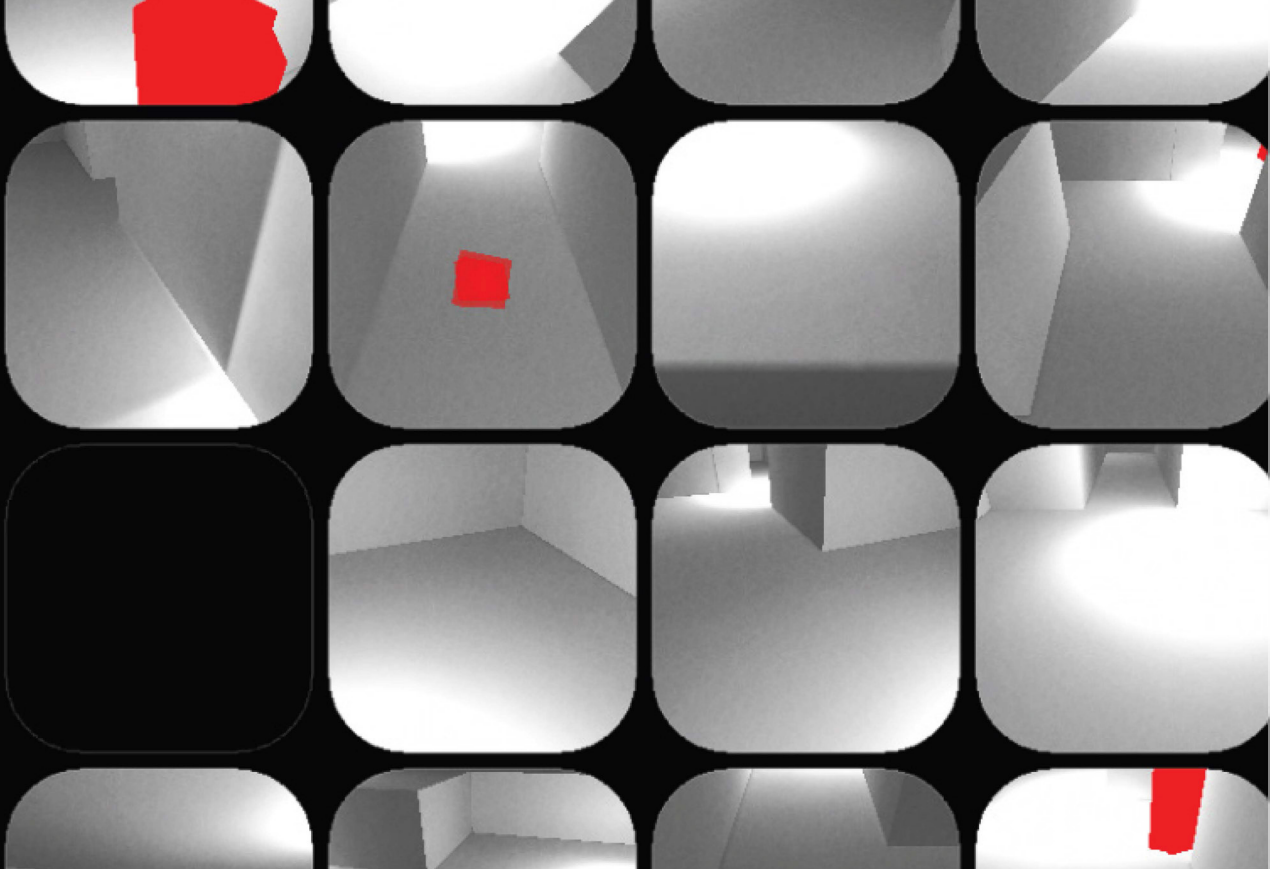




Replay

The Polish Journal of Game Studies

Replay – The Polish Journal of Game Studies (ISSN: 2391–8551) is devoted to interdisciplinary study of games, gaming, and gamers. We publish original research results conducted from different perspectives – cultural, sociological, and philosophical among others, with a strong focus on the history of digital games. We wish to develop a common language digital games scholars could use independently from the perspectives they employ. For this reason, we also welcome papers concerning the typology of digital games and its corresponding terminology. The journal publishes papers both in Polish and English.

Kolegium redakcyjne/Editorial Board

Redaktorzy założyciele/Founding Editors: Maria B. Garda, Paweł Grabarczyk

Redaktor naczelny/Editor-in-Chief: Paweł Grabarczyk

Zastępczyni redaktora naczelnego/Deputy Editor-in-Chief:

Dominika Staszenko-Chojnacka

Członkowie redakcji/Editorial Board Members

Stanisław Krawczyk, Magdalena Kozyra,

Aleksandra Prokopek, Marcin M. Chojnacki

Sekretarz redakcji/Editorial Secretary: Maria Łukomska

Rada naukowa/Academic Advisory Board:

Przewodniczący/Chairman:

dr hab. prof. UŁ Piotr Sitarski

Członkowie/Members:

prof. dr hab. Ryszard W. Kluszczyński (University of Lodz)

dr hab. prof. SWPS Mirosław Filiciak (University of Social Sciences and Humanities)

Graeme Kirkpatrick, Ph.D. (University of Manchester)

Jaakko Suominen, Ph.D. (University of Turku)

Melanie Swalwell, Ph.D. (Flinders University)

Maria B. Garda, Ph.D. (University of Turku)

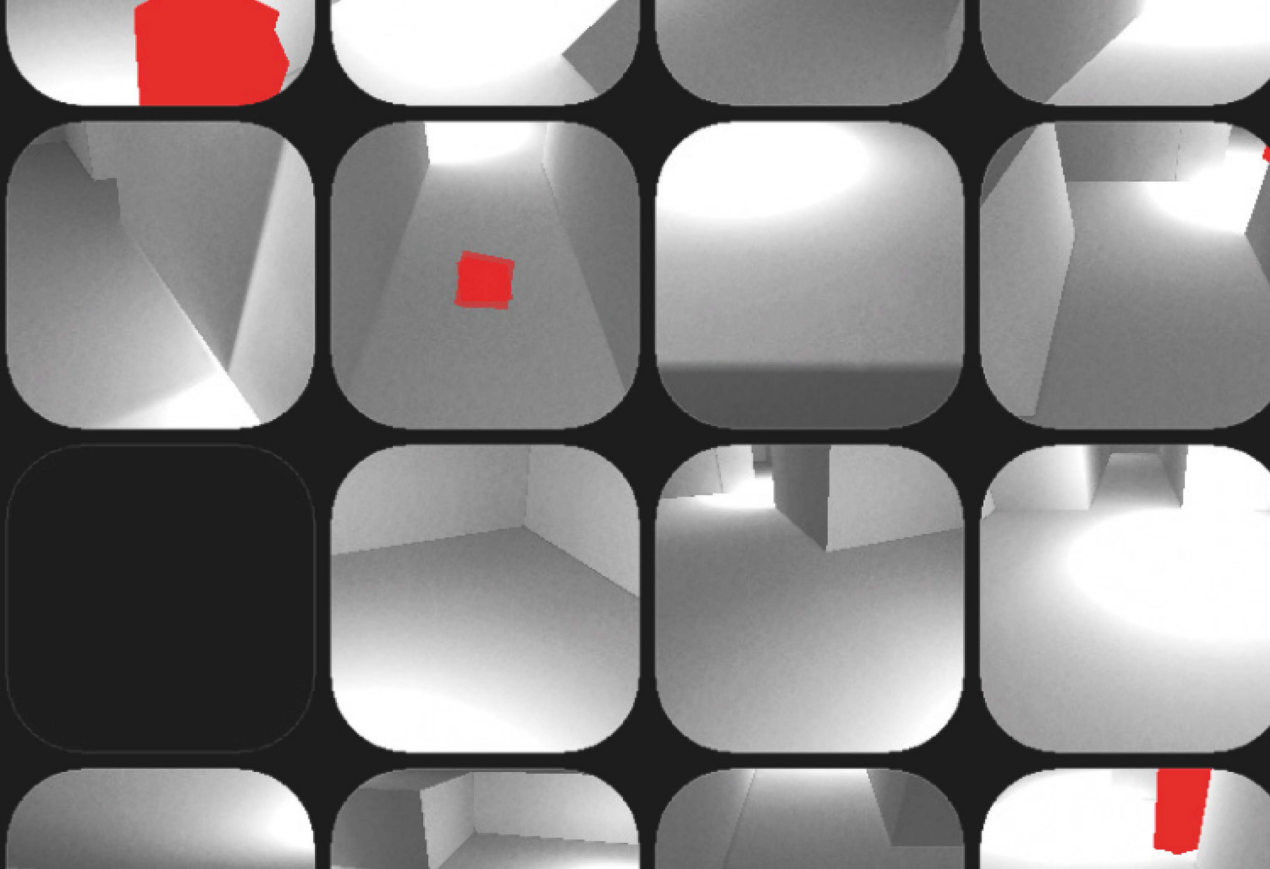
Adres redakcji/Editors address:

Katedra Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej

Wydział Filologiczny, Uniwersytet Łódzki

90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

www.replay.uni.lodz.pl



Replay

The Polish Journal of Game Studies

Numer 1(10) 2023

Issue 1(10) 2023

Dominika Staszenko-Chojnacka – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny
Katedra Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej, 90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

Redaktor inicjujący/Initiating Editor:
Sylvia Mosińska

Korekta techniczna/Proofreading:
Elżbieta Rzymkowska

Projekt okładki/Cover:
Łukasz Orzechowski

Redakcja językowa/Language Consultant:
Wojciech Szymański

Opracowanie graficzne i skład/Graphical coverage and composition:
Agent PR

Ilustracja na okładce pochodzi z gry „Rybczynski” (2014) autorstwa Piotra Iwanickiego
Cover art is taken from the video game “Rybczynski” (2014) by Piotr Iwanicki

Font tytułowy/Title font:
Tyler Dunn

© Copyright by Authors, Łódź 2023

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2023

ISSN 2391-8551
e-ISSN 2449-8394

Wydanie I. W.11255.23.0.C
Ark. wyd. 5,0; ark. druk. 5,625

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego
90-237 Łódź, ul. Jana Matejki 34A
www.wydawnictwo.uni.lodz.pl
e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl
tel. 42 635 55 77

Spis treści / Contents

Filip Jankowski

**Ludic *Don Quixotes* Rewritten: Hobbyist French Game Ports
as the Reconstructions of Former Game Culture** 7

Anna Krakowiak

**Edukacyjne gry wideo w perspektywie kulturotwórczej
na przykładzie serii „Komputerowej Gratki 3D”** 21

Jakub Ziółkowski

Nostalgiczna twórczość fanowska. Wyjaśnienie kategorii *demake* 31

Emilia Mazur

Zamieszkując inne ciała – zwierzęce postaci i awatary 57

Marcin M. Chojnacki

**Recenzja książki Justyny Janik *Gra jako obiekt oporny.
Performatywność w relacji gracza i gry cyfrowej*, Wydawnictwo
Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2022** 79

Filip Jankowski* 

Ludic *Don Quixotes* Rewritten: Hobbyist French Game Ports as the Reconstructions of Former Game Culture

Abstract

In scientific discourse, high-budget remakes of classic digital games have been claimed as the purest examples of “retrospective nostalgia” on part of players and developers. This article aims to rehabilitate the remake and demake hobbyist development as a historical practice, reinstating the former game culture instead of simply thriving on players’ nostalgic feelings. Citing examples of Hervé Monchatre, Dominique Pessan, and the Abandonware France organization, the author shows different methods of the same practice – porting French 8-bit retro games into other 8-bit gaming platforms. The indicated retro game ports are more than instances of “retrospective nostalgia.” While their development seems *l’art pour l’art*, they nevertheless raise historical awareness about the former game culture.

Keywords: Hobbyist games, French digital games, game culture, historical heritage, video game nostalgia

* Jagiellonian University, Faculty of Management and Social Communication, <https://orcid.org/0000-0001-5178-2549>, e-mail: filip.jankowski@uj.edu.pl

Introduction

In a short story *Pierre Menard, Author of the Quixote* by Jorge Luis Borges, the titular fictional author re-writes a classic Spanish novel *Don Quixote* by Miguel Cervantes. Borges describes Menard's intention to follow the writing method developed by Cervantes strictly: "Being, somehow, Cervantes, and arriving thereby at the Quixote – that looked to Menard less challenging (and therefore less interesting) than continuing to be Pierre Menard and coming to the Quixote through the experiences of Pierre Menard" (Borges 1939/1998, p. 91).

In the field of digital games, there are numerous Pierre Menard-like copyists creating their versions of *Don Quixote*. Much attention has been devoted to remakes and fan modifications of AAA games for the newest-generation gaming platforms in the last decade (Garda 2013; Hoch 2020; Plunkett 2016). However, the luxury of being remade and remastered concerns only mainstream digital games that are already successful in their "raw" versions (Khan 2020). Such games as *Final Fantasy VII: Remake* (Square Enix 2020) and *Resident Evil: Remake* (Capcom 2015), entirely re-created by large development groups, are indicated as examples of "restorative nostalgia" – the term used by Maria Garda after Svetlana Boym (2008, p. 13) and referred to in numerous texts afterwards (see Ahm 2021; Grabarczyk 2020; Ivănescu 2019, pp. 11–15). Garda (2013) suggests that restorative nostalgia involves "large companies in the media industry . . . [that] live on their heritage and legacy by developing media franchises based on nostalgia and continuity of their classical series" (p. 2), and that their attempts to restore old games are futile, as "a complete restoration is never possible" (p. 4). Likewise, Robin J.S. Sloan (2016, pp. 39–41) argues that a "nostalgic game" (for example, a remake) can be read positively only when it critically re-examines its sources of inspiration without attempting to restore them; that is, the only sensible retro games are self-reflexive "games-on-games" like *Braid* (Blow 2008), a pastiche of *Super Mario Bros* (Miyamoto 1984). Garda (2013) labels such a phenomenon as "reflective nostalgia," which "restores nothing" but triggers the positive process of cultural remembrance (p. 4). Moreover, scholars like Paweł Grabarczyk (2020) even equate restorative nostalgia with "nostalgia *per se*" (p. 55).

On the other hand, Péter Kristóf Makai, commenting on Boym's dualistic construct, argues that the division between restorative and reflective nostalgia is arbitrary. Makai (2018) ironically says: "there's bad nostalgia and there's good nostalgia, and we know which is which" (p. 125). He also reminds us that "nostalgia is hardly the melancholic, narcissistic, or individualising menace that it is portrayed as" (p. 126). Nostalgia in games does not stem from conservative or conservationist values; it is part of human – whether personal or collective – experience (p. 125). Indira Neill Hoch (2021), using the examples of *Final Fantasy VII: Remake* and *Yakuza Kiwami* (Ryu Ga Gotoku Studio 2002), demonstrates that remade games

may fulfill “both simultaneously restorative and reflective” purposes (Hoch 2021, p. 74). Moreover, Hoch (2021) stresses that “it is also unfair to attribute the creative effort of the human beings who worked on the games’ development to solely profit seeking motives” (p. 65).

Likewise, Kristian Redhead Ahm (2021) distinguishes three player types based on interviews with Danish retrogamers: amateur archaeologists, amateur art historians, and techno-historians. Amateur archaeologists focus on archiving and displaying forgotten games outside the canon; amateur art historians popularize the well-known canon; techno-historians reconstruct the physicality of retro game experience. Ahm’s (2021) research proves that all three player types enjoy gaming not only for (restoratively) nostalgic purposes but eventually they express historical interest via retrogaming: “an interest in the broader history of video games that goes beyond personal experiences with certain video games” (p. 14).

Moreover, the discussion on game remakes as examples of (restorative) nostalgia seems to neglect retro games made by hobbyists. Some fan preservationists enjoy adapting them for use in gaming platforms of the *same* or *older* generation, not necessarily the *newer* ones. They repair those games’ bugs, and sometimes they slightly alter the gameplay. In Ahm’s terminology, they would constitute amateur archaeologists or art historians, saving numerous games from oblivion with grassroots activities.

Especially the French hobbyist game development would be an interesting example. In the 2000s and 2010s, several retrogaming enthusiasts in France decided to reconstruct retro games by porting them to platforms on which these games had never been released or by fixing specific ports regarded as unplayable. We want to focus on particular hobbyist game developers: Hervé Monchatre (alias Tom Et Jerry du GPA), Dominique Pessan, and the Abandonware France group. As we will prove, their obscure works put the bipolar distinction between restorative and reflective nostalgia into question.

Hervé Monchatre: Improving Froggy Software’s games

One of the amateur archaeologists who would fit Ahm’s terminology would be Hervé Monchatre, a member of the French demo scene since 1984. Between 1986 and 1994, he belonged to the GPA group that developed demo software for the Amstrad CPC computers (“Demoscene > Interviews/Entrevues > Tom, Jerry (GPA),” n.d.). Even after the dissolution of GPA, Monchatre has still been developing hobbyist software. So far, he also has made three ports of the 1980s Apple II games initially conceived by the French arthouse studio Froggy Software: Jean-Louis Le Breton’s *Le Crime du parking* (Le Breton 1985; Monchatre 2009), Tristan Cazenave’s *Le Mur de Berlin va sauter* (Cazenave, Labesse 1985; Monchatre 2012) and Cazenave’s

La Java du privé (Cazenave, Desportes 1986; Monchatre 2020). Froggy Software's productions captured the *contestataire* moment of their time. They depicted the criminal demimonde (*Le Crime du parking*), concerns about the Cold War (*Le Mur de Berlin va sauter*, cf. Jankowski 2021a), and female liberation (*La Java du privé*, cf. Lebel 2005). However, at least until Tristan Donovan and Hugo Labrande's mentions of Froggy Software's activity (Donovan 2010, pp. 125–127; Labrande 2011, pp. 405–407), these games were obscure, both outside France and the French Apple II community.

Monchatre reconstructed Froggy Software's Apple II games for the Amstrad CPC community. Such a reconstruction, however, was not entirely uncritical, as a simplified conception of restorative nostalgia might imply. Monchatre supplied each game with demo-scene-like electronic music and loading screens based on the retail covers by Jean Solé. Moreover, while *Le Crime du parking* on CPC was a faithful adaptation of its Apple II counterpart, Monchatre substantially changed *Le Mur de Berlin* and *La Java du privé*.

The first game in its original version was full of plot holes, as the player impersonated a French agent tasked to stop a terrorist from destroying the Berlin Wall. However, Cazenave's game did not specify for whom – the United States or the Soviet Union – both the French agent and the terrorist worked. Furthermore, there was no information on whether the player infiltrated West Berlin or East Berlin. Finally, the game featured a confusing ending. The terrorist destroyed the Berlin Wall, regardless of the player's actions, thus provoking the United States to declare war against the whole Warsaw Pact.

Meanwhile, Monchatre's version of Cazenave's game featured substantial changes to the source material. The port for the Amstrad CPC specified that the plans for sabotaging the Berlin Wall came from KGB as an excuse for the possible declaration of war against NATO. Moreover, Monchatre included a cheerful ending (impossible to achieve in the original version), which occurred when the player did not kill the terrorist carrying a bomb but only wounded him. As a result, the terrorist failed to detonate the Berlin Wall, and the conflict gradually abated.

Similar subtle changes affected *La Java du privé*, a story about the private detective hired by a female principal suspicious of her husband. The CPC version set another objective: to capture an anonymous envelope with compromising photos of the principal before her husband finds them. Also, *La Java du privé* in Monchatre's version was far less misogynist than Cazenave's original game. For example, the Apple II version required the player to whip a prostitute to satisfy her and receive an object pushing the action further. Meanwhile, the Amstrad CPC port expected the player to give her thongs and subtly flirt. Monchatre also redesigned the other puzzle solutions to be more logical and less violent.

Monchatre's remakes of the Apple II games were crucially consulted with the French Amstrad CPC community, who supplied the copyist with remarks about the scenario and notified him about potential bugs.¹ Although porting an 8-bit game to another 8-bit hardware may seem aimless, Monchatre's ports nevertheless engaged a relatively large retrogaming community devoid of uncritical attitude to the source material.

Dominique Pessan: Demaking Cobra Soft's games

Monchatre enhanced Froggy Software's games by porting them for a more advanced platform. Meanwhile, Dominique Pessan, as a member of the community revolving around the Oric computers, demade two games never released on that platform. These are: *Meurtres sur l'Atlantique* (Brocard et al. 1985; Pessan 2012) and *Meurtres en série* (Brocard et al. 1986; Pessan 2002), both initially designed by Bertrand Brocard and edited by his company Cobra Soft. Both mystery adventure games, resembling Agatha Christie's novels but more political in their message, were designed for numerous platforms, including Amstrad CPC and Thomson MO5. Compared to them, Oric computers appeared to be inferior platforms with lesser screen resolution, and Cobra Soft moved from them after publishing *Meurtre à grande vitesse* (Brocard 1984; cf. Ribault 2019).

Here, it is necessary to underline what a demake is. Tonguç İbrahim Sezen (2015) defines a demake as "a retro-inspired reimagining or remake of a modern game, as if it had been created on an earlier platform" (p. 267). While demakes may take extreme forms, like porting modern games to platforms even 30 years older (Thomasson 2023, p. 431), they nevertheless constitute demanding challenges for fans who produce them regardless of the platform (Evans-Thirlwell 2020). As Tom Faber (2021) describes the phenomenon of demaking: "[d]emakes are love letters to old games, both homages and distinctive products that demand precise study of the source material and artistic choices" (para. 9). Demakes are not necessarily inferior to the original versions; they can even become altered, as Pessan's activity demonstrates.

The ports of *Meurtres sur l'Atlantique* and *Meurtres en série* to the inferior Oric machines were radical undertakings. Nonetheless, Pessan, with Brocard's collaboration, programmed two demakes and even improved them compared to their original versions. For example, *Meurtres en série* featured coordinates, absent in the original versions for Amstrad CPC, Atari ST, and DOS. This feature was

¹ The ending credits of *La Java du privé* state: "Je commence par créditer les testeurs qui ont dû subier les différentes versions de ce programme, changements de scénarii et bugs compris" ["I'd like to start by crediting the testers who had to endure the various versions of this program, including changes to the scenarios and bugs"].

essential because *Meurtres en série* relied on precision. The player navigated a police detective from a top-down perspective, moving on the Sercq island near Normandy, where the titular serial murders occurred. Each move cost time, and without coordinates, the player would fall behind on tracing the murders committed by former Nazi soldiers who sought a precious treasure buried during World War II. The demake for the Oric computers made this task easier for potential players, mainly because Pessan published a reconstruction of events in the game world (Ranx & Pessan 2021).

Still, what is crucial here is not the demakes themselves but the fan activities that those demakes triggered. *Meurtres sur l'Atlantique*, an inter-war game about a Nazi spy infiltration during a transatlantic cruise in 1938, remains a valuable example. At its release, *Meurtres sur l'Atlantique* was triumphant; it received the prestigious Tilt d'Or award and positive reviews. Part of its success could be attributed to the social anxieties in France when the right wing won the parliamentary elections (Jankowski 2021b, p. 48). However, since the dissolution of Cobra Soft in 1990 (Ribault 2019), the popularity of the game notably diminished. Possibly the reason was the hermetic interface; *Meurtres sur l'Atlantique* required finding all 40 witnesses to solve the 'whodunit' clue, and the necessity to repeatedly tap a button scanning each ship's room in search for persons and hints could be exhaustive to modern players.

However, when a nearly forgotten *Meurtres l'Atlantique* was released in the demake version on the Club Europe Oric website, it suddenly ignited a vivid discussion. Internet users started to ponder the game's content anew. They reconstructed the gamic intrigue, indicated famous people who were the sources for the non-player character avatars and enjoyed exploring the game, despite its non-existing ending ([Aide] – Maxi mène l'enquête 2013). The nostalgia that the Oric ports sparked is both restorative and reflexive. Pessan restored the memory of Brocard's games not only by re-creating *them* but also by re-creating the *discourse* about them. This remark especially concerns the once-acclaimed *Meurtres sur l'Atlantique*, which received the Tilt d'Or award for the best mystery adventure game in 1986 (Meistermann 1986) but was forgotten afterward. Thus, to use Ahm's terminology, Pessan can also be considered an amateur archaeologist.

Abandonware France: Saving ports from death

Lastly, a more institutionalized organization preserving heritage is worth mentioning. Up to 2016, when Brocard founded the Conservatoire du Jeu Vidéo, the central organization which had been taking care of retro titles was Abandonware France. Unlike Monchatre and Pessan, this organization embodies an instance of "amateur art historian" discourse, as defined by Ahm (2021).

Established in 2000, Abandonware France gathers the MS-DOS versions of retro games commonly called “abandonware” (that is, released by now non-existing software houses).² Then, if the new publishers do not claim copyright, the organization makes the gathered games compatible with the latest Windows operating systems and shares them with internet users (Brochier 2017, p. 24). Of course, the organization still acts within the bounds of legality (p. 38), and for that reason, it only allows to download games with unknown copyright reservation, strictly cooperating with the commercial retrogaming shop website GOG.com (Cassou 2010).

The most controversial – but the most interesting within this paper’s scope – element of Abandonware France’s activity has been their project, “Projets exhumés.” The project involves cracking old commercial French digital games that were unplayable because of critical bugs or hard-to-resolve anti-piracy protection (“Les jeux exhumés,” n.d.). Thanks to Abandonware France, the DOS/Windows ports of such French games as *Zombi* (Cadin et al. 1988) and *L’Arche du Capitaine Blood* (Exxos 1988) are possible to play, even though their quality remains lower than in the original versions.³

Again, preserving the inferior ports may seem purposeless, mainly due to the easier availability of better game versions. Nonetheless, the DOS/Windows ports are adjusted for the ready-to-made installation without needing external emulators (the executable files activate the DOSBox built-in emulator after the installation). Thus, modified for contemporary use, Abandonware France’s ports are more accessible to retro emulation beginners than the raw computer files.

Even more impressive is Abandonware France’s revival of essential games that nowadays would be unplayable otherwise. Examples include porting the Sega Mega Drive version of *Dune* (Cryo Interactive 1992) and *In Memoriam* (Léxis Numérique 2003). The importance of such ports results from overcoming technological constraints. *Dune*, a pioneering strategy game based on Frank Herbert’s science fiction novel about the war between the royal families of Atreides and Harkonnen, was released in different versions. Only the version for Sega Mega

2 To be precise, the website defines abandonware as software that “consiste à proposer en libre téléchargement d’anciens jeux qui ne sont plus disponibles dans le commerce à ce jour, et ce, depuis longtemps, et dont le service après-vente a été lui aussi abandonné” [“consists of offering free downloads of old games that are no longer commercially available, and have been for a long time, and whose after-sales service has also been abandoned”] (see “Abandonware France fête ses 20 ans” 2020).

3 Numerous DOS/Windows ports of old French “abandonware” games, shared on the Abandonware France website, feature only 4-color palette graphics in Mode 4. Compare, for example, *Zombi*’s DOS/Windows version with its Atari ST counterpart (“Galeries d’images du jeu Zombi,” n.d.; “Zombi (1990) Screenshots,” n.d.).

Drive featured French dubbing, absent in the commonly known, English-dubbed PC CD edition published by Virgin Games (“Dune Downloads,” n.d.). Virgin’s chief executive officer Martin Alper, as an international publisher, intended to reduce the “French” aesthetics of Cryo Interactive’s game (Ulrich 2019), and such reduction involved cutting the French dubbing for the most popular PC CD version. However, *Dune* can be played in the version with French dubbing, thanks to Abandonware France.

Meanwhile, Éric Viennot’s *In Memoriam* – one of the first alternate reality games, where the player chased the serial killer while using the embedded web browser with fake websites serving as clues (Cox 2012) – became unplayable over time due to the extinction of Adobe Flash and Shockwave technologies required to play it (“In Memoriam,” n.d.). Thanks to Abandonware France, players can discover *In Memoriam* anew due to the latest browser support and the inclusion of Adobe Flash and Shockwave. Thus, digital game restoration may be crucial for experiencing the use of deceased software that generally would not even be available on emulators.

Naturally, one can question whether cracking commercial software for preservation is more than just piracy. In France, the Law of 3 July 1985, which extended economic software copyright to 70 years after the author’s death, is still in use (Lucas 1985). Therefore, sharing any “abandonware” software is *de facto* piracy. Nonetheless, the answer is more problematic than one can think. Abandonware France fills essential gaps in digital game preservation. As Fanny Brochier underlines,

Si le piratage n’est pas une solution à préconiser d’un point de vue déontologique, il peut néanmoins être pertinent d’observer comment ces techniques peuvent ou pourraient aider dans un avenir proche à conserver le jeu vidéo d’aujourd’hui [If piracy is not a solution to be advocated from a deontological point of view, it may nevertheless be relevant to observe how these techniques can or could help in the near future to preserve today’s video games] (Brochier 2017, p. 38).

