z możliwości technicznych sprzętu do grania, które nie pozwalały na zapis złożonego świata gry. Ze względu na reżim 32 KB pamięci operacyjnej, wynikający ze specyfikacji Commodore PET 2001, gra oferowała rozgrywkę w czasie rzeczywistym, a lochy były wyliczane algorytmicznie. Warto jednak pamiętać o *Telengardzie*, gdyż jako jeden z prekursorów gier cRPG akcji stanowi istotną antycypację *Diablo* (Blizzard North, 1996).

¹⁵ Zob. Maria B. Garda, *Neo-rogue and the essence of roguelikeness*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 61.

¹⁶ Zob. Don Worth, *Beneath the Apple Manor (Manual)*, Reseda 1982, s. 2.

¹⁷ Zob. Daniel Lawrence, *Telengard*, b.d., <http://www.aquest.com/telen.htm>

Definicja *roguelike*

Podgatunek *roguelike* posiada rozbudowaną dokumentację wypracowaną przez społeczność fanów i twórców gier. Spotykają się oni regularnie na niszowych, choć międzynarodowych, konferencjach poświęconych tematyce *roguelike*. Wydaje się, że specyfika oddolnych ruchów skupiających się wokół tego rodzaju gier wynika z rozwijania tychże produkcji w tradycji *open-source*, a więc wobec długotrwałego zaangażowania niezależnych programistów i testerów w rozwój kolejnych edycji gry. Scena *roguelike* wypracowała niezwykle komplementarną i funkcjonalną charakteryzację podgatunku, oficjalnie przyjętą podczas International Roguelike Development Conference, która odbyła się w Berlinie w 2008 r.¹⁸ Definicja powstała w oparciu o cechy łączące korpus najpopularniejszych tytułów, a więc swego rodzaju kanon składający się z następujących gier: *Ancient Domains of Mystery* (Biskup, 1994), *Angband* (Cutler, Astrand, 1992), *Nethack* (Stephenson, 1987), oraz *Rogue* (Toy i in., 1980). Jakkolwiek taka postawa metodologiczna może od razu budzić pewien niepokój, to jednak autorzy dokonali na wstępie wielu zastrzeżeń ilustrujących koncepcję gatunków jako zbiorów nieostrych. Jeśli gra nie posiada pewnych elementów z listy, to nie oznacza, że nie jest *roguelike*. Podobnie, jeśli zawiera część z nich, to nie powoduje od razu, że przynależy do tego właśnie gatunku. Właściwości zestawiono w dwóch grupach, wedle cech kluczowych dla zjawiska oraz jedynie z nim skorelowanych (Tab. 4).

Tabela 4. Zestawienie własności *roguelike* według definicji berlińskiej

Berlińska definicja <i>roguelike</i> (2008)	
własności kluczowe	własności skorelowane
Losowo tworzone środowisko gry	Tryb jednoosobowy
Śmierć nieodwracalna	Przeciwnicy budowani tak jak postacie
Rozgrywka turowa	Wyzwanie taktyczne
Mapa kafelkowa	Grafika ASCII
Wiele rozwiązań jednego problemu	Lochy
Zarządzanie zasobami	Wyświetlanie punktów doświadczenia
<i>Hack'n'slash</i>	
Eksploatacja i rekonfiguracja	

Źródło: opracowanie własne.

Własności kluczowe

Tak jak w przypadku *Rogue*, najważniejszą cechą jest **losowo tworzone środowisko gry**, ale musi ona być zawsze zestawiona z drugim czynnikiem kształtującym doświadczenie rozgrywki, a mianowicie **nieodwracalną śmiercią postaci** (ang. *permadeath*). Te dwa elementy są odpowiedzialne za

¹⁸ Zob. „RogueBasin”, *Berlin Interpretation*, http://www.roguebasin.com/index.php?title=Berlin_Interpretation, 2008.

niezwykle wysoki współczynnik **wielokrotnej rozgrywalności** (*replayability*). Nie tylko wraz z każdą nową grą użytkownik wkracza w zupełnie nową lokację, ale także zawsze dokonuje tego nową postacią, która ma tylko jedno życie. Jakkolwiek nawet niektóre znane tytuły *roguelike* posiadają funkcję zapisu gry, to nie jest ona dopuszczalna jako reguła przez definicję berlińską¹⁹. Jak już podkreślałam, brak możliwości zapisu gry – śmierć permanentna – jest ograniczeniem, które tak naprawdę wzbogaca doświadczenie rozgrywki. Co ciekawe, własność ta przynosi odmienne efekty w zależności od stopnia opanowania gry przez gracza. Z początku jest to cecha, która powoduje, że pojedyncza sesja jest krótka, gdyż szybko ginimy. W tym sensie rozgrywka jest bliska nieangażującej, ponieważ możemy toczyć ją w krótkich interwałach czasowych (ang. *interruptibility*)²⁰. Niemniej wraz z opanowaniem gry na pewnym poziomie nabyte kompetencje w zakresie sterowania i operowania zwycięskimi strategiami powodują, że jesteśmy w stanie przetrwać bardziej wymagające poziomy i w efekcie grać dłużej. Przekroczenie każdej kolejnej granicy trudności, a więc dotarcie do kolejnego poziomu, bywa bardzo satysfakcjonujące. Na tym etapie dobre „rozdanie” losowych elementów świata gry zwiększa nasze zaangażowanie, czyniąc rozgrywkę zdecydowanie angażującą i często również czasochłonną.

Konstrukcja świata gry jest oparta na silniku kafelkowym (ang. *tile-based*), a więc składa się z wielokrotnie powtarzanych prostych kształtów geometrycznych (najczęściej kwadratów), których graficzne tekstury pochodzą głównie z darmowych bibliotek, specjalnie przygotowywanych pod kątem gier *roguelike*. Taka budowa mapy jest także silnie związana z mechaniką gry, ponieważ poszczególne kafelki spełniają tę samą rolę, co pola na szachownicy. Tradycyjne *roguelike* przypominają zresztą pod pewnymi względami grę w szachy, ponieważ ruchy postaci i przeciwników przebiegają w systemie turowym. Wobec tego gracz ma nieograniczony czas na podjęcie decyzji dotyczącej następnej podejmowanej akcji, która wiąże się z przesunięciem się na przylegający kafelek. Każda aktywność, która ma miejsce w grze, powinna być dostępna w tym samym trybie i czasie, złamaniem tej zasady jest na przykład obecność zewnętrznego wobec lochu sklepu w *Angbandzie*²¹. Aby dopuścić wiele możliwości osiągnięcia tych samych celów, gra musi posiadać pewien minimalny poziom złożoności mechaniki.

Ważnym elementem *roguelike* jest wspomniany już motyw *hack'n'slash*, ponieważ eksploracja świata gry jest oparta o scenariusz „gracz versus świat”²². Doświadczenie to jest dodatkowo wzmocnione przez złożoną ekonomię gry, która wymaga przemyślanego zarządzania posiadanymi i nabywanymi zasobami, a co za tym idzie także rozważnej interakcji ze światem gry, ponieważ jeden nieodpowiedni ruch może zaważyć na losach przyjętej strategii w danym

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ Zob. Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, Mass., 2010, s. 36–37.

²¹ Zob. „RogueBasin”, *Berlin Interpretation...*

²² *Ibidem*.

rozdaniu. Przykładowo możemy pozyskać artefakt, który zagwarantuje nam silną pozycję w dalszej grze, ale tylko jeśli uda nam się połączyć go z inną pozytywną cechą, więc jeśli nie doprowadzimy do synergii w tym zakresie, tracimy możliwość pokonania potężniejszych przeciwników.

Własności skorelowane

Opisane powyżej własności są głównie związane z warstwą ludyczną, choć częściowo także funkcjonalną, podczas gdy cechy omawiane w tej sekcji odnoszą się także do tematycznych aspektów gatunkowości w grach cyfrowych. W przypadku zdecydowanej większości klasycznych *roguelike* mamy do czynienia z tłem tematycznym w konwencji fantasy, a więc dominują mroczne lochy zaludnione przez hordy fantastycznych potworów. Pokonanie tych przeciwników powinno zawsze stanowić dla gracza wyzwanie taktyczne, wymagające od niego przyjmowania odmiennych strategii adekwatnych do specyfiki danego oponenta. Wszystkim tym wrogom gracz musi stawić czoła samodzielnie, gdyż tryb wieloosobowy nie jest wskazany w tym skupionym na losach głównej postaci świecie gry²³. Wreszcie tradycyjnie gra idąca w ślady *Rogue* powinna także korzystać z grafiki ASCII, jak również wyświetlać numeryczne informacje odnośnie do zmieniających się atrybutów postaci i „wyrzuconych” punktów akcji²⁴.

Dla niektórych badaczy *roguelike* jest nietypowym rodzajem gry cRPG, ponieważ prawdziwe wyzwanie, które stoi przed graczem polega nie na rozwijaniu postaci, ale na przetrwaniu²⁵, to jest kategorii silniej kojarzonej z grami typu *survival horror*, gdzie wspomniane przetrwanie Dominic Arsenault definiuje następująco:

- 1) Awatar jest przedstawiany jako słaby i skupiony przede wszystkim na przeżyciu oraz „przywróceniu *status quo*”;
- 2) Relacja sił między awatarem i przeszkodami lub przeciwnikami jest przechylona na korzyść tych przeciwności;
- 3) Bezpośrednia konfrontacja jest ograniczona tylko do sytuacji konieczności²⁶.

Różnice między grą *roguelike* i tak ujętym przetrwaniem są wyraźne. Postać grywalna w grze *roguelike* jest wprawdzie na początku słaba i relacja sił nie jest korzystna, ale z pewnością celem gry nie jest zachowanie *status quo*, jako że gracz dąży do konfrontacji, ponieważ tylko ona może zapewnić mu zdobycie kolejnego poziomu. Wobec tego właściwym zadaniem postaci jest ciągle przekraczanie *status quo*. W przeciwieństwie do bohatera horroru, postać w grze *Rogue* nie ukrywa się przed przeciwnikami, choć może podjąć strategiczną decyzję o niepodejmowaniu konfrontacji, aby przedostać się inną drogą do dalszych obszarów lochów.

²³ *Ibidem*.

²⁴ *Ibidem*.

²⁵ Zob. Matt Barton, *Dungeons and desktops: the history of computer role-playing games*, Wellesley 2008, s. 10.

²⁶ D. Arsenault, *Des typologies mécaniques...*, s. 295.

Zasadniczą jednak różnicą między grami *survival horror* a *roguelike* jest znaczenie śmierci. Śmierć w tych pierwszych powoduje, że wszelki postęp w grze jest zatrzymany, gdyż nie możemy dalej odkrywać historii, ale możemy go kontynuować poprzez powrót do ostatniego zapisu. Podczas gdy w *roguelike* śmierć postaci, która jest trwale powiązana tylko z tą konkretną rozgrywką, zmusza nas do ponownego rozpoczęcia nowej gry. Ze względu na swoją powtarzalność można powiedzieć, że *roguelike* w tym aspekcie przypomina pasjansa, gdzie jeśli nie da się ułożyć konkretnego rozdania, to można zawsze wylosować nowe. Biorąc jednak pod uwagę samo doświadczenie rozgrywki, to klasyczny *roguelike* często nawiązywał do konwencji horroru. W oryginalnym *Rogue*, jak i w wielu innych tytułach, wygłodniała postać mogła nawet pożerać ścierwa zabitych potworów, aby tylko móc przeżyć. Warunkiem rozgrywki było bowiem przyjmowanie pokarmu, gdyż jeśli o tym zapomnieliśmy, nasza postać mdlała i ostatecznie umierała z głodu.

6.2. Roguelike i seria Diablo

Nie jest przesadą stwierdzenie, że *Rogue* stanowi jedną z najbardziej znaczących gier dla rozwoju całego gatunku cRPG. Jej wpływ jest widoczny w każdej dekadzie, najpierw w latach 80. XX w. wraz z ustanowieniem podgatunku *roguelike*, po czym w latach 90. XX w. za sprawą premiery *Diablo* (Blizzard North, 1996), a także jego klonów (pierwsza fala inspiracji), oraz wreszcie pod koniec ubiegłego dziesięciolecia, kiedy pojawiła się wielka ilość tytułów *indie* inspirowanych *roguelike* (druga fala inspiracji).

Po raz pierwszy *roguelike* odcisnęły swe piętno na historii projektowania gier, kiedy stały się ważną inspiracją dla gry fundującej jedną z najpopularniejszych francyz Blizzarda, a więc osadzone w świecie Sanktuarium – Diablo, nie bez przyczyny nazywane „*roguelike* lat 90.”²⁷ Wzorowanie się na *roguelike* było szczególnie widoczne na wczesnym etapie rozwoju projektu, kiedy koncepcja gry zakładała rozgrywkę turową opartą na pładrowaniu lochów w stylu klasycznej *Morii* (Koeneke, Todd, 1988), będącej fascynacją głównego projektanta – Davida Brevika – jeszcze w okresie studiów²⁸. W międzyczasie firma, która oryginalnie rozpoczęła produkcję gry (Condor), została kupiona przez Blizzard Entertainment i przemianowana na Blizzard North. Przeprowadzona fuzja wpłynęła także na wcześniejsze plany dotyczące założeń gry (ang. *design roadmap*). Kierownictwo nowego studia postrzegało model rozgrywki turowej jako *passé* i starało się przekonać twórców do rozgrywki czasu rzeczywistego jako jakości, która może uczynić rozgrywkę intensywniejszą w odbiorze, tak jak miało to miejsce w przypadku wcześniejszej gry strategicznej

²⁷ M. Barton, *Dungeons and desktops...*, s. 319.

²⁸ Zob. David Craddock, *Chapter 8 finale, Stay awhile and listen*, 31 października 2012, <http://www.shacknews.com/article/76406/chapter-8-finale-condor-and-blizzard-lock-horns-over-diablo>

czasu rzeczywistego samego Blizzarda, a więc słynnego *Warcraft: Orcs & Humans* (Blizzard Entertainment, 1994). Jak opowiada Brevik, zmianie koncepcji *Diablo* przyswiecała jedna prosta myśl – „wykorzystaj standardową formułę RPG i wprowadź do niej akcję, aby uczynić grę naprawdę ekscytującym przeżyciem”²⁹. Przejście od modelu turowego do rozgrywki czasu rzeczywistego nie było jedyną zmianą w tradycyjnej formule *roguelike*. Twórcy gry, choć wykorzystali proceduralne tworzenie lochów, potworów i łupu, to odrzucili zasadę nieodwracalnej śmierci postaci, nie tylko w tym sensie, że umożliwili zapis stanu gry, ale również poprzez wprowadzenie możliwości wielokrotnego przechodzenia gry tą samą postacią, co sprowadzało się do rozwijania jej do maksymalnego poziomu doświadczenia. Co więcej, gracze mogli także grać w trybie wieloosobowym w sieci, a to dzięki rewolucyjnemu serwisowi Battle.net. Usługa ta okazała się wielkim sukcesem, dając jednocześnie wyraźny sygnał co do nastania nowego etapu rozwoju gier sieciowych.

Diablo wykorzystywało grafikę kafelkową silnie nawiązującą do *X-COM: UFO Defense* (Mythos Games, 1994). Sterowany przez gracza awatar był przedstawiony w trzecioosobowej perspektywie izometrycznej, a charakterystyczną cechą grafiki były przezroczyste ściany zewnętrzne lochu, które symulowały funkcjonalność widoku totalnego gier z dwuwymiarowym rzutem z góry. Wizualna strona gry była nie tylko odejściem od archaicznych w tamtych czasach znaków ASCII, ale także jedną z bardziej dopracowanych opraw graficznych SVGA w roku wydania. Wystarczy przywołać na myśl niezwykle efektowne intro, które przeniesione także do innych produkcji szybko stało się praktyką i wizytówką studia.

Mówi się, że *Diablo* powołało do życia całą rodzinę gier cRPG akcji typu wskaź i kliknij (ang. *point-and-click*), wśród których należy wymienić przede wszystkim niemieckie *Sacred* (Ascaron, 2004) oraz amerykańskie *Dungeon Siege* (Gas Powered Games, 2002) i *Torchlight* (Runic Games, 2009). Jednak tak naprawdę gra ta wpłynęła na cały gatunek cRPG akcji, popularyzując model rozgrywki bardziej dynamiczny od klasycznego stylu lat 80. XX w., co jest także widoczne w serii *Wiedźmin*.

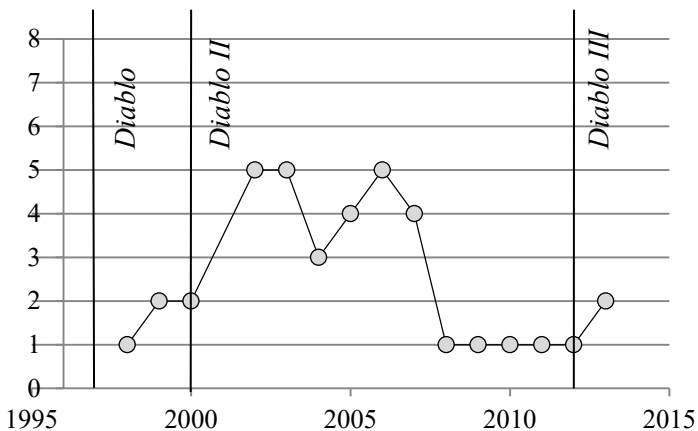
Seria Diablo i jej dominanty

Zestawienie pierwszej części *Diablo* z dwoma kolejnymi odsłonami w ramach franczyzy oraz nawiązującymi do konwencji serii klonami pozwoli nam zrozumieć istotę relacji między *roguelike* a grami cRPG akcji. Szczególnie funkcjonalne będą tu kategorie *remake* i *retake*, opisane przez Umberto Eco w kontekście seryjności w kulturze³⁰. Wprawdzie włoski literaturoznawca odnosi je do warstwy fabularnej interesującego go medium, ale z pewnymi modyfikacjami można owe pojęcia także zastosować w analizowaniu gier cyfrowych. Wystarczy rozszerzyć permutowane elementy dzieła oryginalnego o zasady

²⁹ Garnet Lee, *Diablo made me do it: An interview with Hell Gate: London's Dave Brevik*, „lup.com”, 13 września 2005, <http://www.lup.com/features/diablo>, s. 3.

³⁰ Umberto Eco, *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, tłum. T. Rutkowska, „Przekazy i opinie” 1990, z. 1–2, s. 18–19.

formalne mechaniki, czy też szerzej – projektowania doświadczenia rozgrywki. Warto zauważyć, że już pierwsze *Diablo* stanowiło *remake* oryginalnej formuły *roguelike*, a więc jej unowocześnienie, gdyż zgodnie z punktem widzenia Eco – „interesujący *remake* może wykroczyć poza zwykłe powtórzenie”³¹. Co zachodzi w *Diablo* także w warstwie tematycznej, m.in. poprzez zwrot tej gry w kierunku horroru. Faktycznie pamiętne intro do gry jest niezwykle mroczne³² i wykorzystuje sztafaż gatunku grozy, chociażby czaszkę, kruka, opuszczoną osadę czy krwawe niebo. *Remake* Blizzarda nie był jednak pierwszy, gdyż należy wymienić w tym miejscu grę *Dungeon Hack* (DreamForge Entertainment, 1993), która osadziła mechanikę *roguelike* w interfejsie rodem z *Dungeon Mastera* (FTL Games, 1987), a więc operującym pierwszoosobową perspektywą w iluzji trójwymiarowości. Niemniej dopiero *Diablo* pociągnęło za sobą ciąg naśladowców, fundując przy okazji jedną z większych franczyz na rynku gier cRPG. *Sequela* gry Blizzarda wpisują się w kryteria *retake*, stanowiąc kontynuację (w tym wypadku także fabularną na poziomie warstwy tematycznej, więc zgodną z pierwotnym założeniem Eco) pierwszej części. Odtwarzają oryginalną formułę z niewielkimi zmianami, „ewokując ciągle od nowa”³³ doświadczenie plądrowania lochów Tristam.



Rysunek 12. Gry operujące dominantą *Diablo* (1998–2013) (źródło: opracowanie własne)

Wkrótce po wielkim sukcesie pierwszej części *Diablo* zaczęły pojawiać się klony tej gry. W połowie pierwszej dekady XXI w. zdarzały się okresy, kiedy wychodziło nawet pięć tego typu tytułów rocznie, jak przykładowo w 2004 r. Choć całkowita ilość ponad trzydziestu naśladowniczek może nie jest tak

³¹ *Ibidem*, s. 19.

³² Warto pamiętać, że wykorzystanie mroku (*de facto* czerni) w animacji komputerowej jest często podyktowane możliwościami sprzętowymi. Czarnych pikseli nie trzeba renderować, a więc niedoświetlone pomieszczenia wymagają mniejszego obciążenia procesora.

³³ *Ibidem*.

imponująca, jak setki tytułów, które poszły w ślady *Rogue*³⁴. Warto jednak zwrócić uwagę, że były to gry relatywnie wysokobudżetowe, których produkcja trwała często latami, w przeciwieństwie do prostych projektów *roguelike*, nierzadko opartych o prefabrykowane silniki. Niemniej im bliżej długo oczekiwanej premiery trzeciej odsłony świata Sanktuarium, ilość takich gier malała lub były one odleglejsze od pierwowzoru niż początkowe klony. Przykładowo wydana już po premierze *Diablo III* węgierska gra *The Incredible Adventures of Van Helsing* (NeocoreGames, 2013) została osadzona w warstwie tematycznej opartej na spin-offie *Draculi Brama Stokera*, opowiadającym o pogromcy wampirów Helsingu.

Jednym z ciekawszych klonów *Diablo* jest seria *Sacred* wpisująca się w nurt niemieckich gier cRPG, które wywarły szczególny wpływ na twórców gier w obszarze Europy Środkowo-Wschodniej, a nie były tak znane i doceniane w Ameryce czy Japonii. Transtekstualna motywacja twórców *Sacred* była tak wyraźna, że jedna z lokalizacji w grze stanowi dokładne odwzorowanie osady Tristam z uniwersum fantasy Blizzarda. Dodatkowym uzupełnieniem tego Easter Egga jest liczne stado krów przechadzające się po tej lokalizacji, będące aluzją do rzekomego ukrytego poziomu w *Diablo*. Będąc wierną kopią *Diablo II* niemiecka gra posiada grono wiernych fanów i nie powinna dziwić zapowiedź trzeciej odsłony gry na 2012 r., czyli moment, w którym ukazało się *Diablo III* (Blizzard Entertainment, 2012) będące odejściem od trzonu gatunkowego serii amerykańskiej.

