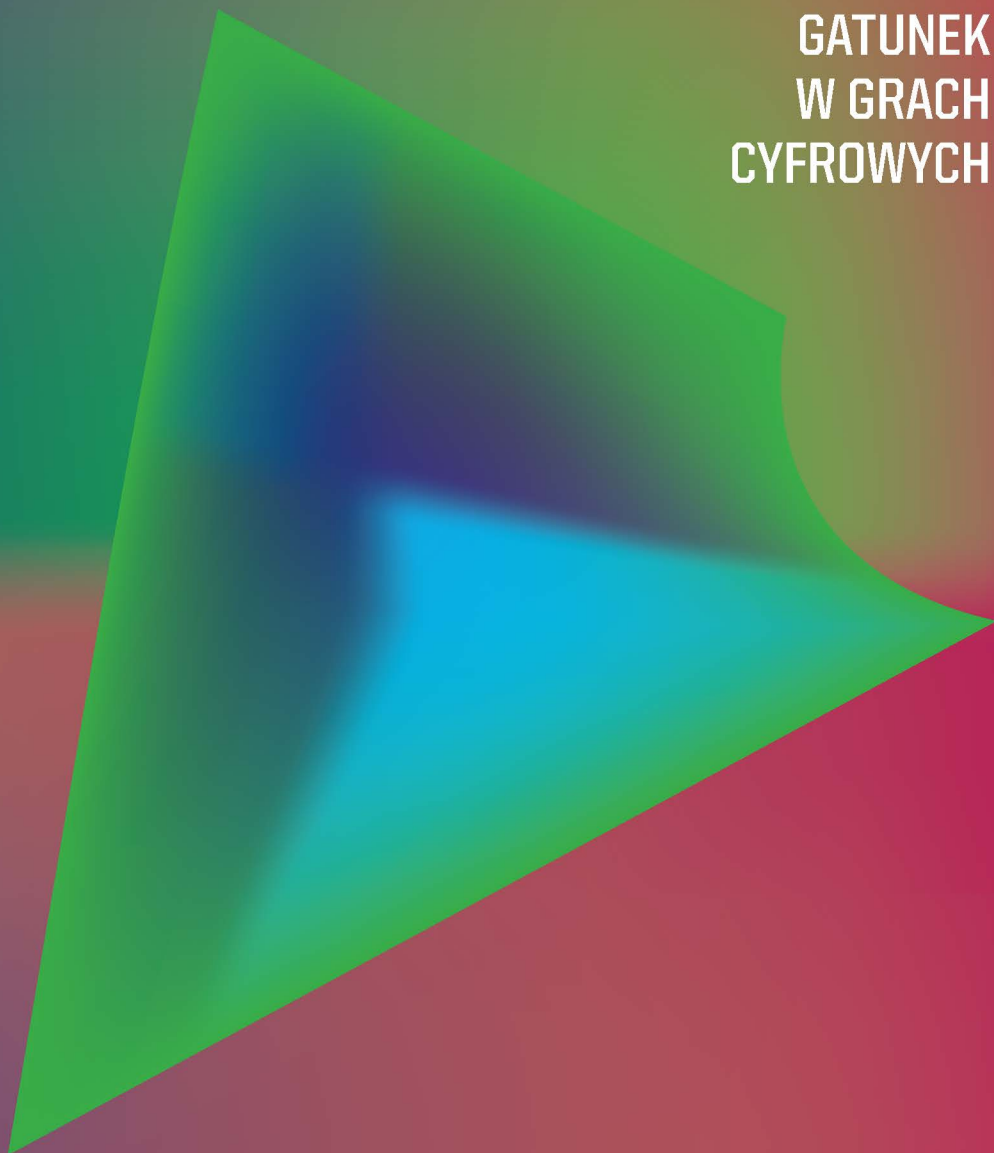


MARIA B. GARDA

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

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 Sitarskiemu, 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 najdłuższej 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, arkadowe 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 médias*, „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 *stricte* 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.