In this understanding, actions such as “Projets exhumés” are a form of resistance against abandonment that the retro games had faced – at least insofar as these actions help to institutionalize digital game preservation further.

Conclusion

To sum up, one may consider the supplied French game preservation examples not merely as “retrospective nostalgia.” On the contrary, Hervé Monchatre’s case proves that porting an 8-bit game itself may be a basic form of “reflective nostalgia”

due to the critical erasure of the most misogynist, or simply inconsistent, game mechanics. Dominique Pessan's example demonstrates that porting an 8-bit game to a technically weaker platform can restore game communities' former interest in now-forgotten games and spark fruitful debates. Finally, Abandonware France's case shows that the informal preservation of second-hand game ports is useful; moreover, it points out many years of negligence of government institutions, which did not care about preserving the national heritage in the form of digital games.

While these cases could be easily labeled as *l'art pour l'art*, they stand out for several reasons. Firstly, the restored or ported games are either in the public domain or beyond the interest of their actual legal owners, without the possible threat of suing the remakers. Secondly, French hobbyist games are not created to capture their first editions' "original" experience. French hobbyist games remind us of the 1980s democratic gaming culture when classic arcade games were ported in France or elsewhere by enthusiasts (cf. Blanchet & Montagnon 2020; Garda & Grabarczyk 2021; Švelch 2018). So understood, the unofficial porting of retro games has been "not primarily a question of nostalgia, or particularly historically aware practice, but a way to learn game development" (Suominen et al. 2015, p. 85). There are many more Pierre Menard-like copyists in the digital game field than mentioned in this article. Their grassroots activity deserves attention, for it invigorates the discourse around long-forgotten games and fills the niche left by nowadays non-existent or careless developers.

Bibliography

- Abandonware France fête ses 20 ans. (2020, June 29). Online: <https://www.nextinpact.com/lebrief/43119/12893-abandonware-france-fete-ses-20-ans> (accessed on March 3, 2023).
- Ahm, K.R. (2021). (Re) Playing (with) Video Game History: Moving Beyond Retrogaming. *Games and Culture*, 16(6), 660–680. <https://doi.org/10.1177/1555412020955084>
- [Aide] – Maxi mène l'enquête. (2013, July 16). Online: <https://oric.forumactif.org/t12-aide-maxi-mene-l-enquete> (accessed on March 3, 2023).
- Blanchet, A., Montagnon, G. (2020). *Une histoire du jeu vidéo en France*. Pix'n Love.
- Borges, J.L. (1998/1939). Pierre Menard, The Author of Quixote. In: A. Hurley (trans.), *Collected Fictions*. Penguin Books.
- Boym, S. (2008). *The Future of Nostalgia*. New York.

- Brochier, F. (2017). *L'archivage des jeux vidéo, de la fin des années 1990 à aujourd'hui*. Lyon: Université de Lyon. Online: <https://archive.is/C6Ky1> (accessed on March 9, 2023).
- Cassou, O. (2010, September 23). Abandonware France, GOG.com est mort... vive GOG.com... ou pas. *Abandonware France*. Online: https://www.abandonware-france.org/ltf_abandon/ltf_infos_fic.php?id=100941 (accessed on March 9, 2023).
- Cox, K. (2012, September 27). Developer Behind Creepy Alternate-Reality Adventure Games Now Making a Creepy Alternate-Reality Transmedia Game. *Kotaku*. Online: <https://kotaku.com/developer-behind-creepy-alternate-reality-adventure-gam-5946985> (accessed on March 9, 2023).
- Demoscene > Interviews/Entrevues > Tom, Jerry (GPA). (n.d.). *CPCRulez*. Online: https://cpcrulez.fr/demosceneIN_TOM-et-JERRY-GPA_AW.htm (accessed on March 3, 2023).
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant.
- Dune Downloads. (n.d.). *Abandonware France*. Online: https://www.abandonware-france.org/ltf_abandon/ltf_jeu.php?id=78&fic=liens (accessed on March 9, 2023).
- Evans-Thirlwell, E. (2020, October 11). Demaking in the Year of Next Gen. *Eurogamer*. Online: <https://www.eurogamer.net/the-power-of-demakes-in-the-year-of-next-gen> (accessed on January 28, 2024).
- Faber, T. (2021, June 8). 'Demakes' Challenge the Idea that Bigger and Faster Is Always Better. *Financial Times*. Online: <https://www.ft.com/content/a9c9f61b-ac46-4747-bb6a-6f07b5316125> (accessed on January 28, 2024).
- Galleries d'images du jeu Zombi. (n.d.). *Abandonware France*. Online: https://www.abandonware-france.org/ltf_abandon/ltf_galleries.php?id=1586&galerie=9 (accessed on March 9, 2023).
- Garda, M.B. (2013). *Nostalgia in Retro Game Design*. Presented at the DiGRA 2013, Atlanta, USA. Online: <http://www.digra.org/digital-library/publications/nostalgia-in-retro-game-design/> (accessed on December 27, 2023).
- Garda, M.B., Grabarczyk, P. (2021). 'The Last Cassette' and the Local Chronology of 8-Bit Video Games in Poland. In: M. Swalwell (Ed.), *Game History and the Local* (pp. 37–55). Palgrave Macmillan.
- Grabarczyk, P. (2020). The Past through Stereoscopic Lenses. Video Games Nostalgia in Virtual Reality. *Przegląd Kulturoznawczy*, (2), 54–74. <https://doi.org/10.4467/20843860PK.20.014.12378>
- Hoch, I.N. (2020). *Nostalgia for the New: Video Game 'Remakes' and the Limits of Reflection*. Presented at the 21st Annual Conference of the Association of Internet Researchers, Virtual Event. Online: <https://spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/download/11286/9958> (accessed on March 9, 2023).
- In Memoriam. (n.d.). *Abandonware France*. Online: https://www.abandonware-france.org/ltf_abandon/ltf_jeu.php?id=3989 (accessed on March 9, 2023).

- Ivănescu, A. (2019). *Popular Music in the Nostalgia Video Game: The Way It Never Sounded*. Cham: Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-04281-3>
- Jankowski, F. (2021a). Beyond the French Touch: The Contestataire Moment in French Adventure Digital Games (1984–1990). *Game Studies*, 21(1). Online: <http://gamestudies.org/2101/articles/jankowski> (accessed on March 9, 2023).
- Jankowski, F. (2021b). La mode rétro: French mystery games – Between nostalgia and historical revisionism (1986–1991). *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 13(1), 41–53. https://doi.org/10.1386/jgvw_00027_1
- Khan, I. (2020). Like Old Hollywood Movies, Video Games Get a Polish for New Audiences. *The New York Times*. Online: <https://www.nytimes.com/2020/08/01/business/video-game-remake-remaster-nostalgia.html> (accessed on March 9, 2023).
- Labrande, H. (2011). Racontons une histoire ensemble: History and Characteristics of French IF. In: K. Jackson-Mead, J.R. Wheeler (Eds.), *IF Theory Reader* (pp. 385–432). Transcript on Press.
- Lebelle, B. (2005, March 25). La Java du Privé. *Grospixels*. Online: <https://www.grospixels.com/site/java.php> (accessed on March 9, 2023).
- Les jeux exhumés. (n.d.). *Abandonware France*. Online: <https://www.abandonware-france.org/jeux/exhumes/> (accessed on March 9, 2023).
- Lucas, A. (1985). La protection du logiciel après la loi du 3 juillet 1985. *Revue Juridique de l'Ouest*, 9(3), 274–282. <https://doi.org/10.3406/juro.1985.1313>
- Makai, P. (2018). Video Games as Objects and Vehicles of Nostalgia. *Humanities*, 7(4), 123–136. <https://doi.org/10.3390/h7040123>
- Meistermann, N. (1986). Tilt d'Or : Meurtres sur l'Atlantique. *Tilt*, HS2, 55.
- Plunkett, L. (2016, May 9). Fans Remake Classic RTS Games Like *Command, Conquer*, *Red Alert*. *Kotaku*. Online: <https://kotaku.com/fans-remake-classic-rts-games-like-command-conquer-r-1775451029> (accessed on March 9, 2023).
- Ranx & Pessan, D. (2021, July 24). Meurtres en série. *Oldies and Goodies*. Online: <https://www.oldies-but-goodies.fr/index.php?page=test&id=53> (accessed on March 9, 2023).
- Ribault, T. (2019, November 8). #MadeInFrance 08: Watch for the Snake – The History of Cobra Soft. *Abandonware France*. Online: https://www.abandonware-france.org/ltf_abandon/ltf_infos_fic.php?id=103216 (accessed on March 9, 2023).
- Sezen, T.İ. (2015). Remaking as Revision of Narrative Design in Digital Games. In: H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen, & T.İ. Sezen (Eds.), *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice* (pp. 258–271). Routledge.
- Sloan, R.J.S. (2016). Nostalgia Videogames as Playable Game Criticism. *GAME*, 5(1), 35–45. Online: <http://www.gamejournal.it/?p=2910> (accessed on March 9, 2023).
- Suominen, J., Reunanen, M., Remes, S. (2015). Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s

- to the 2000s. *Kinephanos – Canadian Journal of Media Studies*, special issue, 76–102. Online: <https://www.kinephanos.ca/2015/emergence-of-retrogaming/> (accessed on March 9, 2023).
- Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. MIT Press.
- Thomasson, M. (2023). Retrogaming. In: M.J.P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (Second edition, pp. 426–431). Routledge.
- Ulrich, P. (2019, February 21). « Avec Dune, nous avons imaginé le premier CD-ROM de l'histoire ! ». *Centre National du Cinéma et de l'Image Animée*. Online: https://www.cnc.fr/jeu-video/actualites/philippe-ulrich---avec-dune-nous-avons-imagine-le-premier-cdrom-de-lhistoire_941747 (accessed on March 9, 2023).

Ludography

- Blow, J. (2008). *Braid* [Windows]. Number None.
- Le Breton, J.-L. (1985). *Le Crime du parking* [Apple II]. Froggy Software.
- Brocard, B. (1984). *Meurtre à grande vitesse* [Amstrad CPC]. Cobra Soft.
- Brocard, B., Alison, M.-A., & Bertin, G. (1985). *Meurtres sur l'Atlantique* [Amstrad CPC]. Cobra Soft.
- Brocard, B., Alison, M.-A., & Descombes, C. (1986). *Meurtres en série* [Atari ST]. Cobra Soft.
- Cadin, Y., Bonan, A., Daher, P. (1988). *Zombi* [Amiga]. Ubi Soft.
- Capcom (2015). *Resident Evil: Remake* [Windows]. Capcom.
- Cazenave, T., Desportes, L. (1986). *La Java du privé* [Apple II]. Froggy Software.
- Cazenave, T., Labesse, Y. (1985). *Le Mur de Berlin va sauter* [Apple II]. Froggy Software.
- Cryo Interactive (1992). *Dune* [DOS]. Virgin Games.
- Exxos (1988). *L'Arche du Capitaine Blood*. Infogrames.
- Léxis Numérique (2003). *In Memoriam* [Windows]. Ubisoft.
- Miyamoto, S. (1984). *Super Mario Bros* [Nintendo Entertainment System]. Nintendo.
- Monchatre, H. (2009). *Le Crime du parking* [Amstrad CPC]. GPA.
- Monchatre, H. (2012). *Le Mur de Berlin va sauter* [Amstrad CPC]. GPA.
- Monchatre, H. (2020). *La java du privé* [Amstrad CPC]. GPA.
- Pessan, D. (2002). *Meurtres en série* [Oric]. Club Europe Oric.
- Pessan, D. (2012). *Meurtres sur l'Atlantique* [Oric]. Club Europe Oric.
- Ryu Ga Gotoku Studio. (2016). *Yakuza Kiwami* [PlayStation 4]. Deep Silver.
- Square Enix (2020). *Final Fantasy VII: Remake* [Windows]. Square Enix.
- Zombi (1990) Screenshots. (n.d.). *MobyGames*. Online: <https://www.mobygames.com/game/atari-st/zombi/screenshots> (accessed on March 9, 2023).

Filip Jankowski (born 1993) is a game historian and film scholar. Postdoctoral research fellow at the Faculty of Management and Social Communication, Jagiellonian University, graduate of the Institute of Audiovisual Arts, Jagiellonian University. He specializes in the history of French digital games, emphasizing their social-historical background. He has published papers, among others, in *Homo Ludens*, *Game Studies*, and *Games and Culture*.

Anna Krakowiak* 

Edukacyjne gry wideo w perspektywie kulturotwórczej na przykładzie serii „Komputerowej Gratki 3D”

Streszczenie

Artykuł stanowi próbę analizy nieopisanej dotychczas serii edukacyjnych gier cyfrowych dla dzieci „Komputerowa Gratka 3D” (Egmont Polska 2006–2010) pod kątem kulturotwórczych funkcji. W tym celu autorka adaptuje metodologię badań nowych mediów w naukach pedagogicznych sformułowaną przez Janusza Gajdę na grunt groźnawczy. Rozważań dokonuje na czterech wybranych tytułach w porządku chronologicznym: *Magiczna kula Papatki* (2006), *Przygoda w piramidzie* (2007), *Porwanie Łakomczucha* (2008), *Zaczarowana księga* (2010). Konkluzja ujawnia dominującą obecność funkcji ludycznej i upowszechniającej różnorodne treści z wyszczególnieniem zarówno pozytywnych jak i negatywnych aspektów.

Słowa kluczowe: gry wideo, gry poważne, gry edukacyjne, pedagogika, funkcje kulturotwórcze, Janusz Gajda, Egmont Polska, Papatka, „Komputerowa Gratka”

* Uniwersytet Łódzki, <https://orcid.org/0000-0002-8071-5326>, e-mail: anna.krakowiak2@edu.uni.lodz.pl

Educational video games in a cultural perspective on the example of the series "Komputerowa Gratka 3D"

Abstract

The article is an attempt to analyze a hitherto undescribed series of educational digital games for children „Komputerowa Gratka 3D” (Egmont Polska 2006–2010) in terms of their cultural functions. For this purpose, the author adapts the methodology of new media studies in pedagogical sciences formulated by Janusz Gajda to the subject of games studies. She reflects on four selected titles in chronological order: *Magiczna kula Papatki* (2006), *Przygoda w piramidzie* (2007), *Porwanie Łakomczucha* (2008), *Zaczarowana księga* (2010). The conclusion reveals the predominant presence of the ludic and dissemination function of a variety of content, with positive and negative aspects.

Keywords: video games, serious games, edutainment, pedagogy, cultural functions, Janusz Gajda, Egmont Polska, Papatka, „Komputerowa Gratka 3D”

*To co człowiek wyciąga z gry komputerowej jako użytkownik,
zależy w jakimś sensie od tego co do niej wnosi jako osoba.
(Kulawiński 2022)*

W refleksji socjologiczno-pedagogicznej nadal jednym z dominujących dyskursów na temat gier cyfrowych jest ich możliwa szkodliwość. Zauważyć można pewną tendencyjność stawianych przez badaczy tez, o czym świadczą chociażby same tytuły owych artykułów i treść mająca potwierdzać przyjmowane założenie. Na przykład w naukowej publikacji pt. *Gry jako źródło zachowań niepożądanych wśród młodzieży* autorka przedstawia negatywne aspekty gier. Píše: „Z pozoru niegroźne, jednak sama ich treść okazuje się być niedostosowana dla młodych umysłów, które nie do końca rozumieją świat i zachodzące w nim zjawiska. Najczęściej wybierane gry to takie, w których dominuje przemoc, agresja, sceny erotyczne, które mogą wypaczać obraz świata realnego w umyśle dziecka czy młodego człowieka” (Matusiak 2015). Jako przykłady takich gier badaczka podaje np. serię *Grand Theft Auto*

(Rockstar Games 1997–2021), czy *Wiedźmina* (CD Projekt S.A. 2007), czyli tytuły, które adresowane są do osób dorosłych. Na okładce płyty z grą od CD Projekt Red widnieje oznaczenie wiekowe +18, nadane zgodnie z systemem *Pan European Game Information* (PEGI)¹. W innym artykule naukowym pt. *Agresja gier komputerowych* badacz konstatuje: „Ogromną rolę w rozwoju agresji ma obserwacja, czyli uczenie się poprzez naśladowanie np. «bohaterów» gier komputerowych. Bezpośrednie czy pośrednie demonstrowanie agresji wzmacnia agresywne zachowanie i trwa dłużej niż sama jej demonstracja” (Płoszyński 2012). Zwraca uwagę na rolę gier w procesie wychowawczym. „Gry uczą przemocy i wyzwalają złe odruchy, w grze normalne jest, że najpierw strzelamy, potem pytamy” (Płoszyński 2012). Autor jako przykład przytacza listę rankingową sporządzoną przez amerykańską organizację Family Media Guide opublikowaną niegdyś na stronie internetowej Telewizji Polskiej. Figurują na niej tytuły takie jak *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games 2004), *Resident Evil 4* (Capcom 2005), czy *God of War* (Sony Interactive Entertainment 2005). Powtórnie nie są to tytuły adresowane do dzieci i młodzieży. Faktem jest, że wymienione gry zawierają przemoc, ale są przy tym odpowiednio oznakowane. Subiektywizm w owych badaniach nie jest bynajmniej żadnym novum². Kontrowersyjne tezy powielają także współczesne podręczniki szkolne, które głoszą: „Gry komputerowe instruują, jak zabijać” (Roszkowski 2023). O skłonności do stygmatyzacji gier pisał np. Miłosz Babecki w swoim artykule *Gry cyfrowe jako przedmiot badań w naukach o mediach* (Babecki 2018). Autor zwracał uwagę na podkreślane w kontekście gier – niepotwierdzone empirycznie opinie – o demoralizującym charakterze i negatywnym wpływie na proces edukacyjny. „Mówiąc i pisząc o grach cyfrowych podkreślano, że są szkodliwe dla odbiorców małoletnich, że ich demoralizują, wywołują deficyty uwagi, zakłócają procesy edukacyjne i deprawują” – konstatuje Babecki (2018). Jako przykłady takich gier wymieniano *Gotcha* (Atari 1973), *Death race* (Exidy 1976) czy *Softporn adventures* (Blue Sky Software 1979). Owa tendencja jak podkreśla Babecki przeobraziła się w badawczy nurt *active media* skupiony wokół wykazywania związku

1 Według komunikatu na stronie dowiedzieć się można, że: „Za gry dla dorosłych uznaje się gry zawierające poziom przemocy, który należy uznać za daleko posuniętą przemoc, zabijanie bez oczywistego motywu lub przemoc wobec bezbronnych postaci. Do tej kategorii zalicza się również gry gloryfikujące zażywanie narkotyków i dosłowne sceny seksualne” (strona PEGI: <https://pegi.info/pl/node/59>). Zaś na tylnej części okładki umieszczony jest symbol informujący o przemocy (ang. *violence*) oraz wulgarnym języku (ang. *bad language*).

2 Zauważył to także M. Kulawiński w publikacji *Psychologia gier wideo* (2022): „Większość badań psychologicznych dotyczących gier komputerowych skupia się na ich negatywnym wpływie oraz związkach z agresją, depresją i uzależnieniami” (Anderson i in. 2010; Ferguson 2013; Lemola i wsp. 2011).

przyczynowo-skutkowego między negatywnymi postawami a grami cyfrowymi³ (Babecki 2018). Krytykuje się zatem gry jako propagatorów agresji, analizując tytuły dla dorosłych w perspektywie dziecięcej. W dodatku bez odpowiedniego narzędzia teoretycznego, które wartość takich gier faktycznie zweryfikuje⁴. Należy, wobec tego zwrócić uwagę na gry wideo rzeczywiście adresowane do małoletnich i przyrzeć się możliwym do zaistnienia w skutkach wadom jak i zaletom.

Cel i metodologia

Celem niniejszego artykułu jest zbadanie jakie kulturotwórcze funkcje występują w serii edukacyjnych gier cyfrowych dodawanych do czasopisma „Komputerowa Gratka 3D”, skierowanego do dzieci w wieku 5–10 lat. Pierwsza część pracy skupiona jest na objaśnieniu podziału i charakterystyki owych funkcji sformułowanych przez Janusza Gajdę oraz na wprowadzeniu w kontekst gier dydaktycznych, szczególnie w Polsce lat 2000. Zaś główna część koncentruje się na analizie czterech gier z owej serii i przypisaniu im odpowiednich funkcji kulturotwórczych. Wyselekcjonowany został jeden tytuł z każdego roku. Artykuł ułożony jest w porządku chronologicznym. Od pierwszej gry 3D pt. *Magiczna kula Papatki* (2006), poprzez kolejne: *Przygoda w piramidzie* (2007), *Porwanie Łakomczucha* (2008) i kończąc na tytule *Zaczarowana księga* (2010). Wyjątek stanowią gry z roku 2009, które pomijam z uwagi na to, iż powielają stylistykę z roku 2008. Taka perspektywa pozwoli zaobserwować zachodzące w tytułach zmiany. W konkluzji wyłonione zostaną dominujące funkcje kulturotwórcze. Zagadnienie zdaje się szczególnie istotne biorąc pod uwagę fakt, iż „Komputerowa Gratka” ukształtowała całe pokolenie osób wychowanych w erze komputerowej.

3 Taka tendencja w postrzeganiu gier ujawnia się także na płaszczyźnie nienaukowej, czyli w prasie codziennej. W artykule pt. *Strzelaniny w El Paso i Ohio. Trump wini gry wideo, branża odpowiada* autor cytuje wypowiedzi byłego prezydenta: „(...) Musimy też powstrzymać gloryfikację przemocy w naszym społeczeństwie. Dotyczy to również makabrycznych i okrutnych gier wideo, które obecnie są powszechne. Trudna młodzież zbyt łatwo otacza się kulturą, która celebrowała przemoc” (Hekman 2019). W innym artykule pt. *Gra „GTA” nie dla dzieci* (Siedlecka 2013) dziennikarka relacjonuje dyskusje jakie pojawiły się przy okazji premiery tytułu od Rockstar Games: „Z lektury forów internetowych i prasy zagranicznej wynika, że rodzice na całym świecie dyskutują, czy *Grand Theft Auto V* jest odpowiednie dla ich dzieci”. Wątpliwości te pojawiają się mimo klasyfikacji PEGI jako gry powyżej 18. roku życia.

4 Wyjątek stanowi tekst np. A. Kasprzyk (2019), *Dziecko w świecie gier komputerowych – możliwości i zagrożenia*, *Parazja*, nr 2, https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/9380/4/Parazja_2_2019_A_Kacprzyk_Dziecko_w_swiecie_gier_komputerowych.pdf (data dostępu: 19.12.2022).

Podstawy teoretyczne

Janusz Gajda zwraca uwagę, że kulturotwórcze funkcje obecne w mediach, wywołują najwięcej kontrowersji. Jest to spowodowane zróżnicowanym podejściem do definiowania kultury i różnych uwarunkowań społeczno-kulturowych, a także odmiennego określania jej wartości, celów i kierunków (Gajda 2014). Jan Szczepański zdefiniował owe funkcje ogólnie jako obszar spraw objętych działaniem (Szczepański 1963). „Funkcje te traktujemy szeroko, włączając w nie funkcje oświatowe i wychowawcze. Wydaje nam się celowe wyodrębnianie funkcji podstawowych (głównych) i funkcji towarzyszących im (pochodnych), ze wskazaniem ich pozytywnych i negatywnych wartości kulturotwórczych” – pisze Gajda (2014). Gajda przytacza pięć takich funkcji:

1. **Upowszechnienie różnorodnych treści** – przekazuje informacje naukowe z różnych dziedzin życia w interesujący i przystępny sposób. Wpływa więc na rozbudzanie zainteresowania danym tematem i motywuje do rozwijania pasji. „Upowszechnianiu treści towarzyszy niekiedy proces udostępniania i wyjaśniania, a zatem występują równocześnie funkcja eksplikacyjna i funkcja kompensacyjna” (Gajda 2014). Jednocześnie nieodpowiednio eksploatowana prowadzi do przeciążenia nieużyteczną, „idiotyzującą” treścią, posiadającą wartości iluzoryczne. Sprzyja lenistwu i szukaniu łatwych rozwiązań, rezygnowania przy tym z innych form kultury.
2. **Funkcja ludyczna** – skupiona jest na rozrywkowym aspekcie, odpręża i sprawia radość pozytywnie oddziałując na samopoczucie. Poszerza kompetencje, kształtuje poglądy i wzorce, na które wpływa. Uwrażliwia, zwracając szczególną uwagę na estetykę. Z drugiej strony demobilizuje, wzmacnia chęć wykonywania czynności autotelicznych i zatracania się w rzeczywistości wyobrażonej. Wszczepia przejawiony i karykaturalny obraz świata, potęgując stereotypizację.
3. **Funkcja stymulująca** – wspiera poszerzanie kompetencji odbiorczych i kreatywności. Nakłania do uczestnictwa w wydarzeniach kulturalnych. Stwarza jednocześnie homogenizację gustów. Promuje ordynarne formy zabawy, które nie koncentrują się na aspektach estetycznych.
4. **Funkcja wzorcotwórcza** – popularyzuje pozytywne, pożądane społecznie wzorce moralne. Ukazuje przydatne na co dzień rozwiązania. Sprawia, że osoba staje się bardziej elastyczna i podatna na podejmowanie zmian. Uczy otwartości na rzeczywistość. Może również skutkować przyjęciem negatywnych wzorców i powielania nieodpowiednich zachowań z perspektywy społecznej.
5. **Funkcja interpersonalna** – tłumaczy dylematy innych ludzi, prowadzi do większego zrozumienia miejsca człowieka w świecie. Ukulturalnia. Jednak może też powodować postawy egocentryczne, zubożenie wobec rzeczy-

wistości spoza własnej „bańki”. Potęguje zatem alienację, nasila poczucie osamotnienia (Gajda 2014).

Powyższe funkcje należy traktować jako możliwe do zaistnienia. Obejmują one potencjalny zarówno pozytywny, jak i negatywny wpływ na odbiorcę, więc stanowią – zdaje się – miarodajne narzędzie badawcze.

Gry dydaktyczne – definiowanie

By przejść do analizy gier dydaktycznych konieczne jest uprzednie sprecyzowanie tego pojęcia. Badacze wskazują na kilka istotnych aspektów składających się na definicję owych gier. Już w latach 50. XX wieku Stefan Szuman podkreślał, że gra dydaktyczna jawi się jako wrodzona i naturalna metoda uczenia się małego dziecka. Łączy bowiem nieświadome celu zainteresowanie światem z przyjemnym pozyskiwaniem wiedzy (Szuman 1958). Z kolei Wincenty Okoń definiował: „Metoda gier dydaktycznych ma wiele odmian. Ich wspólną cechą stanowi obecność pierwiastka zabawy w każdej z nich. Zabawa jest działaniem wykonywanym dla przyjemności, którą sama sprawia, stanowi więc, właśnie przez to czynnik szczególnie pożądany w toku uczenia się” (Okoń 1998). Wynikiem tego jest pojmowanie gry dydaktycznej jako narzędzia przyczyniającego się do nauki autotelicznej. Natomiast Krzysztof Kruszewski w swojej definicji zwrócił uwagę na to, iż „gry dydaktyczne to rodzaj metod nauczania organizujących treść kształcenia w modele rzeczywistych zjawisk, sytuacji lub procesów, w celu zbliżenia procesu poznawczego uczniów do poznania bezpośredniego, dzięki dostarczeniu okazji do manipulowania modelem” (Kruszewski 1994). W podobnym tonie pisała Mary Jo Dondlinger podkreślając, że gry edukacyjne opierają się na ćwiczeniach i umiejętnościach, gdzie gracz ćwiczy powtarzalne umiejętności lub powtarza zapamiętane fakty (Dondlinger 2007). Owe gry często operują różnego rodzaju symulacjami i odnoszą się do zjawisk rzeczywistych. Cyfrowe gry dydaktyczne, jak wskazuje Augustyn Surdyk pisząc o „cywilizacji zabawy” są odpowiedzią „twórców i producentów na zapotrzebowania młodego pokolenia graczy wychowanych już na grach komputerowych i przetransponowania interfejsu, do którego przywykli przed monitorem, z gier komputerowych na planszowe (...)” (Surdyk 2008). Gry dydaktyczne należą zatem do kategorii gier poważnych⁵, czyli zaprojektowanych

5 W literaturze przedmiotu na rodzimym gruncie *serious games* tłumaczone jest jako: „gry poważne” np. A. Szczęsna, M. Tomaszek (2012), Projekt ewaluacji gry poważnej dla dzieci zorientowanej na cele psychologiczne, *Studia Informatica*, nr 4; „gry na serio” czy „gry serio” np. M. Kalinowski, J. Litwin (2018), Gry szkoleniowe osadzone w realiach branży piwowarskiej – studium przypadku, *Studia i Prace WNEiZ US*, nr 52/3, lub „gry użytkowe” np. P. Świątek (2014), Rodzaje gier użytkowych (*serious games*) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska, *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura*, nr 6.

w celu wykraczającym poza ludyczność. „Kultura gier komputerowych to już nie tylko typowy dla artefaktów kultury popularnej główny nurt (ang. *mainstream*), ale i rynki gier poważnych (ang. *serious games*) oraz niezależnych (ang. *indie games*)” – pisze Damian Gałuszka (2017). *Serious games*, jak wskazują badacze, to „gry, których głównym celem nie jest rozrywka, przyjemność ani zabawa” (Michael, Chen 2005). Choć ludyczność nadal stanowi nieodłączny element rozgrywki, to – jak wynika również z powyższych definicji – nie jest priorytetem. *Edutainment* to w istocie hybryda, która za pomocą rozrywki uczy gracza, angażując go przy tym emocjonalnie za pomocą wyrazistych kolorów, animacji czy interakcji (Okan 2003). Co istotne, *edutainment* bazuje na emocjonalnym zaangażowaniu gracza. Jak konstatuje Małgorzata Skibińska: „Bazowymi elementami procesu nauczania są uwaga, pamięć i myślenie, których funkcjonowanie i efektywność jest uwarunkowana emocjonalnie. To emocje decydują, czy naturalny proces przetwarzania informacji zostanie uruchomiony” (Skibińska 2010). Istotne w kontekście *edutainment* jest również zaakcentowanie rozróżnienia na tzw. „gry edukacyjne” (opisane powyżej) i „edukację przez gry”. Łukasz Wojciech Androsiuk w stosunku do drugiej możliwości, stosując pewne uproszczenie, konstatuje: „(...) mam na myśli praktykę edukacyjną, w której nauczyciel stosuje określoną grę lub zjawiska z nią związane, intencjonalnie nie mające na celu przekazywania/wzbogacania konkretnej wiedzy lub rozwijania określonych umiejętności, ale zasadniczo w celach rozrywkowych” (Androsiuk 2021).