Jak spostrzegli Taylor, Jenson i de Castell, „prawdziwa przyjemność, która kryje się za *Diablo II*, to zdobywanie, wyposażanie i wymiana lukratywnymi bronią i wyposażeniem”³⁵, a pisząc to mówili o graczach, którzy od wyjścia gry w 2001 r. bez ustanku w nią grają. Wydaje się zatem, że dominantą serii *Diablo* jest swego rodzaju **przyjemność łupienia** oparta na ekonomii gry skorelowanej z algorytmem generowania własności łupów. Tego rodzaju przyjemność łupienia nie musi występować tylko w grach osadzonych w konwencji fantasy, czego dowodem jest seria *Borderlands* (Gearbox Software, 2009–) uważana przez wielu fanów Blizzarda za lepszy *sequel* *Diablo II* niż właściwe *Diablo III*. Opinie takie wynikają z niezwykle udanego algorytmu losowego tworzenia specyfikacji znajdującej broni, która spełnia w tym tytule science-fiction rolę łupu z gier fantasy. Dobrze wypracowany model różnorodności zdobywanego wyposażenia powoduje, że zdarzają się niezwykle interesujące bronie, których znalezienie przynosi satysfakcję charakterystyczną dla unikatowych obiektów w *Diablo*. Niemniej wydaje się, że specyfika świata gry w przypadku konwencji fantasy oraz dominujące w tej twórczości motywy narracyjne są szczególnie dobrze dopasowane do tego rodzaju mechaniki i celów gry. Klony *Diablo* powstają także w innych konwencjach (np. wspomniane

³⁴ Zob. M. Barton, *Dungeons and desktops...*, s. 36.

³⁵ Nicholas Taylor, Jennifer Jenson, Suzanne de Castell, *Pimps, Players and Foes. Playing Diablo II “Out-side the box”*, [w:] *Digital gameplay. Essays on the Nexus of Game and Gamer*, ed. Nate Garrelts, Jefferson 2005, s. 134.

science-fiction w *Borderlands*), jednak zdecydowanie przeważają hybrydy fantasty, nawet jeśli nie odwołują się do prototypu poststolkienowskiego (np. magia i wampiryzm w *Van Helsing*, magia i wiek XIX we *Fraterze*).

Diablo III była najlepiej sprzedającą się grą komputerową 2012 r., a antologia *Diablo Battle Chest* zawierająca pierwszą oraz drugą część *Diablo* wraz z dodatkami znalazła się w tym samym zestawieniu na 15. miejscu, wyprzedzając m.in. *Battlefield 3* (Digital Illusions CE, 2011). Ponadto spośród 10. najbardziej dochodowych gier na tę platformę, połowa reprezentowała gatunek fantasty³⁶. Wiosną 2014 r. wyszedł dodatek do gry, który miał poprawić niesatysfakcjonujące fanów statystyki zdobywania łupu. Na spotkaniach z fanami podczas Dragon Con 2013 reprezentanci firmy skupiali się przede wszystkim na nowych algorytmach związanych z odsetkiem unikatowych przedmiotów, które można zdobyć w grze. Liczne pytania dotyczyły także nowej klasy postaci – Templariusza (*Crusader*) i jego specyfikacji, lecz nikt nie pytał o fabułę. *Diablo* jest grą, którą powinno się przechodzić wielokrotnie, rozwijając postać i zbierając rzadkie artefakty. Dla wielu graczy pokonanie gry na najwyższym poziomie trudności jest jedynie preludium dla długotrwałego związku z grą, opartego na działaniu w środowisku Battle.net, aby wymieniać się unikatowymi przedmiotami czy brać udział w pojedynkach. Narracja ma zdecydowanie marginalne znaczenie i jest raczej tylko pretekstem do umieszczenia bossów w danej lokalizacji.

Aczkolwiek przesadą byłoby stwierdzenie, że światy gier *roguelike* są jedynie proceduralną teksturą wobec algorytmów ekonomii gry, to jednak odgrywa ona kluczową rolę w zaprojektowanym doświadczeniu rozgrywki. Rozbudowane Wikie, opisujące multum artefaktów obecnych w grach *roguelike*, spełniają niejako tę samą rolę, co Księgi Potworów w tradycyjnych systemach cRPG. W pomocy do gry *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition* każdy z potworów ma przypisane cechy, wśród których obok „inteligencji” czy „klasy pancerza” zawsze występuje „skarby”. Skarby, który dzieli się na skarby osobiste i trzymany w siedzibie potwora³⁷. Skarby jest zasobem, który pozwala pogromcy potwora – chciałoby się rzec: łotrzykowi (ang. *rogue*) – kontynuować rozgrywkę. Dokładnie tak, jak opisuje to przywołany już podręcznik *AD&D*:

„Potrzeba pieniędzy, by zdobyć bogactwo” – jak mawia stare przysłowie, a w przypadku śmiałości można nawet powiedzieć: „Potrzeba pieniędzy, by pozostać przy życiu”. W miarę, jak gracze przeżywają kolejne przygody i odnoszą sukcesy, stają przed coraz większymi i niebezpieczniejszymi wyzwaniami. [...] Poniekąd więc skarby są miarą potęgi danej postaci. Nawet niskopoziomowy awanturnik dysponujący sporą ilością magii i pieniędzy przewyższa swą potęgą zubożałą postać z wyższego poziomu. Tak więc zdobywanie bogactw i robienie postępów są nagrodami samymi w sobie³⁸.

³⁶ Zob. Entertainment Software Association (ESA), *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry*, 2013, https://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf, s. 9.

³⁷ Zob. D. Z. Cook, *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition...*, s. 3.

³⁸ *Ibidem*, s. 112.

6.3. *Roguelike* i neorogue

Pod koniec pierwszej dekady XXI w. zaczęły powstawać liczne gry z nurtu *indie* (Rozdz. 7.1), które czerpały silnie z poetyki historycznej *roguelike*. Określało je wieloma etykietami, m.in.: renesans *roguelike*, *roguelike-like*, *Spelunky-like* lub niedzielny *roguelike*. Trend ten został zidentyfikowany przez dziennikarzy branżowych³⁹, twórców gier⁴⁰, a także fandom gatunku⁴¹. Powodem wprowadzenia przez mnie nowej nazwy teoretycznej – **neorogue**⁴² – jest chęć oddania specyfiki tego nowego zjawiska, które w dużej mierze opiera się na świadomym nawiązaniu do dominant formalnych gier *roguelike*, jednocześnie twórczo je przekształcając we współczesnym paradygmacie projektowania gier. Konstrukcja terminu poprzez analogię do nurtu *neonoir* w kinie pozwala także podkreślić znaczenie estetyki retro dla tej najnowszej fali inspiracji grami *roguelike*.

Tabela 5. Porównanie *roguelike* i neorogue

	<i>Roguelike</i>	Neorogue
Styl	Współczesny	Retro
Grafika	ASCII	2D
Tematyka	Fantasy	Różne
Ludyczność	Prostota	Hybrydyzacja
Funkcjonalność	Angażujące	Nieangażujące

Źródło: Maria B. Garda, *Neo-rogue and the essence of roguelikeness*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 67 (wersja poprawiona i uzupełniona).

Omawiając różnice pomiędzy neorogue i *roguelike* (Tab. 5), należy przede wszystkim zwrócić uwagę na kontekst poetyki historycznej. Neorogue jest świadomie retro, co często pojawia się na poziomie deklaracji autorów⁴³, podczas gdy *Rogue* był grą współczesną i nawiązującą do innych tytułów relatywnie współczesnych (m.in. gry fabularne czy *Adventure*). Strona wizualna neorogue jest reminiscencją gier z lat 80. XX w., często wykorzystuje się dominującą wtedy perspektywę rzutu z góry, grafikę dwuwymiarową (choć nie ASCII) oraz muzykę elektroniczną stylizowaną na tak zwany *chiptune*. Takie decyzje twórców mogą mieć oczywiście dwa źródła: wynikają z estetycznych

³⁹ Zob. *Diehard Dungeon review*, „Edge-Online.com”, 20 września 2012, <http://www.edge-online.com>

⁴⁰ Zob. *Episode 11: The Binding of Isaac* [plik audio], „Roguelike Radio”, 10 listopada 2011, <http://www.roguelikeradio.com>

⁴¹ Zob. Maurog [komentarz na blogu internetowym], 18 grudnia 2011, <http://roguelikedevolver.blogspot.com/2011/12/request-for-votes-ascii-dreams.html>

⁴² Chciałabym podziękować prof. Piotrowi Sitarskiemu i Krzysztofowi Jajko za dyskusję seminaryjną, która doprowadziła do ukucia tego terminu.

⁴³ Zob. „Roguelike Radio”, *Episode 11: The Binding of Isaac* [plik audio], 10 listopada 2011, <http://www.roguelikeradio.com>

preferencji autora (świadomego zwrotu retro) lub są efektem ubocznym ograniczonego budżetu (np. w przypadku twórców *indie*).

Rogue był grą idealnie wpisującą się w postulowane przez Jespera Juula założenia minimalizmu w projektowaniu gier, a to dzięki prostym regułom tworzącym złożone struktury świata gry⁴⁴. Powyższa tendencja jest zachowana na poziomie podstawowym w przypadku neorogue – zachowane są dominanty formalne *roguelike*, ale zachodzi również postmodernistyczna hybrydyzacja gatunków – na różnych poziomach modelu fuzji gatunkowej (Rozdz. 1.4). Neorogue to gry *roguelike* zestawione z innymi wzorcami gatunkowymi jak *shoot'em up* w *The Binding of Isaac* (Himsl i McMillen, 2012), przygodowa gra platformowa w *Spelunky* (Yu i Hull, 2008) czy symulator lotów kosmicznych w *FTL: Faster than Light* (Subset Games, 2012). Procesy te nie zachodzą tylko na poziomie ludycznym, ale także tematycznym i funkcjonalnym.

W warstwie tematycznej neorogue to nie tylko światy fantasy, ale także groteskowo przerażające podziemia u McMillena, egzotyczne jaskinie w stylu dawnego kina przygodowego u Yu czy też odległe zakamarki mgławic gwiazdnych u Davisa i Ma. A nawet jeśli ma to być tradycyjna formuła lochów, to będzie ona satyrycznie dekonstruowana. Jak to miało miejsce w przypadku *Dungeon of Dredmor* (Gaslamp Games, 2011) będącej pastiszem konwencji w stylu cyklu powieściowego Terry'ego Pratchetta albo jak w grze karcianej *Munchkin* (Jackson, 2001). Wreszcie, produkcje neorogue są postrzegane jako gry *casualowe* w porównaniu z tradycyjnymi grami *rogulike*. Choć w tym porównaniu zdecydowanie lepiej korzystać z kategorii gier nieangażujących, gdyż nie narzuca ona perspektywy anachronicznej – etykieta „casual” we współczesnym rozumieniu powstała później niż został wydany *Rogue* (Rozdz. 4). Warto jednak podkreślić, że mnożenie ułatwień dla gracza niezaangażowanego ma jednak swoje granice, ponieważ można dojść do momentu, w którym zatracimy istotę doświadczenia śmierci nieodwracalnej.

Warto wszystkie wspomniane różnice omówić także w kontekście przemian instytucjonalnych, które nastąpiły w branży gier od lat 80. XX wieku. Nadaje się dobrze do tego celu, przywołany już, *Dungeon of Dredmor*. W dyskusji wokół produkcji tego tytułu pojawiały się głosy, że

komercyjne gry *roguelike* [mowa o neorogue – uzup. M. B. G.] nigdy nie będą tak dobre jak darmowe *roguelike*, ponieważ wieloletni, ewolucyjny proces rozwoju, który może doprowadzić do powstania tak zachwycających gier jak *Crawl* [*Dungeon Crawl Stone Soup* (DCSS Devteam, 2006) – uzup. M. B. G.] nigdy nie będzie komercyjnie opłacalny⁴⁵.

Autorzy *Dungeon of Dredmor* uznali ten zarzut na tyle istotny, że postanowili przedstawić *postmortem* powstania tytułu, udowadniając tym samym,

⁴⁴ Zob. Jesper Juul, *The Pure Game: A Short History of Video Game Aesthetics* [wideo], 5 lutego 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=NwAuHhpbgfY>

⁴⁵ Nicholas Vining, *On the Commercialization of Roguelikes (And Some Other Stuff)*, „GaslampGames.com”, 24 kwietnia 2011, <http://www.gaslampgames.com/2011/04/24/on-the-commercialization-of-roguelikes/>

że mamy do czynienia z grą, która tworzyła się latami, posiada dopracowany świat, a głównym celem jej twórców nie był dochód, ale sprawdzenie pewnego pomysłu. Co ciekawe, produkcja Gaslamp jest właściwie dość tradycyjną grą *roguelike*, gdyż poza dodaniem grafiki 2D i przeniesieniem ciężaru gatunku tematycznego w stronę pastiszu, jest ona relatywnie bliska założeniom oryginalnych tytułów. Można zatem powiedzieć, że jest to gra retrorogue, znajdująca się w pół drogi między oderwaniem się od prototypu gatunku a potrzebą współczesnego *remake*. Zresztą granice między *roguelike* a neorogue są płynne i należy je rozpatrywać w kontekście pewnego continuum⁴⁶.

Bardziej typowym przykładem neoreogue jest gra *Rogue Legacy* (Cellar Door Games, 2013), która wykorzystuje dominantę ludyczną *roguelike* w innej ludycznej ramie gatunkowej. Mechanika pokonywania kolejnych poziomów lochów została w tym tytule oparta na wywodzącym się z rynku japońskiego gatunku *metroidvania*. Jest to model rozgrywki inspirowany, jak sama nazwa wskazuje *Metroidem* (Intelligent Systems, 1987) i *Castelvanią* (Konami, 1987), a więc dwuwymiarowymi grami platformowymi charakteryzującymi się dynamiczną rozgrywką typu gry przygodowe akcji o bardzo stromej krzywej nabywania kompetencji. Zatem plądrowanie lochu w *Rogue Legacy* nie ma wiele wspólnego z tradycją *roguelike*, a wręcz przenosi nas w zupełnie inny żywioł gatunkowy. Niemniej, kiedy nasza postać zostanie pokonana w zakamarkach podziemi, to jej śmierć jest nieodwracalna – dominanta jest zachowana. Choć jednocześnie twórczo przekształcona, bo w *Rogue Legacy* nie stwarzamy ciągle nowej postaci, gdyż naszą „postać” nie jest towarzyszący nam w pojedynczym przejściu lochu heros, ale cały jego ród. Kiedy jeden przedstawiciel walecznej rodziny ginie, mamy do wyboru śmiałka z kolejnego pokolenia. Taki bohater posiada zestaw losowo przyznawanych cech, który wpływa na stronę wizualną gry i możliwości samej postaci. Przykładowo nowy heros może być nostalgiczny, a wtedy cała paleta barw w grze stanie się bardziej monochromatyczna (sepia), eksponując zarazem piksele – łączą się tutaj wyznaczniki styku retro znane z kina (sepia) i gier cyfrowych (piksele). *Rogue Legacy* jest niezwykle interesującą propozycją neorogue utrzymaną w konwencji fantasy, która zrobiła wieloplatformową karierę, porównywalną z *The Binding of Isaac* McMillena.

Neorogue nie tylko różni się od klasycznej formuły gatunku, ale także nie przystaje do pierwszej fali inspiracji *roguelike*. Choć *Diablo* także nawiązuje do dominanty *roguelike*, to nie można tej gry nazwać pierwszym neorogue przede wszystkim ze względu na różnice natury instytucjonalnej. Tytuł Blizzarda był wysokobudżetową grą AAA, która zdobyła wiele nagród za grę roku. Neorogue z kolei wywodzi się z podobnego kontekstu niezależnego tworzenia gier jak sam *Rogue*. Jeden z pierwszych tytułów neorogue – *Spelunky*, został wydany komercyjnie dopiero w cztery lata po publikacji wersji otwartej w sieci. Można powiedzieć, że *Diablo* jest wobec *Rogue* tym, czym film *Desperado* (1995, reż. R. Rodriguez) był dla *El Mariachi* (1992), a więc spektakularnym *remake*. Co

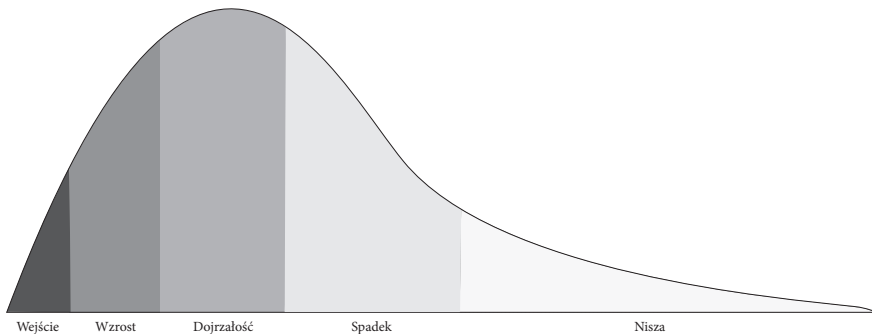
⁴⁶ Zob. Maria B. Garda, *Nostalgia in retro game design*, *DeFragging Game Studies – Digital Games Research Association Conference 2013*, Georgia Institute of Technology, Atlanta 26–29 August 2013.

więcej, w przypadku *Diablo* jeden tytuł pociągnął za sobą całe zastępy naśladowców, podczas gdy neorogue jest zjawiskiem bardziej heterogenicznym, powodującym powstawanie wielu różnorodnych tytułów, niebędących jedynie kopiami rozwiązań znanych ze *Spelunky*. Reasumując, w przypadku drugiej fali inspiracji *roguelike* mamy do czynienia z odrodzeniem się formalnej dominanty *roguelike* opartej o korelację nieodwracalnej śmierci postaci i losowo tworzonych środowiska gry, a to wszystko w nowym kontekście instytucjonalnym tworzenia gier, gdzie istotną rolę odrywa scena *indie*.

Na koniec chciałabym się zastanowić nad miejscem, jakie zajmuje neorogue w rozwoju gatunku *roguelike*. Można rozważyć trzy możliwości:

- 1) nowa faza w ewolucji *roguelike*,
- 2) nowy gatunek *random'n'permadeath*,
- 3) styl we współczesnym projektowaniu gier.

Jakkolwiek propozycje (1) i (2) wzajemnie się wykluczają, to jednak dotyczą tego samego procesu. Jak wskazuje Cook, każdy gatunek „rozwija się w czasie, podczas gdy gracze odkrywają [go], zakochują się w nim, stają się nim znudzeni i kierują się ku innym formom rozrywki”⁴⁷. Kiedy zwizualizujemy ten proces w postaci krzywej (Rys. 13), można zaobserwować początkowy okres rozwoju jako wzrastającą tendencję, aż do osiągnięcia dojrzałości gatunkowej na szczycie wykresu.



Rysunek 13. Cykl życiowy gatunku (źródło: Daniel Cook, *The Circle of Life: An Analysis of the Game Product Lifecycle*, „Gamasutra.com”, 15 maja 2007, http://www.gamasutra.com/view/feature/1453/the_circle_of_life_an_analysis_of_.php, s. 2, oprac. Monika Rawska)

Gdybyśmy chcieli taką metaforę odnieść do *roguelike*, to faza początkowa i wzrostu obejmowałaby *Rogue* i wczesne klony, natomiast dojrzałości można zapewne upatrywać wśród takich kontynuatorów jak *NetHack* i *ADOM*, po których następowalby dość gwałtowny spadek w latach 90. XX w., spowodowany sukcesem gier operujących trójwymiarowym środowiskiem. Zgodnie z założeniami Cooka od tego czasu gatunek powinien trwać w niszy i faktycznie

⁴⁷ Daniel Cook, *The Circle of Life: An Analysis of the Game Product Lifecycle*, „Gamasutra.com”, 15 maja 2007, http://www.gamasutra.com/view/feature/1453/the_circle_of_life_an_analysis_of_.php, s. 2.

tak było – nie tylko w przypadku *roguelike*, ale także chociażby gier przygodowych lub platformowych, które były tworzone w wąskim gronie twórców. Niemniej wbrew założeniom Cooka co do niemożliwości odrodzenia się gatunku, już w czasie publikacji jego tekstu prawdziwy renesans przeżywały gry platformowe, a jak się okazuje wkrótce miało to spotkać także *roguelike*. W przypadku neorogue do fazy początkowej można zaliczyć *Spelunky*, wzrostu *The Binding of Isaac* i *FTL: Faster Than Light*, a na dojrzałość formalną wciąż prawdopodobnie czekamy.

Zasadnicze pytanie brzmi: jak przedstawić graficznie neorogue na wykresie, czy powinien to być zupełnie nowy diagram czy może kolejny punkt szczytowy na tym samym wykresie? Biorąc pod uwagę fakt, że neorogue nie przeszło jeszcze pełnego cyklu, jest stanowczo za wcześnie, aby zdecydować, czy mamy do czynienia z nowym gatunkiem. Co więcej, choć gatunek jako produkt może rozwijać się w sposób linearny, co obrazują spadki i wzrosty sprzedaży, to jednak gatunek w rozumieniu estetycznym nie jest zjawiskiem linearnym i poszczególne etapy procesu nakładają się na siebie nawzajem.

Z drugiej strony, ograniczanie neorogue do pewnej fazy na linii temporalnej *roguelike* nie jest przekonujące, jeśli weźmiemy pod uwagę opisane wcześniej różnice między formułą tradycyjnego *roguelike* a neorogue. Dywergencja jest na tyle daleko posunięta, że trudno mówić o prostej kontynuacji. Być może właściwym rozwiązaniem jest umieszczenie neorogue w tym samym paradygmacie, co neonoir w zakresie kina. Schwartz proponuje, aby definiować ten ostatni jako styl, który świadomie nawiązuje do estetyki filmu noir⁴⁸. W ten sam sposób *roguelike* jest reinterpretowany przez współczesnych twórców gier *indie* w nowym kontekście instytucjonalnym. Głównym wyróżniającym atrybutem neorogue byłby sposób, w jaki rozszerza tradycyjne doświadczenie *roguelike*, tworząc nowe jakości i podążając za współczesnymi trendami. Decyzja twórcy o stworzeniu nowej gry w stylu neorogue może zakładać także pewien określony zestaw motywacji nostalgicznych. Doświadczenie nostalgii jest istotne w kreacji wszelkich stylów „neo” i stoi za większością estetyki retro⁴⁹. Neorogue jest przykładem znaczącej współcześnie tendencji w projektowaniu gier i nawiązywaniu do klasycznej epoki rozwoju medium (Rozdz. 3.1). Jak zauważa Juul, „ani twórcy gier ani gracze nie zaczynają od zera, ale niosą historię gier ze sobą”⁵⁰.

Podsumowanie

Roguelike narodził się z chęci eksploracji najpopularniejszego na przełomie lat 70. i 80. XX w. scenariusza w ramach konwencji fantasy – *dungeon crawlera*. Mechanika gry miała być remediacją systemów gier fabularnych

⁴⁸ Ronald Schwartz, *Neo-Noir: The New Film Style from 'Psycho' to 'Collateral'*, 2005, s. x–xiii.

⁴⁹ Zob. Maria B. Garda, *Nostalgia in retro game design*, *DeFragging Game Studies – Digital Games Research Association Conference 2013*, Georgia Institute of Technology, Atlanta 26–29 August 2013.

