

Kamil Jędrasiak

Gry wideo wobec innych mediów

Mówienie o grach wideo w kategoriach medium, tekstów kultury bądź nawet dziedziny sztuki oznacza ulokowanie ich w określonym kontekście i w konkretnym porządku dyskursywnym, w którym stają się one częścią szerszego krajobrazu medialnego. Już pobieżna analiza ich charakterystyki pozwala zauważyć, że choć są fenomenem dysponującym dystynktywną swoistością, to wiele cech współdzielą z innymi zjawiskami, tym samym wpisując się w zastaną tradycję ludzkiej twórczości i praktyk kulturowych, a następnie dokonując jej rekonfiguracji oraz rekontekstualizacji.

Z filmem, komiksem, literaturą, teatrem czy choćby grami i zabawami łączy gry wideo bardzo wiele czynników. Nie oznacza to w żadnym razie, że są one wyłącznie konglomeratem poetyk (tuzdzież specyfik) innych mediów, typów tekstów kultury czy dziedzin sztuki, jednak wyłonienie i zrozumienie ich właściwości różnicujących wiąże się nierozzerwalnie z koniecznością dostrzeżenia licznych relacji pokrewieństwa bądź powinowactwa, w które uwikłane są gry wideo. Dotyczy to zarówno cech immanentnych dla tychże gier, współdzielonych lub odmiennych względem cech innych fenomenów kulturowych, jak i gęstej sieci międzyintermedialnych związków zachodzących pomiędzy nimi, a także narzędzi badawczych oraz aparatu pojęciowego służącego do mówienia o nich

wszystkich. Innymi słowy, gry wideo nie funkcjonują w (medialnej/kulturowej) próżni, o czym warto pamiętać, prowadząc badania nad ich miejscem we współczesnej kulturze.

Choć pierwsze skojarzenia większości ludzi na temat związków gier wideo z filmami sprowadzają się do ekranizacji gier oraz, odwrotnie, do gier powstałych na licencji popularnych kinowych blockbusterów, nie są to oczywiście jedyne rodzaje zależności zachodzących pomiędzy tymi dziedzinami. Również spostrzeżenia sprowadzające się do uogólnionej tezy o narodzinach i dominacji kultury ruchomego obrazu za sprawą gier komputerowych i przemysłu kinematograficznego są przesadnym i niewiele mówiącym uproszczeniem. Machinima, opowieści transmedialne, systemy rozrywkowe, „growa” estetyka utworów filmowych, „filmowe” gry wideo... To tylko wybrane przykłady skomplikowanej sieci powiązań, w jakie uwikłane są dwie spośród największych gałęzi współczesnej kultury audiowizualnej – branża gier wideo i kinematografia.

Zgłębiając rozmaite możliwe do odnotowania rodzaje powiązań pomiędzy tymi dwoma obszarami kultury, można pokusić się o wskazanie trzech głównych kategorii owych powiązań. Pierwszą z nich stanowią przekłady, czyli adaptacje/ekranizacje¹ gier i „egranizacje”² filmów. Druga kategoria zawiera w sobie teksty, w których

¹ Różnice między adaptacjami a ekranizacjami klarownie wyłożył np. Maciej Tomczak w artykule dotyczącym związków i relacji zachodzących między kinem i komiksem (por. M. Tomczak, *W komiksowym kinie – w kinie komiksów. Od inspiracji poprzez adaptacje ku ekranizacjom*, „Studia Humanistyczne AGH” 2012, t. 11 (3), s. 33–47. Przeglądu i omówienia problemów metodologicznych związanych z przekładem międzymedialnym dokonała natomiast m.in. Małgorzata Choczaj (por. M. Choczaj, *O adaptacji, ekranizacji, przekładzie intersemiotycznym i innych zmartwieniach teorii literatury, filmu i mediów*, „Przestrzenie Teorii” 2011, nr 16, s. 11–39).

² Choć termin „egranizacja” (stanowiący połączenie słów „gra” oraz „ekranizacja”) nie został jeszcze oficjalnie umieszczony w większości uznanych słowników, to funkcjonuje już w powszechnym obiegu dyskursywnym i jest stosowany przez wiele osób związanych z branżą gier i filmu, zarówno na gruncie akademickim, jak i – przede wszystkim –

dokonyuje się przeniesienie estetyki jednego medium do drugiego (tej zaczerpniętej z gier wideo do kinematografii i odwrotnie). Trzeci rodzaj powiązań obejmuje stosowanie elementów strukturalno-narracyjnych charakterystycznych dla określonego medium w innym medium (jest to proces również działający w obie strony). Te trzy zasadnicze typy relacji dzielą się, rzecz jasna, na mnóstwo podkategorii, nie wykluczają się też wzajemnie, a nierzadko niektóre z nich są jednocześnie realizowane w pojedynczym tekście kultury. Warto podkreślić, że związki gier z kinem nie stanowią tu wyjątku – jak już bowiem wspomniałem, w sieć między medialnych powiązań uwikłane są również telewizja, komiks, literatura oraz inne media.

