

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 opisanie *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 opowiedzenie 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 Steamu 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 korzystali 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 nowicjuszom”.
- „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 wątpienia 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 horrorem* 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.