⁵⁰ J. Juul, *A Casual Revolution...*, s. 78.

umożliwiająca przeżywanie zróżnicowanych przygód (losowość), ale o jej ostatecznym wyglądzie zdecydowały czynniki technologiczne: ASCII – bo terminale nie obsługiwały grafiki, proceduralny świat gry i śmierć nieodwracalna – bo nie było dość pamięci. Bogate uniwersa *roguelike* były tworzone latami odolnie przez fanów, szlifowano mechanikę tak długo, aż oderwała się od kośćca i zaczęła żyć własnym życiem jako formuła gatunkowa, jedynie historycznie skorelowana z fantazy. *Diablo* stanowiło *remake* formuły *roguelike* lat 90. XX w., powstała franczyza oparta o uniwersum fantazy – Sanktuarium. Fakt, że *Diablo* do dzisiaj jest wierna fantazy wynika ze wzorca gatunkowego w ramach serii. Z kolei neorogue są projektami małymi, nie tworzą francyz, tylko bawią się mechaniką *roguelike* na zasadzie eksperymentu formalnego i hybrydyzacji gatunkowej. Pojawiają się ciągle tytuły fantazy – *Dungeon of Dredmor* – ale to jest pastisz konwencji jak Pratchett albo gra karciana *Munchkin*. Co innego, jeśli ktoś chce zrobić klasycznego *roguelike*, wtedy zazwyczaj będzie to gra fantazy, jeden z wyznaczników, dzięki któremu poznamy, z którą fazą rozwoju *roguelike* gra ta chce być identyfikowana – klasyczną czy neo.

ROZDZIAŁ 7. ANALIZA FUNKCJONALNA: *LEGEND OF GRIMROCK* I *GAME OF THRONES: ASCENT*

Charakterystyczne dla obecności gatunku fantasy w grach cyfrowych jest występowanie angażujących strategii odbioru. Ze względu na strukturę części teoretycznej, gdzie omawiam opozycję angażujący – nieangażujący (Rozdz. 4.3), postanowiłam także w tym rozdziale omówić gry reprezentujące dwie tendencje w projektowaniu gier. Choć *Legend of Grimrock* (Almost Human, 2012) i *Game of Thrones: Ascent* (Disruptor Beam, 2013) zostały zrealizowane w odmiennych paradygmatach instytucjonalnych, to ze względu na wykorzystanie powiązania tematycznego fantasy i ludycznego cRPG charakteryzują się wieloma wspólnymi cechami także w ramach funkcjonalnej warstwy gatunkowości. Ujawniają się w tym wypadku dwa poziomy angażowania odbiorców. Pierwszy z nich dotyczy zaangażowania kognitywnego w rozumieniu Pawła Grabarczyka (Rozdz. 4.9), a drugi zaangażowania kulturowego (Rozdz. 4.5), które realizuje się w tym wypadku na przecięciu kultury gier komputerowych i fandumu fantastyki.

7.1. *Legend of Grimrock*

Gra fińskiego studia Almost Human jest ciekawym przykładem inspiracji klasycznym okresem rozwoju gier cRPG (Rozdz. 3.1). Produkcja stanowi bezpośrednie odwołanie do przełomowego tytułu *Dungeon Master* (FTL Games, 1987), który upowszechnił pierwszoosobowy widok interfejsu i wykorzystywał innowacyjną rozgrywkę czasu rzeczywistego. Nawiązania do tego tytułu są na tyle silne, że wielu fanów *Dungeon Mastera* wymienia *Legend of Grimrock* jako jeden z klonów tego pierwszego. Niemniej jest to bardziej *remake*¹ niż wierne odtworzenie oryginału. Najwięcej podobieństw do pierwowzoru występuje na poziomie ludycznym. Mechanika gry opiera się na walce drużyną

¹ Umberto Eco, *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, tłum. Teresa Rutkowska, „Przekazy i opinie” 1990, z. 1–2, s. 18–19.

składającą się z czterech spiętych łańcuchami skazańców, którzy muszą przetrwać w lochu stanowiącym więzienie. W *Dungeon Masterze* mogliśmy rozwijać postacie jako czarownika, kapłana, ninja i wojownika, natomiast w *Legend of Grimrock* mamy do dyspozycji tylko trzy klasy – wojownika, maga i łotrzyka (oryg. *rogue*). Bohaterowie przemieszczają się turowo po planszy złożonej z kwadratowych pól, co jest wręcz anachronizmem wobec gry FTL Games. Zastosowano jednak tę samą nieruchomą perspektywę pierwszoosobową, dzięki której doświadczenie pładrowania lochów nabiera niepowtarzalnej aury cRPG lat 80. XX w. Poznajemy przestrzeń gry komnata po komnacie, korytarz po korytarzu, więc bardzo łatwo się zgubić w tej płataninie wyglądających podobnie pomieszczeń. Dodatkowo wrażenie głębi eksplorowanej przestrzeni wzmagają dźwięki dobiegające z tuneli, które sygnalizują obecność wroga. Gra angażuje w ten sposób wyobraźnię przestrzenną i skłania do stworzenia mapy mentalnej poziomu, która ułatwi wykrycie obecności wrogów oraz odnalezienie ukrytych skarbów. Kiedyś gracz przygotowałby taki plan za pomocą kartki i ołówka, ale *Legend of Grimrock* oferuje możliwość automatycznego tworzenia mapy świata. Istnieje jednak także druga opcja pozwalająca na samodzielnie opracowanie schematu za pomocą wbudowanego edytora, co jest nostalgiczną emulacją klasycznego dyspozytywu cRPG. Rozwiązanie takie jest współcześnie bardzo rzadkie, choć można je spotkać także w innych inspirowanych przeszłością gatunku *dungeon crawlerach*². W przypadku omawianej produkcji twórcy zastosowali gotowe rozwiązanie, udostępniając predefiniowane znaczniki, które gracz umieszcza na siatce mapy.

Jak przystało na grę angażującą kognitywnie, *Legend of Grimrock* wymaga długotrwałego skupienia, ponieważ każdy poziom zawiera skomplikowaną zagadkę, a dopiero jej rozwiązanie umożliwia postęp gry. Tak jak w przypadku większości produkcji cRPG, doświadczenie rozgrywki jest projektowane pod kątem relatywnie długich sesji, a nie krótkich interwałów rozgrywki, jak ma to miejsce w grach nieangażujących. Choć sam próg wejścia nie jest bardzo wysoki, to początkowe decyzje przynoszą konsekwencje dopiero po czasie, jak m.in. odpowiednie zbalansowanie umiejętności postaci, tak aby mogły się wzajemnie wspierać. Biorąc pod uwagę, że drużyna porusza się w dwurzędowym czworoboku, to rozsądnym posunięciem strategicznym jest umieszczenie postaci słabszych, ale władających magią lub bronią miotającą za postaciami, które są silne i operują bronią obuchową lub sieczną. Takie decyzje są oczywiście dla gracza zaangażowanego, a więc użytkownika obeznanego z konwencją gier cRPG. Dostosowane do jego oczekiwań wobec poziomu trudności, a więc zaangażowania intelektu, jest rozwiązywanie zagadek skonstruowanych dla każdego poziomu. Zmuszają one gracza do bardzo uważnego obserwowania przestrzeni oraz rozwiązywania problemów przypominających trudnością łamigłówki z serii *Myst* (Cyan Worlds, 1993–). Choć zasady gry są dość złożone,

² Przykładem takiej produkcji jest japońskie *Etrian Odyssey* (Atlus, 2007), które w ciekawy sposób wykorzystuje dwa ekrany konsoli przenośnej Nintendo DS. Na jednym prowadzimy rozgrywkę, a na drugim rozrysowujemy odkrywaną planszę gry.

to także relatywnie powtarzalne, co charakterystyczne dla *dungeon crawlerów*. Przekłada się to niestety na szablonowość zadań, które choć z etapu na etap są coraz bardziej skomplikowane, to z czasem stają się monotonne.

Warstwa wizualna *Legend of Grimrock* jest silnie osadzona w *imaginarium* fantasy związanym z zejściem do Podziemi, a więc motywem zawsze obecnym u Tolkiena, jak również kluczowym dla gier fabularnych w rodzaju *Dungeons & Dragons*. Można powiedzieć, że plansza gry jest bezpośrednią remediacją mapy znanej z pierwowzoru gier bitewnych, a więc słynnego *Chainmail* (Gygax, Perren, 1971), a jedyną zmianą jest dosłowność reprezentacji i zamiana wyrysowanej siatki na wyrenderowane tekstury. Napotykanie scenerie i przedmioty nie odróżniają się niczym od przyjętych w ramach konwencji standardów, ale w tym wypadku przewidywalność jest atutem, gdyż zaspokajają gusta obeznanych w poetyce gatunku odbiorców. Animacja wykorzystuje niski klucz oświetleniowy, gdyż mroczne przestrzenie lochów ograniczają widoczność gracza, co jest istotne dla wspomnianego już pobudzania wyobraźni. Ciemność spowijająca ukryte przed wzrokiem bohaterów zakamarki, rozjaśniona czasem tylko migotliwym światłem pochodni lub łuną rzuconego zaklęcia, jest istotna także dla wywołania efektów gatunkowych związanych z fantasy – tajemnicy i cudowności. Z kolei charakterystyczny dla gatunku angażującego jest wysoki poziom trudności. Choć gra nie wymaga specjalnych zdolności w zakresie motoryki, to wymaga długotrwałego skupienia. Każdy pochopny krok w nieznaną, każda zła decyzja powoduje wzmocnienie negatywne, a regularne zapisywanie stanu gry jest wręcz konieczne.

Debiutancki tytuł *Almost Human* nie jest grą innowacyjną i nie miał nią być, to gra w „dawnym stylu”, pozwalająca doświadczonym graczom i koneserom gatunku na wyzwolenie nostalgicznych wspomnień. Jednak rozpoznawanie wszelkich odniesień jest kompetencją cechującą nie tylko określoną grupę wiekową, gdyż także wśród młodszych graczy istnieje zapotrzebowanie na tytuły neoretro umiejętnie operujące wypracowanym sztafażem fantasy, cRPG lub zaangażowania. Doświadczenie nostalgii nie musi opierać się na własnych przeżyciach, ale także na pamięci protetycznej w ujęciu Alison Landsberg, rozumianej jako zmediatyzowane doświadczenia przeszłości³. Choć amerykańska autorka odnosiła się w swojej pracy przede wszystkim do filmów historycznych i dokumentalnych, to w przypadku gier można ekstrapolować jej założenia na wszelkiego rodzaju zapisy rozgrywki dostępne online w Internecie. Szczególną kategorią są w tym kontekście filmy realizowane w formule *Let's Play*⁴ (pol. zagrajmy). Początkowo były one nagrywane w celu prezentacji najnowszych tytułów, co stało się obecnie jednym z bardziej intratnych nowych

³ Zob. Tamara Skalska, *Pamięć protetyczna*, [w:] *Modi Memorandi. Interdyscyplinarny leksykon terminów pamięci zbiorowej* [w druku], red. Magdalena Saryusz-Wolska, Robert Traba, współpr. Joanna Kalicka, Warszawa 2014.

⁴ *Let's play* – to udokumentowany, najczęściej za pomocą nagrania wideo, proces rozgrywki, który zazwyczaj opatrzony jest komentarzem grającego; jako forma audiowizualna został spopularyzowany na serwisie YouTube. Zob. Maria B. Garda, *Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe*, „Replay” 2014, 1 (1), s. 125.

zawodów powiązanych z serwisami oglądania i udostępniania strumieniowego treści audiowizualnych (np. YouTube). Niemniej równie często powstają podobne produkcje dotyczące gier dawnych, najczęściej rozgrywanych przez graczy, którzy chcą wrócić do swoich ulubionych tytułów. Zatem sam materiał audiowizualny zostaje uzupełniony o historie mówione, a więc ustnie przekazywane wspomnienia autobiograficzne. Wystarczy, że młody gracz obejrzy tak opracowaną serię rozgrywki w *Dungeon Mastera* lub któregoś z jego klonów, a będzie mógł z łatwością dokonać rozpoznania elementów nawiązujących w *Legend of Grimrock* do dominant formalnych tamtej serii. Poetyka retro jest więc ponadpokoleniowym doświadczeniem intertekstualnym, dostępnym dla graczy zaangażowanych będących także członkami fandomu. W tym wypadku społeczność fanowska może być skupiona jedynie wokół jednego konkretnego tytułu – *Dungeon Master*, podgatunku cRPG lub szerzej scenariusza ludycznego opartego na zbieraniu łupów i eksploracji podziemi czy też, mówiąc najogólniej, transmedialnego motywu tematycznego pądrowania lochów, wypracowanego w ramach gatunku fantasy.

Gra studia Almost Human jest interesującym przykładem gry niezależnej, gdyż jej autorzy są silnie związani ze środowiskiem, które zawsze cechowało się daleko posuniętą autonomią wobec głównego nurtu kultury, a mianowicie demosceną. Ruch ten rozwijał się przede wszystkim w Europie, a w Finlandii – skąd pochodzą twórcy gry – do dzisiaj jest niezwykle aktywny. Rozwój technologii informatycznych w tym kraju był wspierany przez rząd w ramach wielkiego projektu przejścia od gospodarki narodowej opartej na rolnictwie do bardziej przyszłościowego modelu, związanego z nowymi mediami. Do dzisiaj jedne z największych i najstarszych zlotów demoscenowych na świecie odbywają się w Helsinkach pod nazwą Assembly. W ramach organizowanych w trakcie tego wydarzenia konkursów wielokrotnie nagradzana była lokalna grupa Maturefurk, znana szerszej publiczności za sprawą pionierskiego oprogramowania, służącego do oceny możliwości procesora graficznego w czasie rzeczywistym (tzw. 3D Mark). Członkowie tej grupy stanowią w dużej mierze obecny skład Almost Human, a ich demoscenowe korzenie nie są bez znaczenia dla *Legend of Grimrock*. Demoscena jest społecznością z gruntu alternatywną i niekomercyjną, co prawdopodobnie wynika z jej silnych powiązań z ruchem hakerskim w początkowym okresie rozwoju. Fińska gra wpisuje się w ten sam etos niezależności, gdyż została samodzielnie sfinansowana i wydana przez autorów. Niemniej poza ową instytucjonalną niezawisłością, tytuł ten jest także niezależny w sensie artystycznym, przynależąc za sprawą tych dwóch cech do współczesnego nurtu gier nazywanych *indie*.

Niezależność określana jako *indie* jest ważną kategorią instytucjonalną, która stała się w ostatnich latach jednym z istotniejszych terminów, służących identyfikacji gier. Jego użycie jako etykiety gatunkowej nie jest rzadkością, dla przykładu na platformie Steam przynależy do krótkiej listy makrogatunków – obok tak historycznie ugruntowanych nazw jak cRPG czy FPS. Gry *indie* wykształciły się wokół współczesnej sceny twórców niezależnych. Już na przełomie XX i XXI w. powstawały liczne festiwale poświęcone temu rodzajowi

tworzenia gier (m.in. *Independent Games Festival*), a także specjalne serwisy internetowe (oraz społeczności zgromadzone wokół tak zwanych game jamów). Game jam to trwające zazwyczaj od dwóch do kilku dni wydarzenie, poświęcone tworzeniu gier w wybranej konwencji lub na zadany temat. Przykładowo wspomniane w poprzednim rozdziale – *The Binding of Isaac*, zostało zrealizowane we wczesnej wersji w ramach game jamu poświęconego grom *roguelike*. Jednak nawet jeśli mowa o wydarzeniu skupionym na jednym gatunku, to i tak powstające tytuły są niezwykle heterogeniczne, przede wszystkim pod względem rozgrywki. Gry *indie* nie są jednak gatunkiem ludycznym, ponieważ nie posiadają wspólnych własności w zakresie mechaniki. Wykorzystanie konkretnych reguł gry – ludycznej dominanty – nie jest wyznacznikiem przynależności do tej kategorii, a wręcz znakiem rozpoznawczym tego nurtu jest skłonność do eksperymentowania ze wszelkimi rodzajami mechaniki. Odnosząc się z kolei do kategorii instytucjonalnych, nie są one po prostu produkcjami niezależnymi w takim rozumieniu, z jakim spotykamy się w innych mediach.

Warto zauważyć, że próba zdefiniowania pojęcia „gra niezależna” w języku polskim natrafia na dość istotną trudność, ponieważ w przeciwieństwie do casusu *fantasy* – rodzime tłumaczenie nie zawęża, ale zaciera znaczenie odpowiedników funkcjonujących na gruncie anglojęzycznym. Określenia „gra niezależna” używa się do tłumaczenia dwóch pojęć, a mianowicie zarówno gier *independent* (pol. niezależny), jak i *indie*⁵. Nie należy tych dwóch terminów stosować wymiennie, co jest niestety częstą praktyką, gdyż ich znaczenie nie jest tożsame. Gry *indie* są jedynie jednym z historycznych wycinków (ang. *temporal slice*) atemporalnej kategorii gier niezależnych, do której należą także wcześniejsze zjawiska, takie jak scena *shareware* czy *homebrew*⁶.

Fińscy twórcy podążali za pewnymi trendami obecnymi w sektorze *indie* tworzenia gier. Choć zrobili grę, która stanowiła odpowiedź na ich własne potrzeby jako graczy implikowanych⁷, to jednak nie byli zupełnie bezkompromisowi. Nie stworzyli tytułu, który byłby zupełnie oderwany od przemian zachodzących w kulturze gier, który byłby asynchroniczny, jeśli chodzi o tendencje designerskie. Innymi słowy nie wpisują się w modernistyczny stereotyp awangardowego twórcy, który zrywa ze wszelkimi regułami, aby oddać się inspiracji. Twórcy gier *indie* nie znajdują się poza rynkiem tworzenia gier, oni są w stałym sprzężeniu zwrotnym z trzonem wysokobudżetowych produkcji growych. Jak spostrzegamy wspólnie z Pawłem Grabarczykiem:

⁵ *Independent* oznacza dosłownie niezależny, natomiast *indie* jest abreviacją tego pierwszego o charakterze nieformalnym. W polskim dyskursie graczy używanym odpowiednikiem *indie* jest slangowe określenie „indyk”, które jednak operując zupełnie innym rejestrem, nie nadaje się do użycia w dyskursie naukowym.

⁶ Zob. Maria B. Garda, Paweł Grabarczyk, *Is Every Indie Game Independent? Towards the Meaning of Independence in Video Games* [w druku].

⁷ Zob. Espen Aarseth, *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player*, 2007, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>.

Gry indie [...] są tworzone jako świadoma reakcja na gry głównego nurtu. Są przedstawiane jako źródło prawdziwej artystycznej bezkompromisowości, w kontraście do nastawionych na zysk gier typu AAA. Ich świadomie wybierana poetyka wymaga przelamywania utartych konwencji. Z tego powodu twórcy chętnie sięgają po tematy, których dotychczas w grach nie podejmowano, mechanikę, która zaskakuje gracza, celowo wybierają niezgodną z ideą postępującego fotorealizmu stylistykę retro⁸.

Definiowanie gier *indie* jest zadaniem, którego unika większość badaczy, podkreślając zazwyczaj, że – podobnie jak w przypadku pojęcia gry – podejście formalistyczne nie przynosi wielu funkcjonalnych korzyści. Jednakże rozjaśnienie możliwych znaczeń *indie* i *independent* może okazać się przydatne, zarówno z historycznego punktu widzenia, jak i przy analizie konkretnych tytułów im przypisywanych. Zjawisko *indie* to jeden z trendów obecnych w kulturze współczesnej już od jakiegoś czasu, ten nurt produkcji kulturowej rozwija się intensywnie od drugiej połowy lat 90. XX w., co zostało chociażby opisane w zakresie badań filmoznawczych przy okazji analizy tak zwanego Indiewoodu, a więc obszaru kina, w którym zacierają się granice między twórczością niezależną i Hollywood⁹. Podobne procesy zachodzą we wszystkich mediach, zarówno w muzyce, jak i innych sztukach plastycznych, więc pojawienie się gier w tym kontekście nie jest zaskoczeniem. Szczególnie, że zjawisko to miało swój początek w będących mekką sceny *indie*, Stanach Zjednoczonych.

Wracając do rozróżnienia między *indie* a *independent*, warto jasno określić ramy chronologiczne tych kategorii. Gry niezależne (*independent*) mogły powstawać dopiero, kiedy ukształtował się przemysł gier cyfrowych. Pierwsi twórcy, tacy jak Ralph H. Baer czy Nolan Bushnell, nie mogli być niezależni, ponieważ nie istniały jeszcze podmioty, od których mogliby być zależni. Oczywiście ich produkty funkcjonowały w jakichś ramach instytucjonalnych, ale nie były to jeszcze ramy grów, ale raczej związane z przemysłem telewizyjnym (Baer) czy też automatów arkadowych (Bushnell). Nie wdając się w szczegółowe omawianie przemian zachodzących na kluczowym, amerykańskim rynku gier oraz jego relacji z rynkiem globalnym, chciałabym tylko zauważyć, że podobnie jak w przypadku większości nowych przemysłów doszło z czasem do konsolidacji i wyłonienia się kilku dużych przedsiębiorstw. Tak jak ma to miejsce w innych przemysłach kultury, wykształcił się pewien strumień produkcji głównego nurtu, wzajemnie na siebie wpływających studiów wydających i tworzących gry, które oferują w dużej mierze estetycznie jednorodne doświadczenia. Dopiero w opozycji do tego nurtu zaczęły powstawać gry niezależne, zarówno w sensie ekonomicznej niezawisłości od inwestorów czy wydawcy, jak i artystycznej autonomii¹⁰. Istotnym wydarzeniem w tym kontekście było oddzielenie się studia Activision od Atari w 1979 r., a następnie

⁸ Maria B. Garda, Paweł Grabarczyk, *Co to są gry „indie”?*, „Jawne Sny.pl”, 18 kwietnia 2014, <http://jawnesny.pl/2014/04/sa-gry-indie/>; Maria B. Garda, Paweł Grabarczyk, *Is Every Indie Game Independent? Towards...*

⁹ Zob. Geoff King, *Indiewood, USA: Where Hollywood meets Independent Cinema*, London–New York 2009, s. 3.

¹⁰ Zob. M. B. Garda, Paweł Grabarczyk, *Co to są gry „indie”?*...

rozwój w latach 90. XX w. sceny *shareware* i wreszcie w połowie ubiegłej dekady – sceny *indie*. Szczególnie to ostatnie zjawisko wydaje się interesujące ze względu na tendencje estetyczne, które przejawia.