Kontekst dla wszelkich interrelacji medialnych tego typu wyznaczają takie zjawiska jak intertekstualność (w najprostszym rozumieniu oznaczająca nawiązania do tekstów kultury ułożone w innych tekstach), crossmedialność (redundantne, wtórne powielanie wybranych treści różnymi kanałami/mediami) oraz transmedialność (kreowanie jednej większej, wspólnej treści poprzez wzajemnie komplementarne informacje rozsiane pomiędzy różnymi kanałami/mediami). Powszechność stosowania tych strategii narracyjnych w szeroko pojmowanej (pop)kulturze – a więc m.in. w reklamie i przemyśle rozrywkowym – wynika z dostrzeżenia znaczenia dla współczesnej kultury. W oczywisty sposób również one stały się więc przedmiotem refleksji wielu teoretyków i badaczy, związanych zarówno z naukami ścisłymi, jak i humanistycznymi. Rozważania

dziennikarskim i publicystycznym. Niekiedy naprzemiennie, w tym samym znaczeniu, stosowany jest termin „graadaptacja” (neologizm powstały z połączenia słów „gra” oraz „adaptacja”), aczkolwiek można spotkać się z propozycjami odwrotnego rozumienia tego terminu, jak np. w *Słowniku gatunków i zjawisk filmowych* (por.: B. Paszyk, *Słownik gatunków i zjawisk filmowych*, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa–Bielsko-Biała 2010, s. 200–202). Niezależnie od tych różnic zazwyczaj są one jednak stosowane jako synonimy w odniesieniu do gier stworzonych na bazie pierwowzoru literackiego, filmowego lub zrealizowanego w innym medium.

podjęte w niniejszym tomie, przykładowo, wyrastają głównie z tradycji kulturoznawstwa oraz medioznawstwa.

Wśród badaczy współczesnych zjawisk związanych z wzajemnymi zależnościami zachodzącymi pomiędzy mediami, dwóch szczególnie zasłużonych naukowców to Lev Manovich oraz Henry Jenkins. Pierwszy z nich za jeden z najważniejszych punktów swojej refleksji przyjmuje aspekt technologiczny, snując rozważania na temat ontologii mediów i konieczności rekonfiguracji bądź redefinicji pojęcia medium w obliczu przemian związanych z pojawieniem się technologii komputerowej³. Podobną tematyką, choć z nieco innej perspektywy, zajmuje się także Henry Jenkins, który w książce *Kultura konwergencji*⁴ koncentruje się przede wszystkim na społeczno-kulturowym aspekcie tych samych przemian⁵.

Konwergencja. Jako termin występujący w ramach różnych dyscyplin konwergencja przybiera różne znaczenia zależne od kontekstu. Zasadniczo jednak zawsze kategoria ta odnosi się do zjawiska/procesu polegającego na zbliżaniu się i przenikaniu dwóch początkowo osobnych fenomenów. W ujęciu medioznawczym Lev Manovich skupia się na technologicznym rozumieniu konwergencji, która polegać miałaby na zespoleniu narzędzi kreacji medialnych. Jego perspektywa poniekąd koresponduje z dwiema kategoriami proponowanymi przez Henry'ego Jenkinsa: konwergencją technologiczną

3 Por. M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność – dialektyka konwergencji oraz dywergencji w nowych mediach*, [w:] *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2010, s. 75–78.

4 H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

5 Por.: M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność...*, s. 75–78.

(definiowaną jako „łączenie różnych funkcji w obrębie jednego urządzenia”) oraz mitem czarnej skrzynki (opisanym jako „próba zredukowania konwergencji do modelu czysto technologicznego, dążącego do zidentyfikowania tej czarnej skrzynki, która stanie się ogniwem łączącym przepływ wszystkich przyszłych treści medialnych”). Sceptycyzm Jenkinsa wynika z innego rozumienia konwergencji w kontekście medialnym – postrzega on ją bowiem szerzej, jako „przepływ treści pomiędzy różnymi platformami medialnymi, współpracę różnych przemysłów medialnych oraz migracyjne zachowania odbiorców mediów, którzy dotrą niemal wszędzie, poszukując takiej rozrywki, na jaką mają ochotę”.

Spośród określeń służących do opisu specyfiki aktualnej kultury badacze często decydują się na nazywanie jej postmedialną⁶. Termin ten narodził się w wyniku rozlicznych zmian dokonujących się we współczesnym pejzażu medialnym, w efekcie których z jeszcze większą siłą niż kiedykolwiek wcześniej podważone zostały założenia o autonomii poszczególnych mediów czy sztuk⁷. Dyskursy nowomiedialne kształtują się bowiem współcześnie wokół zjawisk często niedających się zamknąć w ramach jednej odseparowanej kategorii, zwłaszcza że zjawiska te nie tylko nie funkcjonują poza kontekstem wyznaczanym przez zastane porządki medialne, ale też ulegają ich wpływom i emanują wpływem własnym, tym

⁶ Por. L. Manovich, *Post-Media Aesthetics*, www.manovich.net (dostęp: 31.03.2017); M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność...*, s. 72–80; P. Celiński, *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, postmedia.umcs.lublin.pl (dostęp: 31.03.2017).

⁷ Z ideą autonomii dziedzin sztuki walczyło już wcześniej wiele środowisk badaczy, artystów czy krytyków. Ich rozważania dotyczyły zarówno zjawisk takich jak synestezja, jak i licznych zależności pomiędzy mediami i sztukami – np. przenikania estetyki.

samym owocując trudnymi do uchwycenia, ciągłymi zmianami całego pejzażu medialnego.