Gry dydaktyczne – rodzimy grunt

W ramach wprowadzenia w historyczno-polityczny kontekst dydaktycznych gier cyfrowych w Polsce lat 2000. należy przywołać komunikat Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 17 września 2002 roku „w sprawie wykazu środków dydaktycznych przeznaczonych do kształcenia ogólnego zalecanych do użytku szkolnego”⁶. Jego treść uwzględniała medium gier jako narzędzia przydatnego w procesie edukacji. Wymienić można kilku wydawców specjalizujących się w projektowaniu tego typu tytułów. Polski producent Aidem Media tworzył w latach 2001–2011 gry edukacyjne dla dzieci w wieku 4–7 i 5–10 lat, bazujące na znanych postaciach z filmów animowanych. *Koziołek Matołek* (*Koziołek Matołek Wynalazca*, *Koziołek Matołek idzie do szkoły* 2001) oznaczany złotą pieczęcią jako środek dydaktyczny zalecany do użytku szkolnego przez Ministerstwo Edukacji Narodowej i Sportu winien pomagać najmłodszym w nauce kolorów, kształtów i alfabetu. Analogicznie było z *Reksiem* (*ABC z Reksiem* 2001; *Reksio i ortografia* 2003) oraz *Bolkiem i Lolkiem*

6 Całość komunikatu dostępna jest na stronie: <https://sip.lex.pl/akty-prawne/dzienniki-resortowe/wykaz-srodkow-dydaktycznych-przeznaczonych-do-ksztalcenia-ogolnego-33773973> (data dostępu: 19.12.2022).

(*Bolek i Lolek: Alfabet i nauka czytania* 2005; *Bolek i Lolek: Język niemiecki dla najmłodszych* 2006). Identyczną funkcję pełniła seria gier wydawanych przez River-deep Interactive Learning i Mindscape pt. *Królik Bystrzak (Królik Bystrzak: II klasa* 2003; *Królik Bystrzak: Język angielski dla najmłodszych* 2007; *Królik Bystrzak: W podróż dookoła świata* 2009). Powyższe tytuły rekomendowane były przez MENiS oraz Polskie Towarzystwo Dysleksji. Funkcjonowały także gry edukacyjne spoza listy. Jedną z większych serii tego typu wypuściło wydawnictwo Egmont Polska. „Komputerowa Gratka” to czasopismo opierające swą strukturę na różnego rodzaju łamigłówkach (typu: wyjdź z labiryntu, znajdź różnicę, policz elementy, rozwiąż rebus etc.), dostosowanych treści do tematyki danego numeru. Do magazynu dołączane były edukacyjne gry wideo składające się z mini gier, zasadniczo powielających zawartość wersji papierowych. W *Tęczowym Festynie* (2003) główna bohaterka – Papatka – opowiadała historię o przygodach z Tęczowej Polanki. Towarzyszyły temu kolorowanki, łamigłówki i zadania zręcznościowe. Gry wychodziły co dwa miesiące. Dystrybuowane były na nośnikach CD-ROM. Od 2003 roku wydano 53 tytuły (w tym 4 numery „Komputerowej Gratki: Zabawy”)⁷, ostatni w 2012 roku⁸. Wyżej wymienione gry zostały wykonane techniką animacji 2D. Egmont Polska publikowało w latach 2006–2010 specjalne wydania „Komputerowej Gratki 3D”, co było przeskokiem technologicznym i poskutkowało zmianami w samej rozgrywce i treści tworzonych gier. Jak wynika z wypowiedzi wydawnictwa: „Zaprzestanie wydawania dalszych numerów «Komputerowej Gratki» spowodowała niezadowalająca sprzedaż. Dalsza produkcja była dla wydawnictwa nieopłacana, w związku z czym numer z 2010 roku był ostatnim”⁹.

Między zabawą a dydaktyką

Warto określić estetykę serii gier „Komputerowej Gratki 3D”, na którą składa się zarówno warstwa wizualna, jak i mechanika rozgrywki¹⁰. Zgodnie z nazwą czasopisma, gry z tej serii charakteryzuje grafika trójwymiarowa. Jest ona realistyczna

⁷ Warto odnotować, że doszło również do współpracy „Komputerowej Gratki 3D” z Bakomą. Płyty z grami, w których sterowało się postaciami znanymi z opakowań „Bakusiów” były dodawane jako gratis do serków w okolicach 2006 roku. Stanowiło to interesujący element kampanii promocyjnej, świadczącej o popularności serii gier „Komputerowej Gratki” w owym okresie.

⁸ Pełen spis tytułów wraz z datami znajduje się na stronie: https://dubbingpedia.pl/wiki/Komputerowa_Gratka (data dostępu: 19.12.2022).

⁹ Mejl Egmont Polska do autorki z dnia 20.12.2022.

¹⁰ Zob. Rozprawa doktorska: Chojnacki M.M. (2020), *Sprawczość w grach wideo jako kategoria estetyczna*, <https://dspace.uni.lodz.pl/bitstream/handle/11089/37725/Marcin%20M.%20Chojnacki%20Rozprawa%20Doktorska.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (data dostępu: 19.12.2022). Por. S. Niedenthal, *What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics, Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA*

i intensywnie nasycona kolorami. Winno to zwiększać zainteresowanie młodego odbiorcy, jego zaangażowanie i przyczyniać się do pełnienia towarzyszącej funkcji estetycznej. Jest to również znamienne dla gatunku *edutainment*. Gra posiada polską wersję językową, a większości postaci głosu użyczyli: Anna Kramarczyk (np. narratorka, Papatka, myszka Tosia) i Krzysztof Grębski (np. narrator, skrzat Filip, miś Barnaba, Gryziwus). Interfejsem materialnym jest klawiatura i mysz¹¹. Steruje się za pomocą strzałek i spacji, oraz przycisków zmieniających sterowaną postać „P”, „T”, „B”, „F”¹². Menu główne jawi się jako pozbawiona tekstu, nieruchoma grafika z bohaterami Tęczowej Polanki. Przy czym tylko niektóre elementy są interaktywne¹³. Komponenty interfejsu graficznego zawarte w samej rozgrywce różnią się w zależności od poszczególnych tytułów. Mary Jo Dondlinger wskazywała, iż gra dydaktyczna funkcjonuje na dwóch płaszczyznach. Jako gra stworzona z myślą o pogłębieniu danego zagadnienia w sposób linearny z jednocześnie rozrywkowym charakterem lub jako gra, która winna zachęcać użytkowników do myślenia kreatywnego i chętniejszego podejmowania interakcji prezentowanej w sposób nielinearny (Dondlinger 2007). Gry „Komputerowej Gratki 3D” jawią się zdecydowanie jako linearne opowieści.

Pierwszą grą z tej serii jest *Magiczna kula Papatki*, w której zły Gryziwus zakrada się do pokoju czarodziejki i zabiera jej magiczną kulę. Zadaniem gracza jest odnaleźć przedmiot należący do Papatki, sterując tytułową bohaterką. Rozgrywka kończy się triumfem czarodziejki. Odzyskuje ona swą kulę, a Gryziwus zostaje pokonany za pomocą różdżki. Elementami niediegetycznymi interfejsu graficznego, spełniającego funkcję informacyjną, nastawioną na komunikację między grającym a programem¹⁴, jest liczba zebranych przedmiotów (grzybów), niezbędnych do ukończenia poziomu. Należy do niego także awatar Papatki pełniący rolę narratorki, przewodniczki i nauczycielki. Atutem jej obecności w kontekście kulturotwórczych funkcji jest zachęcanie gracza do dalszego działania mimo niesatysfakcjonujących efektów. Do niediegetycznych elementów interfejsu należą również kolorowe strzałki wska-

2009, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/O9287.17350.pdf> (data dostępu: 19.12.2022).

11 Zob. Chojnacki M.M. (2019), Interfejs. W: K. Prajzner (red.), *Wprowadzenie do groznawstwa*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

12 Ta opcja dostępna jest od drugiej części serii.

13 Niebieski ptak odsyła gracza do opcji – dwóch możliwych rozdzielczości (640 x 480 i 800 x 600), włączania lub wyłączania efektów dźwiękowych i muzyki; dżdzownica pozwala na opuszczenie gry; poszczególne postaci, w zależności od tytułu, umożliwiają wybór poziomu (etapów rozgrywki) i rozpoczęcie gry.

14 Jak wyjaśnia Piotr Kubiński: „W obrębie aspektu komunikacyjnego najważniejszą funkcją interfejsu jest jego funkcja informacyjna, choć wtórnie interfejsy pełnią oczywiście wiele innych funkcji i często zdarza się, że konkretna realizacja interfejsu w danej grze będzie sprzęgać w sobie wiele z nich” (Kubiński 2013).

zujące drogę do celu i *checkpointy* oznaczone lewitującymi płytami CD. Przeszkody na jakie gracz natrafia to przeskakowanie po ruchomych platformach oraz przechodzenie po pniach. Aczkolwiek niepowodzenie nie stanowi w tym przypadku żadnego problemu, bowiem gracz ma nieskończoną liczbę podejść. *Stricte* edukacyjne są zagadki i zadania wpisujące się w linearną narrację gry. Czerwonymi znakami zapytania oznaczone są podpowiedzi poprzedzające mini gry typu *point and click* (oznaczone niebieskimi wykrzyknikami). W trakcie rozgrywki gracz ma sposobność poznać nazwy poszczególnych grzybów i ich zdolności do spożycia, czy też nazwy zwierząt i ich miejsce w infrastrukturze leśnej. Treści zagadek, jak i potencjalne odpowiedzi odczytywane są przez lektora, co winno utrwalać nabytą wiedzę. Ów proces nosi miano „materialnego zakotwiczenia” (Vester 2006). Informacje powtarzane są kilkakrotnie tak by absorbować jak najwięcej zmysłów. Zatem obecna jest tu towarzysząca funkcja edukacyjna. Natomiast podstawowymi funkcjami dominującymi w owym tytule jest ludyczna i upowszechniająca różnorodność treści. Zawartość przekazywana jest bowiem w sposób atrakcyjny wizualnie, a nauka stanowi część rozgrywki. Negatywną stroną wymienionych funkcji może być tylko pozorne osiągnięcie wiedzy. Dydaktyczne elementy rozgrywki są do pominięcia bez konsekwencji. Nie wąż one na ukończeniu poziomu. Nie skutkują niczym innym niż osobistą satysfakcją z poprawnie rozwiązanej zagadki. Nieskończona liczba żyć także ma dwojaki charakter, wysłała bowiem komunikat, by dążyć wytrwale do celu, jednocześnie niesie zagrożenie przyswojenia przerysowanego obrazu świata. Uwagę na tego typu mechanizm zwrócił Mateusz Kulawiński pisząc: „Zbyt częste zabawy z grami komputerowymi mogą uniemożliwiać różnicowanie świata rzeczywistego i fikcji, przez co dzieci stają się mniej krytyczne i popadają w świat fantazji (»jestem nieśmiertelny«, »mam sto żyć«)” (Kulawiński 2022).

W 2007 roku pojawił się tylko jeden tytuł z serii 3D. W *Przygodzie w piramidzie* to Barnaba aktywuje rozgrywkę, która ponownie zasadza się na porwaniu. Bantuti – ciemnoskóra kuzynka Papatki z Afryki, zostaje uprowadzona przez Gryziwąsa. Warto zwrócić uwagę na ujęcia ustanawiające, które pojawiają się w filmowych przerywnikach. Pokazują one ścieżkę, którą należy podążać i narzucony cel podróży. Zbieranie grzybów zostało porzucone na rzecz złota, monet i kryształów. W tej części – jak i w dwóch poprzednich – można zmieniać protagonistę. Skutkuje to dodatkowym elementem interfejsu, czyli kwadratem zmiany postaci. Każdy z bohaterów posiada określone umiejętności, niezbędne do przejścia poziomu. Papatka czaruje, Tosia wysoko skacze, Barnaba potrafi przesuwać ciężkie przedmioty, Filip gra na flecie np. otwierając drzwi. Dydaktyczne mini gry także znajdują się w strukturze tej części. Są to zarówno znane wcześniej zagadki, np. nazywanie zwierząt, jak i nowe – matematyczne polegające na liczeniu palm i kwiatów. Papatce i przyjaciółom udaje się uwolnić Bantuti. Czarodziejka ponownie rzuca Gryziwąsem za pomocą czarów i zwycięża. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na

dość rasistowskie przedstawienie porwanej Bantuti. Jako „afrykańską odpowiedniczkę” Papatki charakteryzują ją bardzo grube i mięsiste usta, typowe dla mało przychylnych reprezentacji osób czarnoskórych w kulturze popularnej¹⁵. Propagowanie owego wizerunku przez serię „Komputerowej Gratki” zdaje się krzywdzące, zwłaszcza pod szyldem gier edukacyjnych adresowanych do najmłodszych. Jak traktuje opis kolejnej gry z Bantuti: „Produkcja firmy IRMA ma za zadanie dostarczyć dzieciom istotnej dla ich rozwoju wiedzy o przyrodzie, a także stać się dla nich cennym źródłem rozrywki i ciekawostek na temat Czarnego Łądu” (*Afrykańskie Czary PC* 2007). Podkreślić należy także postawy bohaterów z Tęczowej Polanki. Papatka jawi się jako prawa postać, która niesie każdemu pomoc (uwolnienie mamy języków i sprowadzenie jej dzieci do domu w *Magicznej Kuli Papatki*, czy uwolnienie porwanej Bantuti w opisywanej części). To z nią młody gracz winien się utożsamiać. Postawa czarodziejki zaprezentowana jest jako godna naśladowania. W przeciwieństwie do Gryziwasa, który uosabia wzorce niepożądane. Choć porywa dzieci, kradnie kule i słodczyce oraz więzi leśne zwierzęta nie spotyka go – zdaje się – należyta kara. Bowiem taki sam schemat działań Gryziwasa przejawia przez całą serię. Wyeksponować trzeba fakt, że antagonistą jest jedyna dorosła postać w uniwersum „Komputerowej Gratki”. Z racji, że uchodzi on za negatywny charakter można odnieść wrażenie, że gra stygmatyzuje dorosłych, buduje do nich niechęć. Szczególnie uwidacznia się to w następnych tytułach.

Porwanie Łakomczucha jest przełomowe, w sensie zupełnego porzucenia dydaktycznych aspektów (zagadek) na rzecz czystej rozrywki. Zrezygnowano z edukacyjnych mini gier, zatem nieobecna jest funkcja upowszechniania różnorodnych treści. Widoczny jest szereg wprowadzonych zmian. W menu głównym pojawia się postać prosiaka – *Łakomczucha Pyzatego* – którego naciśnięcie aktywuje grę. Inny wizualnie jest element interfejsu z wyborem postaci. Znika zaś Papatka z górnego lewego rogu, a znakiem autozapisu jest nie płyta, lecz dyskietka. Muzyka ujawnia swą obecność już nie tylko w menu głównym, ale i w samej rozgrywce. Gra dostarcza zatem większą liczbę bodźców. Fabuła pozostaje zgodna ze schematem. Zły czarodziej porywa Łakomczucha oraz okrada skarbiec pełen słodczych. Zadaniem gracza jest odnalezienie składników do przygotowania eliksiru apetytu dla prosiaka oraz odzyskanie słodczych z węgielnej fortecy. Zgodnie ze schematem Gryziwas zostaje zepchnięty z przepaści za pośrednictwem różdżki Papatki. Dominującą pozostaje wobec powyższego funkcja ludyczna i jej pochodne, czyli: rozrywkowa, relaksowa i estetyczna. Gra platformowa skupia się na zapewnieniu potrzebnej rozrywki i relaksu. Brak walorów dydaktycznych i skupienie się na zabawie w negatywnych konsekwencjach może przyczyniać się do rozleniwienia. Jednak nie to stanowi naj-

¹⁵ Tego typu przedstawienie osób czarnoskórych w dziełach popkulturowych adresowanych do dzieci zaobserwować można choćby w *Zaczarowanym ołówku – Marynarzskim chrzcie* (reż. Andrzej Piliczewski, 1976), czy *Przygodzie marynarza* (reż. Witold Giersz, 1958).

większe zagrożenie. Negatywną wartością kulturotwórczą, która zdaje się niewinna, a należy ją zaznaczyć, jest stygmatyzacja osób otyłych. Łakomczuch Pyzaty jest świnią, już w pierwszych minutach ukazaną na stosie czekolady. Następuje zatem stereotypizacja jakoby korpulentność była wyłącznie wynikiem – jak określają to bohaterowie – „obżarstwa”. Gryziwąs porywa Łakomczucha i zmusza go do przejścia na dietę. Stanowi to aspekt wychowawczy świadczący o obecności funkcji stymulującej oraz towarzyszącej jej funkcji wychowawczej. Z tym, że Tęczowa Polanka to świat przyjmujący perspektywę dziecka. Zatem Grywizwąs jako reprezentant opresyjnego środowiska dorosłych, zmusza i siłą narzuca odchudzanie Łakomczuchowi. „Nigdy nie uda wam się odzyskać skradzionych przeze mnie słodczy oraz uratować Łakomczucha Pызatego, któremu kazałem przejść na dietę. Biedaczek dostaje tylko cebulowe suchary” (*Porwanie Łakomczucha* 2008) – mówi Gryziwąs. Jego motywacje nie są przedstawione i z przyjętej perspektywy zdają się nieistotne. Czarodziej nie uświadamia, dlaczego należy ograniczyć słodkości, nie powołuje się na argumenty zdrowotne. Jest to niewątpliwie element wpływający na większą identyfikację dziecka z innymi mieszkańcami Tęczowej Polanki i wzmożenie niechęci do dorosłej postaci Gryziwąsa.

W 2010 roku wydano trzy gry z serii „Komputerowej Gratki 3D”, zdecydowanie różniące się od swoich poprzedników. *Zaczarowana księga* jest pierwszym tytułem tego roku. Fabuła zasadza się ponownie na intrydze Gryziwąsa, który uwolnił magiczną księgę pomieszania. Podczas lotu nad krainą gubi kartki, a ma tę właściwość, iż w miejscu upadku zmienia rzeczywistość, np. przeistacza koguty w kury. Zadaniem gracza jest pozbierać zagubione kartki, sprowadzić świat do stanu poprzedniego i umieścić księgę z powrotem w zamkowej bibliotece. Rewolucja zaszła w tym tytule zarówno na poziomie interfejsu, grafiki jak i narracji. Graficzny interfejs użytkownika uległ wyraźnej zmianie wizualnej, ale przede wszystkim sterowana postać została ograniczona trzema podejściami. Wzbogaciło to interfejs o wskaźnik żyć. Liczba zebranych elementów potrzebnych do ukończenia poziomu zwiększyła się do trzech różnych kategorii. Strzałki wskazujące kierunek drogi zostały bardziej wpasowane w świat gry, tworząc wrażenie elementów diegetycznych. Umieszczone są na drewnianych plakietkach, które utrzymuje w powietrzu śmigło. Gra automatycznie zapisuje się po przejściu przez kwiat, co również zdaje się bardziej rzeczywiste dla świata Tęczowej Polanki niżeli lewitujące samoistnie płyty czy dyskietki. Rozgrywka ponownie pozbawiona jest mini gier, co świadczy o tym, że twórcy serii permanentnie odeszli od edukacyjnego aspektu. Tymczasem największa różnica zaszła w narracji. Filmowe animowane przerywniki porzucone zostały na rzecz stopklatek z komentarzem ponadkadrowym. Zwiększyła się przy tym liczba możliwych interakcji w samej rozgrywce. Zdarzenia, które dotychczas zachodziły poprzez przerywniki fabularne, gracz może wykonać samodzielnie, np. przesuwanie kamieni przez Barnabę. Co naturalnie wydłuża czas trwania rozgrywki. Zwraca to

uwagę na inny istotny aspekt. Pełne przejście gry zajmuje najkrócej 30 minut. Na żadnym etapie gracz nie dostaje komunikatu, żeby odpocząć po dłuższym czasie spędzonym przed ekranem. Co potencjalnie niesie ryzyko rozwoju niepożądanych zachowań chociażby tych, o których wspominał Mateusz Kulawiński.

Konkluzja, czyli dominująca ludyczność

Gry z serii „Komputerowej Gratki 3D” należy podzielić na dwie grupy. Pierwszą są tytuły, w których faktycznie dostrzec można treści dydaktyczne, nie tylko na poziomie rozwijania umiejętności manualnych jakie towarzyszą każdej rozgrywce tego typu, ale również na poziomie treści, które gra oferuje. Drugą są gry w rzeczywistości nie będące edukacyjnymi, mimo że cała seria była tak reklamowana. Od pierwszych części na okładce czasopisma widniał komunikat „bawi i uczy”. Znika on dopiero przy grach z 2009 roku, przy czym zagadki edukacyjne wyszły ze struktury rozgrywki już przy *Porwaniu Łakomczucha*. W tym miejscu warto powrócić do wspomnianego rozróżnienia na „gry edukacyjne” i „edukację przez gry” bowiem odejście od dydaktycznego charakteru w samej treści i strukturze rozgrywki choć sprawia, że gra nie jest już edukacyjna, to bynajmniej nie przestaje być tekstem kultury i nie wyklucza możliwości nauki. Ta jest już kwestią zależną od kompetencji opiekuna czy też nauczyciela, bowiem zakłada określoną praktykę edukacyjną (Kaliszewska, Kłasińska 2018).

Jak wynika z powyższego badania dominującą podstawową kulturotwórczą funkcją w serii gier „Komputerowej gratki 3D” jest ludyczna. Wynik ten może stanowić oczywistość w obliczu gier cyfrowych w ogóle. Jednakże podkreślić należy, że przynajmniej pierwotnym założeniem gier z owej serii była edukacja. Pierwsze tytuły pełniły funkcję upowszechniającą różnorodne treści i zdołałyby wpisywać się w kategorię gier poważnych. Odpowiednio wykorzystywane walory dydaktyczne mogły być także przydatnym narzędziem w edukacji autotelicznej. Jak podkreśla Janusz Gajda: „Media, dostarczając wiadomości z różnych dziedzin życia, odbierane są w większości autotelicznie – potrafią zainteresować tematem, zaspokoić ciekawość poznawczą, kształtować postawy moralne, słowem – służyć bezinteresownej edukacji. Znacząca rola przypada im w dostarczaniu najnowszych informacji, w rozwijaniu zainteresowań kulturalnych, w zaspokajaniu potrzeby relaksu i rozrywki” (Gajda 2014). Ten element rozrywki mógł zatem przyczynić się do chętniejszego poszerzania intelektualnych horyzontów i rozwijania pasji, ponieważ „(...) edukacja autoteliczna wyklucza trud przedzierania się przez tajniki wiedzy” (Gajda 2014). Jakkolwiek to aspekt ludyczny zdominował pozostałe odsłony. Z racji zręcznościowej rozgrywki obecna we wszystkich tytułach jest także funkcja stymulująca. Bohaterowie nie są na tyle wyraziści, nie posiadają szeroko zarysowanej psychologii, by można było wyodrębnić np. funkcję wzorotwórczą. Mimo bezpo-

średniej kontroli nad postacią, która przypuszczalnie wpływałaby na identyfikację dziecka z konkretnym charakterem i przejęciem jego postępowania. Gra skupia się na przekazywaniu podstawowej wiedzy o świecie, czyli np. wspomnianym nazewnictwie fauny i flory. Jednakże nie kieruje uwagi na poznanie samej istoty człowieka, zatem wyklucza także funkcję interpersonalną. Konkludując należy przypomnieć, że wypunktowane funkcje kulturotwórcze mogą jedynie potencjalnie zaistnieć. Podkreślić należy wspomniane już uwarunkowania emocjonalne wpływające na efektywność procesu dydaktycznego i inne indywidualne kwestie odbioru i interpretacji zjawisk zaprezentowanych w medium gier cyfrowych. Janusz Gajda zaznacza, iż owe funkcje uzależnione są od samych dzieł, ale przede wszystkim od „użytku, jaki z nich robi odbiorca” (Gajda 2014). Istotne jest by w kontekście gier wideo adresowanych do najmłodszych przyjmować szerszą perspektywę badawczą, bowiem jak wynika z powyższego wyводу owe medium może spełniać różnorakie funkcje, w ich wymiarze zarówno negatywnym jak i pozytywnym.

Bibliografia

- Afrykańskie Czary PC (29 czerwca 2007). <https://www.gry-online.pl/gry/afrykan-skie-czary/zd1fdb> (data dostępu: 21 czerwca 2023).
- Androsiuk, Ł.W. (2021). „Press Y to Quit the Game, or X to Resume...”: on Game Culture in the Context of Hermeneutics of Didactical Experience. *Kultura i Edukacja*, 134, 123–138.
- Babecki, M. (2018). Gry cyfrowe jako przedmiot badań w naukach o mediach. *Studia Medioznawcze*, 1(72), 45–55.
- Chojnacki, M.M. (2019). Interfejs. W: K. Prajzner (red.), *Wprowadzenie do groznawstwa* (s. 97–125). Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Chojnacki, M.M. (2020). *Sprawczość w grach wideo jako kategoria estetyczna*, praca doktorska. Uniwersytet Łódzki. <https://dspace.uni.lodz.pl/bitstream/handle/11089/37725/Marcin%20M.%20Chojnacki%20Rozprawa%20Doktorska.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (data dostępu: 19 grudnia 2022).
- Dondlinger, M.J. (2007). Educational Video Game Design: A Review of the Literature. *Journal of Applied Educational Technology*, 1(4), 21–31.
- Gajda, J. (2014). *Media w edukacji*. Kraków: Wydawnictwo Impuls.
- Głuszka, D. (2017). Gry wideo w perspektywie edukacji pozaformalnej i formalnej. *Państwo i Społeczeństwo*, 3, 71–84.
- Hekman, P. (7 sierpnia 2019). Strzelaniny w El Paso i Ohio. Trump wini gry wideo, branża odpowiada. *wyborcza.biz*. <https://wyborcza.biz/biznes/7,177150,2506517>

- 5, techporanek-strzelaniny-w-el-paso-i-ohio-trump-wini-gry-wideo.html (data dostępu: 26 sierpnia 2023).
- Kalinowski, M., Litwin, J. (2018). Gry szkoleniowe osadzone w realiach branży piwowarskiej – studium przypadku. *Studia i Prace WNEiZ US*, 52/3, 211–220.
- Kaliszewska, M., Kłasińska, B. (2018). *Kompetencje hermeneutyczne w teorii i praktyce akademickiej*. Kielce: Wydawnictwo Uniwersytetu Jana Kochanowskiego.
- Kubiński, P. (2013). Znakowy charakter graficzny interfejsów użytkownika w grach wideo. *Przegląd Humanistyczny*, 4, 73–81.
- Kulawiński, M. (2022). *Psychologia gier wideo*. Wydawnictwo SELF-PUBLISHER.
- Matusiak, R. (2015). Gry jako źródło zachowań niepożądanych wśród młodzieży. *Warmińsko-Mazurski Kwartalnik Naukowy, Nauki Społeczne*, 4, 99–110.
- Niedenthal, S. (2009). What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics, *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.17350.pdf> (data dostępu: 19 grudnia 2022).
- Okan, Z. (2003). Edutainment: is learning at risk? *British Journal of Educational Technology*, 3, 255–264.
- Okoń, W. (1998). *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*. Warszawa: Wydawnictwo „Żak”.
- Płoszyński, Z. (2012). Agresja gier komputerowych. *Przegląd Naukowo-Metodyczny. Edukacja dla Bezpieczeństwa*, 1, 73–79.
- Roszkowski, W. (2023). *Historia i Teraźniejszość 2*. Kraków: Wydawnictwo Biały Kruk.
- Siedlecka, E. (11 listopada 2013). Gra „GTA” nie dla dzieci. *wyborcza.pl*. <https://wyborcza.pl/7,134154,14933797,gra-gta-nie-dla-dzieci.html> (data dostępu: 26 sierpnia 2023).
- Skibińska, M. (2010). „Edutainment” jako metoda edukacji przyszłości (teraźniejszości). *Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja: kwartalnik myśli społeczno-pedagogicznej*, 2, 57–64.
- Surdyk, A. (2008). Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”. *Homo Communicativus*, 3(5), 27–46.
- Szczepański, J. (1963). *Socjologiczne zagadnienia wyższego wykształcenia*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Szczęsna, A., Tomaszek, M. (2012). Projekt ewaluacji gry poważnej dla dzieci zorientowanej na cele psychologiczne. *Studia Informatica*, 4, 43–57.
- Świątek, P. (2014). Rodzaje gier użytkowych (serious games oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura*, 6, 95–105.
- Vester, F. (2006). *Myslenie, uczenie się, zapominanie*. Bydgoszcz: Wydawnictwo Glossarium.