Poetyka, o której mowa, została trafnie opisana przez Jespera Juula jako tak zwany **styl niezależny** wykorzystujący współczesną technologię do emulacji stylów wizualnych z wcześniejszych okresów rozwoju medium. Badacz zwraca uwagę, że w przypadku tak ujętej estetyki retro mamy do czynienia z pewną analogią wobec sytuacji opisanej przez Borgesa w opowiadaniu *Pierre Menard, autor Don Quijota* (1939), które, jako stylizowane na recenzję literacką, komentuje rekreację oryginalnego dzieła Miguela Cervantesa zrealizowaną przez fikcyjnego współczesnego pisarza i tłumacza – Pierre’a Menarda¹¹. Okazuje się, że współcześnie przepisana powieść jest radykalnie różna od oryginału, ponieważ oryginał był tworzony jako dzieło współczesne, a tekst Menarda jest w zamierzeniu archaiczny. Przenosząc tę paralelę w obszar gier cyfrowych, możemy zaobserwować odmienną funkcję jaką pełnił kiedyś i obecnie *pixel art*. Gry tworzone w latach 80. ubiegłego wieku operowały wyraźnie pikselową grafiką, gdyż tylko na to pozwalały im możliwości technologiczne, co więcej, wszystkie działania grafików i programistów zmierzały do tego, aby owa struktura nie była widoczna. Dzisiaj mamy do czynienia z tendencją odwrotną, kiedy twórcy celowo operują *pixel artem*, aby stał się on wyraźną dominantą estetyczną. Stosują wręcz odwrotne techniki niż te używane dawniej, aby rozpikselowanie animacji było jak najbardziej prymitywne. „Brzydota” piksela stała się artystyczną wartością, co było nie do pomyślenia w czasie konsol ośmio- i szesnastobitowych. Taka hiperbolizacja dawnych tendencji jest tylko możliwa w innym kontekście historycznym i instytucjonalnym, wymaga dystansu i ujawnienia się anachroniczności, o której pisze Borges.

Styl niezależny Juula nie musi wcale być wynikiem niskiego budżetu, którym zazwyczaj charakteryzują się gry finansowane niezależnie. A więc choć najczęściej spotykamy się z taką estetyką w grach małych studiów, to zdarzają się przykłady wykorzystywania go przez produkcje głównego nurtu. Duński badacz zwraca także uwagę, że gry tworzone w tym stylu są zazwyczaj adresowane do konesera, a więc odbiorcy, który w ramach habitusu społeczności gier cyfrowych jest utożsamiany z graczem zaangażowanym.

Poetyka retro nie ogranicza się jednak tylko do emulacji strony wizualnej, lecz odnosi się również do świadomego wykorzystania dominant formalnych danego gatunku (lub serii czy tytułu) w zakresie mechaniki oraz innych elementów doświadczenia rozgrywki. Wzajemne odwołania w ramach medium gier cyfrowych istniały właściwie od początku, biorąc pod uwagę, iż większość wczesnych gier była kopia rozwiązań znanych z tytułów pionierskich – takich jak *Adventure*. Natomiast produkcje tworzone na ośmiobitowe mikrokomputery z lat 80. XX w., takie jak *Lazy Jones* (Whittaker, 1984), nawiązywały do

¹¹ Zob. Jesper Juul, *High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival*, [w:] *Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2014.

opatrzonych już i pochodzących z poprzedniej dekady gier arkadowych. W tym zestawieniu dystans czasowy dzielący *Legend of Grimrock* od *Dungeon Mastera* jest znacznie większy, co sprzyja wrażeniu „powrotu do klasyki”, ale także świadczy o świadomym wyborze Juulowskiego, wizualnego stylu niezależnego. Podjęte przez Almost Human decyzje projektowe zostały rozpoznane przez graczy zaangażowanych jako autentyczne w tym sensie, że prezentują spójną koncepcję tworzenia gier, wierną klasycznemu okresowi rozwoju cRPG i ze względu na swoją bezkompromisowość wobec współczesnego rynku zasługują na uznanie. Sukces wśród tej konkretnej grupy odbiorców przyczynił się do podjęcia decyzji o stworzeniu *sequela* – *Legend of Grimrock II*. Natomiast realizacja wspomnianego specyficznego etosu tworzenia gier, przejawia się w otwarciu Almost Human na użytkowników, którzy chcą być zarazem twórcami i tworzyć modyfikacje (tzw. mody) gry.

Zdaniem Mirosława Filiciaka motywacja stojąca za powstawaniem pierwszych modów jest bardzo bliska popularnemu już w tym czasie w innych mediach *fan-fiction*¹². Porównanie to wydaje się bardzo adekwatne, gdyż pierwsze mody wprowadzały najczęściej drobne modyfikacje, pozostawiając główną formułę gry niezmienioną. Do dzisiaj moderzy, podobnie jak fani literatury czy filmu, chcą najczęściej zachować spójność z uniwersum, którego są miłośnikami. Zdarzają się jednak bardziej odważne konwersje tematyczne, jak wprowadzenie zombie do świata *Fallouta*, a więc hybryda horroru z science-fiction. Współcześnie wiele gier jest tworzonych od razu z myślą o modowaniu, stanowią więc one w tym wypadku swego rodzaju metamedium¹³ umożliwiające tworzenie własnych poziomów lub przygód w ramach struktury gry. Praktykę tę stosuje bardzo wiele gier cRPG, co niejako też wiąże się z tradycją gier fabularnych, gdzie w ramach systemu stworzonego przez twórców gracze mogli tworzyć własne opowieści. Pobieźna kwerenda w ramach największego serwisu moderów Nexusmods.com pokazuje, że największa ilość modów powstaje do gier cRPG, co znowu wynika z tradycji, w jakiej rozwinął się ten gatunek, ponieważ światy tworzone w grach mogą unieść znacznie więcej scenariuszy. Inną motywacją może być odtwarzanie dawnych przygód w nowym środowisku, jak w przypadku *remake* jednego z najpopularniejszych epickich tytułów cRPG lat 90. – *Baldur's Gate* przy wykorzystaniu silnika gry *Newerwinter Nights 2* (Obsidian Entertainment, 2006) – *Baldur's Gate: Reloaded* (BGR Team, 2013). Jak wiemy, inspiracją dla *Legend of Grimrock* była właśnie tego rodzaju potrzeba – chwyt nostalgiczny nawiązujący do *Dungeon Mastera*, ale twórcy poszli jeszcze dalej i stworzyli swoją grę w duchu etosu modowania, udostępniając graczom narzędzie do samodzielnego tworzenia poziomów. Na stronie Steam Workshop można pobrać nawet mod *Back into the Dungeon*, który stanowi kompletny *remake* struktury lochów z arcydzieła Interplay odtworzony w strukturze fińskiej gry, wykorzystujący wrogów i łupy opracowane

¹² Zob. Mirosław Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 152.

¹³ Zob. *ibidem*, s. 153.

na jej potrzeby. W sumie społeczność skupiona wokół *Legend of Grimrock* stworzyła ponad siedemset modów, ulokowanych w różnorodnych uniwersach fantastycznych – od świata Westeros Martina po *Obcego* Ridleya Scotta. Mody dodają nowe lokacje, wykorzystując silnik gry jak system gier fabularnych i tworząc nowe przygody. Często nawet wprowadzane zabiegi narracyjne są niezwykle typowymi rozwiązaniami, znanymi z tradycyjnych gier RPG, jak chociażby umiejscowienie sceny wprowadzającej w gospodzie, gdzie spotykamy naszą drużynę.

Ani *Legend of Grimrock*, ani będąca jej inspiracją seria *Dungeon Master* nie są w stanie wytworzyć fandomu porównywalnego z wielkimi transmedialnymi franczyzami fantasy. Niemniej, co warte odnotowania, fińskiej grze udało się zainspirować fanowskie studio Wayside Creations, znane z produkcji seriali internetowych – m.in. popularnego *Fallout: Nuka Break* (2011–), do stworzenia nowego formatu osadzonego w uniwersum gry. Projekt został już ufundowany na platformie finansowania społecznościowego – Kickstarter. Być może w ślad za tą deinteraktywizacją podążą inne adaptacje transmedialne i produkcja *Almost Human* stanie się bardziej rozpoznawalna niż mogli przypuszczać jej twórcy. Sytuacja ta wskazuje, jak istotne w obszarze fuzji cRPG i fantasy jest przenikanie się kultury grania zaangażowanego i ruchów fanowskich.

7.2. Game of Thrones: Ascent

Jednym z obecnie najpopularniejszych cykli powieściowych fantasy są *Pieśni Lodu i Ognia* autorstwa amerykańskiego pisarza i scenarzysty George'a R. R. Martina. Pierwszy tom serii ukazał się w 1996 r., a motywacją do jego powstania był brak możliwości przeniesienia pomysłów fabularnych twórcy na szklany ekran. Martin ciągle słyszał od producentów, że jego fantazje wymagają zbyt wielkiego rozmachu inscenizacyjnego, dużej ilości planów i postaci, a więc są zbyt drogie, aby trafić do realizacji¹⁴. Jak się okazało, rezygnacja z ambicji filmowych i oddanie się pisarstwu paradoksalnie pozwoliły mu zrealizować wcześniejsze zamierzenia. Historia opowiedziana w sadze dzieje się w świecie Westeros, gdzie „historia jest wprawdzie wszechobecna i wszechpotężna, lecz całkowicie chaotyczna”¹⁵. Mordercza gra o władzę rozgrywa się w uniwersum dalekim od tolkienowskiej wizji, a nieprzewidywalny element losowości zajmuje miejsce sprawiedliwej opatrzości. Niemniej prawdopodobnie właśnie ta cecha decyduje o niezwyklej, wciąż rosnącej popularności serialowej adaptacji cyklu. *Gra o tron* (Benioff, Weiss, 2011–) została przeniesiona na szklany ekran przez amerykańską stację kablową HBO, a doskonały casting

¹⁴ Zob. James Hibberd, *EW interview: George R. R. Martin talks "A Dance With Dragons"*, „EW.com”, 12 lipca 2011, <http://www.ew.com/article/2011/07/12/george-martin-talks-a-dance-with-dragons>

¹⁵ Tomasz Z. Majkowski, *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Kraków 2013, s. 303.

pierwszego sezonu (m.in. znany z *Władcy Pierścieni* Sean Bean w wiodącej roli) pozwolił optymalnie wykorzystać dramatyczne zwroty akcji, zaplanowane przez Martina. Ostatnie badania wskazują oglądalność programu na poziomie ponad 18 milionów widzów na odcinek¹⁶, co jest wynikiem lepszym od wcześniejszego superprzeboju tej sieci – *Rodziny Soprano* (1999–2007). Co więcej, ze względu na płatny i ograniczony lokalizacyjnie dostęp do usługi HBO, oferta tej stacji funkcjonuje także w obiegu pirackim w ramach serwisów wymiany plików (np. torrent) i także tutaj kolejne odcinki *Gry o tron* biją rekordy popularności¹⁷. Nic więc dziwnego, że tak atrakcyjna franczyza zaczęła szybko rozrastać się w przestrzeni transmedialnej. Co ciekawe, to właśnie gra była pierwszą w ogóle adaptacją *Pieśni Lodu i Ognia* w innym medium, a to za sprawą karcianej *A Game of Thrones: The Card Game* (Petersen i in., 2002), co w moim przekonaniu odzwierciedla naturę historiozoficznego modelu Westeros. Niemniej prawdziwy wysyp tekstów osadzonych w fikcyjnym uniwersum nastąpił po sukcesie telewizyjnej *Gry o tron*, gdyż z jednej strony wzrosła rozpoznawalność uniwersum w ogóle, a z drugiej – wokół nowej marki rozwinął się ekspansywny system rozrywkowy.

Pierwsza wydana wieloplatformowo gra cRPG, stworzona w oparciu o format HBO – *Game of Thrones* (Cyanide, 2012), okazała się typową produkcją tego rodzaju (tzw. *tie-in*), a więc poprawnie, aczkolwiek nieoryginalnie zrealizowaną propozycją, bazującą na sztamowych rozwiązaniach, znanych z najpopularniejszych gier gatunku. Zdecydowanie brakowało jej świeżości, jaką charakteryzowała się w kontekście literackim wizja Martina, który wszakże wykorzystał wiele klasycznych rozwiązań, powielających się u jakże licznych kontynuatorów Tolkiena, ale utworzył dla nich nowy kontekst. Amerykański pisarz potrafił wypracować intrygującą miksturę ze znanych składników, być może dlatego, że źródłem inspiracji były dla niego także inne teksty kultury popularnej – m.in. przywołane już seriale, ale być może przede wszystkim komiksy oraz gry fabularne.

Kolejną produkcją związaną z franczyzą, która jednak zapowiada się jako interesująca hybryda gatunkowa, jest adaptacja rozwijana przez studio Tell-Tale Games – wielokrotnie wychwalana przez krytyków za ciekawą adaptację serialu *Żywe Trupy* (F. Darabont, 2010). Znakiem rozpoznawczym tego producenta są gry przygodowe plastycznie inspirowane powieściami graficznymi, wydawane z wykorzystaniem nietypowego modelu dystrybucji, opartego – podobnie jak seriale telewizyjne – na odcinkach i sezonach. Wydaje się, że ten epizodyczny format może okazać się wkrótce dominujący w zakresie podobnych interaktywizacji. Systematyczne granie w relatywnie krótkie tytuły jest bliższe postawie gracza niezaangażowanego, a więc zapewnia większą grupę odbiorców. W przypadku systemu rozrywkowego *Gry o tron* HBO chodzi

¹⁶ Zob. Michael O'Connell, 'Game of Thrones' Now Rivals 'The Walking Dead' With 18 Million Viewers This Season, "Hollywood Reporter", 4 czerwca 2014, <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/game-thrones-rivals-walking-dead-709041>

¹⁷ Zob. Ernesto, *Game of Thrones' Most Pirated TV-Show of 2013*, „TorrentFreak.com”, 25 grudnia 2013, <https://torrentfreak.com/game-of-thrones-most-pirated-tv-show-of-2013-131225/>

o zainteresowanie przede wszystkim fanów serialu, a więc widowni masowej, która w większości nie posiada rozwiniętych kompetencji kulturowych w obszarze gier. Kluczowe w takiej sytuacji jest udostępnienie tytułu właśnie na platformach nieangażujących, tak jak TellTale Games uczyniło to z *Żywymi Trupami*, dostępnymi wprawdzie na konsolach ósmej generacji (Playstation 4, Xbox One), ale także na czytniku publikacji elektronicznych Amazona – Kindle Fire HDX oraz systemach mobilnych iOS i Android. Prawdopodobnie ta sama wieloplatformowa polityka zostanie zachowana przy realizowanej adaptacji uniwersum *Pieśni Lodu i Ognia*.

Największy sukces w angażowaniu funkcjonalnie niezaangażowanej bazy fanów Westeros osiągnęła jednak inna amerykańska produkcja *Game of Thrones: Ascent*, stworzona dla obecnie najbardziej uniwersalnej platformy, a mianowicie serwisu społecznościowego Facebook¹⁸. Ponad miliard użytkowników aplikacji Zuckerberga korzysta z niej zarówno na komputerach osobistych, jak i tabletach czy telefonach komórkowych, czyniąc z portalu istotny segment rynku gier nieangażujących. Tytuł zrealizowało niewielkie studio Disruptor Beam, dla którego był to pierwszy samodzielnie przeprowadzony projekt, gdyż wcześniej twórcy z Massachusetts zajmowali się głównie współprodukcjami kierowanymi przez inne studia. Zatem w przeciwieństwie do TellTale Games, które jest seryjnym twórcą gier typu *tie-in*, *Game of Thrones: Ascent* powstała jako instytucjonalnie niezależny projekt, choć realizowany na licencji i w aspekcie estetycznym bezwarunkowo wtórny. Interesującym wydaje się jednak, że nie mamy do czynienia z działaniem tak skonsolidowanym jak w przypadku chociażby gier o Batmanie stworzonych przez filię Warner Bros. Games., przynależącej do właściciela franczyzy¹⁹. Natomiast Disruptor Beam, choć przyjął całkowicie wizję artystyczną HBO w warstwie tematycznej, to rozwinął swoją autorską koncepcję w zakresie ludycznym – jak się okazało bardzo udaną. *Game of Thrones: Ascent* posiada ponad 10 milionów aktywnych użytkowników (2014 r.), co w porównaniu z sięgającymi dziesiątkami milionów graczy produkcjami królującego od lat w tym sektorze studia Zynga (wydawcy m.in. *FarmVille* i *CitiVille*), nie jest wynikiem oszałamiającym, ale biorąc pod uwagę nietypowe rozwiązania jak na grę o profilu nieangażującym, wciąż bardzo dobrym. Sukces gry przyniósł Disruptor Beam kolejne serialowe zlecenie, którym jest stworzenie podobnej gry w uniwersum science-fiction *Star Treka*. Być może wkrótce Disruptor Beam stanie się TellTale Games swojego segmentu branży growej, ale w chwili powstania projektu mieliśmy do czynienia z rozwiązaniem nowym.

Jak zdecydowana większość gier dostępnych w przeglądarce, *Game of Thrones: Ascent* ma przy pierwszym kontakcie charakter zdecydowanie

¹⁸ Dostęp do usługi jest także możliwy bezpośrednio przez stronę gota.disruptorbeam.com, ale nie oferuje ona tylu funkcjonalności co Facebook. Serwis społecznościowy jest jednocześnie wygodną platformą do wymiany informacji, ponieważ można z łatwością komunikować się z innymi graczami. W grze jest wprawdzie wbudowany komunikator pozwalający na kontakt między sojusznikami, jednak jego użycie jest mniej wygodne.

¹⁹ Co ciekawe, wspomniana growa seria o Mrocznym Rycerzu jest artystycznie niezależna od filmowej trylogii Christophera Nolana, co parę lat temu – na fali popularności modelu opowiadania transmedialnego – było szeroko komentowaną i nieoczywistą decyzją designerską.

nieangażujący, lecz wraz z rozwojem rozgrywki, jak i samej gry jako usługi, można zauważyć nasilające się tendencje, zmierzające w kierunku bardziej angażującej strategii odbioru. Podobnie jak inne aplikacje ludyczne oferowane na platformie Facebook, cechuje się bardzo niskim progiem wejścia, niewymagającym od graczy posiadania rozwiniętych kompetencji w zakresie znajomości języka gier czy też długotrwałego zaangażowania intelektu potrzebnego do przyswojenia zasad gry. Rozpoczynający rozgrywkę samouczek nie pozostawia żadnych wątpliwości co do kolejności akcji podejmowanych przez początkującego użytkownika. Konsekwencje działań są widoczne od razu, a każdy postęp w grze jest wzmocniony pozytywnie poprzez redundantny komunikat o nagrodzie – zdobytych punktach, trofeach lub osiągnięciach. W szybkim opanowaniu reguł pomaga także duża powtarzalność wykonywanych czynności oraz intuicyjna obsługa interfejsu, korzystająca z konwencji nawet niegrowych, ale raczej w najogólniejszym sensie związanych z obsługą oprogramowania informatycznego. Rozgrzywka rozpoczyna się w trybie jednoosobowym, ale już w pierwszych minutach gracz zostaje zaznajomiony z kluczowym elementem gry wieloosobowej, jakim jest ranking użytkowników. Motywowanie graczy do mozolnego zdobywania kolejnych poziomów, aby osiągnąć wyższe miejsce w klasyfikacji, stanowi dość powszechną praktykę w grach MMO. Szybko także okazuje się, że choć tytuł dopuszcza grę indywidualną, to w dalekiej perspektywie wiąże się ona ze znacznie wolniejszym postępowaniem w grze niż przy współpracy z innymi graczami w ramach możliwych sojuszy. Uczestnictwo w tego rodzaju rywalizacji prowadzi oczywiście do większego zaangażowania w rozgrywkę, nawet jeśli na poziomie mechaniki gra jest nieangażująca.

Game of Thrones: Ascent realizuje większość założeń gry nieangażującej wedle typologii Grabarczyka (Rozdz. 4.9). Nie wymaga długotrwałego, ale raczej systematycznego skupienia, podejmowanego z określoną przez twórców preferowaną częstotliwością. Tak opracowana mechanika stanowi istotną korzyść dla hostującego serwisu, gdyż zapewnia regularną obecność użytkowników online na samym Facebooku. To sprzyja aktywnościom, do których mogą także należeć publikacje na profilu społecznościowym dotyczące samej gry informujące znajomych gracza o jego osiągnięciach, stanowiąc jednocześnie doskonały przykład oddolnego marketingu wirusowego. Postęp w grze jest najefektywniejszy, kiedy gracz wykonuje ruch w interwale cogodzinnym. Takie rozwiązanie nie jest rzadkością w grach przeglądarkowych tego rodzaju, co wiąże się z godzeniem grania z innymi czynnościami, do których często należy praca. Aczkolwiek, kiedy korzystamy z usługi w czasie wolnym, taki interwał przestaje być udogodnieniem i staje się uciążliwością. Dlatego zwyczajowym rozwiązaniem dla tego typu produkcji jest wprowadzenie systemu mikropłatności, który umożliwi szybsze wykonanie akcji, na których realizację musimy w innym wypadku czekać – beczynnie lub realizując inną aktywność.

Niemniej w *Game of Thrones: Ascent* spotkamy także misje wymagające zaangażowania się w dłuższych, bo ponad godzinnych sesjach. Brak skupienia w trakcie trwania takiego rajdu może spowodować utratę punktów lub zabicie wysłanego żołnierza (postaci drugorzędnej – wasala postaci głównej),

co w kontekście paradygmatycznego dla gier nieangażujących wzmocnienia pozytywnego jest wręcz niedopuszczalne i stanowi jedną z oznak przełamania tego modelu. Zdecydowanie bardziej typowa jest w tym kontekście nieśmiertelność głównej postaci, która co najwyżej może otrzymać małą liczbę punktów, lecz jej życie nie jest zagrożone. Jest to całkowite przeciwieństwo zasady śmierci nieodwracalnej omawianej w kontekście podgatunku *roguelike* (Rozdz. 6), co ponownie uzmysławia zmianę stylu tworzenia współczesnych gier cRPG wobec klasycznego cRPG.

Game of Thrones: Ascent oferuje wiele scenariuszy rozgrywki, poza wykonywaniem kilku podstawowych rodzajów misji, różniących się losowo dobraćanymi szczegółami, gracze mogą także uczestniczyć w pojedynkach lub brać udział w swego rodzaju metagrze opartej na tworzeniu sojuszy. Ostatni wymieniony rodzaj aktywności wymaga zaangażowania na forum gry w celu prowadzenia negocjacji i działań o charakterze dyplomatycznym, a więc siłą rzeczy przejście do trybu wieloosobowego. Podobne rozwiązania można spotkać w typowych sieciowych grach angażujących, jak chociażby bardzo popularnym na rynku polskim *World of Tanks* (Wargaming, 2011–). Użytkownicy opracowują wspólnie, za pośrednictwem forum, strategię najefektywniejszego przechodzenia etapów gry, wymieniając się podpowiedziami (dawniej powiedzielibyśmy – *tipsami*) i wskazując, jak wykorzystać najlepiej wsparcie innych graczy. Gra *Disruptor Beam* nie jest grą społecznościową tylko ze względu na platformę, na której jest dostępna, ale być może przede wszystkim pod kątem implikowanych strategii rozgrywki. Mechanika gry premiuje takie działania, które wymagają kooperacji z innymi użytkownikami. Oczywiście w dalszym ciągu istnieje możliwość samodzielnej realizacji misji, ale nie jest ona równoprawną alternatywą, co jest prawdopodobnie jednym z głównych wyznaczników gatunku gier społecznościowych.