Owe wzajemne wpływy zaobserwować można w wielu aspektach. Z jednej strony wybrane fabularne, strukturalne czy estetyczne rozwiązania migrują pomiędzy gramami, kinem, telewizją, komiksem czy literaturą; z drugiej – pojawiają się nowe, odmienne względem dotychczasowych, protokoły postępowania z tekstami kultury funkcjonującymi w tak ukształtowanym pejzażu medialnym. Jedną z cech mających szczególne znaczenie dla zmiany owych protokołów jest interaktywność, w kontekście kultury popularnej charakterystyczna zwłaszcza dla gier wideo. W efekcie zakres kompetencji współczesnego uczestnika kultury, mającego styczność z jej wytworami, ulega znaczącemu rozszerzeniu – przestaje być biernym odbiorcą i konsumentem, stając się za to raczej aktywnym uczestnikiem, użytkownikiem, prosumentem. Na najbardziej oczywistym poziomie powyższe spostrzeżenia dotyczą rzecz jasna właśnie gier wideo jako medium immanentnie „grywalnego”, którego teksty kultury rozwijają się tylko wówczas, gdy są aktywnie użytkowane, czyli kiedy ktoś w nie gra. Jednak uwagi te odnoszą się również do praktyk związanych z „obsługą” takich tekstów kultury i takich mediów, które zwykło się kojarzyć z linearną narracją oraz uporządkowaną i stałą strukturą, jak filmy czy seriale.

Prosument. W przeciwieństwie do popularnego dawniej modelu obiegu treści medialnych, w którym wyraźne było dystynktywne rozróżnienie na nadawców/producentów a odbiorców/konsumentów, współcześnie coraz większe znaczenie odgrywa nowy model, rozmywający do pewnego stopnia granicę pomiędzy tymi dwiema instancjami. Istotną składową tego modelu jest nowa, hybrydyczna figura określana zwykle mianem prosumenta (traktowana zwykle jako połączenie słów „producent” lub „profesjonalista” oraz „konsument”), stosowana do nazwa-

nia uczestnika kultury o specyficznym stosunku do treści medialnych – jednoczesnego ich przyswajania i współtworzenia.

Twórcą wyrażenia „prosument” (oraz, analogicznie, określenia „prosumpcja” – dla określenia procesów łączących wytwarzanie z konsumpcją) jest Alvin Toffler, pisarz i futurysta, który zastosował tę terminologię w opublikowanej w 1980 roku książce *Trzecia fala*. Warto jednak zaznaczyć, że źródła samej koncepcji prosumpcji szukać można również wcześniej, głównie w refleksji Marshalla McLuhana i Barringtona Nevitta.

W odniesieniu do kultury graczy kategorie takie jak „prosumpcja” czy „prosument” z powodzeniem znaleźć mogą zastosowanie przy opisywaniu zarówno aktywności graczy poza samą rozgrywką (np. w kontekście kultury fanowskiej/kultury uczestnictwa w dobie mediów społecznościowych), jak i specyfiki użytkowania medium (np. w kontekście ergodyczności lub interaktywności i „powoływania gry do życia” przez gracza). Poszczególne przejawy prosumpcyjności mogą także pomóc we wskazywaniu podobieństw oraz różnic pomiędzy grami wideo (i ich użytkownikami) a innymi mediami tudzież rodzajami tekstów kultury.

W kontekście relacji gier z kinematografią, telewizją, komiksem, literaturą czy dowolnym innym medium można więc sformułować stwierdzenie, iż implikowanym widzom coraz większej liczby filmów czy seriali tudzież implikowanym czytelnikiem rosnącej wciąż części książek, zeszytów komiksowych, powieści graficznych itd. jest właśnie gracz. Optymalizacja doświadczenia estetycznego (jak również przeżycia estetycznego) towarzyszącego obcowaniu z poszczególnymi tekstami kultury przynależnymi do dowolnej z tych

dziedzin wymagać może bowiem od ich odbiorcy określonych kompetencji bądź wiedzy zdobywanej za sprawą grania. Właśnie obycie w graniu zapewnia bowiem np. znajomość określonych gier, które mogą być w różnych tekstach kultury cytowane bądź parafrazowane. Nie-gracze mogą również nie być w stanie rozpoznać określonych wzorców struktur narracyjnych zapożyczanych z gier, nawiązań estetycznych do gier czy dowolnych innych elementów, których znajomość może być konsekwencją grania.

Tego rodzaju zależność łatwo zaobserwować, przyglądając się specyfice estetyki i narracji wielu współczesnych gier i filmów, stanowiących egzemplifikacje wzajemnych fluktuacji poszczególnych cech obu tych mediów. Swego czasu ogromną popularnością cieszył się termin „film komiksowy”. Aktualnie zaś coraz częściej mówi się również o „filmowych grach” z jednej strony, a także o „filmach dla graczy” z drugiej. Niekiedy są one zarazem przykładami uwikłania w sieć zależności z innymi sztukami czy mediami.