Anna Krakowiak – absolwentka filmoznaństwa na Uniwersytecie Łódzkim. Interesuje się grami cyfrowymi i kinem polskim. Jest autorką pracy dyplomowej pt. *Trylogia „Witajcie w...” Henryka Dederki. Przyczynek do monografii*. Publikowała w czasopiśmie „Pleograf”.

Anna Krakowiak – a graduate of film studies at the University of Lodz. She is interested in digital games and Polish cinema. She is the author of a thesis entitled *„Welcome to...” trilogy. Henryk Dederka. Contribution to a monograph*. She has published in the „Pleograf” magazine.

Jakub Ziółkowski* 

Nostalgiczna twórczość fanowska Wyjaśnienie kategorii *demake*

Streszczenie

Celem artykułu jest szczegółowe opisanie kategorii *demake'u*, który stanowi popularną formę ekspresji artystycznej fanów gier wideo. Artykuł analizuje publicystykę grową koncentrującą się na wybranym zagadnieniu oraz dwie grupy na platformie Reddit, które zrzeszają osoby zainteresowane tworzeniem *demake'ów* i graniem w nie. Terminy takie jak *demake* sam w sobie, *remake*, *retrogaming*, nostalgia i praktyki fanowskie oraz zwrócenie uwagi na tworzenie wizerunku technologii przez korporacje służą do zrozumienia badanej kategorii oraz wypracowania odpowiedniej teorii. Szerokie spojrzenie na kategorię *demake'u* jest próbą pogodzenia wiedzy zdobytej przez innych badaczy z praktykami, zwyczajami i językiem graczy, które często odbiegają od akademickiego porządku.

Słowa kluczowe: *demake*, nostalgia, praktyki fanowskie, *remake*, *retrogaming*

* Uniwersytet Łódzki, <https://orcid.org/0009-0007-5374-7780>, e-mail: jakub.ziolkowski@gmail.com

Nostalgic Fanworks. Explanation of the Demake Category

Abstract

The purpose of this article was to describe the category of demake in detail, which is a popular form of artistic expression among video game fans. This was achieved through an analysis of grow journalism focusing on the selected issue and two groups on the Reddit platform that bring together people interested in creating and playing demakes. At the beginning of the text there is an introduction of the reader to the discourse and a presentation of the methodology. Essential terms in this work were demake itself, remake, retrogaming, nostalgia, fan practices and corporate image-making of technology. These aspects helped to understand the demake and develop a relevant theory. The broad view of the category is an attempt to reconcile the knowledge gained by other researchers with the practices, habits and language of gamers, which often deviate from the academic order.

Keywords: demake, nostalgia, fan practices, remake, retrogaming

Trudno określić datę powstania pierwszego *demake'u*, ale gry z tej kategorii zaczęły pojawiać się na początku XXI wieku. Ostatnimi czasy *demake'i* zaczęły coraz częściej występować w dyskursie graczy, przede wszystkim za sprawą premiery *Bloodborne PSX* (LWMedia 2022) oraz działalności takich grup jak Rustic Games BR na platformie YouTube. Niełatwo jednoznacznie wskazać czym jest *demake*. Badacze różnie wypowiadają się na ten temat, tak samo gracze i twórcy. Można jednak wyeksponować zjawiska, które go współkształtują, i na tym skupi się ten tekst. Przybliżenie kategorii *demake'u* w oparciu o aktualną teorię oraz wypowiedzi twórców, graczy i publicystów może pomóc przyszłym osobom zainteresowanym w zgłębianiu tego zagadnienia.



Ilustracja 1. Zestawienie *demake'u* gry *Bloodborne* (grafika powyżej) z oryginalną rozgrywką (grafika poniżej).

Źródło: grafika powyżej – Wilson 2022; grafika poniżej – Efwab (b.d.)

Porządkowanie pola badawczego zwróciło uwagę na kategorie, które mogą być potrzebne w próbie opisanie fenomenu *demake'u*. Nostalgia, jako tęsknota za tym, co przeminęło, wydaje się podstawowym elementem w zastanawianiu się nad *demake'ami*. Wszak to właśnie sentyment graczy sprawia, że chcą odwzorowywać nowe gry na podobieństwo tych starszych. Łączy się z tym aspektem praktyk fanowskich, bez których opisanie *demake'u* byłoby trudne. Również *remake* jest niezbędny w próbie wyjaśnienia, czym jest *demake*. Ostatnią kategorią wartą uwagi jest *retrogaming*, który może mieć dużą wartość w próbie zrozumienia omawianej kategorii. Celem badania było opisanie czynników wpływających na kształtowanie się *demake'u*. Była to próba pogodzenia wiedzy akademickiej z wypowiedziami graczy, twórców i publicystów. Ważne było również odpowiedzenie na pytania badawcze, które bezpośrednio wpłynęły na uzyskanie niezbędnej wiedzy, a są nimi:

- Na ile *demake*, wraz z praktykami kulturowymi i tekstami kultury, łączy się z kategorią nostalgii?
- Jakie są podobieństwa i różnice między *demakiem* a praktykami *retrogamingu*? Jak się one mają do siebie/jaka jest ich relacja?
- Jak oddolne praktyki fanowskie wpływają na *demake*?
- Jaką postawę przyjmują studia deweloperskie wobec praktyk *demake'u* i jak to na niego oddziałuje?
- Jakie podejście do technologii kreują w odbiorcach „duże firmy” i jak to kształtuje stosunek tych odbiorców do technologii?

Podczas obserwacji sceny fanowskiej na polu gier cyfrowych można zauważyć, że aktualnie *demake'i* tworzone są przez fanów elektronicznej rozgrywki. Jeszcze na początku tego wieku można było zagrać w *demake'i* stworzone przez większe firmy, np. *Final Fantasy VII* (Shenzhen Nanjing Technology 2005), teraz jest to jednak twórczość oddolna. *Demake'i* są próbą odtworzenia przeszłości, która bezpowrotnie zniknęła. Może to oznaczać, że twórczość ta jest połączona z danym pokoleniem, które za pomocą dzisiejszych narzędzi chce oddać szacunek czasom retro (Garda 2014, s. 1). Część graczy na całym świecie darzy miłością dawne gry, dzięki czemu zrzeszają się w społeczności, rozmawiają, a nierzadko przetwarzają nowe tytuły, aby wyglądem oraz mechanikami przypominały produkcje stworzone przed kilkoma dekadami. Było to inspiracją do głębszego zbadania kategorii *demake'u*.



Ilustracja 2. Zestawienie demake'u gry *Final Fantasy VII* (grafika powyżej) z oryginalną rozgrywką (grafika poniżej).

Źródło: grafika powyżej – Reddit (b.d.); grafika poniżej – Pixel Jello 2019.

W trakcie obserwacji potwierdzono znaczną część tego, co zostało umieszczone w pytaniach badawczych. Nie byłoby to jednak możliwe bez dokładnej analizy *demake'ów* i środowiska publicystyczno-fanowskiego. Badanie to pozwoliło skonfrontować ze sobą opinie publicystów na temat *demake'u* z tym, co na ten temat uważają fani oraz twórcy, których działania tworzą tę kategorię. Dzięki temu dostrzeżono różnice w postrzeganiu *demake'ów* przez osoby o różnych kompetencjach.

Równie ważne, co zrozumienie prac innych badaczy, jest poznanie, jak o kategorii *demake'u* piszą i mówią publicyści growi oraz gracze. (Choć bycie publicystą growym powinno wiązać się ze znajomością kultury gier wideo i jej tekstów, to oddzieliłem te dwie grupy od siebie. Publicystyka jest poparta zapleczem redakcyjnym oraz, w wielu przypadkach, jest bardziej rozbudowana niż wypowiedzi graczy na grupach lub mediach społecznościowych). W tym celu użyta została analiza dyskursu danych wytworzonych przez graczy na Reddicie na dwóch zamkniętych grupach: „New Games, Old Systems” (bd.) i „Demakes: game art of culture tropes” (bd.) oraz na otwartych grupach przy pomocy wyszukiwarki na stronie po wpisaniu frazy „demake”. Te dwie grupy stały się obszarem badań, ponieważ autor był ich członkiem, zanim podjął się omawianej pracy badawczej, stąd bezproblemowo mógł poruszać się po tych grupach i rozumieć panujące tam kulturę oraz język. Wybrano do badania platformę Reddit, ponieważ jest jednym z popularniejszych portali, który zrzesza użytkowników z różnych kontynentów, co potencjalnie może przełożyć się na zróżnicowane opinie (Bianchi 2024). Ponadto przebadano czternaście artykułów growych, które poruszają temat *demake'u* (wykaz użytych artykułów znajduje się na końcu tekstu. Wybrano te najbardziej wartościowe, opisujące szerzej tematykę *demake'ów*. Nie brano pod uwagę krótkich form). W tym celu przeszukano publicystyczne strony internetowe dotyczące gier cyfrowych w Polsce i na świecie po frazie „demake”. Cieszą się one popularnością wśród graczy, co widać po liczbie wyświetleń i polubień artykułów, liczbie komentarzy i publikowaniu linków do tekstów na innych platformach („The Gamer”, „Gry-Online”, „Eurogamer”, „CD-Action”, „Rock, Paper, Shotgun”, „IGN”, „Komputer Świat”, „Kotaku”).

Artykuły zostały przeanalizowane wedle znajdujących się w nich odniesień do przynajmniej jednej z poniższych kategorii (tłumaczenie własne):

- Przedstawienie, czym jest *demake*.
- *Demake* jest popularniejszy wśród pokolenia, które grało w gry wideo skorelowane z okresem gier wideo odwzorowywanym przez dany *demake*.
- *Demake* wchodzi w relację z nostalgią.
- *Demake* łączony jest z *retrogamingiem*.
- Pokoleniowość wpływa na *demake*.
- *Demake* łączony jest z praktykami fanowskimi.
- Technologiczne aspekty *demake'ów* (np.: wykorzystanie silników growych).

Choć *demake*'i nie są czymś zupełnie nowym, to wciąż trudno znaleźć prace skupiające się na pojedynczych elementach kształtujących tę kategorię. Badacze odwołują się do niej i zauważają, że pojawia się w dyskursie graczy, jednak nie jest ona ich głównym obszarem zainteresowań. Wyjątek stanowi praca Marcina M. Chojnackiego „*Jak za dawnych dobrych lat*” – *demake a medium gier wideo* (Chojnacki 2017b), która opisuje kategorię *demake*'u. Artykuł ten jest kompetentnie napisany, nie prezentuje jednak spojrzenia graczy i twórców. Wydaje się to ważnym aspektem, poruszonym w tym badaniu. Rozpatrywanie tej kategorii w ramach wybranych pojęć potencjalnie dopełni wiedzę uporządkowaną przez Chojnackiego. Własne obserwacje i doświadczenia jako gracza oraz teoria wypracowana przez badaczy pozwalają stwierdzić, że do opisania *demake*'u przydadzą się inne kategorie i zjawiska, a mianowicie *remake*, fenomen pokoleniowy, nostalgia, praktyki fanowskie, *retrogaming* oraz aspekt narzędzi udostępnianych przez korporacje.

Najczęściej badacze opisują *demake*, zestawiając go z *remakiem* i poświęcając główną część swojej pracy temu drugiemu. Można się z tym spotkać, czytając pracę Tonguça Sezena (2015) i krótką notkę Iana Bogosta (bd.). Bogost utworzył nawet definicję *demake*'u na potrzeby swojego kursu *Atari Hacks, Remakes, and Demakes*. Wynika ona jednak bardziej z jego własnych obserwacji aniżeli z analizy określonych czynników wpływających na *demake*, do czego dąży ten artykuł. Podobnie Simon Dor, poświęcając uwagę emulatorom, zauważa istnienie *demake*'ów, jednak nie skupia się na nich w sposób znaczący (Dor 2014). To, czego brakuje w tych publikacjach, to spojrzenie uczestników kultury – twórców, graczy i publicystów – które także ma wpływ na kreowanie się kategorii *demake*'u. Stąd też przeanalizowanie tego spojrzenia pomoże uchwycić ową kategorię w szerszej perspektywie.

Nostalgia

„Nostalgia” to termin, którego znaczenie ulegało przemianom na przestrzeni lat. Po raz pierwszy został użyty w 1688 roku przez szwajcarskiego lekarza Johanna Hofera, który opisał nim chorobę umysłową charakteryzującą się silną ochotą powrotu osoby chorej do swojego „domu” – miejsc, ludzi bądź rzeczy, do której była przywiązana. Pierwsza zmiana pojawiła się w XIX wieku, kiedy słowo „nostalgia” stało się etykietą przypisaną tym, którzy nie mieścili się w ramach nowoczesnego światopoglądu. Za sprawą Karola Marksa zostało negatywnym określeniem osób konserwatywnie patrzących w przyszłość (Natali 2004, s. 10). Choć przez długie lata termin „nostalgia” nacechowany był negatywnie, teraz się to zmieniło, szczególnie wśród graczy. Ci używają go do opisu swoich pozytywnych doświadczeń z przeszłości, do których z wielką chęcią by wrócili (Szewerniak 2018, s. 157). Wskazują na

to posty i komentarze zamieszczane przez użytkowników na badanych grupach, a także trzy teksty publicystyczne, które używają kategorii nostalgii.

Obecnie nostalgia wiązana jest z pozytywnymi uczuciami i doświadczeniami z dawnych lat. Pozwala zobaczyć, co nas ukształtowało jako osobę, którą jesteśmy (Autio 2015, s. 447). Jest to rodzaj wybielania własnych wspomnień oraz romantyzacji przeszłości, na co zwrócił uwagę Constantine Sedikides: „[w nostalgii – dopisek J.Z.] przeważają emocje pozytywne, społeczne i związane z przeszłością” (Wulf i in. 2018, s. 61). Nie tłumaczy to, czym dokładnie jest nostalgia, jednak zwraca uwagę na fakt, że nacechowana jest pozytywnymi emocjami powiązanymi z dawnymi latami. Można więc stwierdzić, że nostalgia pozwala na pozytywne zapamiętywanie przeszłości, nawet jeśli ta jednoznacznie taka nie była. To samo może dotyczyć nostalgii w kontekście gier cyfrowych i *demake’u*.

Obszerniej na ten temat wypowiada się Maria B. Garda, która uważa, że nostalgia jest silnie połączona z praktykami retro w kulturze i popkulturze. „Przestarała estetyka minionego półwiecza jest odtwarzana, rekonfigurowana, ponownie odkrywana i poddawana recyklingowi we współczesnym kontekście” (Garda 2014, s. 1). Te słowa pasują do pojęcia *demake’u*, który pozwala na nadanie nowej jakości skostniałym mechanikom i minionym estetykom. Ponowne przetwarzanie elementów kultury stało się bardzo popularne za sprawą *junk art* i funkcjonuje również w świecie gier wideo (Świątkowska 2017, s. 226). Teorię tę można z sukcesem przenieść na grunt gier cyfrowych, a rozwiązania technologiczne i projektowe „dzięki gestowi twórcy ponownie mogą wejść do obiegu kulturowego, zostać elementem nowej struktury, dzięki czemu otrzymują nowe znaczenia i wchodzą do sfery wartości” (Świątkowska 2017, s. 227). Idealnym tego przykładem jest *demake*.

Garda jednak nie ogranicza się do samej definicji i za Svetlaną Boym dzieli nostalgię na dwa typy – naprawczą (*restorative*) i refleksyjną (*reflective*). Pierwszy opisuje jako fizyczną formę nostalgii, czyli zbieranie elementów związanych z minionymi okresami, utrzymywanie pamięci o starszych tytułach oraz przywracanie dawnej świetności rzeczom z przeszłych lat, z dodanymi autorskimi elementami. Drugi typ to własne doświadczenia z danego okresu, często podobne w kolektywnej świadomości, oraz odtwarzanie motywów występujących w minionych latach (Garda 2014, s. 3–4). Sentyment do dzieł kultury z dzieciństwa sprawia, że bardzo dobrze je zapamiętujemy. Chęć powrotu do nich jest naturalną częścią wspomniania dawnych lat. Nic więc dziwnego, że *demake’i* są tak mocno zakorzenione w nostalgii. Właśnie za sprawą ponownego przetwarzania starych estetyk i mechanik mieszczą się w granicach nostalgii refleksyjnej.

Nostalgia znacząco wpływa na *demake*. Sentyment do dawnych konsol – ich możliwości i estetyk – przyczynia się do emocjonalnego zaangażowania w ponowne odtwarzanie motywów znanych z przeszłości. Kategoria *reflective nostal-*

gia, w której *demake* można ulokować, sprawia, że twórcy pragną zmanifestować swój sentyment do estetyk minionych dekad poprzez przenoszenie nowych tytułów w środowisko dawnych konsol. Ponadto *demake*'i same w sobie są nośnikami nostalgicznych emocji i sentymentu, ponieważ gracze pamiętający okres, z którego czerpie dany *demake*, chętnie w niego zagrają, wspominając dawne czasy.

Jacques Derrida stworzył koncepcję widmologii (ang. *hauntology*) wiążącej się z nostalgią. Według Derridy możemy rozpatrywać teraźniejszość jedynie przez pryzmat przeszłych zdarzeń, a po końcu historii ludzkość zacznie kierować się w stronę przestarzałych estetyk (Ashford 2019). Choć jest to idea przede wszystkim polityczna, ukuta na podstawie manifestu Karola Marksa, to może być stosowana w innych obszarach. Zaprezentowała to Olga Drenda (2016) w książce *Duchologia polska. Rzeczy i ludzie w latach transformacji*, prezentując przedmioty minionej epoki i opowiadając ich historie. Uwydatniła dzięki temu zjawiska, które, zdawać by się mogło, pozostały w XX wieku, a nadal oddziałują i są obecne.

Widmologię można zastosować także do *demake*'ów. Wydawałoby się, że starsze gry wideo, tworzone w XX wieku, nie są już aktualne ani chętnie ogrywane. Wciąż jednak znajdują się fani, którzy wracają do dawnych estetyk, pozornie przestarzałych. Choć na przestrzeni ostatnich dekad medium gier wideo uległo znaczącym przekształceniom, to są one skutkiem tego, jak gry cyfrowe kształtowały się w latach 80. i 90. ubiegłego wieku. Estetyki dawnych tytułów są również obecne w nowych, oryginalnych grach, jak *Crow Country* (SFB Games 2024) z grafiką stylizowaną na gry wideo z pierwszej konsoli Sony czy utwory etykietowane jako metroidvanie, swoim *pixel artem* nawiązujące do dzieł z takich urządzeń jak Super Nintendo Entertainment System lub Game Boy Advance, np. *The Messenger* (Devolver Digital 2018), czy *Axiom Verge 2* (Thomas Happ Games 2021).

Remake a demake

Umberto Eco w swojej rozprawie *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką* pisał o seryjności i wskazał, że *remake* jest jedną z jej składowych (Eco 1985/1990, s. 17). Oznacza to, że ponownie przetworzone dzieło powinno być rozpatrywane jako tekst mieszczący się w ramach jednej serii, ale niekoniecznie będący sequelem lub prequelem – może pozostać dziełem samodzielny. Eco postawił *remake* na równi z *retakiem*, serią czy sagą i zdefiniował go jako „ponowne opowiadanie historii, która wcześniej cieszyła się powodzeniem” (Hopfinger 2004, s. 12). Ograniczając się do tej jednej definicji, można by przyjąć, że *demake* i *remake* są tożsame. Samo pojęcie *remake*'u w filmoznawstwie wiąże się z innymi zagadnieniami (m.in. wykorzystaniem technologii, przełożeniem animacji komputerowej na grę aktorską lub – to aspekt nieobecny w branży gier wideo – wykorzystaniem innych bądź tych samych aktorów rozpoznawalnych przez

odbiorców). Jako groznawca posłużę się jednak tą definicją, gdyż jest najbliższa growym *remake’om* opowiadającym znaną historię w inny sposób, a równocześnie nie będących wyłącznie *remasterami*, traktowanymi jako ulepszenie znanych tekstów pod względem technicznym. Eco pisał o filmowym *remake’u*; groznawstwo niektóre terminy i kategorie zapożyczyło z filmoznawstwa i nie inaczej jest w tym przypadku. Różnica jednak polega na tym, że gry wideo są medium interaktywnym, co przekłada się na wyższy poziom zaawansowania poszczególnych elementów je tworzących, w przeciwieństwie do filmu. W nomenklaturze graczy *remake* jest tożsamy ze zmianami względem pierwowzoru na wielu poziomach nieobecnych w dziele kinowym (interaktywne mechaniki, grafika tekstur, obsługa przez określoną platformę itd.) przy uwzględnieniu nowoczesnej technologii, która przemieni starszy tytuł we współczesną grę (Bosman 2023, s. 35). *Demake* nie odnawia starszych gier, wręcz przeciwnie – przetwarza nowe gry na wzór starszych. Stara się zachować rozpoznawalne elementy, aby po modyfikacjach gracze mogli łatwo poznać, jakiej gry mają przed sobą *demake*.

Remake i *remaster* to zagadnienia dotyczące translacji protetycznej (*prothetic translation*). Pojęcie to, zapożyczone z medycyny, jest odpowiedzią na hipotezę retranslacji. Odnosi się do *remake’ów* i *remasterów*, ale z powodzeniem można do niego dołączyć kategorię *demake’u*. Sam termin translacji protetycznej powstał, ponieważ jego autorzy uważają, że podczas tworzenia *remake’ów* i *remasterów* konieczne jest dodawanie nowych elementów do już istniejącej gry (Purnomo, Purnama, Untari 2019, s. 19–20). Tylko w ten sposób otrzyma się nową jakość, która – nawet jeśli jest wierną kopią oryginału – korzysta z aktualnych rozwiązań i jest przetłumaczona na najnowsze urządzenia (przykład: dodanie możliwości gry przez internet dzięki serwerom Steam i odblokowywanie osiągnięć na platformie w *Heroes of Might and Magic III HD Edition* [Ubisoft 2015]). Takie elementy działają jak proteza, która usprawnia lub pogarsza działanie pierwowzoru, odmładzając go i nadając mu drugie życie. To samo dotyczy *demake’ów*, których dostosowanie do starszych systemów wymaga zastosowania odpowiednich protez.

Demake jako fenomen pokoleniowy

Wspominanie przeszłości jest charakterystyczne dla osób w średnim lub podeszłym wieku, które mają skłonność do idealizowania jej, co dotyczy także tekstów kultury znanych z młodości (Autio 2015, s. 447). Gracze, którzy świadomie korzystaliby z konsol przypisywanych do trzeciej i czwartej generacji (m.in. Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System i Sega Mega Drive), mają już za sobą cztery dekady obcowania z grami wideo. Są to już od dawna dorośle osoby, których zasoby czasowe i, przede wszystkim, finansowe mogą pozwalać na pogłębianie hobby. Dzięki temu XXI wiek bogaty jest w fanowskie *demake’i*. Na

jego początku można było zagrać w *demake*'i nawiązujące do gier z takich platform jak Nintendo Entertainment System lub Super Nintendo Entertainment System; z biegiem lat młodszy twórcy zaczęli tworzyć gry na bazie nowszych konsol.

Ci, którzy świadomie grali na konsolach piątej generacji (m.in. PlayStation 1, Nintendo 64, Sega Saturn) i w których pamięci te zapisały się jako coś wyjątkowego, osiągnęli wiek, w jakim ich umiejętności pozwalają tworzyć podobne dzieła. Nowsze pokolenia będą chciały oddawać hołd estetykom znanym im z młodości. Dzięki temu coraz to nowsze *demake*'i będą odwoływać się do coraz to nowszych historycznie urządzeń. Nie oznacza to oczywiście, że konsole wcześniejszych generacji zostaną zapomniane, jednak prawdopodobnie nowsze urządzenia będą chętniej eksploatowane przez młodszych.

Obecne pokolenie, co widać po powstających *demake*'ach, próbuje nawiązać do tego, jak dawniej wyglądała kultura gier wideo – wtedy, gdy gry dopiero kształtowały się jako rozrywka dla każdego, a znaczna ich część, zwłaszcza po premierze rewolucyjnej konsoli Nintendo Entertainment System, charakteryzowała się wysokim progiem wejścia (np. zakup nowego urządzenia, nauka nietypowych mechanik i obsługi kontrolera). *Demake*'i wracają do tego i pragną przypomnieć graczom wcześniejszą kulturę grania. Można śmiało stwierdzić, że są próbą przedłużenia wymierających powoli estetyk i dawnej kultury gier wideo. Stanowią łąbędzy śpiew starszych generacji konsol.

Retrogaming a demake

Mówiąc o *retrogamingu*, warto zwrócić uwagę na termin *8-bitness*, który określa gry wzorujące się na grafice 8-bitowej. Jest to nazwa zaproponowana przez Fredrica Jamesona, wzorującego się na określeniu *1950's-ness*, które opisuje dzieła czerpiące z kina lat 50. (Garda 2014, s. 6). *8-bitness* odwołuje się bardziej do stylu graficznego niż do innych składowych rozgrywki. Odnosząc się do tego rozróżnienia, Maria B. Garda zaproponowała spektrum, na którym tytuły można płynnie lokować pomiędzy *restorative nostalgia* a *reflective nostalgia*. Za *restorative nostalgia* uznała klasyczne gry *8-bit*, ponieważ jako zabytek można je kolekcjonować i poddawać restauracji. Po przeciwnej stronie umieściła *reflective nostalgia*, a w jej ramach gry *neo-8-bit* jako te, które oddają hołd klasycznym tytułom. Pośrodku umieściła gry retro, które swoim wykonaniem mogą albo tylko odwoływać się do starszych tytułów i wspomnień graczy, albo wręcz stać się grami ulokowanymi w dawnych okresach.

Kultura retrogrania wiąże się z budowaniem pokażnej biblioteki gier i zbierania przestarzałego sprzętu. Dla „prawdziwych retro graczy” granie na emulatorach jest niedopuszczalne, a samo posiadanie fizycznych gier oraz konsol stanowi źródło uznania innych graczy. Takie praktyki szczególnie rozpowszechnione są

w internecie, gdzie retrokolekcjonerzy dzielą się swoimi zdobyczami. Jedną z takich osób jest Michał Pisarski (bd.), publikujący treści związane z retrogamingiem na platformie YouTube. Retrogranie obecne jest także na konwentach lub giełdach. Magdalena Szewerniak wspomina o takich miejscach, opisując pamięć komunikacyjną, która pozwala przedłużyć pamięć o wcześniejszych czasach o kolejne pokolenie (Szewerniak 2018, s. 157).