Podobnie jak w grach cRPG, gdzie użytkownik tworzy szczegółowo jedną postać, a dopiero po przejściu całej ścieżki narracyjnej może wypróbować i wybrać nową, tak samo rzecz ma się w *Game of Thrones: Ascent*. Niemniej, ponieważ nie posiada ona zdeterminowanego celu, a więc nie ma klasycznego rozwiązania w sensie fabularnym, częstotliwość wymiany postaci jest zdecydowanie większa. Wielokrotne przechodzenie gry polega na poznawaniu historii Westeros w różnych możliwych wariantach. Po przejściu ścieżki fabularnej powiązanej z jedną z rodzin, gracz może się reinkarnować i, zachowując jedną cenną zdolność swojej poprzedniej postaci (a więc kontynuacja jest premiowana nieco podobnie jak w *Rogue Legacy*), zbadać możliwości narracyjne świata z perspektywy innego rodu, podejmując inne decyzje. Nadrzędnym celem twórców gry jest utrzymanie zainteresowania gracza, wobec czego należy mu cały czas dostarczać świeżych zawartości i mikrocelów. Makrocelem gry jest zdobycie jak najwyższego miejsca w rankingu, ale aby rywalizacja miała w dalszym ciągu sens, konieczne jest odpowiednie wprowadzanie bardzo rzadkich artefaktów o niezwykle niskim prawdopodobieństwie znalezienia i możliwości wykorzystania (np. obudzenie smoczego jaja). Taka polityka jest wycelowana w najbardziej zaangażowane grono kilku czy być może kilkunastu

tysięcy graczy znajdujących się na szczycie rankingu. Nie jest to zaskakujące, gdyż jak dowodzą badania marketingowe, zazwyczaj zdecydowana większość treści jest tworzona dla bardzo wąskiego grona odbiorców, trzonu fandomu, który zapewni przetrwanie marki²⁰.

Oprawa graficzna gry jest oparta na identyfikacji wizualnej serialu HBO, co dotyczy także ścieżki dźwiękowej stanowiącej wariację na temat głównego motywu muzycznego znanego widzom telewizyjnym. Charakter oprawy audiowizualnej jest zatem wyraźnie odmienny od typowych gier nieangażujących, gdzie spotykamy głównie jasną i wyzwalającą pozytywne emocje paletę barw, a sama grafika bywa nieco infantylna w stylizacji. Gra *Disruptor Beam* wykorzystuje zdecydowanie mroczniejsze spectrum kolorów, a w trakcie toczonych pojedynków pojawiają się nawet wizualizacje odnoszonych ran, czego nie spotkamy w typowej grze nieangażującej. Wykorzystywane są również charakterystyczne dla konwencji fantasy motywy i techniki plastyczne, znane z twórczości czołowych ilustratorów prozy Tolkiena, biorących także udział w pracach koncepcyjnych podczas produkcji trylogii filmowej Jacksona. Dobrym przykładem użycia tych inspiracji są monochromatyczne rysunki na nasładowującym pergamin tle.

Dość interesujące wydaje się także powiązanie gry i serialu na poziomie narracyjnym oraz stosunek obydwu tych tekstów do bazy uniwersum, a więc powieści Martina. Co znamienne, dla gry kanoniczna jest fabuła serialu, a nie powieści. W dzień po premierze nowego odcinka pojawia się nowy rozdział w grze, który odnosi się do postępu narracyjnego w serialu. Gra jest synchronizowana z serialem, a więc jeśli w produkcji HBO pojawiło się jakieś odejście od historii przedstawionej w cyklu literackim, to gra będzie wierna serialowi. Rozbieżności fabularne, które następują pomiędzy serialem a pierwowzorem literackim są podyktowane specyfiką medium. Producenci zdecydowali się nie przenosić historii opowiedzianej przez Martina w tym samym alinearnym porządku, ale podjęli decyzję o stworzeniu scenariusza, który w sposób synchroniczny ujmie ścieżki narracyjne rozsiane po kolejnych tomach. Należy w tym miejscu wyraźnie podkreślić, że w przypadku adaptacji *Pieśni Lodu i Ognia* mamy do czynienia z dość nietypową relacją czasową. Po pierwsze, teksty w innych mediach nie powstają *post factum*, to jest po wydaniu zakończonej serii książkowej, ale ukazują się prawie równoległe do niej. Koszmarem spędzającym sen z powiek fanów jest sytuacja, w której serial dogoni powieść, co doprowadziłoby do fundamentalnej dywergencji, kiedy to ostatni sezon produkcji HBO powstanie niezależnie od ostatniego tomu cyklu. Po drugie, autor może inspirować się istniejącymi już adaptacjami jego wcześniejszych prac. Co więcej, deklaracja tego rodzaju padła już z ust Martina, który zapowiedział, że serialowa interpretacja postaci Oshy (granej przez Natalię Tena) wpłynęła na jego wizję jej dalszych losów, wobec czego planuje rozwinąć jej historię inaczej niż planował wcześniej. Warto jednak pamiętać, że zarówno wszelkie

²⁰ Zob. Henry Jenkins, *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Warszawa 2007, s. 56.

konwergencje, jak i dywergencje pomiędzy narracją powieściową i serialową służą tak naprawdę popularności obydwu tekstów; motywują fanów do komparatystyki i szukania rozbieżności lub podobieństw.

Co ciekawe, wobec tych wszystkich możliwości, *Game of Thrones: Ascent* nie operuje jednak chwytami opowiadania transmedialnego, gdyż nie poznamy za jej sprawą gdzie indziej niedostępnych fragmentów głównego wątku narracyjnego. Gracz nie może na swojego awatara wybrać bohatera powieści lub serialu, ale jedynie stworzone na potrzeby gry postacie drugoplanowe, uzupełniające historie poboczne i dopisujące swoiste brakujące rozdziały historii – „rozdziały widma”, jakby powiedział Umberto Eco. Przykładowo w piątym odcinku czwartego sezonu serialu jest rozwijany wątek, którego nie ma w cyklu powieściowym (atak Nocnej Straży na Craster’s Keep) i którego szczegóły fabularne nie są w tej chwili istotne, ponieważ chodzi jedynie o perspektywę, z której ta sekwencja została zaprezentowana w serialu i grze – perspektywę oczywiście odmienną od powieści.

Serial tworzy własny kanon, gdzie główne postaci podążają nierzadko innymi ścieżkami niż ma to miejsce na kartach powieści Martina. W tym kontekście zadaniem gry jest jedynie zapewnienie doświadczenia obecności w uniwersum Westeros za pomocą towarzyszenia wydarzeniom znanym z produkcji HBO. W telewizji obserwujemy zdarzenia z punktu widzenia głównych aktorów narracyjnych, natomiast w grze otrzymujemy jedynie relację jednego z bohaterów niezależnych, dopasowanych do fabuły serialu, ale w nim fizycznie nieobecnych. Twórcy gry mają zatem wiedzę dotyczącą scenariusza kolejnego odcinka, ale nie ingerują w historię, dopasowując się jedynie do niej. Podobna strategia jest wykorzystywana przez George Lucasa w ramach franczyzy *Gwiezdne Wojny*, gdzie twórca zarezerwował możliwość rozwijania głównych wątków fabularnych znanych z pierwszej trylogii wyłącznie dla produkowanych przez jego studio produkcji filmowych. Przypuszczam, że sukces mariażu franczyzy HBO z gatunkami ludycznymi może w przyszłości zaowocować filią tej firmy wydającą lub nawet produkującą gry, gdyż niestety współczesne przemysły medialne dążą do daleko posuniętej konsolidacji.

Game of Thrones: Ascent jest przykładem gry powstałej w ramach gatunku tematycznego fantasy, która choć stworzona w formie nieangażującej, to z czasem zaczyna ciążyć w stronę charakterystycznego dla interesującego mnie modelu fuzji gatunkowej fantasy-cRPG-zaangażowanie. Wydaje się, że takie tendencje są specyficzne dla wszystkich tych tekstów kultury, które tworzą wokół siebie tak zwany fandom. Grupa najwierniejszych fanów jest jednocześnie najwierniejszą grupą odbiorców, której trwanie przy marce jest niezbędne dla jej rozwoju. Dzięki ich oddolnym działaniom powstaje wiele paratekstów, takich jak projekty typu wikia, które zapewniają pełniejsze doświadczenie wszystkim entuzjastom danego fikcyjnego uniwersum. Co więcej, właśnie te osoby znajdują się na szczycie rankingu, napędzając rywalizację między graczami i zapewniając dynamikę interakcji w ramach społeczności. Najwyżej notowani użytkownicy są zazwyczaj fanami także innych adaptacji uniwersum, nie ograniczając się do gier. Wydaje się zatem, że to popularność serialu

zapewnia coraz większe zainteresowanie grą i raczej za mało prawdopodobny scenariusz należy uznać, że ktoś zainteresowany aplikacją na Facebooku po raz pierwszy usłyszy o produkcji HBO. Można w takiej sytuacji zaryzykować hipotezę, że rolą gry w ramach franczyzy *Gra o tron* jest zwiększenie zaangażowania widzów serialu, którzy dzięki udziałowi w grze staną się aktywniejszymi członkami fandomu. Nie jest wobec tego produkcją niezależną, choć studio posiada inwestorów zewnętrznych – niezwiązanych z HBO. Nie można także powiedzieć, że mamy do czynienia z produkcją posiadającą autonomię artystyczną, gdyż strona wizualna gry jest oparta na identyfikacji graficznej serialu. Nie odwołuje się też do niezależnego stylu opisanego przez Juula, ponieważ bazuje na najbardziej konwencjonalnych rozwiązaniach i toposach gatunku, starając się jednocześnie osiągnąć przejrzystość interfejsu.

Podsumowanie

Gry *Legend of Grimrock* i *Game of Thrones: Ascent* pochodzą z odmiennych kontekstów instytucjonalnych, co warunkowało ich przynależność do poszczególnych kategorii funkcjonalnych. Obydwa tytuły można określić jako gry angażujące, choć inaczej realizują one założenia tego gatunku. *Legend of Grimrock* jest grą angażującą zarówno na poziomie kognitywnym, jak i kulturowym. Natomiast *Game of Thrones: Ascent* nie spełnia wszystkich kryteriów gry angażującej kognitywnie, co więcej, w trybie jednoosobowym jest zdecydowanie przeznaczona dla graczy niezaangażowanych w sensie kulturowym. Jednak ze względu na obecność na serwisie społecznościowym i hybrydyczną specyfikę trybu wieloosobowego zachęca gracza do bardziej zaangażowanych strategii recepcji. Gracze *Game of Thrones: Ascent* nie są jednak zaangażowani kulturowo w tym samym sensie, co docelowa grupa odbiorców gry Disruptor Beam, gdyż nie muszą posiadać kompetencji growych tak jak gracze zaangażowani będący koneserami i znawcami historii gatunku cRPG. Gracze *Game of Thrones: Ascent* przynależą zatem przede wszystkim do fandomu fantasy, ale nie wpisują się w habitus gracza zaangażowanego specyficzny dla kultury gier cyfrowych.

Zakończenie

Pierwsze gatunki gier cyfrowych były efektem przetwarzania praktyk kulturowych i wzorców gatunkowych znanych z innych mediów. Popularne gry arkadowe Atari z lat 70. XX w. emulowały różne dyscypliny sportowe, takie jak tenis czy hokej, a początki gier cRPG sprowadzały się do jak najwierniejszego odwzorowania systemów gier fabularnych w rodzaju *Dungeons & Dragons*. Niemniej z upływem lat gry cyfrowe zaczęły obrastać w zupełnie nowe i niespotykane nigdzie indziej znaczniki gatunkowe, które kształtowały repertuar gatunkowy specyficzny dla tego medium. Powstały takie rodzaje praktyk ludycznych, których nie można odnaleźć w grach niecyfrowych. Obecnie, a więc ponad 40 lat po debiucie komercyjnym *Ponga*, gry cyfrowe mają rozbudowany system gatunkowy, łączący w sobie zarówno elementy wyjątkowe: opozycja angażujący (ang. *hardcore*) – nieangażujący (ang. *casual*), jak i pochodzące z innych repertuarów gatunkowych: fantasy lub RPG. Rozpoznanie znaczników gatunkowych w grach jest nie tylko kompetencją ludyczną (ang. *game literacy*), ale obejmuje także znajomość konwencji gatunkowych funkcjonujących w literaturze, kinie, komiksie, malarstwie, teatrze czy telewizji. Warto także pamiętać, że ta zależność cechuje się sprzężeniem zwrotnym. Znajomość ludycznych gatunków gier cyfrowych jest cenną kompetencją kulturową, potrzebną również do zrozumienia tekstów tworzonych w innych mediach, a być może nawet niezbędną do zrozumienia kultury współczesnej w ogóle.

Zgodnie z propozycją przedstawioną w części teoretycznej niniejszej publikacji podnoszę, że gry cyfrowe mają wielowarstwową budowę gatunkową, będącą efektem łączenia się wzorców gatunkowych pochodzących z różnych mediów, nie tylko tych o charakterze ludycznym czy interaktywnym (patrz: Rozdz. 1). W trakcie swego historycznego rozwoju wykształciły pewne schematy korelacji warstw gatunkowych pochodzących z różnych źródeł. Jednym z wyrazistszych przykładów funkcjonowania takich połączeń jest analizowana w niniejszej dysertacji relacja gatunków: fantasy – cRPG – gry angażujące, która na stałe wpisała się do poetyki tego medium. Fantastyczne światy inspirowane twórczością J. R. R. Tolkiena (patrz: Rozdz. 2) były inspiracją dla rozgrywek RPG toczonych w latach 70. XX w., które wraz z rozwojem elektronicznej rozrywki uległy ucyfrowieniu i redefinicji jako cRPG (patrz: Rozdz. 3). Tradycja, z której wyrastają komputerowe gry fabularne zdecydowała o unikatowym połączeniu tematycznych znaczników gatunkowych fantasy i ludycznych znaczników RPG w nowym kontekście medialnym, co miało miejsce między innymi za sprawą przenikających się postaw odbiorczych ruchów fanowskich

skoncentrowanych wokół fantastyki i gier fabularnych oraz entuzjastów nowych mediów elektronicznych. Rozwijająca się na styku tych środowisk pod koniec XX w. kultura gier cyfrowych wykształciła także własne strategie odbioru oraz odpowiadające im rodzaje doświadczenia rozgrywki (patrz: Rozdz. 4). W ten sposób omawiany model fuzji gatunkowej został uzupełniony o znaczniki swoiste dla kontekstu recepcji gier oraz hierarchii powstałej w ramach nowo tworzonego habitusu społeczności graczy, gdzie istotną rolę odgrywał stereotyp gracza autentycznego. Z czasem jednak gry skierowane do tego odbiorcy straciły swoją dominującą rolę jako główny paradygmat tworzenia gier, ustępując miejsca grom nieangażującym i potrzebom graczy niezaangażowanych. Pomimo tych zmieniających się uwarunkowań całego przemysłu gier cyfrowych, specyfika korelacji fantasy – cRPG powoduje, że nawet tytuły zaprojektowane z myślą o nieangażujących stylach rozgrywki ciążą w stronę utrwalonego w poetyce historycznej modelu fuzji. Zaangażowanie – zarówno kognitywne, jak i kulturowe – jest prototypowym rodzajem recepcji gier fantasy – cRPG. Przykładem tego zjawiska jest omawiana gra *Game of Thrones: Ascent*, która choć jest bardzo otwarta na graczy niezaangażowanych, to jednak zdecydowanie premiuje postawę zaangażowaną (patrz: Rozdz. 7).

W moim przekonaniu modele fuzji gatunkowej są przykładem wyjątkowej dla gier cyfrowych współzależności różnych aspektów transmedialnego spektrum gatunkowości. Badanie tych korelacji pozwala lepiej zrozumieć procesy dyskursywne, zarówno synchroniczne, jak i diachroniczne, zachodzące w historii gier cyfrowych. Przypuszczam, że w przyszłości będziemy obserwować łamanie ustalonych konwencji fuzji gatunkowej, których przekraczanie będzie wiele mówić o okresie, w którym dana gra powstała i motywacjach twórczych jej autorów. Dostrzegam już tego rodzaju tendencje w przypadku trwającego obecnie renesansu gier *roguelike* (patrz: Rozdz. 6). Modele fuzji gatunkowej mogą zatem w przyszłości przysłużyć się badaniom nad zagadnieniem poetyki historycznej gier cyfrowych.

Nie zawsze współzależności gatunkowe, które obserwujemy w przypadku fuzji fantasy – cRPG – angażujący będą miały aż taką siłę trwania. Zdarzają się bowiem połączenia, które były istotne w znacznie krótszych okresach historycznych, jak chociażby połączenie fabuły osadzonej w realiach II wojny światowej, FPS i gier angażujących. Zresztą nie można wykluczyć, że omawiane w niniejszej pracy połączenie fantasy – cRPG – gry angażujące ulegnie rozłamowi, co choć uznaję za potencjalnie możliwe, wydaje mi się jednak bardzo mało prawdopodobne.

Model fuzji gatunkowej w obecnej postaci służy jako narzędzie opisujące przemiany poetyki historycznej gier cyfrowych. Nie jest to jednak zamknięta propozycja teoretyczna. Choć nie zdecydowałam się na takie rozwiązanie, to zakładam, że można uzupełniać model o kolejne warstwy. Jedną z możliwości jest wprowadzenie warstwy instytucjonalnej, a więc związanej z produkcją, wydawaniem i dystrybucją gier, także w kontekście lokalnych historii gier (patrz. Rozdz. 5). Przykładem etykiety gatunkowej z tego poziomu byłaby zatem kategoria *indie*, którą z pewnością warto byłoby omawiać w wybranych paradygmatach lokalnych. Kolejną możliwością, tym razem w duchu

rozwijanych przez Nicka Montforta i Iana Bogosta studiów platformowych (ang. *platform studies*)¹, byłyby warstwa związana z kontekstem technicznym, a więc z konkretną platformą rozgrywki. Nawet w kontekście przywoływanej relacji fantasy – cRPG – gra angażująca, platforma komputera osobistego odgrywa istotną rolę, gdyż ten sam model fuzji w odniesieniu do gier konsolowych realizuje się już nieco odmiennie (stąd wyłączenie przeze mnie kontekstu jRPG), podobnie rzecz ma się w sytuacji gier MMO (ang. *Massively Multiplayer Online*). Tematyka tych potencjalnych dwóch kolejnych warstw znalazła miejsce w niniejszej publikacji, ale nie jako obszar zainteresowania w osobnych rozdziałach. Wiązałoby się to zresztą z pewną trudnością, istotną z punktu widzenia założeń realizowanego projektu. Szczegółowe omówienie kolejnych warstw wymagałoby wyznaczenia i opisu wielu znacznie krótszych okresów w ramach poetyki historycznej gier cyfrowych. Utrudniłoby mi to zarysowanie długofalowych procesów przemian gier, co stanowiło jedno z moich założeń i zadecydowało o wyborze studium przypadku. Niemniej mam nadzieję, że kolejne warstwy i modele zostaną omówione w przyszłości, jeśli nie przeze mnie, to być może przez innych badaczy. Tego rodzaju badania byłyby doskonałym wypełnieniem luki, o której mówił Rune Klevjer, kiedy opisywał zjawisko „ślepoty gatunkowej” w groźnawstwie².

Choć starałam się jak najlepiej oddać aktualny etap rozwoju gier cyfrowych, uchwycić pewne *status quo* i zarazem pewien aktualny horyzont oczekiwań, zarówno w kontekście ewolucji samych gier, jak i badań nad nimi, to warto podkreślić, że system gatunkowy gier cyfrowych ulega ciągłym i niezwykle dynamicznym przemianom. Dobrym przykładem tego zjawiska jest niezwykła w ostatnim dziesięcioleciu kariera etykiety gatunkowej *indie*. Bez wątpienia nowe kierunki artystycznych i technicznych aspiracji twórców gier przyniosą nowe rodzaje doświadczenia rozgrywki. Wraz z rozwojem nowych platform, jak w przypadku obecnej – kolejnej już – próby wprowadzenia rzeczywistości wirtualnej (VR), będziemy mieli do czynienia z nowymi środkami wyrazu, zmianą estetyki, a co za tymi idzie także pojawieniem się nowych wzorców gatunkowych. Odmienność doświadczenia rozgrywki w środowisku zapośredniczonego interfejsu w rodzaju Oculus Rift wymusza inne sposoby interakcji ze światem gry i wprowadzenie nowych chwytów formalnych. Być może jednak – podobnie jak w latach 90. XX w. – żadnej rewolucyjnej zmiany nie będzie, a VR stanie się kolejnym urządzeniem interfejsu gier, podobnie jak swego czasu interfejsy mimetyczne takie jak Kinect, które po okresie wzmożonej popularności zostały zastąpione nowym trendem na rynku. Niemniej snucie wizji futurologicznych nie było celem tej książki, więc ograniczę się tylko do zasugerowania dwóch powyższych możliwości, i to nie jako prognoz, ale raczej jako metody identyfikacji wspomnianego już horyzontu oczekiwań obecnego w kulturze gier cyfrowych w danym momencie historycznym.

¹ Zob. Nick Montfort, Ian Bogost, *Racing the beam the Atari video computer system*, Cambridge, Mass., 2009.

² Zob. Rune Klevjer, *Genre Blindness*, „DiGRA.org”, 15 listopada 2005, <http://www.digra.org/hc11-rune-klevjer-genre-blindness>

Na koniec chciałabym jednak podjąć pewien – ostatni już – eksperyment myślowy. Jak sądzę, w przyszłości interesujące mogą okazać się próby wykorzystania wzorców gatunkowych gier cyfrowych w nieznanym nam jeszcze kontekstach medialnych. Być może wtedy nie będziemy już identyfikować tych nowych zjawisk jako gry cyfrowe, gdyż kategoria ta może mieć krótszą niż się spodziewamy żywotność, jak sugeruje w swojej pracy doktorskiej Veli-Matti Karhulahti³. Być może wspomniana etykieta okaże się kolejnym terminem historycznym, określającym zjawiska równie „przestarzałe” jak z dzisiejszej perspektywy telegraf. Przykład ten nie stanowi zresztą pierwszej lepszej metafory martwego medium, ponieważ operatorzy telegrafów w XIX w. wykorzystywali tę właśnie technologię do rozgrywek na odległość. Jak donosi prasa z tamtego okresu, operatorzy telegrafu chętnie grali między sobą w warcaby⁴. Okazuje się, że gry są nierozzerwalnie związane z naturą *homo sapiens sapiens*, niezależnie od narzędzi, którymi się posługujemy. Pozostaje zatem tylko czekać na nowe formy rozgrywki, które zaoferują nam gry przyszłości. Nawet jeśli gry cyfrowe staną się jedynie rozrywką miłośników staroci, kolekcjonerów i historyków mediów.

³ Veli-Matti Karhulahti, *Adventures of ludom: a videogame geneontology* [praca doktorska], Turku 2015, s. 13.

⁴ Tom Standage, *Victorian Internet: The Remarkable Story of the Telegraph and the Nineteenth Century's On-Line Pioneers*, London 1999, s. 132.