Określenie „filmowe gry” stosuje się w odniesieniu do takich gier, które z różnych względów przypominają filmy. Podobne skojarzenia mogą mieć związek przykładowo z naciskiem kładzionym na narrację kosztem względnie ubogiej, uproszczonej mechaniki tudzież z ostentacyjnym posługiwaniem się środkami wyrazu zapożyczonymi z języka kina, tyle że wzbogaconymi o element interakcji. Za reprezentatywną egzemplifikację takich tytułów posłużyć mogą gry przygodowe stworzone przez studio Quantic Dream. Zarówno *Fahrenheit*, jak i *Heavy Rain*, *Beyond: Dwie Dusze* czy *Detroit* budzą uzasadnione skojarzenia z kinem, zwłaszcza zaś – za sprawą tematyki i oprawy wizualnej – z estetyką kina *neo-noir* czy *science fiction*. Quasi-filmowa stylizacja dokonuje się w nich na bardzo wielu poziomach, począwszy od rekonstrukcji elementów narracyjnych charakterystycznych dla konwencji i gatunków o kinematograficznym rodowodzie, a skończywszy na adaptacji wybranych rozwiązań języka filmu. Do tych ostatnich zaliczyć można odpowiednie kadrowanie (to zastosowane w grach Quantic Dream imituje często pracę kamery filmowej), logikę montażu poszczególnych „ujęć” i scen czy symulację skonwencjonalizowanych sposobów oświetlenia obiektów widocznych w kadrze.

Co ciekawe, powinowactwa gier Quantic Dream ze światem filmu są mocno akcentowane na wielu płaszczyznach również przez samych twórców. *Awatar* reprezentujący uznawanego za autora tych tytułów Davida Cage'a pojawia się w samouczku gry *Fahrenheit* (znanej także jako *Indigo Prophecy*) – opisanym skądinąd jako materiał typu *behind the scenes* z „pierwszego dnia zdjęć” – gdzie przedstawia się on jako reżyser i scenarzysta. W menu tej samej gry pozycja „Nowa Gra” zastąpiona jest opcją „Nowy Film”. Podobnych, bardziej lub mniej jednoznacznych wskazań na kinematografię jako punkt odniesienia jest w *Fahrenheitcie* znacznie więcej (podobnie zresztą jak w innych grach Quantic Dream). Wśród materiałów promocyjnych gry *Heavy Rain* wyróżnia się klip przypominający nietypową, „grową” odmianę castingu do roli jednej z postaci pojawiających się w rozgrywce. Do prac nad *Beyond: Dwie Dusze* zatrudniono natomiast między innymi znanych filmowych aktorów: Ellen Page i Willema Dafoe, którzy głównym bohaterom gry użyczyli nie tylko swoich głosów, ale również – za sprawą techniki *motion capture* oraz *performance capture*⁸ – aparycji. Działania promocyjne tego tytułu także kazały wiązać go ze światem filmu, czego potwierdzeniem może być choćby nietypowa premiera gry, przeprowadzona w jednym z paryskich kin, z typowymi dla premier filmowych atrybutami, takimi jak czerwony dywan, gwiazdy pozujące na tle specjalnej ścianki do zdjęć, konferencja prasowa czy wreszcie projekcja (w tym przypadku na ekranie zaprezentowano około 45-minutowy pokaz urywków rozgrywki)⁹.

⁸ *Motion capture, performance capture* – stosowane zarówno w grach, jak i np. w kinematografii czy serialach techniki wspierające animację postaci generowanych komputerowo polegające na nakładaniu obrazów ruchów zarejestrowanych przez kamery ustawione na rozpoznawanie specjalnych punktów umieszczonych na ciałach (*motion capture*) i twarzach (*performance capture*) aktorów oraz/lub kaskaderów na wirtualne modele. Por.: hasło *Motion capture*, [w:] https://pl.wikipedia.org/wiki/Motion_capture (dostęp: 31.03.2017).

⁹ Por. M. Kuc, *Beyond: Dwie dusze – „premiera” w hollywoodzkim stylu*, <https://www.cdaction.pl/artykul-35095/beyond-dwie-dusze---pre->

Remediacja. Mianem remediacji Jay David Bolter oraz Richard Grusin nazywają proces reprezentacji – włączania i przeformułowywania – jednego medium w drugim, szczególnie istotny w perspektywie nowych mediów cyfrowych. Zmiana technologiczna od komunikatu w medium remediowanym do jego zremediowanej postaci w drugim medium wiąże się z szeregiem dalszych zmian, kształtujących doświadczenie obcowania z tekstem – inny interfejs związany jest na przykład z odmiennymi protokołami użytkowania (czyli zestawami praktyk składających się na konkretne sposoby użytkowania) oraz ze zmienionym zakresem kompetencji użytkownika.

Można więc przyjąć, że remediacja polega na przeniesieniu elementów języka medium tudzież charakterystycznego dla tegoż medium kodu do innego medium. W nowym technologicznym środowisku jego właściwości ulegają jednak modyfikacji. E-book potraktować można jako przykład remediacji książki, zaś w sportowej grze komputerowej *FIFA* zauważyć można remediację poetyki telewizyjnych transmisji meczów piłki nożnej.