Posiadanie oryginalnego sprzętu oraz gier z dawnych lat może wiązać się z poczuciem elitarności względem innych fanów. Jest to swego rodzaju wewnętrzna rywalizacja w danej grupie społecznej, która wymusza ciągłą modyfikację danej kolekcji. Związane z tym praktyki kolekcjonerskie i zbierackie podobne są do tych, które pojawiły się wśród kinomanów. W przypadku kinematografii taka aktywność fanowska obecna była już w latach 60. i 70. XX wieku (Kulig 2020). Kolekcjonowanie filmów na kasetach, zbieranie plakatów i gadżetów było nieodłączną tego częścią. Tak jak kinomania, tak i *retrogaming* odznacza się miłością do wybranych dzieł kultury.

Demake łączy się z *retrogamingiem* poprzez nostalgiczne przywiązanie autora do danej epoki gier cyfrowych. Twórca pragnie oddać hołd starszym grom poprzez próbę naśladownictwa dawnych estetyk i mechanik. Niekoniecznie w sposób bezpośredni (*restorative nostalgia*), ale często tak, jak dane gry zapamiętał (*reflective nostalgia*). Choć zdawać by się mogło, że *demake* powiązany jest z praktykami retrogamingowymi, to tylko jeden artykuł publicystyczny z badanej grupy zwracał uwagę na połączenie tych dwóch kategorii. Również na grupach na Reddicie wielu użytkowników łączy ze sobą *retrogaming* i *demake*. Może to wskazywać, że paradoksalnie, to nie retrogracze grają w *demake'i*, a ci, którzy jedynie nostalgicznie wspominają dawne czasy.

Praktyki fanowskie a *demake*

Fani elektronicznej rozgrywki nie ograniczają się jedynie do biernego konsumowania gromych treści. Łączą się w grupy, dyskutując i tworząc, dzięki czemu kreują fandomy i kształtują scenę fanowską. Jak piszą Katarzyna Marak i Miłosz Markocki za Simonem Egenfeldtem-Nielsenem, Jonas Heide Smith i Susaną Pajares Toscą, praktyki fanowskie dzielą się na instrumentalne i ekspresywne (Marak, Markocki 2016, s. 33). Te pierwsze mają pomóc innym graczom lub przynieść im różnego rodzaju korzyści. Przykładami takiej działalności są przeróżne solucje, czyli dokładne opisy przejść danych tytułów, lub bazy danych wyjaśniające poszczególne elementy wybranego świata wirtualnego. Praktyki ekspresywne to wszelkie formy artystycznych działań fanów, którzy, zainspirowani grą, tworzą nowe utwory bezpośrednio dotyczące wybranego dzieła, np. *demake Silent Hill 2* (Konami 2001) zatytułowany *Soundless Mountain II* (Superflat Games 2008).

Społeczności fanowskie – tworzone z fandomów i indywidualnych graczy – są niezwykle aktywne w procesie poznawania i zgłębiania swoich ulubionych dzieł, ale również tworzenia oddzielnych utworów. W dobie internetu 2.0 i za sprawą wysokiej dostępności cyfrowych narzędzi fani mogą być twórcami. Alvin Toffler zauważył już w 1980 roku, że przeciętny użytkownik nabiera coraz większego znaczenia w tworzeniu treści, a oddolne inicjatywy z czasem staną się codziennością. Widząc taką potrzebę wprowadził pojęcie *prosumenta* – osoby, która jest jednocześnie konsumentem treści i jej producentem (Krzanicki 2015, s. 2). Jak się okazało, Toffler miał rację, ponieważ dziś ogromną rolę w propagowaniu danego tekstu kultury mają fani, którzy swoją pracą mogą działać na jego korzyść.

Kultura *prosumencka* i *demake*’i łączą się z terminem zaproponowanym przez Lawrence’a Lessiga – kulturą odczytu/zapisu (*read-write*), nazywaną również kulturą remiksu. Lessig zwrócił uwagę na fakt, że dzięki rozwijającej się aktywności fanowskiej użytkownicy mogą wytwarzać nowe znaczenia, często korzystając z gotowych utworów. Jest to przeciwieństwo kultury jedynie odczytu (*read only*), w której nie było miejsca dla *prosumentów*, a kultura fanowska była w znaczącym stopniu tworzona odgórnie, przede wszystkim ze względu na ograniczony dostęp do odpowiednich narzędzi i/lub brak sposobu na swobodny przepływ informacji pomiędzy fanami, który dzisiaj daje Internet. Powodami tworzenia remiksów mogą być sama przyjemność z tworzenia, zarobek lub dostęp do szerszej publiczności (Krzanicki 2015, s. 6).

Działania *prosumenckie* wiążą się ze zjawiskiem, które Henry Jenkins nazwał kulturą uczestnictwa. W pracy podsumowującej jego koncepcję Krzysztof Gajewski pisze, że kultura taka kształtowana jest oddolnie przez *prosumentów*, jednak niejako narzucana odgórnie przez konglomeraty gospodarcze. Jenkins zwraca uwagę na restauracje i sklepy samoobsługowe, które wymuszają na kliencie działanie i uczestnictwo, dziś powszechne. Badacz charakteryzuje kulturę uczestnictwa w pięciu punktach:

- „Względnie niskie bariery dla artystycznej ekspresji i obywatelskiego zaangażowania”.
- „Silne wsparcie dla tworzenia i dzielenia się swoją twórczością z innymi”.
- „Pewien rodzaj nieformalnego szkolenia, dzięki czemu najbardziej doświadczeni przekazują swoją wiedzę nowicюзom”.
- „Członkowie grupy żywią przekonanie, że ich wkład ma znaczenie”.
- „Członkowie grupy odczuwają [...] rodzaj więzi społecznej (a przynajmniej obchodzi ich, co inni ludzie myślą o ich twórczości)”.

(Gajewski 2013, s. 4–6).

Wspomniane konglomeraty gospodarcze to nic innego jak największe korporacje dostarczające innowacyjne rozwiązania z zakresu technologii cyfrowej, kreujące pozytywny obraz nowych mediów. Korporacjom zależy na tym, by rozwiązania te postrzegano jako dobro niezbędne do codziennego życia, gdyż w ten sposób zarabiają.

To samo dotyczy narzędzi, jakimi posługują się twórcy. Najbardziej popularne silniki, na których można tworzyć własne gry, są dostępne „za darmo” dla niezależnych twórców. Takie programy jak Unity czy Unreal Engine 4 są przykładami wysokiej jakości aplikacji z ciągłym wsparciem deweloperów, co wpłynęło na ich popularność. Rozwiązania te mogą cieszyć twórców, których nie stać na drogie programy. Zupełnie darmowe oprogramowanie jednak nie istnieje, a zapłatą nie zawsze są pieniądze. W przypadku mediów społecznościowych są to szczegółowe informacje podawane przez nas samych. W kontekście silników grywalnych mogą to być pomysły na gry, na mechaniki lub elementy graficzne. „Darmowe” silniki do gier bez wątpienia wzmagają rozwój branży gier wideo. Dzięki nim powiększa się scena fanowska, popularyzują się gry cyfrowe i kształcą się kolejne pokolenia twórców. W latach 90. silniki grywalne służyły przede wszystkim do tworzenia dodatkowych map do takich gier jak *Wolfenstein 3D* (iD Software 1992) i *Doom* (iD Software 1993). Dzisiaj za ich pomocą pojedyncze osoby mogą od podstaw zrealizować własne dzieło, a możliwość stworzenia gry cyfrowej jest dostępna dla przeciętnego użytkownika. Nie można jednak zapominać o tym, że dane narzędzie wciąż należy do korporacji i że ma ona ciągły dostęp do danych, które udostępniamy.

Demake jest jednym z przejawów praktyk fanowskich. Fani chcą pokazać swe przywiązanie do wybranych utworów popkultury poprzez swoją twórczość. Przykładami takich aktywności są cosplay'e, machinimy czy fanarty. *Demake*'i nie różnią się znacząco od tych form, z tym że ich twórcy wyrażają przywiązanie do ubiegłych okresów z historii gier wideo, tym samym oddając im hołd. Warto tutaj zaznaczyć, że termin *demake* powinien być stosowany jedynie w kontekście gier cyfrowych, a nie odmiennych form twórczości, jak np. wideo. Oczywiście nie ma zakazu używania tego słowa w kontekście innych mediów, wszak *demake* nie jest powszechnym i sformalizowanym pojęciem. Niemniej używa się go przede wszystkim w kontekście gier wideo i przenoszenie go na inne media może wprowadzić niepotrzebny chaos oraz przyczynić się do braku jednoznacznego zrozumienia terminu; jest to dość powszechne, czego przykładem może być wyraz „ekranizacja”. Czy grę wideo stworzoną na podstawie filmu można nazwać ekranizacją, skoro pojęcie to pochodzi bezpośrednio ze świata kina i dotyczy przełożenia tekstu literackiego na język filmu? *Demake* to określenie odnoszące się do gry wideo odtworzonej w minionej estetyce, bazującej na przestarzałych mechanikach, niekoniecznie tworzonej z myślą o starszej konsoli (np. *Micro Hexagon* to wydany w 2013 roku, stworzony przez Paula Kollera na platformę Commodore 64 i później

przeniesiony na aktualne urządzenia *demake* gry *Super Hexagon* [Terry Cavanagh 2012], wydanej rok wcześniej na komputery osobiste oraz urządzenia mobilne). Tak samo jak *fanart* dotyczy jedynie form graficznych, *chiptune* muzycznych, a *fanfiction* pisanych, tak *demake* dotyczy tylko gier cyfrowych.

Demake według fanów i publicystów

Wśród wypowiedzi fanów i publicystów często można napotkać naprzemienne stosowanie określeń *demake* i *remake*. W ośmiu z analizowanych artykułów można znaleźć tłumaczenie, czym jest *demake*. Według niektórych osób *demake* to *remake* na starsze platformy. Takie stanowisko nierzadko przejawia się wśród fanów na Reddicie, np.: „*Demake* to growy *remake* na starszą platformę albo przekonwertowanie gry na starszy styl graficzny lub gameplay’owy” (Reddit 2020). Podobne zdanie ma Leah Isobel: „*Disco Elysium* na Gameboy’a i *Portal* na Atari 2600 to dwa niesamowite remaki, w które będziesz chciał zagrać” (Isobel 2022). Innego zdania jest publicysta Piotrek66, który o *demake’u* pisze tak: „*Demake* (w przeciwieństwie do *remake’ów*) to proces polegający na przenoszeniu współczesnych gier na starsze platformy – głównie 8 i 16-bitowe” (CD-Action, 2013). Choć *demake* może kojarzyć się z *remakiem*, to w odniesieniu do takich gier klarowniej jest używać tego pierwszego terminu.

Zarówno publicyści jak i fani zaznaczają, że *demake’i* są popularne za sprawą nostalgicznych emocji, jakie pojawiają się podczas grania. Adam Smith zwraca na to uwagę przy grze *Super Smash Land* (Dan Fornace 2011), pisząc:

To fantastyczny hołd i zabawna gra, choć na pewno więcej z niej wyciągniesz, jeśli masz minimalne doświadczenie z grami Nintendo. Muzyka Brendana Beckera jest bardzo dobrze zrobiona i całość sprawia, że przenoszę się nostalgicznie do czasów szkolnych przerw, grając na placu zabaw na Gameboy’u (Rock Paper Shotgun 2011).

Podobne zdanie na ten temat ma użytkownik Reddita sentient_luggage, który w taki sposób komentuje nowe gry wideo z serii *Star Wars*: „Wśród tej społeczności jest wiele osób noszących na oczach zaślepki nostalgii” (Reddit 2020). Nostalgia bardzo pomaga graczom poznawać *demake’i*, gdyż bez niej gry z tej kategorii mogłyby rozczarowywać graczy przestarzałymi mechanikami.

Wśród badanych tekstów publicystycznych tylko dwa łączą *demake* ze zmiennością pokoleń. Ich autorzy nawiązują jednak do subiektywnej oceny własnego pokolenia. Wesley Yin-Poole pisze: „Całkiem podoba mi się symetria *demake’u* Cyberpunka czerpiącego inspirację z oldschoolowego GTA [...]” (Yin-Pool 2020). W przypadku badanych grup żaden użytkownik nie wspominał o pokoleniowości w odniesieniu do *demake’ów*. Może to dziwić, gdyż często zaobserwować można

spór o to, które pokolenie graczy jest „lepsze”. Możliwe, że twórcy *demake’ów* wolą żyć wyidealizowanymi, przeszłymi latami aniżeli skupiać się na tym, co jest teraz. Wszak *demake* to właśnie odskocznia od obecnej kultury graczy. Niemniej wyklucza to, a na pewno poddaje pod wątpliwość, wpływ zmienności pokoleń na kreowanie się *demake’u*.

Zaskakujące jest to, że wśród analizowanych tekstów jedynie dwa poruszają zagadnienie praktyk fanowskich w kontekście *demake’u*. Zaznaczają jednak, szczególnie jeden z nich, że tworzenie *demake’ów* jest bardzo ważnym procesem, ponieważ dzięki temu poszerza się pamięć o przeszłości i powiększają się kompetencje informatyczne twórców. Wskazuje na to artykuł Edwina Evansa-Thirlwella (2020), który przeprowadził wywiady z kilkoma twórcami *demake’ów*. Inaczej niż w wypadku publicystyki growej, na dwóch grupach na Reddicie w większości postów można odnaleźć przejawy praktyk fanowskich. Nie dziwi to, ponieważ są to grupy, które zrzeszają osoby interesujące się *demake’ami* i często sami je tworzące. Można łatwo odnaleźć posty przedstawiające nowe gry stworzone przez społeczność lub osoby pytające o pomoc w swoich projektach, jak użytkownik Acidjib: „Witam, oto projekt, nad którym pracowałem w wolnym czasie, i jest to pierwsza gra, jaką kiedykolwiek stworzyłem: Grywalna wersja walki z Rhulkiem z raidu Vow Of the Disciple z Destiny 2, tyle że w 2D i dla jednego gracza :D” (Reddit 2022). Również w samych nagłówkach postów można natrafić na informacje o praktykach fanowskich: „Napisałem krótki poradnik na temat tworzenia ręcznego wyświetlacza LCD w wersji *Demake* w Unity” (Reddit 2022). Na Reddicie znajdują się posty dotyczące praktyk fanowskich, ponieważ zrzeszają się tam osoby zainteresowane tworzeniem *demake’ów*.

Ważnym aspektem tworzenia *demake’ów* jest technologia, na którą wskazuje piątka publicystów. W większości chodzi o podkreślenie, za pomocą jakich narzędzi została stworzona dana gra, co pomaga potencjalnym graczom ocenić złożoność projektu. Jasper Byrne, twórca NES-owego *demake’u* *Silent Hill 2 – Soundless Mountain II* – przyznaje, że nie grał wcześniej na pierwszej konsoli Nintendo. Udało mu się odtworzyć estetykę gier z tamtego okresu za pomocą wnikliwej analizy: „Eksplorowanie konsoli było dla mnie interesujące: spojrzeć na kolory i zobaczyć, co można z nimi zrobić” (Evans-Thirlwell 2020). Twórcy *demake’ów* zwracają szczególną uwagę na technologie i narzędzia wykorzystywane do pracy. Na Reddicie można znaleźć posty prezentujące różne silniki growe i platformy przydatne w pracy nad *demake’ami*, np. Unity, PICO 8 lub GB Studio. Rozmowy o zapleczu technicznym poszczególnych programów i silników są wszechobecne wśród fanów i twórców *demake’ów*. Kolektywna wiedza rozwiązuje problemy oraz wzbogaca finalny utwór. Zainteresowaniem cieszył się post użytkownika JetSetWally, pokazujący zniszczalne środowisko opracowane na silniku Godot przy tworzeniu *demake’u* gry *Teardown* (Tuxedo Labs 2020). Inny użytkownik skomentował to słowami: „Cholera, godot to ostatni silnik, po którym spodziewałbym się możliwo-

ści stworzenia gry jak *teardown*. Bardzo imponująca praca!” (Reddit 2020). Wagę aspektu technologicznego w tworzeniu *demake’ów* widać zarówno na grupach fanowskich, jak i w publicystyce.

Podsumowanie

Analiza grup fanowskich i publicystyki oraz własne rozważania pozwalają opisać kategorię *demake’u* w oparciu o poszczególne czynniki, które ją budują. Trzeba jednak zaznaczyć, że kolejni badacze mogą przyczynić się do modyfikacji i/lub wzbogacenia wypracowanej przeze mnie wiedzy.

Demake to nowa wersja istniejącej już gry cyfrowej, odwołująca się swoją estetyką do wybranego okresu przeszłej twórczości i utrzymana w jego logice i konwencji. (Pisząc o logice okresu, mam na myśli „prawa i mechanizmy rządzące jakimiś zdarzeniami”, wedle definicji *Słownika Języka Polskiego PWN* (bd.). W tym przypadku chodzi o prawa i mechanizmy danego okresu lub platformy). Powstaje w oparciu o architekturę i możliwości wybranej platformy, niekiedy bezpośrednio na dany *hardware*. *Demake* próbuje w jak najbardziej dokładny sposób przedstawić oryginał, korzystając z przestarzałych technologii. Tworzony jest na bazie nostalgicznym wspomnień fanów i za pomocą cyfrowych narzędzi oraz oprogramowania dostarczanego przez zewnętrzne firmy.

Jedną z głównych cech *demake’u* bez wątplenia jest ponowne przetworzenie już istniejących tekstów. *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* (Activision 2017) nie mogłaby się ukazać jako *remaster* oryginalnych trzech pierwszych części przygód pomarańczowego jamraja, gdyby nie ich pojawienie się w kulturze przed ponad dwoma dekadami. To samo dotyczy żartobliwego *demake’u* gry *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red 2020) stworzonego na wzór gier z pierwszej konsoli PlayStation – *Cyberpunk 2077 PSX* (Lundbjörk 2021). Gdyby gra studia CD Projekt Red nie powstała, nie można byłoby stworzyć *demake’u* na jej podstawie.

W zbliżonej kategorii można mówić o wykorzystaniu nieaktualnych już estetyk z poprzednich lat. W przypadku tej cechy wyraźnie widać przeciwieństwo *demake’u* i *remake’u*. Ten drugi wykorzystuje aktualny dorobek kulturowy, aby w odświeżony sposób pokazać przestarzały utwór. Robi to zazwyczaj przy pomocy nowszej technologii i bardziej dopracowanych technik projektowych. Wyjątkami są oczywiście *remake’i* intermedialne, w których istota medium definiuje przedstawienie utworu, choć w tym przypadku klarowniej byłoby mówić o adaptacji. Filmowe adaptacje książek są tutaj doskonałym przykładem, ponieważ produkcje kinowe podchodzą do tworzenia historii, budowania akcji i przedstawiania przestrzeni inaczej niż literatura. *Remake* naturalnie korzysta z aktualnej (często nowszej) technologii, natomiast *demake* odwołuje się do starszych systemów. Za przykład może posłużyć seria filmów *Halloween* (oryginał: John Carpenter, *remake*: Rob Zombie).



Ilustracja 3. Zestawienie *demake'u* gry Cyberpunk 2077 (grafika powyżej) z oryginalną (grafika poniżej).

Źródło: grafika powyżej – Lundbjörk 2020; grafika poniżej – De Meo 2021.

Pierwsza część z 1978 roku i jej *remake* z 2007 są nagrywane przy pomocy innej technologii (np. dźwięki do *remake'u* opierają się na standardzie SDDS). Podobnie w przypadku kontynuacji (*Halloween 2* z 1981 roku i *Halloween II* z 2009 roku). Takie odtworzenie utworu wymaga od twórcy ponownego wykorzystania estetyk, które były obecne w kulturze w wybranym okresie.

Nieodłączną cechą *demake'ów* jest wykorzystanie wybranego, nieaktualnego hardware'u. Mowa o konieczności wybrania jednej platformy, na którą tworzony jest *demake*, i kierowania się jej logiką, możliwościami i estetyką. Nie musi to być bezpośrednie tworzenie tekstu na starsze urządzenie, ale dawne platformy różniły się od siebie na tyle, że nie można zrobić gry, która będzie odwoływać się do wielu urządzeń naraz. Niektóre gry z tej kategorii projektowane są bezpośrednio na starsze urządzenia. *Nothing* (Gogin 2021), stworzone na komputer ZX Spectrum, jest *demakiem* gry o tym samym tytule na komputery osobiste. *Tokimal* (Pat Morita Team 2021), również na ZX Spectrum, bazuje na japońskiej grze arkadowej *Toki* (TAD Corporation 1989). To, co łączy obie te produkcje, to wymóg posiadania oryginalnego komputera z lat 80. lub jego emulatora. Niemniej nie wszystkie *demake'i* tworzone są bezpośrednio na starsze sprzęty; większość z nich można swobodnie ogrywać na dzisiejszych urządzeniach. Jednym z przykładów jest *Outlast* (Rustic Games BR 2022), innym – *Dead Space* (Rustic Games BR 2022), tworzony na silniku *Unity* z myślą o komputerach osobistych. Przygotowanie *demake'u* wymaga od twórcy osadzenia swojego tytułu w określonej estetyce i wybranym systemie z danego okresu, nawet jeśli gra projektowana jest na nowe urządzenia.

Dominujący dziś nurt gier wideo optuje za wysokiej jakości grafiką i bogatą zawartością, co przekłada się na zwiększone wymagania sprzętowe. Stworzenie takich tytułów od nowa na słabsze urządzenie może być niemożliwe przy wiernym odtworzeniu pierwowzoru. Dlatego chcąc swoim *demakiem* jak najbardziej oddać specyfikę oryginału, przy jednoczesnym zachowaniu formy gier docelowego urządzenia, należy wykorzystać zasady wybranego okresu i zaprojektować od nowa dany tytuł, aby wpisywał się w kanon gier z danej platformy. Dobrym tego przykładem jest przywołany wcześniej *demake* gry *Dead Space*. Pierwsza część oryginalnej serii z 2008 roku jest *survival horror*em akcji z kamerą umieszczoną za plecami bohatera (gry wideo z tego gatunku charakteryzują się tematyką grozy, potęgowaną walką z nierealnymi monstrami i uszczuplonym dostępem do niezbędnych zasobów). *Demake*, stworzony z myślą o konsoli PlayStation, jest przedstawicielem tego samego gatunku, jednak od premiery pierwszej konsoli Sony (1994) do 2008 roku ten rodzaj gier wideo ewoluował. Oznacza to, że samo „postarzenie” grafiki nie jest wystarczające. Aby dostosować tytuł do realiów gier z okresu PS1, należy zmienić również położenie kamery, co znowuż wymusza zmiany w sterowaniu. Ważnym elementem w grach z kategorii horrorów jest stra-

szenie, toteż i ten aspekt musiał zostać zmieniony (Chojnacki 2017a, s. 435–438). Ingerencja w pomniejsze elementy estetyczne lub mechaniczne niesie za sobą szereg większych zmian, dlatego w *demake'ach* tak ważne jest posługiwanie się regułami wypracowanymi przez daną platformę, aby zadbać o ich prawdziwość względem oryginalnych gier z danego okresu.

Odpowiedzi na pytania badawcze postawione na wstępie tej pracy pomogły ukształtować spójną teorię dotyczącą *demake'u*. Jego głównym czynnikiem jest nostalgia, która motywuje twórców do działania. Czynnikiem najbardziej budującym *demake* jest zdecydowanie kultura fanowska wpływająca na popularyzację danego dzieła, również danego okresu w historii gier wideo. Nieocenione są także narzędzia dostarczane przez korporacje, dzięki którym gracze mają możliwość stworzenia własnej gry, w tym także *demake'u*.

Głównym celem było przeanalizowanie wypowiedzi uczestników kultury – twórców, graczy, publicystów, kreujących etykietę *demake'u*. Cel ten został zrealizowany w oparciu o poszczególne kategorie poboczne, których znajomość jest niezbędna w kontekście omawianego zjawiska. Cenne opinie publicystów growych oraz użytkowników Reddita potwierdziły przypuszczenia autora na temat *demake'u*, ale część z nich także obaliły (wpływ pokoleniowości i *retrogamingu*). *Demake* jest kategorią, która coraz częściej pojawia się w dyskursie growym, stąd zgłębianie jej jest niezbędne do pełnego zrozumienia owej rosnącej popularności. Niewątpliwie obszar ten może być nadal eksplorowany przez badaczy, gdyż jego potencjał jest wciąż niewyczerpany.

Bibliografia

- Ashford, J. (31 października 2019). What is hauntology? *The Week*. <https://theweek.com/104076/what-is-hauntology> (data dostępu: 25 lipca 2024).
- Autio, M. (2015). Nostalgia. W: D.T. Cook, J.M. Ryan (red.), *The Wiley Blackwell Encyclopedia of Consumption and Consumer Studies*. Wiley-Blackwell.
- Bianchi, T. (13 stycznia 2023). Regional distribution of desktop traffic to Reddit.com as of May 2022 by country. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/325144/reddit-global-active-user-distribution/> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Bogost, I. (bd.). Atari Hacks, Remakes, and Demakes. *Bogost.com*. https://bogost.com/teaching/atari_hacks_remakes_and_demake/ (data dostępu: 24 lipca 2024).
- Bosman, F. (2023). Video Game Romanticism. On Retro Gaming, Remakes, Reboots, Game Nostalgia, and Bad Games. *Journal of Religion, Film and Media*, 9(1), 25–44.
- Chojnacki, M.M. (2017a). Gra ze strachem – środki wywoływania lęku u odbiorcy w grach wideo. W: B. Bodzioch-Bryła, L. Dorak-Wojakowska (red.), *Anatomia*

- strachu. Strach, lęk i ich oblicza we współczesnej kulturze* (s. 429–440). Wydawnictwo Naukowe Akademii Ignatianum.
- Chojnacki, M.M. (2017b). „Jak za dawnych dobrych lat” – demake a medium gier wideo. W: Ł. Androsiuk (red.), *Update. Teorie i praktyki kultury gier komputerowych* (s. 13–30). Wydawnictwo Academicon.
- Clement, J. (11 stycznia 2022). First month digital sales of selected *Crash Bandicoot* video games worldwide as of November 2020. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/1188920/crash-bandicoot-first-month-digital-sales/> (data dostępu: 3 marca 2023).
- D'Angelo, W. (4 lutego 2019). *Spyro Reignited Trilogy* Sells an Estimated 1.04 Million Units First Week at Retail – Sales. *VGChartz*. <https://www.vgchartz.com/article/394138/spyro-reignited-trilogy-sells-an-estimated-104-million-units-first-week-at-retail/> (data dostępu: 3 marca 2023).
- De Meo, F. (2021). *Cyberpunk 2077* New Mod Considerably Improves AI Netrunners. *WCCFTech*. <https://wccfttech.com/cyberpunk-2077-new-mod-netrunners/> (data dostępu: 22 lipca 2024).
- De Valck, M., Hagener, M. (2005). *Cinephilia. Movies, Love and Memory*. Amsterdam University Press.
- Demakes: game art of culture tropes. (bd.). *Reddit*. <https://www.reddit.com/r/demake/> (data dostępu: 28 lipca 2024).
- Dor, S. (2014). Emulation. W: M.J.P. Wolf, B. Perron (red.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (s. 25–31). Routledge.
- Drenda, O. (2016). *Duchologia polska. Rzeczy i ludzie w latach transformacji*. Karakter.
- Eco, U. (1985/1990). Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką (tłum. T. Rutkowska). *Przekazy i opinie*, (1–2), 12–36.
- Efwab (bd.). Bloodborne LIVE From PS4 Pro! *Gameplay*. <https://cvf.efwab.top/ProductDetail.aspx?iid=105203736&pr=66.88> (data dostępu: 22 lipca 2024).
- Gajewski, K. (2013). *Kultura uczestnictwa i sztuczna inteligencja: jak nowe media rozwiązują stare problemy*. „Komunikacja i media”. Ogólnopolskie Seminarium Młodych Doktorów i Doktorantów. Uniwersytet Wrocławski.
- Garda, M.B. (2013). Nostalgia in Retro Game Design. W: *Proceedings of DiGRA 2013 Conference*.
- Krzanicki, M. (2015). Gracz – prosument w cyfrowej rzeczywistości. Rewolucja czy ewolucja? *Kwartalnik Nauk o Mediach*, 1, s. 1–19.
- Kulig, M. (19 kwietnia 2020). Stan permanentnego zauroczenia – o kinofilskich praktykach fanów. *Filmawka*. <https://www.filmawka.pl/kinofilia-praktyki-fanow-filmow/> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Lundbjörk, A. (21 grudnia 2020). *Cyberpunk 2077* but it's for PS1. *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=SNqWPtcXk5w&ab_channel=AndersLundbj%C3%B6rk (data dostępu: 28 lipca 2024).