Bibliografia

- Aarseth E., *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Kraków–Bydgoszcz 2014.
- Aarseth E., *Genre Trouble*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge, Mass., 2004.
- Aarseth E., *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player*, Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference, 2007, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>.
- Aarseth E., Smedstad M. S., Sunnanå L., *A Multi-Dimensional Typology of Games*, *DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, University of Utrecht, <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-multidimensional-typology-of-games/>
- Adams E., *Casual Versus Core*, „Gamasutra.com”, 1 sierpnia 2000, http://www.gamasutra.com/view/feature/3120/casual_versus_core.php.
- Adams E., *Fundamentals of Game Design (3 edition.)*, Berkeley 2013.
- Adams E., Dormans J., *Game mechanics: advanced game design*, Berkeley 2012.
- Adams E., Ip B., *From Casual to Core: A Statistical Mechanism for Studying Gamer Dedication*, „Gamasutra.com”, 5 czerwca 2002, http://www.gamasutra.com/view/feature/131397/from_casual_to_core_a_statistical_.php.
- Adams R., *The Crowther and Woods “Colossal Cave Adventure” game. Here’s where it all began....*, 2014, http://rickadams.org/adventure/a_history.html
- Addams S., *CROWTHERS & WOODS*, „Computer Gaming World”, April–May 1985, vol. 5.2.
- Altman R., *Film / Genre*, London 1999.
- Apperley T. H., *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*, „Simulation & Gaming” 2006, nr 37 (1).
- Arsenault D., *Des typologies mécaniques à l’expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo* [praca doktorska], 2011, https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_mecaniques_a_lexperience_esthetique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_video
- Attebery B., *Stories about Stories: Fantasy and the Remaking of Myth*, New York 2014.
- Balbus S., *Zagłada gatunków*, „Teksty Drugie” 1999, nr 6.
- Bartle R., *Gracze, którzy pasują do MUD-ów*, tłum. P. Zająkała, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Barton M., *Matt Chat 45: Rogue* [wideo], 15 stycznia 2010, <http://www.youtube.com/watch?v=uKgCvDgBEaQ>
- Barton M., *Dungeons and desktops: the history of computer role-playing games*, Wellesley 2008.
- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005.
- Bereś S., Sapkowski A., *Historia i fantastyka*, Warszawa 2005.
- Berman M., „*Wszystko, co stałe, ulatnia się w powietrzu*”: *Rzecz o doświadczeniu nowoczesności*, tłum. M. Szuster, Kraków 2006.
- Biletzki A., Matar A., *Ludwig Wittgenstein*, [w:] *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. E. N. Zalta, <http://plato.stanford.edu/archives/spr2014/entries/wittgenstein/>
- Bird A., Tobin E., *Natural Kinds*, [w:] *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. E. N. Zalta, <http://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/natural-kinds/>
- Björk S., Lundgren S., Holopainen J., *Game Design Patterns*, [w:] *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, eds. M. Copier, J. Raessens, Utrecht 2003.

- Blanchet A., *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Paris 2010.
- Blume J., *Is Harry Potter Evil?*, „NYTimes.com”, 22 października 1999, <http://www.nytimes.com/1999/10/22/opinion/is-harry-potter-evil.html>
- Bogost I., *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge, Mass., 2006.
- Bogost I., Ferrari S., Schweizer B., *Newsgames: Journalism at Play*, Cambridge, Mass., 2010.
- Bolter D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Mass., 2000.
- Boyer S. A., *Soccer Moms: Conceptions of “Hardcore” and “Casual” in the Digital Games Medium* [praca magisterska], 2009, http://scholarworks.gsu.edu/communication_theses/53/
- Briggs K. M., *An Eyclopedia of Faïres: Hobgoblins, Brownies, Boogies and Other Supernatural Creatures*, New York 1978.
- Brunetière F., *Évolution des genres dans l'histoire de la littérature*, Paris 1914, <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k96275q>
- Burghardt G. M., *Play and Evolution*, [w:] *Encyclopedia of Play in Today's Society*, ed. R. P. Carlisle, London 2009.
- Burks A. R., Burks A. W., *The First Electronic Computer: The Atanasoff Story*, Ann Arbor 1989.
- Caillou R., *Od baśni do science-fiction*, tłum. J. Błoński, [w:] *Odpowiedzialność i styl*, red. M. Żurowski, Warszawa 1967.
- Caillou R., *Science-fiction*, tłum. B. Okólska, [w:] *Spór o SF. Antologia szkiców i esejów o science-fiction*, red. R. Handke, L. Jęczmyk, B. Okólska, Poznań 1989.
- Caillou R., *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997.
- Carpenter H., *Inklingowie. C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Charles Williams i ich przyjaciele*, tłum. Z. A. Królicki, Poznań 1999.
- Chojnacki M. M., *Flâneur w piaskownicy – doświadczenie nawigowalnej przestrzeni w grach komputerowych*, „Replay” 2014, nr 1 (1).
- Clute J., Grant J. (ed.), *The Encyclopedia of Fantasy*, London 1997.
- Code of Everand, 2009, <http://areacodeinc.com/projects/code-of-everand/>
- Collier B., MacLachlan J., *The little engines that could've: The calculating machines of Charles Babbage*, New York 1990.
- Consalvo M., *Zelda 64 and video game fans: A walkthrough of games, intertextuality and narrative*, „Television and New Media” 2003, no 4 (3).
- Cook D., *The Circle of Life: An Analysis of the Game Product Lifecycle*, „Gamasutra.com”, 15 maja 2007, http://www.gamasutra.com/view/feature/1453/the_circle_of_life_an_analysis_of_.php
- Cook D. Z., *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition. Przewodnik Mistrza Podziemi*, tłum. P. Idzik, D. Konieczna, T. Kaszuba, M. Szwajcz, A. Solska, red. A. Szyndler, Warszawa 1996.
- Costikyan G., *Game Styles, Innovation, and New Audiences: An Historical View*, 2005, s. 4, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.11155.pdf>.
- Costikyan G., *Games, Storytelling, and Breaking the String*, Cambridge, Mass., 2010.
- Craddock D., *Chapter 8 finale, Stay awhile and listen*, 31 października 2012, <http://www.shacknews.com/article/76406/chapter-8-finale-condor-and-blizzard-lock-horns-over-diablo>
- Crawford C., *The Art of Computer Game Design*, Berkeley 1982.
- Czerny M., *Globalizacja a rozwój*, Warszawa 2005.
- Diffey T. J., *Wittgenstein, antyesencjalizm i definicja sztuki*, „Estetyka i Krytyka” 2005, nr 9 (9/10).
- Dillon T., *Pool of Radiance*, „Commodore User”, October 1988.
- Donovan T., *Replay: the history of video games*, Lewes 2010.
- Eco U., *Nieobecna struktura*, tłum. A. Weinsberg, P. Bravo, Warszawa 1996.
- Eco U., *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, tłum. T. Rutkowska, „Przekazy i opinie” 1990, z. 1–2.
- „Edge Online”, *Diehard Dungeon review*, „Edge-Online.com”, 20 września 2012, <http://www.edge-online.com>
- Eliassen M., *Chronology of Play*, [w:] *Encyclopedia of Play in Today's Society*, ed. R. P. Carlisle, London 2009.
- Ernesto, *Game of Thrones' Most Pirated TV-Show of 2013*, „TorrentFreak.com”, 25 grudnia 2013, <https://torrentfreak.com/game-of-thrones-most-pirated-tv-show-of-2013-131225/>

- Entertainment Software Association (ESA), *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry*, 2013, https://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf.
- Entertainment Software Association (ESA), *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry*, 2014, http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2014.pdf.
- Ermi L., Mäyrä F., *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion*, Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, 2005, http://people.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf.
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.
- Filiciak M., *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*, Gdańsk 2013.
- Fizek S., *Pivoting the Player. A Methodological Toolkit for Player Character Research in Offline Role-Playing Games* [praca doktorska], 2012.
- Fizek S., *Gry na poważnie, czyli na czym polega „serious gaming”?*, „Technopolis”, 22 marca 2010, <http://technopolis.polityka.pl/2010/gry-na-powaznie-czyli-na-czym-polega-serious-gaming>
- Fowler A., *Kinds of literature: an introduction to the theory of genres and modes*, Cambridge, Mass., 1982.
- Franco G., Dunaway C., *Gabriel Franco Interviews Cammie Dunaway on Latin America, VGC, Piracy*, trans. by J. Mazel, „VGChartz.com”, 19 sierpnia 2008, <http://www.vgchartz.com/article/1706/gabriel-franco-interviews-cammie-dunaway-on-latin-america-vgc-piracy/>
- Frasca G., *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, [w:] *Świąty z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. i tłum. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Game Design Patterns Wikia, <http://www.gdp2.tii.se/>
- Garda M. B., *Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe*, „Replay” 2014, 1 (1).
- Garda M. B., *Limits of Genre, Limits of Fantasy: Rethinking Computer Role-Playing Games*, [w:] *Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player*, ed. A. L. Brackin, N. Guyot, Oxford 2012.
- Garda M. B., *Neo-rogue and the essence of roguelikeness*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5).
- Garda M. B., *Nostalgia in retro game design*, *DeFragging Game Studies – Digital Games Research Association Conference 2013*, Georgia Institute of Technology, Atlanta 26–29 August 2013.
- Garda M. B., Grabarczyk P., *Co to są gry „indie”?*, „JawneSny.pl”, 18 kwietnia 2014, <http://jawnesny.pl/2014/04/sa-gry-indie/>
- Garda M. B., Grabarczyk P., *Is Every Indie Game Independent? Towards the Meaning of Independence in Video Games* [w druku].
- Gardner E., *Warner Bros. Wants to Disqualify Tolkien Lawyers in 'Hobbit' Fight*, “The Hollywood Reporter”, 10 lipca 2012, <http://www.hollywoodreporter.com/thr-esq/warner-bros-wants-disqualify-tolkien-710764>
- Gaudreault A., Marion P., *Cinéma et généalogie des médias*, „Média Morphoses” 2006, no 16 (1), http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/23485/2006_16_24.pdf.
- Gawrysiak P., Mańkowski P., Uchański A., *Biblia komputerowego gracza*, Warszawa 1998.
- Głowiński M., *Fantastyka*, [w:] *Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Wrocław 2000.
- Gonsierowska D., korespondencja z autorką, 2011.
- Grabarczyk P., *Brzemię złotego wieku demosceny*, Ha!art 2014, 47.
- Grabarczyk P., *O opozycji hardcore – casual*, „Homo Ludens” 2015, nr 1 (7).
- Grabarczyk P., *Typology of realisms. An ontology-based model of types of realism in video games* [prezentacja konferencyjna], DiGRA 2015, 14–17 maja 2015, Uniwersytet Leuphana, Lüneburg.
- Grant B. K., *Experience and Meaning in Genre Films*, [w:] *Film Genre Reader*, t. 3, ed. B. K. Grant, Austin 2003.
- Halliwell S., *The Aesthetics of Mimesis: Ancient Texts and Modern Problems*, Princeton 2002.
- Handrahan M., *Activision backs Destiny with \$500m launch investment*, „Gamesindustry.biz”, 6 maja 2014, <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-05-06-activision-backs-destiny-with-USD500m-launch-investment>

- Hibberd J., *EW interview: George R.R. Martin talks "A Dance With Dragons"*, „EW.com”, 12 lipca 2011, <http://www.ew.com/article/2011/07/12/george-martin-talks-a-dance-with-dragons>
- Hopper P., *Understanding Cultural Globalization*, Cambridge 2008.
- Hovden J., Klevjer R., *Game Space and Social Space*, Kristiansand: Norsk medieforskerkonferanse, 2012, <http://janfredrikhovden.files.wordpress.com/2012/10/hovdenklevjer2012videogameskristiansand.pdf>.
- Huizinga J., *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007.
- Isomaa S., *Genre Theory after the Linguistic Turn: An Anti-Essentialist, Hermeneutic Approach to Literary Genres*, [w:] *Genre and Interpretation*, eds. P. Lyytikäinen, Tintti Klapuri, Minna Majjala, Helsinki 2010.
- Iwiński M., *Konferencja CD Projekt i GOG.com*, 5 czerwca 2014, <http://blog.cdp.pl/2014/06/05/konferencja-cd-projekt-red-i-gog-com-na-zywo/>
- James E., Mendlesohn F., *A Short History of Fantasy*, Fairngdon 2012.
- James E., Mendlesohn F. (ed.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge 2012.
- Jenkins H., *Medium Specificity – a Syllabus*, „HenryJenkins.com”, 2 sierpnia 2010, http://henryjenkins.org/2010/08/medium_specificity_-_a_syllab.html
- Jenkins H., *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
- Jerz D. G., *Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original "Adventure" in Code and in Kentucky*, „Digital Humanities Quarterly” 2007, no 1 (2), <http://www.digital-humanities.org/dhq/vol/1/2/000009/000009.html>
- Johnson D., *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*, New York 2013.
- Juul J., *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, Mass., 2010.
- Juul J., *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. i tłum. M. Filiciak, Warszawa 2010 (oryg. 2003).
- Juul J., *The Pure Game: A Short History of Video Game Aesthetics* [wideo], 5 lutego 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=NwAuHhpbgfY>
- Juul J., *High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival*, [w:] *Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2014.
- Kaczor K., *Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrofie*, [w:] *Anatomia wyobraźni*, red. S. J. Konefał, Gdańsk 2014.
- Karhulahti, V. M., *Adventures of ludom: a videogame geneontology* [praca doktorska], Turku, 2015, https://www.academia.edu/12164114/Adventures_of_Ludom_A_Videogame_Geneontology
- Kennick W. E., III – *DOES TRADITIONAL AESTHETICS REST ON A MISTAKE?*, „Mind” 1958, LXVII (267).
- King B., Borland J., *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*, Emeryville 2003.
- King G., *Indiewood, USA: Where Hollywood meets Independent Cinema*, London–New York 2009.
- Kirkpatrick G., *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester 2011.
- Kirkpatrick G., *Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995*, „Game Studies” 2012, no 12 (1).
- Klein G., *Image, Body and Performativity: The Constitution of Subcultural Practice in the Globalized World of Pop*, trans. by R. Weinzierl, [w:] *The Post-Subcultures Reader*, eds. D. Muggleton, R. Weinzierl, Oxford 2003.
- Klevjer R., *Genre Blindness*, „DiGRA.org”, 15 listopada 2005, <http://www.digra.org/hc11-rune-klevjer-genre-blindness>
- Kłoskowska A., *Teoria socjologiczna Pierre'a Bourdieu. Wstęp do wydania polskiego*, [w:] P. Bourdieu, J.-C. Passeron, *Reprodukcja. Elementy teorii systemu nauczania*, Warszawa 2006.
- Kluszczyński R., Zeidler-Janiszewska A. (red.), *Perspektywy badań nad kulturą*, Łódź 2008.

- Klys T., *Film fikcji i jego dominanty*, Warszawa 1999.
- Kroon F., Voltolini A., *Fiction*, [w:] *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. E. N. Zalta, <http://plato.stanford.edu/archives/fall2011/entries/fiction/>
- Krzywinska T., King G., *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces*, London 2002.
- Laird J., *Dice*, [w:] *Encyclopedia of Play in Today's Society*, ed. R. P. Carlisle, London 2009.
- Lawrence D., *Telengard*, b.d., <http://www.aquest.com/telen.htm>
- Lee G., *Diablo made me do it: An interview with Hell Gate: London's Dave Brevik*, „lup.com”, 13 września 2005, <http://www.lup.com/features/diablo>
- Lem S., *Fantastyka i futurologia*, t. 1, Warszawa 2009 (oryg. 1969).
- Lemann N., *Onomastyka i jej rola w kreowaniu świata przedstawionego w literaturze fantasty (wybrane utwory polskiej fantasty na tle niektórych utworów anglojęzycznych)*, [w:] *Język w komunikacji*, t. 2, red. G. Habrajska, Łódź 2001.
- Lessard J., *The Casual Revolution of... 1987: Making Adventure Games Accessible to the Masses*, „Kinephanos.ca”, 2014, http://www.kinephanos.ca/Revue_files/2014-Lessard.pdf.
- Loska K., *Kilka uwag o problemie gatunku filmowego*, [w:] *Wokół kina gatunków*, red. K. Loska, Kraków 2001.
- Luckie, *Wyniki badań polskich graczy na Digital Dragons 2014 – w co grają Polacy?*, „Gry-Online.pl”, 2014, <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=85098> 2014
- Luczak R., *Czas, przestrzeń i działalność człowieka*, [w:] *Globalistyka*, red. M. Czerny, Warszawa 2007.
- Mackay D., *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*, Jefferson 2001.
- Madej M., Ficek-Madej A., *RPG = Hardkorowy koks*, „Polygamia.pl”, 29 czerwca 2011, http://polygamia.pl/Polygamia/1,96455,9863501,RPG_Hardkorowy_koksu.html?bo=1
- Madrigal A. C., *How Netflix Reverse Engineered Hollywood*, „The Atlantic”, 2 stycznia, 2014, <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/01/how-netflix-reverse-engineered-hollywood/282679/>
- Majkowski T. Z., *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasty w XX wieku*, Kraków 2013.
- Martell C., *RPG(ology) – Interview : dnd (PLATO) Creators Gary Whisenhunt & Ray Wood* [wideo], 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=ijWUQ6ri41Y>
- Maurog [komentarz na blogu internetowym], 18 grudnia 2011, <http://roguelikedeveloper.blogspot.com/2011/12/request-for-votes-ascii-dreams.html>
- Mayer K., *The History of the Kingdom of the West. Pre-History. The Origins of the SCA*, 2014, <http://history.westkingdom.org/Year0/>
- Mäyrä F., *An introduction to game studies games in culture*, London 2008.
- McGonigal J., *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York 2011.
- Mendlesohn F., *Rhetorics of fantasy*, Middletown 2008.
- Michael D., Chen S., *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*, Boston 2005.
- Mittell J., *A Cultural Approach to Television Genre Theory*, „Cinema Journal” 2001, no 3 (40).
- Monnens D., (2013). *“I commenced an examination of a game called ‘tic-tac-to’”: Charles Babbage and the “First” Computer Game, DeFragging Game Studies – Digital Games Research Association Conference 2013*, Georgia Institute of Technology, Atlanta 26–29 August 2013.
- Montfort N., Bogost I., *Racing the beam the Atari video computer system*, Cambridge, Mass., 2009.
- Mortensen T., *Me, the Other*, [w:] *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge, Mass., 2010.
- Muggleton D., *Weunątr subkultury. Ponowoczesne znaczenie stylu*, tłum. A. Sadza, Kraków 2004.
- Neale S., *Genre and Hollywood*, London 2000.
- Neale S., *Questions of Genre*, [w:] *Film Genre Reader*, t. 3, ed. B. K. Grant, Austin 2003.
- „NeoGAF”, *What is your definition of RPG?* [wątek na forum], 2008, <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=232487>
- „NeoGAF”, *The Witcher 2: Assassins of Kings | OT | Plough 'Em All* [wątek na forum], 2011, <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=429725>
- „NeoGAF”, *Genre Confusion: What makes a game an RPG rather than a game with RPG elements?* [wątek na forum], 2013, <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=654223>
- Newman J., *Videogames*, London 2004.

- Newzoo, *Infographic: The Polish Games Market*, 2014, <http://www.newzoo.com/infographics/infographic-polish-games-market/>
- „Nintendo”, *Consolidated Sales Transition by Region*, 2014, http://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/consolidated_sales_e1403.pdf.
- Nitsche M., *Video Game Spaces*, Cambridge, Mass., 2008.
- Nowicka M., „Urządzenie”, „zastosowanie”, „układ”... – kategoria dispositif u Michela Foucaulta, jej tłumaczenia i ich implikacje dla postfoucaultowskich analiz władzy, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2011, nr VII (2).
- Ocampo J., *The Witcher E3 2005 Impressions*, „Gamespot.com”, 24 maja 2005, <http://www.gamespot.com/articles/the-witcher-e3-2005-impressions/1100-6126436/>
- O’Connell M., *Game of Thrones’ Now Rivals ‘The Walking Dead’ With 18 Million Viewers This Season*, „Hollywood Reporter”, 4 czerwca 2014, <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/game-thrones-rivals-walking-dead-709041>
- Oramus D., *O pomieszaniu gatunków. Science-fiction a postmodernizm*, Warszawa 2010.
- Park A., *The Witcher Impressions – E3 2004*, „Gamespot.com”, 16 maja 2004, <http://www.gamespot.com/articles/the-witcher-impressions-e3-2004/1100-6098638/>
- Parowski M., *Sapkowski Ante Portas*, „Kino” 2001, nr 7–8.
- Petrowicz M., *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Iana Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay” 2014, nr 1 (1).
- „Pioneer Archive”, *Game Developers Choice Awards*, 2014, <http://www.gamechoiceawards.com/archive/pioneer.html>
- Platon, *Sofista. Polityk*, tłum. W. Witwicki, Kęty 2002.
- Polish Gamers Research 2014* [raport], „DigitalDragons.pl”, 7 sierpnia 2014, <http://digitaldragons.pl/en/news/678-polish-gamers-research-2014>
- Prajzner K., *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź 2009.
- Przylipiak M., *O gatunkach filmowych*, [w:] *Od fantastyki do komiksu. W kręgu gatunków filmowych*, red. K. Sobotka, Łódź 1993.
- Purchase R., Sawyer J., *What does Fallout: New Vegas’ lead designer want from Fallout 4?*, „Eurogamer.net”, 23 maja 2014, <http://www.eurogamer.net/articles/2014-05-23-what-does-fallout-new-vegas-lead-designer-want-from-fallout-4>
- Pustowaruk M., *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009.
- Pym A., *Exploring Translation Theories*, London 2010.
- Radish C., *George R. R. Martin Interview GAME OF THRONES*, 17 kwietnia 2011, <http://collider.com/george-r-r-martin-interview-game-of-thrones/>
- Robertson R., *Glocalization: Time – Space and Homogeneity – Heterogeneity*, [w:] *Global Modernities*, M. Featherstone, S. Lash, R. Robertson (ed.), London 1995.
- „RogueBasin”, *Berlin Interpretation*, http://www.roguebasin.com/index.php?title=Berlin_Interpretation
- „Roguelike Radio”, *Episode 11: The Binding of Isaac* [plik audio], 10 listopada 2011, <http://www.roguelikeradio.com>
- Rollings A., Morris D., *Game Architecture and Design: A New Edition*, Indianapolis 2004.
- Saarikoski P. & Suominen J., *Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland*, „IEEE Annals of the History of Computing”, July–September 2009 (vol. 31, no 3), s. 20–33.
- Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, Mass., 2003.
- Sapkowski A., *Piróg, albo Nie ma złota w szarych górach*, „Nowa Fantastyka” 1993, nr 5.
- Sapkowski A., *Rękopis znaleziony w Smoczey Jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001.
- Schäler R., *Reverse Localisation*, „Translating and the Computer” November 2005, no 27, <http://www.mt-archive.info/Aslib-2005-Schaler.pdf>.
- Schlegel F., *Gespräch über die Poesie*, [w:] *Athenaeum*, t. 3, Red. A. W. Schlegel, F. Schlegel, Berlin 1800, <http://85.214.96.74:8080/zbk/zbk-html/B0003.html>
- Schwartz R., *Neo-Noir: The New Film Style from Psycho to Collateral*, Lanham, Toronto, Oxford 2005.

- Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002.
- Sitarski P., *Dokąd prowadzą ścieżki prawdy. O narracji w systemie rozrywkowym „Z archiwum X”*, [w:] *Między innowacją a powtórzeniem. Seryjność w kulturze*, red. A. Kisielewska, Kraków 2004.
- Sitarski P., *Niepowodzenie projektu rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?*, red. E. Wilk, I. Kolasińska-Pasterczyk, Kraków 2008.
- Skalska T., *Pamięć protetyczna*, [w:] *Modi Memorandi. Interdyscyplinarny leksykon terminów pamięci zbiorowej* [w druku], red. M. Saryusz-Wolska, R. Traba, współpr. J. Kalicka, Warszawa 2014.
- Skwarczyńska S., *O pojęcie literatury stosowanej*, „Pamiętnik Literacki” 1931, nr XXVIII.
- Skwarczyńska S., *Nie dostrzeżony problem podstawowy genologii*, [w:] *Problemy teorii literatury*, Wrocław 1987.
- Smethurst T., *Trauma and Play in Limbo and Braid*, [w:] *Conference Programme. Videogame Cultures and the Future of Interactive Entertainment (Session 7)*, Oxford 2012, <http://interdisciplinary.net>
- Stableford B. M., *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, Lanham 2005.
- Standage, T., *Victorian Internet: The Remarkable Story of the Telegraph and the Nineteenth Century's On-Line Pioneers*, London 1999.
- Stasieńko, J., *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badanie literackie*, Wrocław 2005.
- „Steam”, *Gry* [zakładka głównego menu], 5 maja 2014, <http://store.steampowered.com/?l=polish>
- „Steam”, *Procedural Death Labyrinth* [podstrona], 10 czerwca 2014, <http://store.steampowered.com/tag/en/Procedural%20Death%20Labyrinth/>
- Stewart D. (red.), *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition. Księga Potworów. Pomoc w grze*, tłum. B. Strożek, T. Strożek, M. Witkiewicz, M. Witkiewicz, Warszawa 1996.
- Surdyk A., *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1 (1).
- Swalwell M., Stuckey H., Ndalianis A., de Vries D., *Remembering & Exhibiting Games Past: The Popular Memory Archive*, Proceedings of DiGRAA 2014: What is Game Studies in Australia?, Melbourne 2014, http://digraa.org/wp-content/uploads/2014/06/46_stuckey.pdf.
- Szeja J. Z., *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.
- Szelewski M., *Nazewnictwo literackie w utworach Andrzeja Sapkowskiego i Nika Pierumowa*, Toruń 2003.
- Švelch J., *Say it with a Computer Game: Hobby Computer Culture and the Non-entertainment Uses of Homebrew Games in the 1980s Czechoslovakia*, „Game Studies” 2013, 2 (13).
- Tan P., Mitgutsch K., *Heterogeneity in Game Histories*, [w:] *Gaming Globally. Production, Play, and Place*, eds. N. Huntemann, B. Aslinger, New York 2013.
- Taylor N., Jenson J., de Castell S., *Pimps, Players and Foes. Playing Diablo II “Out-side the box”*, [w:] *Digital gameplay. Essays on the Nexus of Game and Gamer*, ed. N. Garrelts, Jefferson 2005.
- Thompson K., *The Frodo Franchise. “The Lord of the Rings” and Modern Hollywood*, Berkeley 2007.
- Todorov T., *The fantastic: a structural approach to a literary genre*, Ithaca 1975.
- Tolkien J. R. R., *Silmarillion*, tłum. M. Skibniewska, Warszawa 1996.
- Tolkien J. R. R., *O baśniach*, [w:] *Drzewo i liść*, tłum. J. Kokot, Poznań 2000.
- Tolkien J. R. R., *Listy*, tłum. A. Sylwanowicz, Poznań 2010.
- Trębicki G., *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007.
- Urbańska-Galanciak D., *Homo Players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.
- Vining N., *On the Commercialization of Roguelikes (And Some Other Stuff)*, „GaslampGames.com”, 24 kwietnia 2011, <http://www.gaslampgames.com/2011/04/24/on-the-commercialization-of-roguelikes/>
- von Hoffichskeit S., *A Brief Look at the Past. The Society for Creative Anachronism*, 1985, http://history.westkingdom.org/Year0/Brief_Look_at_the_Past_1985.pdf.
- Voorhees G., Call J., Whitlock K. (ed.), *Dungeons, dragons, and digital denizens: the digital role-playing game*, New York 2012.

- Wallerstein I., *World-system Analysis: An Introduction*, Durham 2004.
- Welleck R., Warren A., *Teoria literatury*, tłum. M. Żurowski, red. I. Sieradzki, Warszawa 1970.
- Wesołowski M., *Wojownicy cyberprzestrzeni*, „Wyborcza.pl”, 24 czerwca 2012, http://wyborcza.pl/duzyformat/1,127354,12002528,Wojownicy_cyberprzestrzeni.html
- Wichman G. R., *A Brief History of "Rogue"*, 1997, <http://www.wichman.org/roguehistory.html>
- Wilson J. L., *A History of Computer Games*, „Computer Gaming World” 1991, no 88.
- Wittgenstein L., *Wykłady o estetyce*, [w:] *Studia estetyczne*, tłum. P. Graff, Warszawa 1977.
- Wittgenstein L., *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, red. Z. Kuderowicz, Warszawa 1983.
- Wolf M. J. P., *Genre and the Video Game*, [w:] *Handbook of Computer Game Studies*, eds. J. Raessens, J. H. Goldstein, Cambridge, Mass., 2005.
- Wolf M. J. P., *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, New York 2012.
- Worth D., *Beneath the Apple Manor (Manual)*, Reseda 1982.

Dostęp do źródeł internetowych: 27 października 2015 r.

Filmografia

- Ben Hur*, reż. William Wyler, USA 1959.
Conan Barbarzyńca, reż. John Milius, USA 1982.
Desperado, reż. Robert Rodriguez, USA 1995.
Dragonslayer, reż. Matthew Robbins, USA 1981.
Drużyna Pierścienia, reż. Peter Jackson, USA–Nowa Zelandia 2001.
Dwie Wieże, reż. Peter Jackson, USA–Nowa Zelandia 2002.
El Mariachi, reż. Robert Rodriguez, USA 1992.
Fallout: Nuka Break, seria 1, twór. Zack Finrock, USA 2011.
Gra o tron, seria 1–4, prod. David Benioff, D. B. Weiss, USA 2011–2014.
Gwiezdne Wojny, reż. George Lucas, USA 1977.
Hobbit (trylogia filmowa), reż. Peter Jackson, Nowa Zelandia 2012–2014.
Katedra, reż. Tomasz Bagiński, Polska 2002.
The King of Kong: A Fistful of Quarters, reż. Seth Gordon, USA 2007.
Krull, reż. Peter Yates, USA 1983.
Matrix Reaktywacja, reż. Andrew i Laurence Wachowscy, USA 2003.
Matrix Rewolucje, reż. Andrew i Laurence Wachowscy, USA 2003.
Niesamowity Spider-man, reż. Marc Webb, USA 2012.
Obcy – decydujące starcie, reż. James Cameron, USA 1986.
Powrót Króla, reż. Peter Jackson, USA–Nowa Zelandia 2003.
Robin z Sherwood, pomysł. Richard Carpenter, Wielka Brytania 1984–1986.
Rodzina Soprano, twór. David Chase, USA 1999–2007.
Spider-man (trylogia filmowa), reż. Sam Raimi, USA 2002–2007.
Titanic, reż. James Cameron, USA 1997.
Wirtualna wojna, reż. Jacek Bławut, Polska 2012.
The Witcher, CD Projekt RED 2004, http://www.idg.pl/ftp/gry_1961/Wiedzmin.The.Witcher.html
The Witcher – Cinematic Teaser – The Witcher, CD Projekt RED 2007, <https://www.youtube.com/watch?v=LMSstRRVpt6g>
The Witcher 2: Assassins of Kings – Launch Trailer (PC, PS3, Xbox 360), CD Projekt RED 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=HedLjJlSy3Y>
The Witcher 3: Wild Hunt – The Beginning, CD Projekt RED 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=2HGhm0H7d68>
Żywe trupy, seria 1, twór. Frank Darabont, Robert Kirkman, USA 2010.

Ludografia

- 11 bit studios (2014). *This War of Mine* [PC]. Świat : 11 bit studios.
- Almost Human (2012). *Legend of Grimrock* [PC]. USA : Almost Human.
- Area/Code (2009). *Code of Everand* [PC, gra sieciowa]. USA : Area/Code.
- Ascaron (2004). *Sacred* [PC]. USA : Encore.
- Atari (1972). *Pong* [Arkadowa]. USA : Atari.
- Atlus (2007) *Etrian Odyssey* [3DS]. USA : Atlus.
- Bethesda Game Studios (2008). *Fallout 3* [PS3]. USA : Bethesda Softworks.
- Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [PC]. USA : Bethesda Softworks.
- BGR Team (2013). *Baldur's Gate: Reloaded* [PC]. Świat : Samopublikowanie.
- BioWare (1998). *Baldur's Gate* [PC]. USA : Black Isle Studios/Interplay.
- BioWare (1999). *Wrota Baldura* [PC]. CD Projekt (lokalizacja). Polska : Black Isle Studios/Interplay.
- BioWare (2002). *Neverwinter Nights* [PC]. USA : Atari.
- BioWare (2011). *Dragon Age II* [X360]. USA : Electronic Arts.
- Biskup T. (1994). *Ancient Domains of Mystery* [PC]. USA : Samopublikowanie.
- Black Isle Studios (1999). *Planescape: Torment* [PC]. USA : Interplay Entertainment.
- Blizzard Entertainment (1994). *Warcraft: Orcs & Humans* [PC]. USA : Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (1998). *StarCraft* [PC]. USA : Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2002). *Warcraft III: Reign of Chaos* [PC]. USA : Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2012). *Diablo III* [PC]. USA : Blizzard Entertainment.
- Blizzard North (1996). *Diablo* [PC]. USA : Blizzard Entertainment.
- Blizzard North (2000). *Diablo II* [PC]. USA : Blizzard Entertainment.
- Capcom (1987). *Street Fighter* [Arkadowa]. USA : Capcom.
- CD Projekt RED (2007). *Wiedźmin* [PC]. Polska : CD Projekt.
- CD Projekt RED (2011). *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* [PC]. Polska : CD Projekt.
- CD Projekt RED (2015). *Wiedźmin 3: Dziki Gon* [PC]. Polska : CD Projekt.
- Cellar Door Games (2013). *Rogue Legacy* [PC]. USA : Cellar Door Games.
- Cherry W. (1990). *Solitaire* [PC]. USA : Microsoft Corporation.
- Core Design (1996). *Tomb Rider* [PC]. USA : Eidos Interactive.
- Crawford, C. (1985). *Balance of Power* [PC]. USA : Mindscape.
- Crowther W. i Woods D. (1977) *Adventure* [PDP-10]. USA.
- Cutler, A. i Astrand, A. (1990). *Angband* [PC]. USA : Samopublikowanie.
- Cyan Worlds (1993). *Myst* [PC]. USA : Bröderbund Software.
- Cyanide (2012). *Game of Thrones* [PC]. USA : Atlus.
- DCSS Devteam (2006). *Dungeon Crawl Stone Soup* [PC]. USA : Samopublikowanie.
- Digital Illusions CE (2011). *Battlefield 3* [PC]. USA : Electronic Arts.
- Disruptor Beam (2013). *Game of Thrones: Ascent* [Facebook]. USA : Disruptor Beam.
- DMA Design (1991). *Lemmings* [Amiga] USA : Psygnosis.
- DreamForge Intertainment (1993). *Dungeon Hack* [PC]. USA : Strategic Simulations, Inc.
- Dynamix (1993). *Betrayal at Kronedor* [PC]. USA : Sierra On-Line.
- Epyx (1982). *Sword of Fargoal* [C64]. USA : Epyx.
- Eul (2003). *DOTA: Defense of the Ancients* [PC, gra sieciowa]. USA : Samopublikowanie.
- Fredricksen, E. (2002). *Progress Quest* [PC]. USA : Samopublikowanie.
- From Software (2009). *Demon's Souls* [PS3]. USA : Atlus.

- FTL Games (1987). *Dungeon Master* [Atari ST]. USA : FTL Games.
- Gas Powered Games (2002). *Dungeon Siege* [PC]. USA : Microsoft Game Studios.
- Gaslamp Games (2011). *Dungeons of Dredmor* [PC]. USA : Gaslamp Games.
- Gearbox Software (2009). *Borderlands* [PC]. USA : 2K Games
- Gygax, G., Perren, J. (1971) *Chainmail* [Gra fabularna]. USA : Guidon Games.
- Higginbotham W. (1958) *Tennis for Two* [konstrukcja własna]. USA.
- id Software (1993). *Doom* [PC]. USA : id Software.
- id Software (1996). *Quake* [PC]. USA : GT Interactive.
- id Software (1999). *Quake III: Arena* [PC] USA : Activision.
- Infocom (1980). *Zork* [PC]. USA : Infocom.
- Intelligent Systems (1987). *Metroid* [NES] USA : Nintendo.
- Interplay (1985). *Bard's Tale* [Apple II]. USA : Electronic Arts.
- Jackson, S. (2001). *Munchkin* [Gra karciana]. USA : Steve Jackson Games.
- JFK Reloaded* (2004). Traffic Software.
- Koeneke R., Todd J. (1988) *Moria* [PC]. USA : Samopublikowanie.
- Konami (1986). *Castlevania* [NES]. USA : Konami.
- Lawrence D. (1982). *Telengard* [Commodore PET]. USA : Samopublikowanie.
- Linden Lab (2003). *Second Life* [Gra sieciowa]. USA : Linden Lab.
- Lucasfilm Games (1987). *Maniac Mansion* [Apple II]. USA : Lucasfilm Games.
- Mayfield M. (1972). *Star Trek* [HP 2000]. USA.
- McMillen E., Himsel F. (2011). *The Binding of Isaac* [PC] USA : Samopublikowanie.
- Midway Games Chicago (1992). *Mortal Kombat* [Gra arkadowa]. USA : Midway Games.
- Mythos Games (1994). *X-COM: UFO Defense* [PC], USA : MicroProse.
- Namco (1980). *Pac-man* [Arkadowa]. USA : Midway.
- NeocoreGames (2013). *The Incredible Adventures of Van Helsing* [PC]. USA : NeocoreGames.
- Newsgaming.com (2003). *September 12th* [PC]. USA : Newsgaming.com.
- Nintendo EAD Group No. 2. (2006). *Wii Sports* [Wii]. USA : Nintendo.
- Nintendo R&D4 (1985). *Super Mario Bros.* [NES] USA : Nintendo.
- Nintendo R&D4 (1986). *Legend of Zelda* [NES]. USA : Nintendo.
- Obsidian Entertainment (2006). *Newerwinter Nights 2* [PC]. USA : Atari.
- Obsidian Entertainment (2010). *Fallout: New Vegas* (2010). USA : Bethesda Softworks.
- Origin Systems (1981). *Ultima I* [Apple II]. USA : California Pacific Computer Company.
- Parker Brothers (1953). *Hex* [Gra planszowa]. USA: Parker Brothers.
- Pelc J. (1989). *Robbo* [Atari XL]. Polska : LK Avalon.
- Petersen C.T., Lang E.M., French M. i Stone D. (2002). *A Game of Thrones: The Card Game* [Gra karciana]. USA : Fantasy Flight Games.
- Piranha Bytes (2002). *Gothic* [PC]. Polska : CD Projekt.
- Pitts B., Tuck, H. (1971) *Galaxy Game* [PDP-11/20]. USA.
- Playdead (2011). *Limbo* [PC] USA : Playdead.
- Polytron (2012). *Fez* [XBLA] USA : Trapdoor.
- PopCap Games (2001). *Bejeweled* [PC]. USA : PopCap Games.
- PopCap Games (2004). *Bejeweled 2* [PC]. USA : PopCap Games.
- Rabelmind (2006). *Frater* [PC]. Polska : Akella.
- Raven Software (1995). *Hexen: Beyond Heretic* [PC]. USA : id Software.
- Reality Pump Studios (2007). *Two Worlds* [PC]. Polska : SouthPeak Interactive.
- Riot Games (2009). *League of Legends* [gra sieciowa]. USA : Riot Games.
- Rock Band* (2007). Harmonix Music System.
- Rockstar North (2013). *Grand Theft Auto V* [PS3]. USA : Rockstar Games.
- Runic Games (2009). *Torchlight* [PC]. USA : Runic Games.
- Russell S., Graetz M., Wiitanen W., Samson P. i Edwards D. (1962) *Spacewar!* [PDP-1]. USA.
- Sony Online Entertainment (1999). *EverQuest* [Gra sieciowa]. USA : Online Entertainment.
- Square (1990). *Final Fantasy* [NES]. USA : Square.
- Square (1995). *Chrono Trigger* [SNES]. USA : Square.
- Stephenson, M. (1987) *Nethack* [PC]. USA : Samopublikowanie.

- Strategic Simulations (1988). *Pool of Radiance* [PC]. USA : Strategic Simulations.
- Subset Games (2012). *FTL: Faster Than Light* [PC]. USA : Subset Games.
- Szyzyg Engineering (1971). *Computer Space* [Gra arkadowa]. USA : Nutting Associates.
- Team Ico (2001). *Ico* [PS2]. USA : Sony Computer Entertainment.
- Techland (2011). *Dead Island* [PC]. USA : Deep Silver
- Thalion Software (1992). *Amberstar* [Amiga]. Niemcy : Thalion Software.
- Thalion Software (1993). *Ambermoon* [Amiga]. Niemcy : Thalion Software.
- Toy M., Wichman G., Arnold K. (1980). *Rogue* [UNIX]. USA : Samopublikowanie.
- Traffic Software (2004). *JFK: Reloaded* [PC]. USA : Samopublikowanie.
- Traveller's Tales Games (2012). *LEGO The Lord of the Rings* [X360]. USA : Warner Bros Interactive Entertainment.
- Ubisoft Montreal (2007). *Assassin's Creed* [PC] USA : Ubisoft.
- Ultimate Play the Game (1984). *Knight Lore* [ZX Spectrum]. USA : Ultimate Play the Game.
- Wargaming.net. (2011). *World of Tanks* [PC, gra sieciowa]. Polska : Wargaming.
- Whisenhunt G., Wood, R. (1974). *dnd* [PLATO]. USA.
- Whittaker D. (1984). *Lazy Jones* USA : Terminal Software.
- Worth D. (1978) *Beneath Apple Manor* [Apple II]. USA.
- Yu D., Hull A. (2008). *Spelunky* [PC]. USA : Samopublikowanie.
- Zynga (2009). *Farmville* [PC]. USA : Zynga.

Spis tabel i rysunków

Tabele

Tabela 1. Zestawienie popularnych etykiet gatunkowych na platformie Steam	32
Tabela 2. Typologia gatunkowa	90
Tabela 3. Powiązanie funkcjonalnych efektów gatunkowych z funkcjami kognitywnymi w ramach opozycji gra angażująca – nieangażująca	135
Tabela 4. Zestawienie własności <i>roguelike</i> według definicji berlińskiej	164
Tabela 5. Porównanie <i>roguelike</i> i neorogue	172

Rysunki

Rysunek 1. Proces negocjacji etykiety gatunkowej w kinie – wg S. Neale’a (źródło: opracowanie własne)	33
Rysunek 2. Model transmisji gatunkowej (źródło: Dominic Arsenault, <i>Des typologies mécaniques à l’expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo</i> [praca doktorska], 2011, https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_mecaniques_a_l'experience_esthetique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_video , s. 132) ...	34
Rysunek 3. Relacje mimetyczne w konwencji realistycznej i fantasy posttolkienowskiej (źródło: opracowanie własne)	54
Rysunek 4. Reprezentacja graficzna Lemowskiej „osi fantastyczności” (opracowanie własne) ...	56
Rysunek 5. Kontinuum odgrywania roli (źródło: Sonia Fizek, <i>Pivoting the Player. A Methodological Toolkit for Player Character Research in Offline Role-Playing Games</i> [praca doktorska], 2012, s. 54)	95
Rysunek 6. Charakterystyka cRPG (źródło: opracowanie własne)	99
Rysunek 7. Współzależność gatunków tematycznych i cRPG (źródło: Maria B. Garda, <i>Limits of Genre, Limits of Fantasy: Rethinking Computer Role-Playing Games</i> , [w:] <i>Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player</i> , eds. Adam L. Brackin, Natacha Guyot, Oxford 2012, s. 94)	102
Rysunek 8. Typologie funkcjonalne (źródło: opracowanie własne)	106
Rysunek 9. Kontinuum zaangażowania (źródło: Ernest W. Adams, Barry Ip, <i>From Casual to Core: A Statistical Mechanism for Studying Gamer Dedication</i> , „Gamasutra.com”, 5 czerwca 2002, http://www.gamasutra.com/view/feature/131397/from_casual_to_core_a_statistical_php , oprac. Monika Rawska) ...	120
Rysunek 10. Przemiany postaw graczy (źródło: P. Grabarczyk, <i>O opozycji hardcore – casual</i> [przyjęty do druku], „Homo Ludens” 2015, 1 (7))	121
Rysunek 11. Zestawienie mocy obliczeniowej konsol siódmej generacji (źródło: Jesper Juul, <i>A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players</i> , Cambridge 2010, s. 16) ...	123
Rysunek 12. Gry operujące dominantą <i>Diablo</i> (1998–2013) (źródło: opracowanie własne)	169
Rysunek 13. Cykl życiowy gatunku (źródło: Daniel Cook, <i>The Circle of Life: An Analysis of the Game Product Lifecycle</i> , „Gamasutra.com”, 15 maja 2007, http://www.gamasutra.com/view/feature/1453/the_circle_of_life_an_analysis_of_php , s. 2, oprac. Monika Rawska)	175

Indeks

A

AAA (etykieta) 35, 124, 135, 142, 145, 174, 184
Aarseth Espen 14, 16, 19, 25, 32, 86-88, 98
Adams Ernest 89-91, 111, 116-121, 128-129
adaptacja 16, 39, 64, 65, 68, 69, 70, 141, 143, 144, 145, 151, 152, 153, 162, 187, 188, 192, 193
Adventure (gra) 77-78, 112, 126, 161-162, 172, 185
Almost Human (studio) 179-187
Altman Rick 24, 33
Android (system operacyjny) 162, 189, zob. też: gra mobilna
angażujący zob. gra angażująca
Apple 123, 163
archeologia (mediów) 76-79
Arsenault Dominic 23, 28-30, 34-35, 106, 131, 166
ASCII 78, 162, 164, 166, 168, 172, 177
Assassin's Creed (seria) 135, 156, 158
Atari 18, 37, 74-75, 124, 155, 184, 196
Attebery Brian 41, 43, 45-48, 49
auralizacja 65, 66
automat (do gier) 74, 75, 76, 83, 112, 125, 184
awatar 94, 96, 97, 127, 129, 153, 162, 166, 168, 193