Podobnie jak ma to miejsce z „naśladowaniem” filmów, niektóre gry czerpią również z estetyk przynależnych do innego medium – telewizji. Tak ukierunkowaną stylizację dostrzec można przykładowo w sportowych grach wideo, takich jak wyprodukowane przez Electronic Arts serie *FIFA*, *NHL*, *UFC*, *Madden NFL* czy *NBA re-*

miera-w-hollywoodzkim-stylu.html (dostęp: 31.03.2017); K. Kandul-ska, *Pomiędzy filmem a grą wideo. Uroczysta premiera produkcji „Beyond: Dwie Dusze”*, <http://film.onet.pl/pomiedzy-filmem-a-gra-wideo-uroczysta-premiera-produkcji-beyond-dwie-dusze/jhmkh> (dostęp: 31.03.2017).

mediujące specyfikę telewizyjnych transmisji różnych dyscyplin sportowych (związanych z umieszczonymi w tytułach tych gier lig oraz instytucji) – kolejno: piłki nożnej, hokeja, mieszanych sztuk walki, futbolu amerykańskiego i koszykówki. Elementami, które zostają w rzeczonych grach zapożyczone z formuł telewizyjnych transmisji, są między innymi specyficzne kąty widzenia kamery, wypowiedzi komentatorów sportowych czy sekwencje powtórek (*replay*). Wszystkie one zostają, rzecz jasna, zmodyfikowane zgodnie z możliwościami oferowanymi przez medium gier komputerowych. W ostatnich latach odnotować można natomiast ciekawe zjawisko odwrotne, związane z rozwojem technologii stosowanych w ramach medium telewizyjnego. Mianowicie w telewizyjnych transmisjach sportowych pojawiają się rozwiązania wizualne z zakresu rzeczywistości poszerzonej (*augmented reality*), wizualnie zbliżone do typowych dla gier elementów graficznego interfejsu użytkownika (GUI).

Kolejnym źródłem schematów implementowanych w grach wideo są seriale. W niektórych przypadkach serialowe naleciałości idą w parze z licencjami wywodzącymi się spoza branży growej, czego przykładami mogą być serie *The Walking Dead* studia TellTale Games albo *LOST: Via Domus* wyprodukowana przez Ubisoft. Zdarzają się jednak również nowe, oryginalne, stworzone na potrzeby danej gry IP (*intellectual properties*, czyli własności intelektualne marki objęte ochroną prawną). Przykładowo *Until Dawn* stworzona przez Supermassive Games czy *Life is Strange* od Dontnod Entertainment nie bazują na żadnym pozagrowym tekście kultury. Wszystkie cztery przytoczone gry wideo wykorzystują rozwiązania wzorowane na serialach telewizyjnych, zarówno na poziomie „odcinkowej” segmentyzacji narracji¹⁰, jak i środków stylistyczno-konstrukcyjnych, takich jak

¹⁰ Z podobną „odcinkowością” można (aktualnie lub historycznie) spotkać się również w innych mediach, takich jak komiks czy literatura, aczkolwiek to seriale wyznaczają tu najsilniejsze pole wpływów na omawiane gry.

cliffhangery¹¹ czy sekwencje podsumowujące dotychczasowe wydarzenia na początku kolejnych odcinków (*recap sequences*).

Poza tym, podobnie jak miało to miejsce w przypadku wspomnianej już gry *Beyond: Dwie Dusze*, do prac nad *Until Dawn* oraz *LOST: Via Domus* zatrudniono znane aktorki i aktorów, którzy udzielili swoich wizerunków (a w większości przypadków również głosów) postaciom występującym w tych grach. W ostatniej z nich pojawiają się więc komputerowo wygenerowane modele bohaterów znanych z serialu *LOST: Zagubieni*, z którym łączy ją umowa licencyjna¹². W produkcji Supermassive Games „grają” natomiast aktorzy kojarzeni głównie z serialami bądź filmami telewizyjnymi, w tym znana choćby z serialu *Heroes* Hayden Panettiere, gwiazdor *Marvel’s Agents of S.H.I.E.L.D.* Brett Dalton oraz odtwórca głównej roli w *Mr. Robot*, Rami Malek.

W kontekście zawilóści międzymedialnych relacji ciekawy przypadek stanowi wspomniana już seria *The Walking Dead* od TellTale Games. Poza faktem, że jej fabuła rozgrywa się w świecie przedstawionym powołanym do życia w innych tekstach kultury¹³, interesujące wydać mogą się zastosowane w niej zabiegi stylistyczne i formalne. Poza strukturalno-narracyjnymi podobieństwami do seria-

11 *Cliffhanger* – zabieg stylistyczny polegający na nagłym zawieszeniu akcji w pełnej napięcia sytuacji fabularnej, w której widzowie ciekawi są dalszego biegu wydarzeń.

12 System rozrywkowy *LOST* obejmuje oprócz serialu i gry od studia Ubisoft również cykl powieści, grę przeglądarkową *Find815*, grę rzeczywistości alternatywnej (ARG – *alternate reality game*) *The Lost Experience* oraz wiele innych elementów, spośród których część składa się dodatkowo w rozbudowane opowiadanie transmedialne. Nieco więcej uwagi poświęcę im w dalszej części tekstu.

13 *The Walking Dead* to kolejny przykład systemu rozrywkowego, w ramach którego oprócz gry od studia TellTale Games funkcjonują również m.in. komiksy autorstwa Roberta Kirkmana (wydawane w Polsce pt. *Żywe trupy*), serial telewizyjny oraz powieści. Fabularnie gra nie jest tożsama z pozostałymi tekstami wchodzącymi w skład franczyzy *The Walking Dead*, lecz opowiada osobną historię rozgrywającą się w tym samym świecie.

lu telewizyjnego wykorzystuje ona rozwiązania graficzne, mające stanowić wypadkową komputerowo generowanego 3D z modelami i teksturami przywodzącymi na myśl estetykę komiksową. Twórcy uzyskali ten efekt za sprawą własnego silnika graficznego, choć wygenerowany za jego pomocą styl graficzny zaliczany bywa do stylów *cel-shading*, obecnej w niektórych grach wideo już wcześniej.