- Marak, K., Markocki, M. (2016). *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*. Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Michał Pisarski Deluxe 3000 (bd.). *YouTube*. <https://www.youtube.com/@pisa-rion3000> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Michał Pisarski Tech (bd.). *YouTube*. <https://www.youtube.com/@MichaPisarskiTech> (data dostępu: 28 lipca 2024).
- Natali, M.P. (2004). History and the Politics of Nostalgia. *Iowa Journal of Cultural Studies*, 5(1), 10–25.
- New Games, Old Systems (bd.). *Reddit*. <https://www.reddit.com/r/demakes/> (data dostępu: 28 lipca 2024).
- Nieracka, A. (2014). Wokół kategorii filmowego remake'u. *Kwartalnik Filmowy*, 133–146.
- Nowak, J. (2017). *Polityki sieciowej popkultury*. Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Pixel Jello (19 marca 2019). Final Fantasy 7 (VII) – Sample: H0512 Boss Guide. *Samurai Gamers*. <https://samurai-gamers.com/final-fantasy-7-ffvii/sample-h0512-boss-guide/> (data dostępu: 22 lipca 2024).
- Purnomo, L.A., Purnama, L.S., Untari, L. (2019). Prosthetic Translation: Retranslations of video game remakes and remasters refute retranslation hypothesis. *Humanus*, 18(1), 12–24.
- Reddit (bd.). *Hadrian_x_Antinous*. *FF7 DeMake – the (un)official NES version of the entire game*. https://www.reddit.com/r/FinalFantasyVII/comments/12lzqso/ff7_demake_the_unofficial_nes_version_of_the/ (data dostępu: 22 lipca 2024).
- Rustic Games BR. *YouTube*. <https://www.youtube.com/@RusticGamesBR/featured> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Sezen, T.I. (2015). Remaking as Revision of Narrative Design in Digital Games. W: H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen, T.I. Sezen (red.), *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice* (s. 258–271). Routledge.
- Słownik Języka Polskiego PWN (bd.). *Logika*. <https://sjp.pwn.pl/sjp/logika;2566276.html> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Square Enix (bd.). *FINAL FANTASY VII 25th ANNIVERSARY CELEBRATION BROADCAST UNVEILS FIRST LOOK AT 'FINAL FANTASY VII REBIRTH', 'CRISIS CORE – FINAL FANTASY VII- REUNION' AND MORE*. *Square Enix*. <https://press.na.square-enix.com/FINAL-FANTASY-VII-25th-ANNIVERSARY-CELEBRATION-BROADCAST-UNVEILS-FIRST> (data dostępu: 28 lipca 2024).
- Square Enix Team (7 sierpnia 2020). More than 5 million copies of *FINAL FANTASY VII REMAKE* shipped and sold worldwide. *Square Enix*. https://square-enix-games.com/it_IT/news/final-fantasy-vii-remake-shipments-sales (data dostępu: 3 marca 2023).

- Stremler, J. (8 grudnia 2020). *Spyro 4* powstaje? Ciekawa zapowiedź w artbooku do *Crash Bandicoot 4. Planeta Gracza*. <https://planetagracza.pl/spyro-4-powstaje-ciekawa-zapowiedz-w-artbooku/> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Szewerniak, M. (2018). Od retro do doświadczenia, czyli gry wideo i nostalgia. *Irydion. Literatura – Teatr – Kultura*, 4(1), 151–163.
- Świątkowska, W. (2017). Recykling. W: E. Bal, D. Kosiński (red.), *Performatyka: terytoria* (s. 227–236). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Wilson, B. (2022). Bloodborne PSX is a magical PC demake to scratch that soulslike itch. *Windows Central*. <https://www.windowscentral.com/bloodborne-psx-pc-demake-scratch-soulslike-itch> (data dostępu: 22 lipca 2024).
- Wulf, T., Bowman, N.D., Rieger, D., Velez, J.A., Breuer, J. (2018). Video Games as Time Machines: Video Game Nostalgia and the Success of Retro Gaming. *Media and Communication*, 6(2), 60–67.

Artykuły użyte w badaniu

- Evans-Thirlwell, E. (6 listopada 2020). Demaking in the year of next gen. *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.net/the-power-of-demakes-in-the-year-of-next-gen> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Good, O. (23 kwietnia 2012). See All Of Ocarina Of Time's Overworld Remapped In a Link To The Past's Style. *Kotaku*. <https://www.kotaku.com.au/2012/04/see-all-of-ocarina-of-times-overworld-remapped-in-a-link-to-the-pasts-style/> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Hamilton, K. (26 grudnia 2013). *Gone Home* Being Remade As A Retro JRPG. *Kotaku*. <https://www.kotaku.com.au/2013/12/gone-home-being-remade-as-a-retro-jrpg/> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Isobel, L. (20 kwietnia 2022). The Best Game Demakes. *The Gamer*. <https://www.the-gamer.com/best-game-demakes/> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Kotowski, A. (3 listopada 2021). *Bloodborne PSX* z datą premiery. Demake na PC zamiast remake'u na PS5. *Komputer Świat*. <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/aktualnosci/bloodborne-psx-z-data-premiery-demake-na-pc-zamiast-remakeu-na-ps5/hx73t44> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Meer, A. (13 lipca 2009). *ASCIIPortal*: Sooooo... *Rock Paper Shotgun*. <https://www.rockpapershotgun.com/ascii-portal-sooooo> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Messner, S. (6 czerwca 2016). Witness The Witness Remade In 8-Bit. *Rock Paper Shotgun*. <https://www.rockpapershotgun.com/the-witness-nes-demake> (data dostępu: 3 marca 2023).

- Mirowski, J. (9 lutego 2022). *Bloodborne PSX* to fascynujący demake w erze remake'ów. *Gry-Online*. <https://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=3375> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Narcissa, E. (27 sierpnia 2014). *Hearthstone* Could Have Looked Pretty Great On The Game Boy. *Kotaku*. <https://www.kotaku.com.au/2014/08/hearthstone-could-have-looked-pretty-great-on-the-game-boy/> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Piotrek66. (3 grudnia 2013). *Micro Hexagon: Super Hexagon* w wersji na Commodore 64. Świetny demake [WIDEO]. *CD-Action*. <https://cdaction.pl/newsy/micro-hexagon-super-hexagon-w-wersji-na-commodore-64-swietny-demake-wideo> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Smith, A. (19 września 2011). Smashed To The Past: *Super Smash Land*. *Rock Paper Shotgun*. <https://www.rockpapershotgun.com/smashed-to-the-past-super-smash-land> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Śledziewski, H. (3 lutego 2022). *Bloodborne* PSX zaliczyło świetny start; grę pobrano ponad 100 tys. razy w 24h. *Gry-Online*. <https://www.gry-online.pl/newsroom/bloodborne-psx-zaliczylo-swietny-start-gre-pobrano-ponad-100-tys-r/zf213cf> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Wojtini. (24 kwietnia 2022). *Elden Ring* otrzyma demake na Game Boya. *IGN Polska*. <https://pl.ign.com/elden-ring/48901/news/elden-ring-otrzyma-demake-na-game-boya> (data dostępu: 3 marca 2023).
- Yin-Poole, W. (11 stycznia 2020). *Cyberpunk 2077* PSone demake takes the old-school GTA route. *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.net/cyberpunk-2077-psone-demake-takes-the-old-school-gta-route> (data dostępu: 3 marca 2023).

Ludografia

- 11 bit studios (2017). *Beat Cop* [PC].
- Activision (2017). *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* [Xbox One].
- Activision (2018). *Spyro Reignited Trilogy* [Xbox One].
- Activision (2020). *Crash Bandicoot 4* [PlayStation 4].
- Azimuth Team (2019). *Nothing!* [PC].
- CD Projekt Red (2020). *Cyberpunk 2077* [PC].
- Dan Fornace (2011). *Super Smash Land* [PC].
- Devolver Digital (2018). *The Messenger* [PC].
- Gogin (2021). *Nothing* [ZX Spectrum].
- iD Software (1992). *Wolfenstein 3D* [PC].
- iD Software (1993). *Doom* [PC].
- Ivancilgames (2021). *Portal* [Atari 2600].
- Konami (2001). *Silent Hill 2* [PS2].
- LWMedia (2022). *Bloodborne PSX* [PC].

Pat Morita (2021). *Tokimal* [PC].
Paul Koller (2013). *Micro Hexagon* [Commodore 64].
PLAYISM (2016). *Momodora: Reverie Under The Moonlight* [PC].
Rockstar Games (2003). *Max Payne* [GameBoy Advance].
SFB Games (2024). *Crow Country* [PC].
Shenzhen Nanjing Technology (2005). *Final Fantasy VII* [Subor].
Square Enix (2020). *Final Fantasy VII Remake* [PlayStation 4].
Super Flat Games (2008). *Soundless Mountain II* [PC].
TAD Corporation (1989). *Toki* [Maszyny Arcade].
Terry Cavanagh (2012). *Super Hexagon* [PC].
Thomas Happ Games (2021). *Axiom Verge 2* [PC].
Tuxedo Labs (2020). *Teardown* [PC].
Ubisoft [2015]. *Heroes of Might and Magic III HD Edition* [PC].
ZA/UM (2020). *Disco Elysium* [Gameboy].

Filmografia

John Carpenter (1978). *Halloween*.
John Carpenter (1981). *Halloween 2*.
Rob Zombie (2007). *Halloween*.
Rob Zombie (2009). *Halloween II*.

Jakub Ziółkowski, absolwent studiów drugiego stopnia na kierunku „media audiowizualne i kultura cyfrowa” na Uniwersytecie Łódzkim. Studia pierwszego stopnia ukończył na tej samej uczelni na kierunku „nowe media i kultura Cyfrowa” ze specjalizacji „gry wideo”. Czynny uczestnik konferencji naukowych w Warszawie (2023) oraz Krakowie (2024). Autor artykułów o tematyce growej w magazynie studenckim *Forward* (nr 29 i 31) oraz w czasopiśmie *Studia de Cultura* (tom 16, nr 2). Obszary badawcze: ludologiczne aspekty gier wideo oraz fanowska kultura gier wideo.

Emilia Mazur* 

Zamieszkując inne ciała – zwierzęce postaci i awatary

Streszczenie

Poniższy artykuł dotyczy istotności perspektyw fenomenologicznych dla gier zwierzęcych, definiowanych w rozumieniu Gunnara Eggertsson'a, w których postać osoby grającej ma sygnalizować zwierzę. Przy użyciu przykładów gier takich jak *Stray*, *Shelter 2* i *Endling – Extinction is forever*, traktujących zwierzęta jako pełnoprawnych protagonistów, wykazuję jak zwierzęce postaci i awatary oddziałują na doświadczenie grania, a także pozagrowe relacje ludzko-zwierzęce. Rozważania te mają na celu zrozumienie czy gry mogą zbliżać nas do lepszego rozumienia zwierzęcego Innego poprzez symulację jego doświadczeń i perspektyw. Niniejsze badanie wykorzystuje perspektywę krytycznych studiów nad zwierzętami i filozofii fenomenologicznej w celu głębszego opisu i zrozumienia interakcji ludzkich graczy ze zwierzęcymi postaciami. Podkreśla rolę ucieleśnienia w kształtowaniu transformatywnego doświadczenia rozgrywki.

Słowa kluczowe: *animal studies*, fenomenologia, gry zwierzęce, awatar, postać, *game studies*, ucieleśnienie

* Badacz niezależny, <https://orcid.org/0009-0004-7512-0055>, e-mail: emilia3mazur@gmail.com

Inhabiting Other Bodies – Animal Characters and Avatars

Abstract

This article explores the significance of phenomenological perspectives for animal games, as defined by Gunnar Eggertsson, in which the player's character is meant to signal an animal. Using examples from games like *Stray*, *Shelter 2*, and *Endling – Extinction is Forever*, which treat animals as fully-fledged protagonists, I demonstrate how animal characters and avatars affect the gaming experience and broader human-animal relations outside of gameplay. The goal of this inquiry is to understand whether games can bring us closer to a better understanding of the animal Other by simulating its experiences and perspectives. This study utilizes the perspectives of critical animal studies and phenomenological philosophy to provide a deeper description and understanding of human players' interactions with animal characters. It emphasizes the role of embodiment in shaping a transformative gameplay experience.

Keywords: animal studies, phenomenology, animal games, avatar, PC, game studies, embodiment

Wstęp

W niniejszej pracy poruszać się będę po intersekcjach studiów nad grami i zwierzętami (*animal i game studies*), dlatego zasadnym wydaje się krótkie wprowadzenie w obecny stan badań w obu tych przestrzeniach.

Krytyczne studia nad zwierzętami (*critical animal studies*) to interdyscyplinarne pole badań zajmujące się analizą i krytyką sposobów, w jakich porządki kulturowe i społeczne przyczyniają się do marginalizacji zwierząt innych niż ludzie. To właśnie z dyskursu wokół studiów nad zwierzętami wywodzą się, wielokrotnie używane w poniższej pracy, określenia takie jak „zwierzę niehumanitarne”, czy też „inne niż ludzkie”, dotyczące gatunków zwierząt innych niż *Homo sapiens sapiens*¹. *Studia nad zwierzętami*, oparte na pracach takich autorów jak Peter Singer,

¹ Są to określenia pozwalające na klarowne sygnalizowanie odrębności cech i potrzeb gatunków innych niż człowiek.

Jestem świadoma ograniczeń tak binarnego podziału, jednak pozostawiając niniejszy wywód na poziomie dość znacznych uogólnień i przy jednoczesnej chęci podkreślenia problematycz-

Tom Regan, Donna Haraway, Marc Bekoff, Jacques Derrida i inni, problematyzują relacje ludzko-zwierzęce oraz przyczyniają się do wzrostu świadomości na temat praw zwierząt i etyki ich traktowania.

Zagadnieniami związanymi z przedstawianiem zwierząt nieludzkich w grach cyfrowych zajmowali się już tacy autorzy jak m.in.: Stina Attebery, Melissa Bianchi, Gunnar Eggertsson, Anat Pick, Tom Tyler czy Michelle Westerlaken. Autorzy ci łączą perspektywy krytycznych studiów nad zwierzętami z refleksją na temat gier wideo. Mimo tej plejady nazwisk, zwierzęta nieludzkie rzadko znajdują się w centrum zainteresowań osób badających gry. Zdecydowanie większą popularnością, wśród groźnawców czerpiących z nauk przyrodniczych, cieszą się opracowania dotyczące zagadnień zmian klimatu i ekosystemów².

Niniejsza praca jest przyczynkiem do rozważania sytuacji, w których postać albo awatar osoby grającej, proxy gracza, jest symulakrum zwierzęcia innego niż ludzkie i konsekwencji takich przedstawień. Stanowi przegląd wybranych zagadnień, które, choć obecne w opracowaniach na temat postaci gracza, w światach cyfrowych, nie doczekały się jeszcze szczegółowego omówienia przypadków, gdy postać jest nieludzka, zwierzęca. Korzystając z prac powyżej wymienionych autorów i łącząc je z osiągnięciami i aparatem badawczym fenomenologii, zamierzam przyjrzeć się oddziaływaniom takowej postaci na doświadczenie gry, a także pozagrowe relacje ludzko-nieludzko-zwierzęce.

Na początek chciałabym przyjrzeć się zagadnieniom postaci i awatara. Według Marty Tymińskiej (2016), awatar i postać gracza, różnią się między sobą pod względem funkcji. Awatar to wirtualna reprezentacja, bezpośrednie przedłużenie gracza w świecie wirtualnym, umożliwiającą identyfikację i interakcje z innymi. Postać gracza, z kolei, może być rozumiana jako bardziej złożona i rozbudowana narracyjnie jednostka w świecie gry, która ma swoją historię, cechy osobiste i rolę w fabule. Tymińska zauważa, że awatary i postaci gracza różnią się również poziomem immersji i identyfikacji, swobodą działania zapewnianą przez twórców gry oraz możliwościami personalizacji postaci, jaką oferują graczom.

Ten podział nie jest przekonujący – nierzadko w literaturze groźnawczej spotykamy się z wymiennym stosowaniem obu pojęć. W przypadku niniejszej pracy zamierzam zajmować się zarówno postaciami, jak i awatarami w powyższym rozumieniu. Uważam, że często tworzą one pewnego rodzaju amalgamat, a sztywne rozdzielanie tych kategorii w ramach niniejszego przedsięwzięcia, mającego sku-

ności relacji między gatunkiem uprzywilejowanym, *Homo sapiens sapiens* (domyślnej istocie grającej), a innymi gatunkami zwierząt, zdecydowałam się na jej użycie. Powstanie tychże określeń jest pokłosiem buntu wobec post-kartezjańskiego myślenia ekscepcjonalistycznego, przeważającego w kulturze i nauce Zachodu, głęboko nacechowanego antropocentryzmem i alienującego człowieka spośród innych zwierząt.

2 Patrz np.: A.Y. Chang (2019). *Playing nature: Ecology in video games*. University of Minnesota Press.

piąć się na zacieśnianiu relacji i identyfikowaniu się z postacią, czy też awatarem, wydaje się nie dość mocno uzasadnione.

Mimo to warto wspomnieć, iż rozdzielenie postaci i awataru w ramach eksplorowanych tu zagadnień mogłoby stać się przyczynkiem do interesujących rozważań. Czy zwierzęcy awatar, jako swobodny twór gracza może być mniej zwierzęcy od zwierzęcej postaci, biorąc pod uwagę, że jego *zwierzęcość* nie ma szerszego uzasadnienia w fabule czy całości projektu? A może właśnie warto przyjrzeć się temu, jak osoba grająca jest w stanie *uwierzyć* tworzonoego dla siebie awataru, jakie miałyby w tym motywacje i jakie rozwiązania by proponowała. Są to jednak zagadnienia pozostające poza zakresem tej pracy.

Aby skierować dyskusję w kierunku analizy postaci i awatarów zwierzęcych, przyglądam się przykładom gier zwierzęcych (*animal games*) w rozumieniu Gunnara Eggertsson'a, przedstawionym w artykule *Life as a Lynx* (Eggertsson 2022). Byłyby to więc gry, w których zwierzę występuje jako centralny dla projektu wizualnego i dla rozgrywki protagonista, który nie został zredukowany do kodowego zwierzęcia (*cipherus animal*; Tyler 2022), czyli zwierzęcia użytego metaforycznie czy też symbolicznie, bez zwrócenia uwagi na jego inherentną wartość i odrębność jako istoty. Użycie gier zwierzęcych jako przykładu motywowane jest moim zainteresowaniem pogłębioną kategorią zwierzęcia, wykraczającą poza znak wizualny, oraz jej konsekwencjami dla doświadczenia gry wideo. W związku z tym uważam za uzasadnione wykorzystanie projektów, których celem było zawarcie i przekazanie pewnej *zwierzęcości innej niż ludzka*. Przyjrzenie się tym przypadkom pozwala na zgłębienie fenomenologicznego doświadczenia posługiwania się postacią zwierzęcą, i poszukania odpowiedzi na pytania co do jego istotności.

W niniejszym artykule zamierzam zbadać, jak rozgrywka poprzez postaci stylizowane na zwierzęta wpływa na percepcję świata przedstawionego osoby grającej. Pragnę rozważyć potencjał projektów awatarów i gier zwierzęcych dla przeobrażania relacji między ludzkim Ja a zwierzęcym Innym. Wreszcie, chcę zmierzyć się z pytaniem, czy media cyfrowe mają szansę nie oddalać od Innego, wbrew temu, co wydają się sugerować krytycy tacy jak Byung-Chul Han (2024), Anat Pick (2015) czy John Berger (1980).

Poniżej podejmuję się omówienia przykładów gier, dzieląc moje rozważania na dwie sekcje, orbitujące wokół kategorii ciała w kontekście zmysłów i ucieleśnienia postrzeganych poprzez pryzmat fenomenologii oraz relacji: tych ze światem/ekosystemem growym, pomiędzy graczem i jego postacią, a także Mną i Innym.

Ciało

Przeczesaując tytuły gier zwierzęcych, zauważyć można występowanie pewnych charakterystycznych prób zaprezentowania i wykorzystania ludycznego potencjału obcych punktów widzenia, ciał i sensoryki. W tych przypadkach sugestia

nie ludzkiej zwierzęcości postaci wyrażana jest nierzadko w mechanikach. Przykładowo zauważalna jest powtarzalność tendencji do sygnalizowania wyjątkowości zwierzęcej perspektywy poprzez pojedynczy „super-zmysł”.

Dla przykładu, w *Shelter 2* (Might and Delight 2015) dysponujemy rysim spojrzeniem (określanym w publikacjach na temat tego tytułu, jako «lynx vision» albo «sniffing»). Uruchomienie tego trybu powoduje zmianę wizualną, zwierzęta, na które nasza postać – ryś, może polować, zostają wyróżnione na tle krajobrazu w postaci wyrazistych, czerwonych kształtów. Podobne przykłady można mnożyć: czy to w *Bee Simulator* (Varsav Game Studios 2019), *Dogs-life* (Frontier Developments 2003), *Wolfquest* (eduweb 2007), czy też w niekomercyjnych, wyrastających z eksperymentów akademickich tytułach takich jak *BBEE* (Mighty Kingdom 2022) lub *Hærfest* (Technically Finished 2009), dostrzec można próby sygnalizacji poprzez mechanikę i estetykę nie-ludzkich afordancji grywalnego ciała.

We wszystkich tych przykładach zauważalna jest swoista synestezja – zlewanie i zastępowanie się zmysłów. Dominująca wizualność medium i generalne tendencje okulocentryczne ludzkiej percepcji, skłaniają twórców do decydowania się na przekazanie doświadczenia i możliwości zmysłowych postaci w formie głównie wizualnej.

Kolejnym dobrze rozpoznawalnym elementem zmysłowym w projektowaniu postaci zwierzęcych jest dodanie funkcji emitowania dźwięku/ów. Wiele gatunków zwierząt funkcjonuje w naszej mentalności w skojarzeniu z pojedynczym, uproszczonym dźwiękiem, postrzeganym jako standardowa wokalizacja. Ma to swój początek już w zabawach i przekazach medialnych przeznaczonych dla odbiorców wczesnodziecięcych – niemowlęta uczone są mimikry, wydawania sylabicznych dźwięków i łączenia kategorii na podstawie dopasowywania zwierzęcia do wydawanego przez nie dźwięku. W grach typu *Untitled Goose Game* (House House 2019) czy *Stray* (BlueTwelve Studio 2022) osobny klawisz przypisany jest do wokalizacji. Miauknięcie lub gęgnięcie subtelnie wpływa na świat przedstawiony – najczęściej zwracając uwagę innych postaci na tę kontrolowaną przez gracza. Pozwala wyrazić osobność i zwierzęcość nie-ludzkiej postaci, dodatkowo zaznaczyć jej obecność w świecie gry, bez wykonywania bardziej złożonych czynności mechanicznych.

Takie rozwiązania znamy też spoza gier zwierzęcych. Batman, czy Wiedźmin są w stanie, aplikując swój „tryb detektywa”, czy też „wiedźmińskie zmysły” (specjalne mechaniki pozwalające na wnikliwą obserwację otoczenia, identyfikowanie tropów i interaktywnych obiektów) prowadzić śledztwa, wykorzystując wskazówki niezauważalne dla innych. Sugeruje to, w przypadku obu bohaterów, pewne pozaludzkie czy też nadludzkie zdolności, konstytuujące ich wyjątkowość i poznawczą przewagę nad przeciętną osobą ludzką. Tworzenie mechaniki zmysłowej,

zaznaczającej inność, jest ciekawym zabiegiem o dużym potencjale urozmaicenia rozgrywki i eksploracji obcych perspektyw. Choć upraszcza nieludzkie poznanie, jest sposobem na przybliżenie i zasygnalizowanie jego odrębności.

Kiedy grając w *Stray*, skaczę moim kocim bohaterem z wentylatora na stromy dach, nie szacuję odległości względem mojego ludzkiego, spoczywającego w fotelu ciała. Kiedy wybieram, czy podążać ulicą slumsów, czy przecisnąć się przez uchylone, niewielkie okienko, kierują mną cele, możliwości i ograniczenia mojego przybranego wirtualnego, rudego ciała. W *Video Games and Embodiment*, James Paul Gee (2003) przywołuje kategorie zamieszkiwania i ucieleśnienia. Podczas rozgrywki działania mentalne graczy skierowane są na świat gry i realizowane poprzez wirtualne ciało i jego funkcje. W ten sposób zasiedla się ona w wirtualnym ciecie i przestrzeni. Z jednej strony, postać jest pewnym przekazanym jej projektem do realizacji, który znacznie wpływa na doświadczenie growego świata, z drugiej, podlega jej woli i inwencji. Postawione zostaje jej wyzwanie wcielenia się w Innego, w jego cele i rzeczywistość.

W tym spleceniu zastępczego ciała/umysłu postaci, poprzez którą gramy, i świata, w którym się zanurzamy, wytwarza się konkretny sposób na przejście gry. Podlega on w jakimś stopniu modyfikacjom osób użytkujących, które jednak pozostają podporządkowane jego wymaganiom. Przekroczenie gry, jej systemu, rzadko bywa możliwe. Powyższe zależności cechują medium gier jako takie.

W przypadku gier zwierzęcych jednym z celów zaplanowanych dla gracza do realizacji jest w jakimś stopniu skuteczne i satysfakcjonujące *stanie się zwierzęciem*. Wyżej wspomniane mechaniki zmysłów są przykładem rozwiązań mających częściowo pomóc w zamieszkaniu w innej zwierzęcości, pogłębiać immersję, a częściowo wesprzeć w realizacji celów rozgrywki. Szczególne znaczenie zwierzęcości postaci osoby grającej wynika z podjęcia się zamieszkania świata właśnie poprzez inny gatunek. Podporządkowanie się nieludzkiemu ciału jest aktem subwersji wobec panującego paradygmatu wyższości *Homo sapiens sapiens* nad innymi gatunkami. Taki zabieg może być interpretowany jako wielopoziomowe narzędzie retoryczne o potencjale kształtowania relacji ludzko-zwierzęcych i niebłahym wymiarze biopolitycznym.

Przy skutecznym wykorzystaniu ich ludologicznego potencjału, mechaniki i wizualność wystarczą, by poprzez działanie w ramach postaci wytworzyć w graczach usytuowane zrozumienie wirtualnego świata, ciała i ich możliwości, bez konieczności wprowadzania językowej narracji czy tekstu objaśniającego. Wspomniane już wcześniej *Shelter 2* jest dość ubogie w tekstową narrację, co dobrze odzwierciedla próbę wyrażenia zwierzęcego, pozajęzykowego punktu widzenia. Wymagania gry przekazywane są w znaczącej części za pomocą innych rozwiązań, takich jak np. miauczenie młodych, występujące z różną częstotliwością zależnie od powagi sytuacji, w jakiej znajdują się postacie (Bassey 2015). Twórcy zdołali wywołać

u odbiorców poczucie konieczności działania za pomocą sygnałów dźwiękowych, które nie są częścią żadnego zobiektywizowanego systemu ludzkich znaków. Rozwiązanie to sięga głębiej – do sfery ssaczych instynktów i wiedzy życiowej, ewokując potrzebę działania, bazując na pozarozsądkowych reakcjach na wokalizacje wydawane przez młode organizmy, których funkcje biologiczne obejmują m.in. komunikację z osobnikiem opiekuńczym. Skuteczna międzygatunkowa socjalizacja ze zwierzętami domowymi pozwala intuicyjnie zareagować na sygnalizowane potrzeby – zwrócić na nie świadomą uwagę i skłonić do poszukiwania rozwiązań. Dzięki uczynieniu osobami bohaterskimi gry przedstawicieli miauczących kotowatych twórcy mogli skorzystać z rozpowszechnienia „rozumienia” miauczenia, które wynika z popularności kota domowego jako zwierzęcia towarzyszącego. Warto zauważyć, że nawet w przypadkach, gdy zwierzęciem przedstawionym w grze nie jest gatunek o powszechnie znanym behawiorze, wysokie częstotliwości zawołań ssaczych młodych nadal są instynktownie interpretowane jako komunikaty alarmujące i zwracające uwagę. Przykładem takiej gry może być pierwsza odsłona serii *Shelter* (Might and Delight 2013), gdzie głównymi postaciami uczyniono borsuki. Taki zabieg, angażujący splot zmysłów i pozajęzykowych, międzygatunkowych funkcji społecznych, skłania osobę grającą do poświęcania większej uwagi doświadczeniu. Rozbudza zaciekawienie, wspiera dramaturgię budowania narracji przy jednoczesnym uwrażliwieniu na nieludzką zwierzęcość.