B

Babbage Charles 73-74
Baer Ralph H. 75, 184
bajka 47, 56, 58, 143
Baldur's Gate (gra) 85, 93, 145, 186
Bartle Richard 118, 129
Barton Matt 79-82, 93, 128, 139
baśń 31, 40, 43, 44, 45, 47, 51, 52, 55, 56, 58, 60, 63, 143, 157

Bejeweled (seria) 125, 132
Benioff David 69, 187
Bethesda (studio) 80, 81, 96, 141, 144, 158
BioWare (studio) 85, 93, 145, 153
Björk Staffan 88
Blanchet Alexis 23
Blizzard 82, 87, 101, 119, 127-28, 142, 153, 163, 167-171, 174
Bławut Jacek 117
Bogost Ian 26, 76, 88-89, 197
Bolter David 18, 65
Borges Jorge Luis 42, 185
Boyer Steven 128
Brevik David 167-168
Brunetière Ferdinand 24
Bushnell Nolan 75-76, 124, 184

C

Caillois Roger 13, 27, 43-45, 48, 49, 55, 94, 97
Call Joshua 25, 27
casual 26, 32, 106, 110, 111, 120, 121, 126, 129, 131, 134, 173, 196
casual game zob. gra nieangażująca
casual gamer zob. gracz nieangażowany
Casual Revolution 110, 121-125, 126, 130, 134
CD Projekt 62, 65, 81, 96, 139-142, 145, 148-151, 152-158
Clute John 43-44, 49
Commodore 80, 113, 163
Consalvo Mia 87
Cook Daniel 175-176
Costikyan Greg 88
Crawford Chris 83-84, 85
Crowther Will 77-78, 112, 161
cRPG (*computer Role-Playing Game*) 9-11, 19, 26-28, 30, 35, 37, 73-103, 109,

125, 127-130, 132, 135-137, 139,
140-142, 144-145, 153-154, 156-
157, 159-160, 162, 163, 166-171,
179-182, 186-188, 191, 193, 194,
195-197
cRPG (klasyczne) 79-83, 101, 103, 109, 128,
135, 137, 168, 179, 180, 186, 191

D

deinteraktywizacja 65-66, 187
demoscena 113-114, 182
deskrypcja 65-66, 144
Diablo (seria) 34, 82, 101, 127-128, 142,
153, 163, 167-171, 174-175, 177
DiGRA (*Digital Games Research Associa-
tion*) 13-14, 17
dominanta 100, 160-161, 168-171, 172,
174, 182, 183, 185
Doom (gra) 88-89, 160
dystrybucja (gier) 31, 34, 35, 85, 116, 117,
140, 188, 196
dungeon crawler 159, 160, 176-177
Dungeon Master (gra) 127, 169, 179-187
Dungeons & Dragons (gra) 78, 80, 91, 102,
136, 149, 161, 171, 181, 195

E

e-sport 119, 121, 130
Eco Umberto 168, 193
efekt gatunkowy **28-31**, 36, 38, 41, 57, 63-
66, 87, 99-101, 106, 108, 134-137,
153-158, 161, 181
ekonomia (gry) 26, 89-91, 99, 100, 165,
170, 171
eksploracja (świata gry) 101, 103, 136, 164,
165, 180, 182
estetyka gry 10, 33, 65, 81, 89, 100, 118,
159, 163, 172, 176, 184-185, 189, 197
etykieta gatunkowa 28, **30-32**, 33, 35, 36,
37, 38, 40-42, 64, 76, 77, 80, 83-86,
94-95, 98, 101, 103, 106-108, 125,
130, 134, 139, 151, 153, 159, 172,
173, 182, 196-198
euhemeryzacja 143-144

F

fabuła (gry) 19, 27, 36, 66, 89, 99, 100, 111,
127, 132, 152, 153, 155, 156, 157,
161, 168, 169, 171, 191, 193, 196
Facebook 189, 190, 194
fairy-tale 47, 51-53, 71
Fallout (seria) 81, 132, 186-187
familiaryzacja 55, 59-60, 130, 144
fan 10, 52, 62, 69, 98, 102, 117, 125, 130,
132, 141, 151, 152, 154, 157, 164,
170, 171, 172, 177, 179, 182, 186,
187, 189, 192-195
fantasy (definicje) 39-43, 53-58, 62-64, 139
fantasy 9-11, 26-28, 32, 37, **39-71**, 78-79,
82, 85, 86, 89, 97, 100-103, 109, 110,
128, 135, 136, 139-145, 148, 149,
151, 153-158, 160, 161, 166, 170-
174, 176, 177, 179, 181-183, 187,
192-194, 195-197
fantasy immersyjne 58-60, 144
fantasy portalowo-misyjne 58-60
fantasy posttolkienowskie 40, 42, 54, 64,
71, 102, 139, 149, 158, 171
fantasy transmedialne 9, 11, 26, 37, 64-71,
182, 187
Ficek-Madej Anna 81, 93, 98
fikcyjne światy 39, 46, 47, 48, 55, 58, 60, 61,
102, 133, 144, 152, 188, 193
Filiciak Mirosław 9, 17, 67, 186
film 10, 17, 18, 21, 23, 26, 28, 29, 33, 35, 36,
37, 39, 42, 61, 64-69, 71, 77, 81, 86,
88, 89, 102, 105, 123, 125, 141, 144,
145, 151-154, 157, 158, 160, 174,
176, 181, 186, 187, 189, 192, 193
filmoznawstwo 15, 17, 20, 21, 23, 24, 26,
30, 33, 35, 77, 86, 105, 106, 140, 184
Fizek Sonia 95-97, 108
fizyka (gry) 16, 26, 89, 90-91
forum internetowe 35, 99, 118, 154, 157,
191
fotorealizm 114, 118, 184, zob też. realizm
Fowler Alastair 23-24, 28, 79-80, 159-160
FPS (*First Person Shooter*) 27, 32, 84, 89,
95, 125, 129, 145, 160, 182, 196

- franczyza (medialna) 64-65, 71, 140-141, 145, 151-153, 167-169, 177, 187-189, 193-194
- Frasca Gonzalo 16, 109
- fuzja gatunkowa zob. modele fuzji gatunkowej
- ## G
- Game of Thrones: Ascent* (gra) 11, 179, 187-194
- game studies* 14-15
- Garriott Richard 93, 112
- gatunek (definicje) 19-25, 41, 80, 88
- gatunek funkcjonalny 11, 25-27, 32, 36-38, 82, 103, **105-137**, 166, 172, 173, 179, 194
- gatunek ludyczny 11, 25-27, 27, 28, 30, 32, 37-38, **73-103**, 105, 108, 109, 119, 124, 126, 127, 134, 142, 154, 166, 172, 173, 179, 183, 193
- gatunek tematyczny 11, 25-27, 28, 32, 36, 37-38, **39-71**, 86, 89, 93, 97, 100, 101, 102, 105, 109, 124, 132, 134, 135, 139, 141, 152, 154, 156, 166, 169, 170, 172, 173, 174, 179, 189, 193
- Gaudreault André 18, 75, 101
- genologia 10, 19, 20, 21, 23, 25, 30, 31, 32
- Gilbert Ron 126
- glokalizacja 11, 42, 145-151
- GOG.com (platforma dystrybucji) 140
- Gothic* (seria) 82
- gra (definicje) 15-19, 25
- gra angażująca 10, 26, 32, 105, 107, 110, 118, 123, 129, **131-135**, 137, 172, 180, 181, 191, 194, 196-197
- gra arkadowa 74-76, 82, 83, 112, 124, 125, 126, 184, 186, 195
- gra bitewna 92, 181
- gra cyfrowa 13-19, 23, 29, 76, 77, 83, 87, 94, 110, 112, 162, 195, 198
- gra edukacyjna 26, 108-110
- gra fabularna 32, 73, 78, 80, 82, 84, 85, 90, **91-93**, 95, 96, 97, 99, 102, 103, 128, 136, 139, 144, 160-163, 172, 177, 181, 187, 188, 195, 196
- gra głównego nurtu 30, 35, 85, 118, 124, 130, 135, 142, 145, 174, 184, 185
- gra karciana 122, 134, 162, 163, 173, 177, 188
- gra logiczna 27, 89, 125
- gra mobilna 14, 140, 189
- gra nieangażująca 26, 32, 106, 107, 110, 120, 125, 126, 129, **131-135**, 137, 172, 173, 180, 189, 190, 191, 192, 196
- gra niezależna 35, 85, 86, 118, 140, 167, 172-176, **182-185**, 194, 196-197
- Gra o tron* (cykl powieściowy) zob. *Pieśni Lodu i Ognia*
- Gra o tron* (gry) 11, 179, 187-194, 196, zob. też: *Game of Thrones: Ascent*
- Gra o tron* (serial telewizyjny) 69, 187-189, 192, 193, 194
- gra paragrafowa 95, 161
- gra planszowa 13, 16, 26
- gra poważna 26, 32, 106-110, 137
- gra przygodowa 29, 77, 83, 84, 85, 86, 89, 91, 95, 112, 126-128, 145, 161, 173, 174, 188
- gra rozrywkowa 23, 26, 64, 106-110, 137
- gra sieciowa 32, 77-78, 85-86, 93, 95, 96, 98, 109, 119, 129, 136, 168, 190, 191, 193, 197
- gra sportowa 76, 84, 85, 90, 111, 130
- gra strategiczna 13, 26, 27, 83, 84, 85, 89, 90, 110, 141, 167
- gra tekstowa 78, 79, 126, 133, 161, 162
- gra telewizyjna 74, 76, 112
- gra wojenna 83, 84, 111, 130, 134
- gra wyścigowa 83, 84, 85, 89, 124, 130, 136
- gra zręcznościowa 83, 133
- Grabarczyk Paweł 26, 61, 106, 114, 121, 122, 125, 131-135, 179, 183, 190
- gracz autentyczny 103, **112-116**, 117, 121, 124, 130, 135, 137, 196
- gracz implikowany 98, 183
- gracz niezaangażowany 27, 106, 110, 111, 116, 117, 119, 121, 122, 124, 128, 129, 130, 131, 132, 134, 173, 188, 189, 194, 196

gracz wywrotowy 98
 gracz zaangażowany 27, 32, 62, 81, 103,
 106, 110, 111, 115, **116-121**, 123,
 124, 127, 128, 129, 130, 131, 132,
 135, 136, 137, 157, 180, 182, 185,
 186, 187, 194, 196
 Grant Barry Keith 105
 groźnawstwo 15, 17, 25, 86, 197
 Grusin Richard 18, 65

H

habitus 103, 114-115, 130, 134, 185, 194,
 196
hack'n'slash 127-128, 144, 154, 160, 164,
 165
 haker 112, 126, 161, 182
 Halliwell Stephen 61
hardcore 9, 26, 32, 103, 106, 110, 111, 120,
 121, 125, 129, 130, 134, 135, 137,
 195
hardcore game zob. gra angażująca
hardcore gamer zob. gracz zaangażowany
 Harry Potter (uniwersum) 45, 68, 69, 71
 HBO (stacja telewizyjna) 69, 187-189, 192,
 193, 194
 Holopainen Jussi 88
 horror 26, 32, 44, 45, 55, 82, 110, 127, 133,
 141, 153, 154, 156, 166, 167, 169, 186
 horyzont oczekiwań 28, 36-37, 81, 87, 151,
 153, 156, 197
 Huizinga Johan 13, 94, 107, 109, 136

I

id software 87-88, 160
 immersja 18, 67, 93, 114, 155, 158
indie zob. gry niezależne
 Infocom 126-127
 interaktywizacja 65-66, 70, 140, 188
 interaktywny 17, 18, 65, 66, 70, 77, 81, 82,
 83, 86, 87, 94, 123, 132, 134, 140,
 144, 145, 161, 165, 187, 188, 195,
 197
 interfejs 9, 67, 69, 75, 77, 78, 80, 87, 117,
 124, 126, 127, 133, 162, 169, 179,
 190, 194, 197

iOS (system operacyjny) 162, 189, zob. też:
 gra mobilna
 Iwiński Michał 149

J

Jackson Peter 39, 67-69, 71, 144, 152-153,
 158, 192
 James Edward 42
 jądro prototypu (gatunku) 41, 53, 81,
 143-144
 Jenkins Henry 17, 64
 Jerz Dennis G. 78
 jRPG 10, 32, 82, 122, 197
 Juul Jesper 16, 19, 27, 110-111, 115, 120,
 122, 124, 128, 134, 173, 176,
 185-186, 194

K

kanon 11, 40-41, 84, 85, 100, 101, 128, 143,
 151, 156, 164, 192, 193
 Karhulahti Veli-Matti 198
 Kennick William 22
 Kickstarter 187
 King Geoff 23
 Kirkpatrick Graeme 113-115
 klasyczne (gry) 32, 79-83, 101, 103, 109,
 115, 119, 124, 128, 132, 134, 135,
 137, 140, 159, 166, 167, 168, 174,
 176, 177, 179, 180, 186, 191
 Klevjer Rune 19, 130, 197
 Kluszczyński Ryszard W. 17
 Kłoskowska Antonina 114
 komiks 26, 64, 65, 69, 109, 152, 195
 kontroler 83, 122, 135
 kryminał 9, 26, 27, 45, 56, 143
 Krzywinska Tanya 23
 kulturoznawstwo 17, 70

L

Legend of Grimrock (gra) 11, 179-187, 194
 Lem Stanisław 40, 42, 44, 47, 51, 55-58, 61,
 63, 71
 Lessard Jonathan 112, 126, 128
let's play 181

- literatura 9, 10, 18-25, 39-46, 48-55, 58, 60, 62-68, 70, 71, 92, 95, 102, 108, 115, 128, 136, 139-144, 150, 151, 158, 159, 186, 188, 192, 195
- literaturoznawstwo 20, 21, 23, 25, 39, 40, 44, 51, 53, 140, 168
- lokalizacja (gier) 78, 145-151, 158
- lokalne historie gier 82, 83, 85, 99, 113, 139, 145, 196
- ludologia 14, 16, 25, 86, 87, 96
- Lundgren Sus 88
- M**
- Madej Michał 81, 93, 98
- Majkowski Tomasz Z. 39, 41, 43, 45, 48, 51, 53-54, 57, 60, 62-63, 142-143
- malarstwo 59, 64, 66, 70, 195
- Maniac Mansion* (gra) 126-127
- Martin G.R.R. 41, 62, 69-70, 143, 156, 158, 187-188, 192-193
- Matrix* (uniwersum) 64, 159
- mechanika (gry) 16, 19, 26, 66, 76, 81, 86, 88, 89, 91, 96, 98, 100, 109, 124, 127, 134, 155, 161, 165, 169, 170, 174, 177, 179, 183, 184, 185, 190, 191
- medioznawstwo 15, 66
- Menard Pierre 185
- Mendlesohn Farah 42, 52-54, 58, 60, 144, 150
- Microsoft 122, 123, 147
- mit 43-48, 50-51, 53, 55, 58, 61, 76, 97, 103, 143, 144, 148, 149
- Mittell Jason 30
- MMO (*Massively Multiplayer Online*) 32, 85-86, 95, 96, 109, 119, 190, 197, zob. też: gra sieciowa
- model fuzji gatunkowej 10, 11, 27-28, 38, 84, 87, 101-103, 135, 139, 167, 173, 187, 193, 196-197
- modowanie (gier) 32, 89, 96, 117, 119, 186-187
- monogeneza (gatunku) 159-160
- Montfort Nick 76, 197
- Morris David 91-92
- Morris William 52-53
- Mortensen Torill 94-95
- MUD (*Multi-User Dungeon*) 77, 93, 95, 129, 133
- Muggleton David 115
- muzyka 64, 66, 69, 88, 89, 111, 115, 121, 131, 146, 156, 172, 184, 192
- N**
- narracja 16, 19, 25, 37, 44, 47, 51, 54, 57, 62-64, 69, 70, 78, 79, 85, 86, 89, 90-92, 114, 118, 120, 123, 126, 132, 140, 142, 145, 152, 154, 156-161, 170, 171, 187, 191-193
- narratologia 14, 16, 17, 18
- Neale Steve 21, 30, 33, 35-37, 77
- neoformalizm 160
- NeoGAF (forum) 35, 99, 118, 154
- neorogue 31, 172-177
- Newman James 87, 117
- Nintendo 16, 111-112, 121-124, 126-127, 129, 130, 180
- noir* 88, 89, 105, 151, 172, 176
- O**
- odgrywanie roli 90, 94-98, 99, 101, 103
- opowiadanie transmedialne 17, 64, 189, 193
- Oświecenie 23, 43, 44, 46, 48-49, 49-51
- P**
- Pac-man* (gra) 87, 112, 124,
- parateksty 11, 30, 36, 107, 118, 151, 153, 193
- PC (platforma) 84, 92, 101, 126, 129, 130, 133, 149, 157, 189, 197
- PEGI (rating wiekowy gier) 29, 111, 150
- Pieśni Lodu i Ognia* (cykl powieściowy) 41, 69-70, 156, 187-189, 192
- pixel art* 32, 185
- Platon 60-61
- Playstation 122, 123, 149, 189
- Pong* (gra) 18, 74-76, 195
- Pool of Radiance* (gra) 80-82

postać (grywalna) 18, 26, 30, 90, 92-101, 103, 117, 129, 133, 136, 153, 154, 155, 161, 162, 164-168, 171, 174, 175, 180, 190, 191
 Prajzner Katarzyna 15, 18, 19, 25, 67, 133
 prasa growa 34, 35, 80, 84, 113-117
 preferencja medialna 152
 prerafealicy 59, 60, 70
 proceduralność 161, 162, 163, 168, 171, 177
 przestrzeń (gry) 26, 87, 133, 136, 137, 153, 180, 181
 Przyłipiak Mirosław 20
 PTBG (Polskie Towarzystwo Badania Gier) 14
 Pustowaruk Marek 46, 63, 142
 Pym Anthony 146-148

R

realizm 42, 43, 49, 54-58, 60-62, 63, 66, 67, 71, 91, 114, 118, 123, 145, 158, 184
 realizm własności 60-62, 66, 67, 71, 145, 158
remake 168-169, 174, 177, 186
 remediacja 10, 18, 65, 70, 73, 76, 80, 92, 93, 102, 177, 181
 retro 32, 172-174, 176, 181, 182, 184, 185
 retrogranie 117-119
 Robertson Roland 42, 146, 147
roguelike 11, 31, 85, 86, 159-177, 183, 191, 196, zob. też: neorogue
 rozwijanie postaci 93, 98-101, 103, 162, 168, 171
 RPG zob. gra fabularna (nie cyfrowa), cRPG (cyfrowa)

Q

Quake (gra) 87, 89

S

Sacred (seria) 168, 170
 Salen Katie 118
 salon gier 76, 112, 124, 126
 Sapkowski Andrzej 40, 41, 53, 60, 62, 65, 136, 140-145, 148, 149-152, 154-156

Schaeffer Jean-Marie 21, 25, 106
 Schwartz Ronald 176
 science-fiction 26, 27, 37, 39-45, 48, 55-57, 61-63, 71, 102, 110, 111, 127, 142, 160, 170, 171, 186, 189
serious game zob. gra poważna
 silnik gry 80, 88-89, 153, 156, 157, 160, 165, 170, 186, 187
 Sitarski Piotr 13, 66, 75, 172
 Skwarczyńska Stefania 20, 22, 24, 108
 Sony 122, 123
speedrun 117, 128
 Stableford Brian 59
 Starożytność 29, 42, 43, 50, 73, 75, 107
 Stasieńko Jan 25, 97
 Steam (platforma dystrybucji) 31, 32, 35, 85-86, 140, 182
 Super Mario Bros (gra) 16, 122
 Surdyk Augustyn 14
survival horror 133, 141, 166, 167
 symulacja 16, 26, 66, 73, 75, 85, 90, 93, 98, 109, 111, 130, 136, 157, 158
 system rozrywkowy 64, 136, 188, zob. też: franczyza medialna
 Szeja Zygmunt 92

Ś

śmierć nieodwracalna (tzw. *permadeath*) 161-165, 167, 168, 173, 174, 175, 177, 191
 Średniowiecze 41, 43, 48, 52, 61, 62, 63, 109, 136, 145, 155, 156

T

teatr 95-96, 145, 195
 telegraf 198
 telewizja 9, 10, 30, 37, 64, 69, 70, 141, 184, 188, 192, 193
The Binding of Isaac (gra) 35, 86, 133, 173, 174, 176, 183
The Elder Scrolls (seria) 80, 85, 96, 141, 144
 Todorov Tzvetan 23, 25, 53, 87
 Tolkien J.R.R. 39-71, 78, 79, 100, 102, 128, 133, 139, 142-144, 149, 151, 152,

- 157, 158, 171, 181, 187, 188, 192,
195
- Tramiel Jack 113
- transmedialność 9, 16, 17, 18, 26, 37, 39,
64, 65, 70, 71, 91, 141, 150, 151, 152,
153, 158, 160, 182, 187, 188, 189,
193, 196
- transmisja gatunkowa 33-38, 83, 106, 135,
153
- U**
- Urbańska-Galanciak Dominika 105
- V**
- Voorhees Gerald A. 25, 27
- W**
- warstwy gatunkowości 11, 19, 25-27, 28,
30, 31, 32, 36, 37, 38, 39, 64, 68, 86,
93, 100, 105, 107, 109, 132, 134, 141,
142, 152, 154, 161, 166, 169, 170,
173, 179, 189, 195-197
- Weiss D.B. 69, 187
- western 9, 18, 26, 77, 143, 155
- Whitlock Katie 25, 27
- Wichman Glenn R. 161
- Wiedźmin* (cykl powieściowy) 40, 62, 70,
141, 142, 143, 144, 150-151, 152
- Wiedźmin* (film) 65, 68, 70, 141
- Wiedźmin* (gry) 9, 11, 13, 62, 64, 69, 70, 81,
86, 96, 139-158, 168
- Wiedźmin* (opowiadanie) 40, 65, 70, 142,
155
- wirtualna kamera 26, 65, 87
- Wittgenstein Ludwig 13, 15, 22, 159
- wizualizacja 65-66, 192
- Władca Pierścieni* (gry) 152
- Władca Pierścieni* (powieść) 39, 40, 42, 44,
46, 47, 49, 53, 59, 68, 69, 78, 100,
143, 149
- Władca Pierścieni* (trylogia filmowa) 39,
67-69, 71, 144, 152-153, 158, 188,
192
- Wolf Mark J.P. 23, 51-52, 65-66, 86
- X**
- Xbox 122, 123, 141, 149, 157, 189
- Z**
- zaangażowanie kognitywne 26, 131-135,
137, 179, 180, 194, 196
- zaangażowanie kulturowe 112-121, 133,
134, 151, 187, 196
- Zielinski Siegfried 74, 163
- Zimmerman Eric 17, 118
- zwiastun (gry) 36, 69, 153-158
- Zynga (studio) 98, 109, 189