Estetyka gier wideo kształtowana jest przez wiele czynników skutkujących jej unikatowym względem innych mediów charakterem. Wszystkie one mają jednak swoje źródło w specyfice gier wideo jako konkretnego typu tekstów kultury immanentnie związanych z rozwojem technologii cyfrowej.

Pod względem wizualnym na estetykę tę składają się: obraz fikcyjnego świata diegetycznego w grze (generowane komputerowo diegetyczne obiekty w ramach głównego ekranu przedstawiającego właściwą rozgrywkę) oraz graficzny interfejs użytkownika (niediegetyczne komunikaty znakowe informujące gracza o stanie rozgrywki na poziomie reguł i statystyk). Granica pomiędzy tymi dwiema płaszczyznami może być zarówno bardzo wyraźna, jak i ukrywana poprzez próbę implementacji elementów graficznego interfejsu użytkownika do diegezy. Styl graficzny służący prezentacji obu tych płaszczyzn zależny jest od poziomu rozwoju technologii odpowiedzialnej za generowanie cyfrowych obrazów, od wybranych silników graficznych, a także od artystycznych decyzji twórców gry. Przykładowe kryteria i etykiety stylizacyjne: grafika 2D i 3D; stylizacja dążąca do fotorealizmu bądź świadomy redukcjonizm (w tym style retro: *pixel art* 8 bit/16 bit, *low-poly* itd.); *cel-shading* i *flat design*.

Pod względem audialnym natomiast najbardziej charakterystycznymi standardami wykorzystywanymi przy udźwiękowieniu gier są przede wszystkim dwa rozwiązania, które historycznie były podyktowane ograniczeniami technologii, dziś zaś bywają stosowane jako świadoma i celowa decyzja artystyczna: *chip-tune* (muzyka generowana przez układy dźwiękowe) oraz MIDI (standard umożliwiający dawniej komunikację między komputerem a kartą dźwiękową).

Znamy już rozmaite przykłady źródeł, z których gry wideo czerpią inspiracje przy konstruowaniu własnych struktur/strategii narracyjnych bądź rozwiązań estetycznych. Należy jednak pamiętać o sygnalizowanym już procesie odwrotnym, w którym to pozostałe media (tudzież teksty kultury w tychże mediach realizowane) ulegają przekształceniu pod wpływem gier komputerowych. Dotyczy to tych dzieł, które nie będąc grami, funkcjonują w bieżącym pejzażu medialnym i nawiązują na dowolnym poziomie do specyfiki gier. O tego typu migracji wspomniałem już w kontekście „upodabniania” telewizyjnych transmisji sportowych do gier wideo za sprawą stosowania rozwiązań technologicznych wizualnie przypominających interfejsy graficzne użytkownika. W odniesieniu do kinematografii można przykładowo rozważyć wprowadzenie kategorii takiej jak „filmy dla graczy”.

Za czytelny przykład realizacji cech dzieła mieszczącego się w owej kategorii posłużyć może *Scott Pilgrim kontra świat* w reżyserii Edgara Wrighta. Potencjalnym „filmem dla graczy” czyni go wiele aspektów. Jednym z nich są liczne intertekstualne nawiązania do znanych gier wideo, gdyż obecność takich odniesień pozwala położyć założenie, iż implikowanym widzem filmu jest ktoś będący w stanie rozpoznać cytowane gry.

Bardziej interesujący z punktu widzenia analitycznego wydaje się natomiast fakt, że fabuła *Scotta Pilgrima*... uporządkowana jest zgodnie z charakterystyczną dla gier logiką „od bossa do bossa” – bo-

hater musi mierzyć się z kolejnymi oponentami, by zdobyć ukochaną partnerkę (to kolejny powszechnie występujący w grach motyw „damy w opałach”, funkcjonującej w charakterze celu i jednocześnie nagrody za wygraną). Również w warstwie obrazowej i akustycznej filmu Wrighta pojawia się wiele elementów o *stricte* growej proveniencji. Zaliczyć można do nich napis „VS” widoczny w centralnej części ekranu w scenach pojedynków, pasek postępu pojawiający się w rogu ekranu, kiedy bohater oddaje mocz, a także wiele innych elementów zaczerpniętych z występujących w różnych grach GUI.

Z powyższą uwagą wiąże się kolejna ciekawa inspiracja. Otóż „growość” obejmuje także konstrukcję świata przedstawionego w *Scott Pilgrim kontra świat*, ponieważ rządzące nim zasady w czytelny dla graczy sposób nawiązują do konwencjonalnych rozwiązań charakteryzujących wybrane gatunki gier wideo. Przykładowo: pokonani przez Scotta oponenti rozpadają się na monety (jak dzieje się choćby w niektórych platformówkach); bohater może awansować na wyższe poziomy wskutek zbieranego doświadczenia (jak np. w cRPG); ogromny młot bez problemu mieści się w niewielkiej torbie (podobnie jak m.in. w wielu grach akcji TPP bądź FPP).