W przypadku niektórych tytułów gier zwierzęcych wyczuwalny jest brak konsekwencji w przedstawianiu pozaludzkiej zwierzęcości. I tak w *Stray* nieludzka postać zdaje się rozumieć sygnały nadawane w sposób charakterystyczny dla antro-po-komunikacji. Gdy nad jego głową zapala się neon w kształcie strzałki wskazującej dalszą drogę, rudy kot, kierowany przez gracza, niechybnie nią podąży. Zaznaczmy, iż nie dzieje się tak tylko z powodu bycia kierowanym przez ludzkiego gracza – gra nie oferuje żadnej alternatywnej drogi. Co więcej, rozmowy odbywające się między kotem a robotami przekazywane są graczowi w formie zapisanych dialogów. Sytuację komplikuje uwięziony w robotycznym ciele ludzki naukowiec, który pełni rolę towarzysza i tłumacza między robotycznym a zwierzęcym Innym³.

W tym przypadku fantazja wkraczania w sferę pozaludzką nie zostaje skutecznie przekazana krytycznemu odbiorcy, a nowo zamieszkane ciało sprawia chwila-

³ Kwestia zwierzęcych i zantropomorfizowanych cech kota w *Stray* wymaga prawdopodobnie szerszego komentarza poza niniejszą pracę. Gra ta jest o tyle ciekawa, że miesza wymienione powyżej typowo ludzkie zachowania z detalicznymi animacjami, które naturalistycznie odwzorowują koci behawior. Nie wszystkie mechaniki, takie jak tworzenie przejścia poprzez przetaczanie beczki, która ma posłużyć za podest, czy rozwiązywanie zagadek numerycznych, całkowicie wykraczają poza możliwości wytłumaczenia w ramach zwierzęcej kognicji. Niemniej jednak, wymagałoby to dokładniejszego krytycznego komentarza.

mi zbyt wyraźnie wrażenie przebrania. Co jednak należy uznać za udane w *Stray* to wynikające z detaliczności przedstawienia i koncentracji na kocich aspektach projektu, zaprezentowanie postaci zwierzęcej jako nieprzesadnie uproszczonej, a w dodatku sprawczej.

Z punktu widzenia wspomnianego już Eggertssona stworzenie skutecznej gry zwierzęcej wymaga zastosowania rozwiązań romansu psychologicznego, który pozwala na przedstawienie zwierzęcej postaci jako bardziej złożonej i chroni przed popadnięciem w skrajność redukcjonizmu behawioralnego. Z jednej strony cechy zantropomorfizowane zwierzęcej postaci oddalają od zwierzęcości nieludzkiej, z drugiej jednak pewna ich doza pozostaje konieczna by rozgrywka była zrozumiała, dostępna i angażująca dla umysłu ludzkiego oraz rezonowała z nim na jakimś poziomie (Eggertsson 2022). Sfabularyzowanie pozwala wykroczyć poza wyłącznie symulacyjny wydźwięk gry i ma szansę wyzwolić empatyczne zaangażowanie w odbiorcy. Dla marginalizowanej grupy, jaką są zwierzęta inne niż ludzkie, wywołanie tego typu efektów może być znaczące. Wyżej wymienione tytuły zdają się spełniać eggertsonowskie założenia.

Doświadczenie gry sprawia, że użytkownik przekracza pozorne binarności i zaczyna się czuć komfortowo, do pewnego stopnia familiarnie, w nieludzkim ciele, realizując poprzez nie swoje cele. Co prawda nieludzka zwierzęcość może zanikać w tym nadmiernym komforcie i prowadzić do skolonizowania jej tym, co człowiecze. Dla grającego, doświadczenie zwierzęcej postaci pozostaje ucieleśnione poprzez jego ludzkie ciało, które „wydłuża się” i „wypożycza” wirtualnemu bytowi. Zaangażowanie poprzez motywację i afekt, charakteryzujące taki kontakt ze światem wirtualnym, stanowiłoby alternatywę dla zobojętnienia i relacji dominacji człowieka nad zwierzęciem innym niż ludzkie.

Aktualnie zjawisko ucieleśnienia dzięki rozwojowi technologicznemu może być rozważane jako osiągające nowe stopnie intensywności. W marcu 2024 roku ogłoszono, że dzięki technologii *Neurolinku* sparaliżowany użytkownik jest w stanie używać kursora na ekranie, wystarczająco sprawnie, by prowadzić rozgrywki w szachy i *Civilisation VI* (the Guardian 2024). Są to co prawda gry bez postaci gracza, jednak przykład ten przywołuje tak istotne dla rozważań o ucieleśnieniu i fenomenologii doświadczenie wirtualnego zjawiska mikrokontroli (Gee 2008). Postać lub awatar są przestrzenią, w którą rozciąga się poczucie ciała, tak jak na narzędzie, samochód czy łaskę niewidomego (by posłużyć się dobrze znanymi z literatury fenomenologicznej przykładami). Styk palca z klawiaturą rozmywa się w świadomości, kliknięcie albo przesunięcie myszki staje się ruchem ciała postaci. Habitacja do tego stanu sprawia, że coraz bardziej „zamieszkujemy” ten aspekt rzeczywistości, poddajemy się flow rozgrywki. Jak w przypadku heideggerowskiego młotka, postać staje się naszym narzędziem, a relacja z nim coraz bardziej pierwotna, znaturalizowana (Merleau-Ponty 1962). Flow jest stanem

głębokiego zanurzenia i połączenia z wykonywaną czynnością i jej narzędziami. Poczucie jaźni ulega w nim transformacji, często tracąc swoje tradycyjne granice (Csíkszentmihályi 2008). Posiadanie konkretnej postaci-ciała-proxy do wpływania na świat – skupia uwagę gracza. Niezależnie od perspektywy pierwszo-, trzecio- czy x-osobowej, ciało pozostaje punktem koncentracji uwagi. To przez nie zachodzi interakcja ze światem przedstawionym.

Gry nie tylko podejmują opisane na wstępie tego podrozdziału próby przedstawień zmysłów w-growego ciała, ale angażują także pozagrowe ciało i zmysły gracza. Pozostawanie naszego materialnego ciała przed ekranem nie stoi w sprzeczności z cielesną immersją. Nierzadko miękka pufa pozwoli zapomnieć o ciężarze własnego, ludzkiego ciała, kiedy nasze zmysły i siły mentalne angażują się w wirtualną przestrzeń. Rozgrywka z wykorzystaniem awatara przenosi w stan „protektycznej teleobecności” („prosthetic telepresence”; Klevjer 2012). Wedle koncepcji Merleau-Ponty’ego, poznanie zawsze jest ucieleśnione, a świadomość funduje się na sferze cielesno-doznaniowej (Merleau-Ponty 1962). Tak więc zaangażowanie wielozmysłowe jawi się jako istotne w przekazywaniu nowych perspektyw, podkreślając duży wpływ, jaki może mieć zapożyczenie innego ciała na sposoby myślenia i neurogenezę.

Media ewokujące odczucia pozawizualne szczególnie wyczulają i wzmagają aktywność zainteresowania poprzez zaangażowanie ciała i ucieleśnionej świadomości w szerszym stopniu. Gry zwierzęce, które zmuszają twórców do szukania rozwiązań zabarwionych niehumaną zwierzęcością, wykraczających poza ustandaryzowane doświadczenie ludzkie, mają tym większą szansę na nowatorskość w tej gestii. To znów może decydować o sile ich wpływu na kształtowanie się wyobrażeń o relacjach ontologicznych i etycznych między gatunkami. Richard Kearney w *Filozofiach dotyku...* zauważa:

[...] dotyk to skrzyżowanie pomiędzy mną, a tym wszystkim co mną nie jest, włączającym mnie w grę ciała która ponownie łączy „tam” z „tutaj” – łącząc obcego, tam w świecie, z moją ucieleśnioną obecnością w tym konkretnym czasie i miejscu. W tym sensie dotyk pełni funkcje niezastąpionego narzędzia międzycielesności, a w konsekwencji moralnej, empatii⁴ (Kearney 2020).

Obok wzroku, słuchu i ruchu, dotyk staje się coraz powszechniej angażowanym w rozgrywkę zmysłem. Nie dotyczy już tylko standardowego kontaktu z hardwarem, jak dotykanie guzika czy gałki, ale rozszerza się na plejadę rozwiązań technologii haptycznych, VR, obejmujących coraz większe powierzchnie odczuwającego ciała, a tym samym ucieleśnionej świadomości. Propriocepcja pobudzana jest coraz peł-

⁴ Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszelkie tłumaczenia są autorskie.

niej, a relacja ze światem wirtualnym staje się bardziej „podstawowa”⁵. Wpływowi rozgrywki poddają się również inne zmysły, którym trudniej przypisać konkretny organ, takie jak np. poczucie czasu, podkreślając totalność wpływu angażującego tekstu kultury na świadomość odbiorcy.

W przypadku doświadczenia skutecznie zaprojektowanej gry wideo przekonujące wrażenie wcielenia się sprawia, że całą sobą angażuję się w rozgrywkę. Śmierć w *Stray* jest dla mnie wyjątkowo „wisceralna”, trzewna, niemalże odczuwana w moim ludzkim ciele. Ekran czerwienieje, rozbrzmiewa krzyk kota, jego ciało nieruchomieje. Czuję nikłą sugestię bólu i skurcz wnętrzności, spowodowane nie tylko brutalnością sceny, ale również nagłym dysonansem bycia rozdzielonym z moim zapożyczonym ciałem. Moment ten przekształca moją postać, z przedłużenia mojej obecności i sprawczości do odrębnego przedmiotu-narzędzia. Zauważam znaczny spadek zaangażowania w rozgrywkę, który wzrastał będzie znów po wydaniu komendy „replay” aż do ponownego osiągnięcia stanu immersji i flow.

Powyżej opisuję wybrane rozwiązania, dzięki którym gry zwierzęce umożliwiają ludziom dostęp do symulacji doświadczenia nieludzkiego. Zanim przejdę do dalszych opisów, chciałabym odnieść się do problematycznych aspektów imitacji. Interesującą perspektywę krytyczną oferuje odczytanie gier o aspekcie symulacyjnym (do których należy wiele „animal games”) z perspektywy technologii inwigilacyjnych. Symulatory „zwierzęcości nieludzkiej” przypominają o zjawisku popularyzacji filmów przyrodniczych, fotografii dzikiej przyrody, trakerów, kamer i fotopułapek dostępnych online (Walsh 2014; Pick 2015). Wpuszczają nas w światy zwierzęce, do których dostęp bez nich byłby niemożliwy, naruszając prywatność i reprodukując dynamiki biowładzy konstytuujące człowieka jako suwerena, dominatora pozostałej natury. Gry korzystają ze zdobyczy „podejrzanych” przez starsze media. W *Endling – Extinction is forever* wraz z rozpoczęciem rozgrywki gracz uzyskuje dostęp do nory, w której odbywa się poród spłoszonej lisicy. Co więcej w sekundę po nim otrzymuje możliwość modyfikowania umaszczenia każdego lisa z miotu. Nie tylko wkracza w scenę intymną, której szczegółowe wyobrażenie (w stylu wizualnym *Endling* wtórnie zeschematyzowane) możliwe jest dzięki „podglądactwu” przyrodników, dodatkowo wnika bezpośrednio w cielesność ślepych lisiąt.

Niezwykłe wymownym jest, iż zachodzi zbieżność tytułów między grą, a pracą Diany Leonek. *Endling*⁶ (2019) jest instalacją dźwiękową złożoną z zaśpiewów

⁵ Na temat podstawowej roli propriocepcji w poznaniu zobacz np.: M. Ratcliffe (2008). *Feelings of Being: Phenomenology, psychiatry and the sense of reality*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/med/9780199206469.001.0001>

⁶ *Endling* – termin oznacza ostatniego osobnika wymierającego gatunku, po raz pierwszy użyty w 1996 roku, w czasopiśmie *Nature*. Następnie w 2001 na wystawie w Narodowym Muzeum Australii, gdzie wystawiono skórę ostatniego tygrysa tasmańskiego.

jednych z ostatnich przedstawicieli nieżyjących już gatunków ptaków. Oba dzieła kultury problematyzują obserwację cierpienia i śmierci istoty zwierzęcej w wymiarze jednostkowym i gatunkowym, rejestrując i reprodukując ją w nieskończoność.

Relacje

Przepływy między graczem (człowiekiem) a postacią (symulacją zwierzęcia nie-ludzkiego) sprawiają, że tradycyjnie postrzegany, pod wpływem post-kartezjańskiego dualizmu, rozłam między ludzkim a zwierzęcym wydaje się tymczasowo zmniejszać. Gry są medium podkreślającym temporalność. Jako takie, pozwalają na eksperymenty z tymczasowym przyjmowaniem perspektyw, wartości, ciał oraz na zawieszenia pozagrowych porządków. Kiedy zwierzę zastępuje humanoida w roli grywalnej postaci, popularne założenia wielu światów i rozgrywek ulegają przeobrażeniu. Na przykład często występujące na przestrzeni całego medium zwierzęta-przeciwnicy nie implikują już opozycji natura-kultura, przyroda-człowiek, a nawiązują raczej do swoistego „porządku naturalnego” ekosystemów i łańcuchów pokarmowych.

We współczesnym świecie, gdzie człowiek pozbawiony jest naturalnych drapieżników i tkwi obwarowany zdobyczami technologii na szczycie łańcuchów pokarmowych, zmieniając przynależność gatunkową zamieszkiwanego ciała, niechybnie zmieniamy też perspektywę. Zapomniana przez gatunek ludzki, w kontekście ekosystemowym, perspektywa ofiary (Tyler 2022) obnaża przestrzenie unikane, nieuprzywilejowane, w podobny sposób jak czyni to np. genre horroru i jemu pokrewne (na szczególną uwagę zasługiwałby tu ekohorror). W kontekście kontaktu ze zwierzęciem nie-ludzkim takie przesunięcie kieruje w stronę pogłębiania odczuć empatycznych względem konkretnego rodzaju Innego. Szczególnie interesujące są przypadki ukazujące zamianę perspektywy, kiedy to Człowiek jest przeciwnikiem dla zamieszkanego przez gracza zwierzęcia. Za przykład może posłużyć *Endling*, w której to grze postaci ludzkie są bezpośrednim zagrożeniem dla lisicy i jej młodych. Ciekawym zabiegiem jest wprowadzanie w tożsamość nie-ludzką poprzez opozycję – defamiliaryzację estetyczną człowieczych postaci niezależnych.

Angażowanie się w nieantropocentryczne rozgrywki posiada niewątpliwy wymiar edukacyjny – pozwala na „doświadczenie” ekosystemów i ich działania z nowej perspektywy – nie-ludzkiej, a aktywnej. To znów umożliwia wytwarzanie alternatywnych ich rozumień oraz usytuowanie wiedzy wyabstrahowanej, zapożyczonej z wyników raportów i badań, w cyfrowych bytach i przestrzeniach. Co więcej, gry ze zwierzęcą postacią lub awatarem mogą stać się odskocznią od wszechobecnej logiki systemów neoliberalnego kapitalizmu – od konieczności ciągłego wzrostu („levelowania”), akumulacji i postępu. Tak przynajmniej funk-

cjonują niektóre z nich, choćby wspomniane już *Stray* i *Shelter 2*. Ulepszenia czy systemy osiągnięć występujące w tych tytułach są znacznie subtelniejsze niż te obecne zazwyczaj w medium i opierają się w znaczącej mierze na eksploracji oraz kontakcie ze światem gry i jego mieszkańcami, a także zbieraniu wiedzy i relacji zamiast dóbr materialnych⁷. Należy jednak pamiętać, że gra zwierzęca nie musi z definicji kierować się ekonomią alternatywną; jest to wyłącznie możliwość. *Maneater* (Tripwire Interactive 2020) byłby przykładem tytułu skupionego na zwierzęcej postaci, w którym akumulacja ulepszeń jest wręcz subwersyjnie przerysowaną cechą rozgrywki.

Chcę podkreślić, iż w kontekście rozpatrywania relacji i przepływów między grającym a jego postacią nie wolno zapominać o filtrze nakładanym na ten przepływ przez grę jako artefakt kultury i technologii. Nie tylko otwiera to kolejne możliwości krytyczne, ale również pozwala znacząco pogłębić analizę⁸. Warto powrócić tu do wątku perspektyw (pierwszoosobowej, trzecioosobowej, rzutu izometrycznego, itd.). Zgodnie z wynikami badań neurokognitywistycznych wybór danego rozwiązania ma wpływ na orientację przestrzenną w środowiskach wirtualnych oraz percepcję społeczną (Amorim 2003). W omawianych w niniejszym artykule grach mamy do czynienia głównie z perspektywą trzecioosobową i izometryczną – obie to przykłady pozacielesnego punktu widzenia. Według badania *Characterizing embodied interaction in First and Third Person Perspective viewpoints* widok trzecioosobowy może być postrzegany jako zarazem mniej efektywny w tworzeniu wrażenia wcielenia niż pierwszoosobowy, a z drugiej odpowiada za większą świadomość ułożenia i otoczenia ciała (Debarba i in. 2015). Perspektywa pozacielesna zawsze spogląda na świat gry oczami „spoza” i „sponad”, które widzą więcej i są w stanie skontekstualizować ciało w świecie, jednocześnie dystansując się od niego.

Autorzy podkreślają więc potencjał perspektywy widoku pierwszoosobowego jako ewokującego wcielenie. Inne zdanie na temat funkcjonalności ma Anat Pick.

⁷ Warto zauważyć, że zarówno *Stray*, *Shelter*, jak i *Endling* wprowadzają związki rodzinne jako podstawę swojego wątku fabularnego. W dwóch ostatnich mamy do czynienia z przedstawieniem macierzyństwa, prawdopodobnie ze względu na jego powszechne zrozumienie i naznaczenie nim w jakimś stopniu doświadczenia wielu istot żywych zbliżonych do człowieka na drzewie filogenetycznym. Familiarność dla gracza narracji rodziny i macierzyństwa sugeruje konstituowanie się tożsamości ponadgatunkowej – ssaczek. Z drugiej strony gry te podkreślają różnice między człowiekiem i innymi zwierzętami, poprzez choćby bezpośrednie przedstawienie drapieżnictwa lub wspomniane już bycie ofiarą.

⁸ Istotność mediacji interfejsu między osobą grającą a postacią ciekawie komentuje Michał Kłosiński. W *Ontologie interfejsu: afordancja w światotwórstwie* podkreśla on istotność sprzętów i interfejsów analogowych, zaznaczając właśnie „problem zamieszkiwania” i „negocjowania czy (de)konstituowania podmiotowości”. Pochyla się nad rozważaniem ontologii/i interfejsu, by prowadzić swoją analizę egzystencjalnego wymiaru gier cyfrowych (Kłosiński 2023).

Według niej perspektywę pierwszoosobową cechuje przede wszystkim naruszenie przestrzeni Innego, które nic nie wnosi do jej zrozumienia. W ramach wspomnianego powyżej rozważania na temat technologii inwigilacyjnych, Pick korzysta z konceptów filmoznawczych mówiąc:

Widok pierwszoosobowy można porównać do przejażdżki fantomowej (panoramy) – zamocowania kamery na pojeździe w ruchu, w celu wywołania ekscytacji. Nie mówi nam nic o tym jak to jest być wielorybem, tak jak przejażdżka fantomowa nie mówi nic o tym jak to jest być pociągiem (Pick 2015).

W przypadku perspektyw trzecioosobowej lub izometrycznej, zwierzęca postać w większości przypadków odwrócona jest do gracza tyłem, przez co nie może tu dojść do konstytuującego go jako Innego sartrowskiego spojrzenia. Ciekawym przełamaniem tego stanu jest *Stray* – rozgrywkę wieńczy scena, w której rudy kot „wydostaje się” zarówno z podziemnego miasta, jak i spod kontroli gracza. Odchodzi do świata na powierzchni, kończąc swój epizod katabazy – zstąpienia w podziemia – i pozostawiając punkt widzenia gracza za sobą, zatrzymany w miejscu. W ostatniej chwili odwraca się, patrzy przeciągle w jego kierunku i powolnie mruga. Jest to powszechnie znany koci gest wyrażający zaufanie.

Nie uważam, żeby takie przełamujące monotonię rozgrywki zabiegi, jak opisana powyżej sekwencja, były do tego konieczne, jednak przyczyniają się do wytworzenia społecznej relacji z niematerialnym bytem, awatarem zwierzęcym, jako Innym. Dzięki nim wydaje się on natchniony „aurą” (Han 2024). W grze zwierzęcej samo zaistnienie postaci wyraźnie zwierzęcej (nie „cipherous animal”), jako punktu skupiającego odpowiada za wytworzenie historii z „bezdusznego stosu informacji” (Han 2024), już przez samą jej nieludzkość, niezależnie od punktu widzenia i innych zastosowanych rozwiązań. Ze względu na opisywane we wcześniejszych fragmentach odczucie kontaktu z czymś żywym i umierającym, będącym we mnie, obok mnie i poza mną, w grach z trzecioosobowym punktem widzenia skłaniałabym się do szczególnego cenięcia właśnie ich jako dających szansę na ucieleśnione usytuowanie się względem doświadczenia Innego.

Podkreślają to przyglądający się tym procesom z bardziej antropocentrycznej perspektywy neurosocjokognitywiści Hanne De Jaegher, Ezequiel Di Paolo i Shaun Gallagher. Wskazują, że wirtualne istoty mogą stanowić dobry materiał do neurofenomenologicznych badań wzorców rozumienia Siebie i połączenia z Innym na poziomie społecznym. Jednak zaznaczają też, że interakcje z nimi, choć angażujące, nie spełniają wszelkich warunków integracji społecznych w ich rozumieniu (De Jaegher i in. 2010). Należy pamiętać, iż nie dość, że sposoby postrzegania bytu cyfrowego są różnorodne i inherentnie subiektywne, mogą ulegać zmianie nawet podczas jednego doświadczenia growego (Banks, Bowman 2016).

Co warto zauważyć w kontekście tej pracy, to występowanie podobieństwa w pewnym odczuciu niemożliwości pełnego kontaktu z tym, co Inne, czy zwierzęce, czy cyfrowe. Doświadczenie ich charakteryzuje się poczuciem obcości i obecności zarazem. Choć cyfrowa perspektywa jawi się jako szansa na eksplorację inności, pozostaje pozbawiona taktylności i cielesności.

Część myślicieli postrzega technologie cyfrowe jako przyczyniające się do pogłębiania dystansu. Byung-Chul Han posuwa się do opisanie ekranu jako „osłaniającego” przed rzeczywistością, pozwalającego na „ogłozenie z inności” i „skonsuowanie” Innego (Han 2024). W opozycji do wizji Hana plasują się np. badacze gier, tacy jak m.in. Westerlaken i Gualeni (2014, 2016), eksplorujący potencjał artefaktów cyfrowych w poznawaniu i rozważaniu relacji ludzko-zwierzęcych. Motywowani filozofią posthumanistyczną i krytycznymi studiami nad zwierzętami, starają się wytworzyć przestrzenie dla uzyskiwania wiedzy usytuowanej i współtworzonej międzygatunkowo. Ich badania mogą pokusić się o tak mocne założenia, gdyż zawierają bezpośrednią kooperację materialnych, żywych jednostek zwierzęcych (w działaniach tych badaczy brały udział m.in. koty, pies i mrówki).

Nawet jeśli omawiane w niniejszej pracy projekty grove nie posuwają się aż tak daleko w angażowaniu zwierząt w produkcję, z samej eggertsonowskiej definicji gier zwierzęcych wynika ich pośredni udział. Potrzebny jest on w tworzeniu, w postaci „wiedzy przyrodniczej”, która akumulowana jest nie inaczej jak przez badania i obserwację materialnej przyrody (Eggertsson 2022).

Uwagi końcowe

Ciała zwierzęce funkcjonują jako atrakcyjne ikony w kulturze. W mediach cyfrowych stanowią część funkcjonalnych metafor i bywają używane jako awatary. Sam awatar za to traktowany jest przez użytkowników „zarazem jako znak, jako byt i jako symbol” (Kamińska 2011). To, że mam do czynienia ze zwierzęciem, a nie np. abstrakcyjnym kształtem kursora, jest jednym z czynników decydujących o wytwarzaniu zaangażowania w grach zwierzęcych. Sygnalizowana wielokrotnie, choćby przez Tomasa Nagela albo Jakoba von Uexküll, niemożliwość wkroczenia w doświadczenie zwierzęce (Nagel 1974; von Uexküll 1934), wydaje się posiadać wysoki potencjał ludologiczny, co udowadniają nam nieskończone, orbitujące wokół zwierzęcia nieludzkiego wytwory kultury rozrywkowej. W czasach, gdy podglądany, reprodukowany i upraszczany świat zwierzęcy uległ odczarowaniu, gry zwierzęce mają szansę nie tylko zbliżyć do podejmowania alternatywnych perspektyw. Rejestrują i spełniają ludzkie kolonizatorskie fantazje dostępu do całości ciała i doświadczenia zwierzęcego. Co więcej, mogą być rozumiane jako swego rodzaju muzealnictwo natury w erze szóstego wielkiego wymierania. Narzacja utraty, widoczna w pracach wielu komentatorów nastania ery cyfrowej, jak

choćby cytowanego powyżej Hana, ostrzega przed oddaleniem się od materialnej rzeczywistości i entropijnymi zapędami przestrzeni wirtualnych. Już przeszło pół wieku temu John Berger prowadził rozważania poniekąd ikonoklastyczne, wskazując, że świat ogrodów zoologicznych i mass mediów odziera zwierzęta ze znaczenia i sprowadza do pozbawionych głębi wizualnych ikon (Berger 1980). Nie chciałabym jednak wpaść w pułapkę mitologizowania przeszłości. Możliwe, że nigdy nie istniał świat pogłębionej intymności między Mną a Innym, którego istnienie powyżsi autorzy zdają się sugerować⁹. W podobnym duchu rozbrzmiewają słowa Anat Pick: „[...] pomimo tego, że przybliży perspektywy zwierzęcia, technologia inwigilacyjna (tracking technology) pozostaje głęboko antropocentryczna” (Pick 2015). Czyżby przetwarzanie zwierzęcych egzystencji na byty wirtualne i tworzenie z nich grywalnych doświadczeń było częścią tej samej maszyny, co ona? W jakim zakresie gra i wirtualny świat mogą stanowić rozwiązania nowego dotykania, a w jakim pozostają zjawiskiem przykładającym się do postępującej dematerializacji? Pytania te pozostają wyzwaniem dla pragnących tworzyć gry zaangażowane. Na tym zresztą wyzwania się nie kończą. Formacyjny wymiar gier zwierzęcych zakładałby nie tylko skuteczny, sprawnie funkcjonujący projekt, ale także zaangażowanie i otwartość gracza, na którą produkt nie ma wpływu, a żadna narracja nie kontroluje. Warto zaznaczyć, że teoretyzuję w niniejszej pracy na temat pewnych możliwych efektów, jakie gry zwierzęce mogą mieć. Finalne doświadczenie gracza z konkretnym tytułem będzie dużo bardziej subiektywne i nieprzewidywalne. Może w przyszłości starannie zaplanowane badania osób grających mogłyby wykazać, czym faktycznie skutkują.

Dla gier zwierzęcych dobrą drogą wydaje się ta, w której symulacja jest w niewielkim stopniu zantropomorfizowana. Zgodzę się z Eggertssonem, że stworzenie „udanej gry zwierzęcej” wymaga inkorporacji wiedzy interdyscyplinarnej, zarówno z zakresu humanistyki, jak i nauk przyrodniczych (Eggertsson 2022), które pozwolą na skonstruowanie możliwie najbardziej zbliżonych do rzeczywistości domysłów na temat doświadczania świata przez zwierzęta i/lub najbardziej efektywnie wspierać wzajemne zrozumienie i kreowanie bardziej etycznie odpowiedzialnych wersji przyszłości. Sam autor ujmuje to tak:

Wchodzenie w interakcje z protagonistą zwierzęcym – fikcyjnym, cyfrowym, tekstowym lub wizualnym – i traktowanie poważnie jego życia powinno mieć pewne konsekwencje w rzeczywistości, ponieważ gracze stają się naznaczeni zwierzęcą („bestial”) pamięcią, która nie powinna być łatwo ignorowana (Eggertsson 2022).

⁹ Krytykę Bergera można znaleźć choćby w: J. Burt (2005). John Berger's 'Why Look at Animals?': A Close Reading. *Worldviews: Global Religions, Culture, and Ecology*, 9(2), 203–218. <https://doi.org/10.1163/1568535054615321>

Wykraczając poza krytykę eggertsonowską, niniejsza praca podkreśla znaczącą rolę ucieleśnienia osiąganego poprzez stymulację m.in. propriocepcji i mikrokontroli w kształtowaniu doświadczenia transformatywnego.