Do ciekawych spostrzeżeń doprowadzić może również fakt, iż film Wrighta to adaptacja komiksu pod tym samym tytułem. To czyni go kolejną egzemplifikacją uwikłania w bogatszą sieć powiązań między medialnych obejmujących więcej niż dwa media. Nie wszystkie zastosowane w nim rozwiązania, wymykające się standardowej poetyce kinematograficznej, zaczerpnięte są bowiem z gier wideo. Podobnie jak niediegetyczne elementy growego GUI, w niektórych scenach na ekranie pojawiają się onomatopieczne napisy towarzyszące na przykład zadawanym ciosom, charakterystyczne dla komiksów. Stosowane w filmie Wrighta dzielenie kadru na pomniejsze ramki metodą *split screen*, obecne wprawdzie marginalnie w historii kinematografii, dla komiksu jest rozwiązaniem standardowym. Warto w tym miejscu dodać, że również sam komiks *Scott Pilgrim kontra świat*, podobnie jak jego adaptacja, zawierał wiele elementów wyraźnie odwołujących się do gier wideo, zarówno na poziomie tematycznym, jak i estetycznym czy strukturalno-narracyjnym.

Filmem, w przypadku którego za implikowanego (innymi słowy: docelowego) widza uznać można gracza, jest wyprodukowany przez studio Disney *Ralph Demolka*. Optymalizacja doświadczenia odbiorczego towarzyszącego jego oglądaniu wymaga zarówno obeznania z grami wideo, jak i znajomości ogólnej charakterystyki gier wideo (ich gatunków, konwencji, zasad, estetyki itd.). Przede wszystkim akcja tej wyreżyserowanej przez Richa Moore'a animacji rozgrywa się w świecie, w którym postaci z różnych gier komputerowych mogą się spotykać i przemieszczać pomiędzy poszczególnymi automatami do gry. Część z nich pochodzi z fikcyjnych tytułów wymyślonych na potrzeby opowiadanej w filmie historii, część natomiast z rzeczywiście istniejących, również poza światem przedstawionym *Ralphy Demolki*, gier komputerowych, takich jak *Pac-Man*, *Street Fighter*, *Sonic* czy *Frogger*. Wszystkie funkcjonują więc jako intertekstualne nawiązania, których właściwe odczytanie i płynąca z tego faktu przyjemność możliwe są tylko wówczas, gdy widz jest w stanie rozpoznać gry, z których pochodzą (przy bezpośrednim cytacie/przeniesieniu) lub do których się aluzyjnie odnoszą (przy subtelnych podobieństwach). Postaci to zresztą niejedynie nośniki takich intertekstualnych nawiązań, ponieważ oprócz nich wprost lub aluzyjnie cytowane są również przedmioty, lokacje, napisy czy elementy GUI znane z kultowych gier wideo lub z ich kulturowych nadbudowań fanowskich. Niektóre wydarzenia przedstawione w *Ralphie Demolce* nie są natomiast intertekstualnymi nawiązaniem do konkretnych gier, lecz aluzyjnymi, filmowymi przetworzeniami rozpoznawalnych (przynajmniej dla graczy) schematów growych gatunków.

Co istotne, rozpiętość celów, którym służyć mają w filmie Moore'a wszelkie odniesienia, okazuje się zdumiewająco różnorodna. Z jednej strony są one źródłem humoru, z drugiej zaś – pomagają zbudować odpowiednią dramaturgię, a tym samym wspierają w formułowaniu konkretnego przesłania fabuły. Dobrze obrazuje to wątek jednej z bohaterek, dziewczynki pochodzącej z wyścigowej gry arka-dowej. Wandelopa von Cuks, bo o niej mowa, odstaje nieco od pozostałych postaci w swojej grze, ponieważ zdarza jej się pobłykiwać i „zaczynać się” w losowych momentach. W efekcie jest wyśmiewana

i zyskuje złośliwy przydomek „Usterka” (*Glitch*). Jedną z interpretacji tego wątku jest odczytanie go jako metafory odrzucenia i szykan, z którymi w rzeczywistym świecie spotykają się dzieci niepełnosprawne. Choć nie jest to znaczenie ukryte, to jego prawidłowemu odczytowi sprzyja dramaturgiczna przejrzystość wydarzeń, tę zaś zapewnia automatyczne rozpoznanie i zrozumienie zjawiska „gliczy” (*glitches*), czyli właśnie drobnych usterek w oprogramowaniu, które graczom są na ogół dobrze znane. Znajomość ta jest więc okolicznością sprzyjającą skuteczności retoryki historii opowiadanej w filmie.