Zastanawiającym jest, do jakiego stopnia możliwa jest ekstrapolacja – przeniesienie poza świat gry przekonań i wiedzy usytuowanej zdobytej w trakcie rozgrywki. Czy wysiłki tworzenia i wchodzenia w interakcje ze zwierzęcymi postaciami pozwalają nam kształtować i pogłębić zrozumienie zwierząt innych niż ludzkie w kontekstach pozawirtualnych?

To, że takie przepływy zachodzą między medium rozrywkowym a ludzkimi umysłami, zostało udowodnione już parokrotnie, choćby w badaniu *Literary Fiction Influences Attitudes Toward Animal Welfare*, w którym to wykazano, iż fikcja literacka ma wpływ na stosunek do innych gatunków (Małecki i in. 2016). Konkretnie przekazu idei kulturowych przez gry dotyczą takie prace jak *The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature* (Cerezo-Pizarro i in. 2023), które wyraźnie zaznaczają rolę gier cyfrowych jako narzędzi edukacji i socjalizacji. Jakkolwiek prace te uzasadniają poważne traktowanie potencjału gier do przekazu idei i charakteryzują wiele z zachodzących w nich mechanizmów, nie przynoszą ostatecznych odpowiedzi na istotne pytania co do siły, trwałości i zakresu takich oddziaływań.

Jak można zauważyć, gry zwierzęce, mimo deklarowanych prób skupienia się na Zwierzęcym Innym, niosą ze sobą znaczący ładunek uproszczonej antropomorfizacji, skutkującej wypaczeniami zrozumienia Innego. Już sam wpływ ludzkiego gracza na poruszanie się zwierzęcej postaci i wykonywanie zadań wprowadza kolejny poziom nieuniknionej antropomorfizacji.

Każda wiedza usytuowana (*situated knowledge*) uzyskana w wyniku zastosowania tworzonych przez człowieka systemów pozostaje ludzka, nazbyt ludzka (*Menschliches, Allzumenschliches*). Nawet w określaniu perspektywy ludzkiej używa się uogólniającego, pełnego ograniczeń i stronniczości modelu, który zwrótnie konstruuje pewien wykluczający model człowieczeństwa. Wątpliwość budzi, czy gry są w stanie nasyczyć swoje doświadczenie czymkolwiek inherentnie niehumanistycznym. W jakim stopniu pozwalają eksplorować zwierzęcość, a w jakim stwarzają tylko pozór i ograniczają się do tworzenia *kodowych zwierząt*. Rozważając wiedzę usytuowaną, mówimy o wiedzy, która jest zawsze osadzona w określonym kontekście kulturowym, społecznym czy osobistym, co wprowadza pewne ograniczenia i subiektywizm. Jednym ze sposobów uniknięcia tego mechanizmu może okazać się tworzenie i wchodzenie w interakcje z tytułami i awatarami, tak by przyczynić się do otwierania naszych gier na różnorodność perspektyw, nie tylko poza-ludzkich. Tworzenie przedstawień i możliwości aktywnego zamieszkania, wcielenia się w Innego, otwiera szanse na szersze, bardziej swobodne myślenie o normie i konstruowanie growych doświadczeń na nowo. Pozwoli to uniknąć

powtarzalności w medium, uczyni je przestrzenią bardziej inkluzywną i otworzy je na eksperymenty myślowe kwestionujące zagadnienia tożsamości. Wyobrażenia jest jednym z narzędzi, które mogą pomóc w przełamywaniu barier. Umożliwia ona wyobrażanie sobie sytuacji, perspektyw i realności, które wykraczają poza bezpośrednie doświadczenie i istniejące modele myślenia. Można ją zatem postrzegać jako środek do eksplorowania alternatywnych sposobów rozumienia i postrzegania świata, co jest kluczowe w próbach zrozumienia Innego. W kooperacji z technologią, poprzez narzędzia cyfrowe i media, może być używana do eksplorowania i tworzenia alternatywnych rzeczywistości oraz wizualizowania tego, co pozornie niewidoczne i abstrakcyjne¹⁰. Jak ujmuje to Kłosiński:

To, czy w danym momencie zaangażowani jesteśmy w fikcję, nie zmienia materialnego i środowiskowego charakteru tego zaangażowania: uwikłane jest ostatecznie zawsze ludzkie bycie, egzystencjalnie skazane na świat takich lub innych afordancji (Kłosiński 2023).

Działania spekulatywne mają szansę doprowadzić do rozszerzenia i przedyskutowania samej kategorii *anthropos*. Miałoby to szansę doprowadzić do „zdjęcia kłątwy” z samego mechanizmu antropomorfizacji. Może właśnie era informacji cyfrowej przyniesie nowe rozumienie ludzko-zwierzęcych splątań i uwarunkowań biopolitycznych, i w tym sensie okaże się nie utratą, a zyskiem. Nie wątpię, że rola którą gry cyfrowe, rozważania ciał wirtualnych i ich relacji odegrają w zmianach społecznych przyszłych dziesięcioleci, będzie fascynująca.

Artykuł ten ma sygnalizować właśnie to – pewne możliwości „zainfekowania” Innym poprzez kontakty wirtualne. Jest próbą przyjrzenia się niewielkiemu wycinkowi takich wpływów i, jak już zostało wspomniane, zaledwie sygnalizuje interesujące pogłębienie tematu awatarów, jakie oferują gry zwierzęce. Są one ciekawym tropem, który, wsparty przez rozwój technologiczny, ma szansę ubogacić eksperymenty z obcą człowiekowi sensoryką. Te zaś mogą stać się plastycznym medium eksploracji perspektywy zwierzęcej, a także znaleźć zastosowanie w innych obszarach¹¹. Poprzez swoją transmedialność i interdyscyplinarność, łączenie rozwiązań narracyjnych, światotwórczych, przestrzennych, mechanicznych, teks-

¹⁰ Na temat transformatywnych możliwości wyobraźni zobacz np.: D.J. Haraway (2016). *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. Duke University Press. <https://www.dukeupress.edu/staying-with-the-trouble>; R. Kearney (1988). *The Wake of Imagination: Toward a Postmodern Culture* (1st edition). Routledge.

¹¹ Przykładowo przyczynić się do zrozumienia perspektywy i rozwinięcia sieci wsparcia dla osób niepełnosprawnych, neuroróżnorodnych. Należy jednak pamiętać, że takie działania pozostaną obciążone podobnymi ograniczeniami, tj. m.in. ryzykiem voyeuryzmu, jak wspomniana eksploracja perspektyw zwierzęcych.

towych, wizualnych, dźwiękowych, itd., oferują nieocenione pole do spekulacji na temat zagadnień poznania, etyki i ontologii. Richard Kearney w trakcie swoich rozważań na temat filozofii dotyku zauważa:

Nasza współczesna kultura cyfrowa jest wyraźnie kulturą ekskarnacji miast inkarnacji, co sprawia, że tym pilniejsze staje się popieranie filozofii ucieleśnienia, które obiecują nowe sztuki dotyku (Kearney 2020).

Możliwe, że do nowego ucieleśnienia i sztuk dotyku można dotrzeć poprzez eksperymentalne praktyki w światach cyfrowych, a wstępem do tego mogłoby być właśnie przyjrzenie się możliwościom i uwikłaniom zwierzęcych postaci.

Bibliografia

- Amorim, M.-A. (2003). „What is my avatar seeing?”: The coordination of „out-of-body” and „embodied” perspectives for scene recognition across views. *Visual Cognition*, 10(2), 157–199. <https://doi.org/10.1080/713756678>
- Banks, J., Bowman, N.D. (2016). Avatars are (sometimes) people too: Linguistic indicators of parasocial and social ties in player–avatar relationships. *New Media & Society*, 18(7), 1257–1276. <https://doi.org/10.1177/1461444814554898>
- Bassey, V. (3 listopada 2015). *Shelter 2 – A Post Mortem*. <https://www.gamedeveloper.com/design/shelter-2-a-post-mortem> (data dostępu: 7 października 2024).
- Berger, J. (1980). *About looking: Why look at animals?* Nowy Jork: Pantheon Books.
- Burt, J. (2005). John Berger’s „Why Look at Animals?”: A Close Reading. *World-views: Global Religions, Culture, and Ecology*, 9(2), 203–218. <https://doi.org/10.1163/1568535054615321>
- Cerezo-Pizarro, M., Revuelta-Domínguez, F.-I., Guerra-Antequera, J., Melo-Sánchez, J. (2023). The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 13(11), Article 11. <https://doi.org/10.3390/educsci13111116>
- Chang, A.Y. (2019). *Playing nature: Ecology in video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Csikszentmihályi, M. (2008). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Nowy Jork: HarperCollins.
- De Jaegher, H., Di Paolo, E., Gallagher, S. (2010). Can Social Interaction Constitute Social Cognition? *Trends in Cognitive Sciences*, 14, 441–447. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2010.06.009>

- Debarba, H.G., Molla, E., Herbelin, B., Boulic, R. (2015). Characterizing embodied interaction in First and Third Person Perspective viewpoints. *2015 IEEE Symposium on 3D User Interfaces (3DUI)*, 67–72. <https://doi.org/10.1109/3DUI.2015.7131728>
- Downs, E., Bowman, N.D., Banks, J. (2019). A polythetic model of player-avatar identification: Synthesizing multiple mechanisms. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(3), 269–279. <https://doi.org/10.1037/ppm0000170>
- Eggertsson, G.T. (2022). Life as a Lynx: A Digital Animal Story. W: A. Björck, C. Lindén, A.-S. Lönngren (red.), *Squirrelling Human–Animal Studies in the Northern-European Region* (s. 197–216). Stockholm: Södertörn University.
- Gee, J.P. (2008). Video Games and Embodiment. *Games and Culture*, 3(3–4), 253–263. <https://doi.org/10.1177/1555412008317309>
- Han, B.-C. (2024). *Kryzys narracji i inne eseje* (tłum. R. Pokrywka). Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.
- Haraway, D. J. (2016). *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press. <https://www.dukeupress.edu/staying-with-the-trouble>
- Kamińska, M. (2011). *Nieczne memy: Dwanaście wykładów o kulturze internetu*. Poznań: Galeria Miejska „Arsenał”.
- Kearney, R. (1988). *The Wake of Imagination: Toward a Postmodern Culture* (1st edition). Nowy Jork–Londyn: Routledge.
- Kearney, R. (2020). Philosophies of Touch: From Aristotle to Phenomenology. *Research in Phenomenology*, 50(3), 300–316. <https://www.jstor.org/stable/27117412>
- Klevjer, R. (2012). Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games. W: J. Sageng, H. Fossheim, T. Mandt Larsen. (red.) *The Philosophy of Computer Games. Philosophy of Engineering and Technology* (t. 7, s. 17–38). Dordrecht: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-94-007-4249-9-3>
- Kłosiński, M. (2023). *Przygody cyfrowego tułacza: Interpretacje groźnawcze*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Leonek, D. (2019). Endling. *Diana Leonek*. <http://dianaleonek.com/portfolio/563/>
- „Like using the Force”: Neuralink patient demonstrates how he plays chess using brain-chip – video. (21 marca 2024). *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/society/video/2024/mar/21/neuralink-patient-plays-chess-using-brain-chip-video> (data dostępu: 7 października 2024).
- Małecki, W., Pawłowski, B., Sorokowski, P. (2016). Literary Fiction Influences Attitudes Toward Animal Welfare. *PLOS ONE*, 11(12), e0168695. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0168695>
- Merleau-Ponty, M. (2002). *Phenomenology of perception: An introduction*. Nowy Jork–Londyn: Routledge.
- Nagel, T. (1974). What Is It Like to Be a Bat? *The Philosophical Review*, 83(4), 435–450. <https://doi.org/10.2307/2183914>

- Pick, A. (12 czerwca 2015). *Necsus | Why not look at animals?* <https://necsus-ejms.org/why-not-look-at-animals/> (data dostępu: 7 października 2024).
- Ratcliffe, M. (2008). *Feelings of Being: Phenomenology, psychiatry and the sense of reality*. Oxford: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/med/9780199206469.001.0001>
- Tyler, T. (2022). *GAME. Animals, Video Games and Humanity*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Tymińska, M. (2016). Avatars Going Mainstream: Typology of Tropes in Avatar-Based Storytelling Practices. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 3(1), 101–117.
- Uexküll, J. von. (2010). *A foray into the worlds of animals and humans: With A theory of meaning* (tłum. J.D. O’Neil). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Walsh, G. (2014). Taming the monster: Violence, spectacle and the virtual animal. *ANTENNAE: The Journal of Nature in Visual Culture*, 30, 21–34.
- Westerlaken, M., Gualeni, S. (2014). *Felino: The Philosophical Practice of Making an Interspecies Videogame*. The Philosophy of Computer Games Conference, Istanbul. https://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2014/Westerlaken_Gualeni-2014.-Felino_The-Philosophical-Practice-of-Making-an-Interspecies-Videogame.-PCG2014.pdf
- Westerlaken, M., Gualeni, S. (2016). *Situated Knowledges through Game Design: A Transformative Exercise with Ants*. The Philosophy of Computer Games Conference, Valletta. <https://www.um.edu.mt/library/oar/handle/123456789/23364>

Ludografia

- BlueTwelve Studio (2022). *Stray* [PC]. Annapurna Interactive.
- CD Projekt Red (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [PC]. CD Projekt.
- eduweb (2007). *WolfQuest* [PC]. Minnesota Zoo and eduweb.
- Firaxis Games (2016). *Sid Meier’s Civilization VI* [PC]. 2K Games.
- Frontier Developments (2003). *Dog’s Life* [PlayStation 2]. Sony Computer Entertainment.
- Herobeat Studios (2022). *Endling – Extinction is Forever* [PC]. HandyGames.
- House House (2019). *Untitled Goose Game* [PC]. Panic.
- Might and Delight (2013). *Shelter* [PC]. Might and Delight.
- Might and Delight (2015). *Shelter 2* [PC]. Might and Delight.
- Mighty Kingdom (2022). *BBEE* [PC]. Mighty Kingdom.
- Rocksteady Studios (2009). *Batman: Arkham Asylum* [PC]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Technically Finished (2009). *Hærfest* [PC]. Breda University of Applied Sciences
- Tripwire Interactive (2020). *Maneater* [PC]. Tripwire Interactive.
- Varsav Game Studios (2019). *Bee Simulator* [PC]. Bigben Interactive.

Emilia Mazur jest studentką Uniwersytetu Warszawskiego, kończącą studia magisterskie na kierunku Artes Liberales, z dyplomem Antropozoologa. Zajmuje się eksploracją interdyscyplinarnych aspektów Animal i Game Studies, a także tematyką reprezentacji i statusu grup mniejszościowych, ze szczególnym uwzględnieniem zwierząt nieludzkich. Poprzez swoje zaangażowanie we wzmacnianie marginalizowanych głosów, stara się przyczynić do powstawania bardziej współodczuwającego i sprawiedliwego świata dla wszystkich istot.

Marcin M. Chojnacki* 

Recenzja książki Justyny Janik *Gra jako obiekt oporny. Performatywność w relacji gracza i gry cyfrowej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2022

Streszczenie

Książka Justyny Janik podejmuje temat materialności gier wideo i proponuje jej analizę z posthumanistycznej perspektywy. Autorka prezentuje pojęcia intra-akcji (Karen Barad) i bio-obiektu (Tadeusz Kantor), które wykorzystuje jako narzędzia opisu specyfiki relacji człowiek – gra wideo, która jest formą ciągłej komunikacji i podziału sprawczości między graczem a elementami symulacji. Książka Janik jest interesującym studium autonomii obiektu gry i oporu, jaki on manifestuje. Publikacja stanowi też inspirującą podstawę dla refleksji nad materialnością oprogramowania, występowaniem błędów, archiwizacji gier, ich technicznym tłem i śladami pozostawionymi przez innych graczy.

Słowa kluczowe: intra-akcja, bio-obiekt, materialność, glitch, archiwizacja gier

* Uniwersytet Łódzki, <https://orcid.org/0000-0001-9689-8991>, e-mail: marcin.chojnacki@filologia.uni.lodz.pl

Book Review: *Gra jako obiekt oporny. Performatywność w relacji gracza i gry cyfrowej* by Justyna Janik

Abstract

Justyna Janik's book takes up the topic of the materiality of video games and proposes analyzing it using a posthumanist perspective. The Author introduces the concepts of intra-action (Karen Barad) and bio-object (Tadeusz Kantor), which she uses as tools to describe the specificity of the relationship between humans and video games, which is a form of constant communication and sharing of agency between the player and the simulation elements. Janik's book is an interesting study of the autonomy of the game object and the resistance it manifests. This provides an inspiring basis for reflection on the materiality of software, the occurrence of glitches, the preservation of games, the technical background of the game, and the traces left by other players.

Keywords: intra-actions, bio-object, materiality, glitch, game preservation

Jak rozumieć materialność oprogramowania? Czy gra może stawiać nam opór? Na czym polega autonomia elementów współtworzących przestrzeń rozgrywki? Co może zaoferować nam przyjęcie trans- lub posthumanistycznej perspektywy w badaniu gier? Powyższe pytania przynajmniej częściowo wskazują obszar rozważań Justyny Janik nad specyfiką tego interaktywnego medium. Książka *Gra jako obiekt oporny* to, jak podkreśla sama Autorka, „próba analizy relacyjnej ontologii obiektu gry cyfrowej ufundowana na opisie performatywnej relacji gracza i gry” (Janik 2022, s. 11). Wspomniany związek użytkownika z cyfrowym środowiskiem można charakteryzować przez pryzmat wzajemnego wpływu, ponieważ gra „nigdy nie znika z pola widzenia gracza całkowicie, zawsze jest obecna i czeka na moment, w którym będzie mogła zmanifestować swoją obecność” (s. 11). Oznacza to, że procesy zachodzące podczas rozgrywki nie są rezultatem wyłącznie działań gracza, ale także wypadkową reakcji na nie części interfejsu oraz poszczególnych elementów wirtualnej przestrzeni.

Swoje rozważania dotyczące materialności i oporności gier cyfrowych Janik rozwija wokół dwóch wyjaśnianych na gruncie posthumanizmu koncepcji: intra-

-akcji Karen Barad oraz bio-obiektu Tadeusza Kantora. Przy ich pomocy Autorka wykazuje zasadność zrównania pozycji gracza i gry, a tym samym porzucenia podziału na sprawczość aktantów ludzkich i nie-ludzkich. Pojawia się tutaj słuszną sugestią rozpatrywania dualizmu gry, będącej jednocześnie obiektem, jak też procesem łączącym zróżnicowanych uczestników. Udział w rozgrywce nie sprowadza się więc do odkrywania i wykorzystywania zawartych w jej projekcie afordancji, jest raczej performatywną relacją, formą komunikacji, procesem nadawania znaczenia zarówno grze, jak i graczowi (s. 104–106).

Powyższa propozycja Autorki zachęca do dalszych poszukiwań wykraczających poza właściwą rozgrywkę. Oporności gry możemy bowiem doświadczyć jeszcze przed rozpoczęciem faktycznej interakcji z nią, ponieważ już sam proces jej instalacji czy uruchomienia będzie niekiedy stanowić wyzwanie. Sprawienie, aby gra zadziałała na konkretnej platformie sprzętowej wymaga czasem daleko idących kompromisów, korzystania z emulatora lub innego dodatkowego oprogramowania albo poświęcenia znacznych ilości czasu na testowanie alternatywnych ustawień graficznych. Poszukiwanie i wdrażanie metod ominięcia technicznych przeszkód samo w sobie może być satysfakcjonujące, a także zachęcać do kolektywnego rozwiązywania problemów, dzielenia się z innymi własnymi doświadczeniami. Zbliżoną intrygującą mnie kwestią jest potencjalne intensyfikowanie poczucia oporności gry wraz z jej starzeniem się, zarówno pod względem tracących świeżość mechanik jak też braku kompatybilności oprogramowania z nowszymi urządzeniami.

Kolejnym, szczególnie interesującym wątkiem, jest kwestia cyfrowego rozkładu gier komputerowych opisana w drugim rozdziale książki. Autorka przywołuje tutaj pojęcie archeogamingu, czyli zbioru praktyk służących archiwizacji medium oraz umożliwieniu korzystania z niego w przyszłości (s. 44). Działania te utrudnia na szereg ograniczeń – od podatności na uszkodzenie samych nośników danych, przez modyfikacje oryginałów w ramach portowania czy emulacji, po kwestię łamania praw autorskich. Kluczowy jest także aspekt rozgrywki sieciowej, którą trudno zarchiwizować w sposób możliwy do interaktywnego odtworzenia. Janik wykorzystując przykład *Meridian 59* opisuje zjawisko przeobrażania opuszczonych przez graczy wirtualnych światów, które stają się cyfrowymi ruinami, ubogimi obiektami muzealnymi, pamiątką po działaniach i relacjach użytkowników (s. 74–77). Wyłączenie gry sieciowej przez twórców często oznacza pozbawienie jej kluczowego elementu kształtującego doświadczenie użytkownika – innych graczy tworzących społeczność i wpływających wzajemnie na swoje działania.

Autorka porusza także rzadziej podejmowaną przez groznawców kwestię unikalności doświadczenia rozgrywki, która wynika z czysto technicznego i fizycznego wymiaru uruchamiania gry. Oporność może przejawiać się przez sam kontakt z kontrolerem czy ekranem, ale nie mniej ważne są specyfikacja sprzętowa, system

operacyjny, a nawet temperatura oraz wilgotność powietrza otaczającego komputer lub konsolę (s. 106). Wszystkie te aspekty mogą istotnie wpływać zarówno na funkcjonowanie samej gry, jak też nasze indywidualne wrażenia płynące z rozgrywki. Nierzadko stają się też przyczyną błędów czy usterek, które Janik traktuje jako przejawy oporności gry (s. 107). *Glitch*, łącznie ze swoją efemerycznością i trudnościami sprawianymi próbującym go definiować, zostaje opisany przez Autorkę w czwartym rozdziale książki jako jeden z przejawów działania bio-obiektu. Jak podkreśla badaczka: „materializuje się on raptownie, sprawiając, że obiekt gry cyfrowej staje się nagle obecny zarówno w oczach gracza, jak i w jego świadomości” (s. 124). Jej zdaniem *glitch* stanowi coś więcej niż techniczną deziluzję (Kubiński 2016), ponieważ pozbawia grającego dominującej pozycji i sam może zostać uznany za intra-aktywną siłę (Janik 2022, s. 125).

W tej perspektywie *glitch* nie jest wyłącznie błędem albo zwyczajnym przejawem niedoskonałości medium (Newman 2008, s. 114), ale „materialno-dyskursywną praktyką, która transformuje zarówno gracza, jak i grę, a wprowadzając nowe zakłócenia do procesu rywalizacji, zmienia układ sił wewnątrz bio-obiektu, przyczyniając się w ten sposób do produkcji znaczeń” (Janik 2022, s. 125). Ponadto Autorka rozpatruje zagadnienie usterki w perspektywie sprawczości oraz autonomii obiektu gry, która zyskuje możliwość funkcjonowania poza wytycznymi przygotowanymi przez twórców i niejako rzuca grającemu nowe wyzwanie, zmusza go do ponownego zorientowania się w sytuacji po wystąpieniu niespodziewanej zmiany w cyfrowym środowisku. Janik podkreśla, że *glitch* może zostać odebrany jako coś dziwnego, strasznego czy zabawnego, a tym samym wartego zarchiwizowania i odtworzenia przez innych graczy (s. 132). Jednakże, po pewnym czasie część usterek przestaje być zaskakującymi ciekawostkami, a zaczyna stanowić pełnoprawne mechaniki wykorzystywane w celu usprawnienia albo ułatwienia rozgrywki.

Opanowanie *glitchu*, poprzez nauczenie się inicjowania go we właściwym momencie i oszacowanie efektu tej operacji, można by więc potraktować jako negocjacje bądź aktualizację reguł, odczuwalne zmagania z materialnością obiektu gry. Powstają jednak projekty, w których błędy i usterki są zamierzonymi środkami wyrazu, metodą uatrakcyjnienia zabawy albo utrudnienia interakcji z wirtualnym środowiskiem. Ich celem zdaje się być ujawnianie oporności gry i ciągle przypominanie o jej technicznym wymiarze, stąd koncepcje intra-akcji i bio-obiektu są ciekawymi propozycjami służącymi analizie tego typu przykładów.

Rozdział piąty zostaje poświęcony zagadnieniu tekstury-rozgrywki, która według Autorki „spaja ze sobą przestrzenną materialność gry oraz działania gracza, pozwalając jednocześnie na komunikację między różnymi aktantami” (s. 153). Realizacjami tak rozumianych tekstur są formuły gatunkowe określające między innymi zakres możliwych do wykonania działań, warunki osiągnięcia wygranej czy typy funkcjonalności dostępnych wewnątrz cyfrowego otoczenia. Choć teks-

tura łączy cechy gier z różnych porządków i poziomów naszego doświadczenia rozgrywki, to jej teoretyczne ramy zdecydowanie wykraczają poza gatunkowość. Janik podkreśla istotę przestrzeni, która oczywiście podlega pewnym rygorom architektonicznym i funkcjonuje jako miejsce akcji oraz spotkań z innymi graczami, ale także pozwala na swobodę nawigacji mogącą skutkować alternatywnymi stylami grania. Autorka wyjaśnia wielość możliwych do performowania tekstur-rozgrywek na przykładzie praktyki *speedrunu*, wymagającej od jej uczestników opracowania i przećwiczenia jak najkrótszej metody ukończenia poszczególnych etapów bądź całości gry. W ten sposób zostaje zarysowana nowa, odmienna od implikowanej tekstura, nierzadko wykorzystująca odkryte wcześniej błędy, *glitche* i skróty umożliwiające przyspieszenie lub ominięcie długotrwałych procesów zachodzących podczas gry. *Speedrun* jest także zespołem kolektywnych działań angażujących ludzkich i nie-ludzkich aktantów poszukujących oraz testujących nowe metody oszukiwania mechanizmów sterujących przebiegiem symulacji, aby bić kolejne rekordy.

Kwestia czasu zostaje rozwinięta i powiązana z pojęciem widmontologii w ostatnim rozdziale książki, który jednocześnie szuka odpowiedzi na pytanie o status przeszłości wewnątrz cyfrowego dzieła. Według Janik ma ona znaczenie przede wszystkim dla płaszczyzny technicznej i:

związana jest zarówno z zaprojektowaną uprzednio przez designera materialnością obiektu gry, na którą mogą wpływać również aktanci nie-ludzcy (na przykład wypuszczone *patche* czy zapisy gier), jak i działaniami gracza oraz jego obecnością w środowisku gry – zwłaszcza ze wszystkimi śladami, które pozostawia po sobie w materialności obiektu gry podczas eksploracji danej cyfrowej przestrzeni (s. 181).

To właśnie refleksja nad oznakami wcześniejszej obecności w cyfrowych światach innych, często zupełnie obcych nam użytkowników wydaje się najciekawszym zagadnieniem tej części publikacji, ze względu na silne połączenie z problemem sprawczości dystrybuowanej (Enfield, Kockelman 2017) i zapośredniczonej (Eichner 2014), ale również archiwizacji procesu rozgrywki (Newman 2012). Z przeszłością obiektu gry mamy bowiem do czynienia przeglądając listę pseudonimów na liście rankingowej z dotychczasowymi najwyższymi wynikami, odczytując wiadomości pozostawione przez osoby korzystające wcześniej z tego samego serwera czy znajdując na odkupionym nośniku stare zapisy gry należące do jej poprzedniego właściciela.

Takie zawarte w materialności gier (plikach zapisanych na dysku, menu, reprezentacji graficznej świata itd.) świadectwa przeszłych intra-akcji pomiędzy twórcami, graczami i nie-ludzkimi aktantami same w sobie są interesującym źródłem

informacji o różnorodnych praktykach grania, a tym samym intrygujący materiał badawczy. Propozycja Justyny Janik, aby przyjrzeć się negocjacjom zachodzącym wewnątrz bio-obiektu stanowi inspirującą zachętę do dalszych rozważań i analiz relacji gracz – gra, ze szczególnym uwzględnieniem zmiennego statusu tej ostatniej.

Bibliografia

- Eichner, S. (2014). *Agency and Media Reception. Experiencing Video Games, Film, and Television*. Wiesbaden: Springer.
- Enfield, N.J., Kockelman, P. (2017). Editor's preface. W: N.J. Enfield, P. Kockelman (red.), *Distributed Agency* (s. XI–XVI). Oxford University Press.
- Janik, J. (2022). *Gra jako obiekt oporny. Performatywność w relacji gracza i gry cyfrowej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Kubiński, P. (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków: Universitas.
- Newman, J. (2008). *Playing with Videogames*. New York–London: Routledge.
- Newman, J. (2012). *Best Before Videogames, Supersession and Obsolescence*. Oxon–New York: Routledge.