Scott Pilgrim kontra świat oraz *Ralph Demolka* to zaledwie dwa spośród wielu filmów, w których oddziaływanie gier na kinematografię na różnych poziomach wydaje się względnie wyraźne. Wśród pozostałych można wymienić choćby *Gamer* w reżyserii Marka Neveldine’a i Briana Taylora, *Stay Alive* Williama Brenta Bella, *Nerve* Henry’ego Joosta i Ariela Schulmana, *Ready Player One* Stevena Spielberga, *Battle Royale* Kiniego Fukasaku, cykl *Igrzyska Śmierci* Garry’ego Rossa oraz Francis’a Lawrence’a czy *Salę samobójców* Jana Komasy, w których „growość” przejawia się zarówno na poziomie oprawy audiowizualnej, jak i w podejmowanej tematyce. Niekiedy jednak wpływy gier wideo na filmy (celowe zapożyczenia lub nieświadome przyswajanie), jakkolwiek znaczące, nie są tak jawne. *Biegnij Lola*, *biegnij* Toma Tykwera, *Hardcore Henry* Ilji Naishullera, *Na skraju jutra* Douga Limana albo *Speed Racer* Lilly i Lany Wachowskich nie zdradzają na pierwszy rzut oka stylizacji na gry komputerowe. Tymczasem tak na poziomie struktur narracyjnych, jak i konstrukcji świata przedstawionego wszystkie te produkcje przejawiają wyraźne podobieństwa do gier. Czasami pewnym naprowadzeniem na „growy” klucz interpretacyjny są wybrane w nich rozwiązania estetyczne (np. w *Hardcore Henry* m.in. perspektywa pierwszoosobowa¹⁴). Zdarza się też, że pojedyncze wypowiedzi bohaterów lub

¹⁴ Zabieg subiektywizacji spojrzenia – jakkolwiek sporadycznie i eksperymentalnie stosowany bywa w kinematografii, gdzie określany jest niekiedy akronimem POV (*point of view*); szczególną popularność wśród mediów audiowizualnych zyskał właśnie za sprawą gier wideo.

sceny, niebędące wprawdzie powracającym motywem, stanowią lekką aluzję do growych inspiracji¹⁵.

Ze zjawiskiem przenikania na różnych poziomach (estetycznym, narracyjnym etc.) elementów specyficznych dla gier wideo do tekstów kultury niebędących grami mamy do czynienia nie tylko w przypadku kinematografii. Z łatwością można zauważyć analogiczne procesy w obszarze telewizyjnych reklam¹⁶, muzycznych wideoklipów¹⁷

Choć perspektywa, dla której w dyskursie groźnawczym stosuje się nazwę FPP (*first person perspective*), znajduje zastosowanie w wybranych grach komputerowych przynależnych do różnych gatunków (np. w niektórych grach CRPG, takich jak *Skyrim* czy *Fallout 4* lub eksploracyjnych, pokroju *Firewatch* czy *Gone Home*), to dla jednego genre'u stała się wręcz kluczowym wyznacznikiem – dotyczy to mianowicie gier FPS (*first person shooter*), które wypracowały własne, skonwencjonalizowane rozwiązania wizualne, takie jak charakterystyczny widok broni trzymanej przez bohatera, ułożonej powyżej dolnej ramy ekranu. To właśnie do tego gatunku najsilniej nawiązuje estetyka filmu *Hardcore Henry*.

¹⁵ Przykładem nieoczywistych aluzji do inspiracji grami jest prolog *Biegnij Lola, biegnij* – oderwana od reszty opowiadanej w filmie historii sekwencja, w której znalazły się różne atrybuty i komunikaty ewokujące skojarzenia z grami, w tym m.in. plansza z dwoma cytatami (jeden z nich, będący słowami S. Herbergera, brzmi wprost: „Koniec gry to jej początek”) oraz ujęcia ukazujące policjanta kopiącego piłkę futbolową i wypowiadającego słowa: „Piłka jest okrągła, mecz trwa 90 minut. Takie są fakty, reszta to teoria. Zaczynamy”.

¹⁶ Gra *Tetris* posłużyła np. jako estetyczna inspiracja i metafora pakowności bagażników w jednej z niemieckich reklam samochodu Honda Jazz oraz w jednej z amerykańskich reklam Chevroleta Traverse. Honda: <https://youtu.be/CbIUy-Qfm1E> (dostęp: 31.03.2017); Chevrolet: <https://youtu.be/gYqhsh0HaM4> (dostęp: 31.03.2017).

¹⁷ Dla przykładu – polski zespół Poluzjanci w teledysku do utworu *Taki Pan* umieścił liczne nawiązania do gier wideo, odwołujące się zarówno do konkretnych tytułów, takich jak *Pac-Man*, jak i ogólnie do schematów gier, zwłaszcza platformowych, https://youtu.be/_yef-dY-RuTQ (dostęp: 31.03.2017). Natomiast w wideoklipie do utworu *Californication* kalifornijskiej grupy Red Hot Chili Peppers znalazło się wiele odniesień do gier TPP typu *sandbox*.

czy choćby internetowych filmów wideo¹⁸. Podobnie jak w przypadku filmów, growe „naleciałości” występują w nich z różnym nagromadzeniem i bywają bardziej lub mniej czytelne.

Diegeza. Pojęcie *diegesis*, oznaczające w języku greckim „opowiadanie”, w tradycji narratologicznej, począwszy od Platona (*Państwo*) i Arystotelesa (*Poetyka*), było przeciwstawiane pojęciu *mimesis*, odnoszącemu się do udratyzowanego naśladowania rzeczywistości. W badaniach nad filmem pojęcie diegezy wprowadził Etienne Souriau, który odróżniał przestrzeń ekranową od przestrzeni diegetycznej. Ta ostatnia odnosi się do wszystkich elementów świata przedstawionego w filmie, zarówno tych, które widoczne są na ekranie, jak i zrekonstruowanych przez widza w trakcie recepcji. Pojęcie to pozwala na rozróżnienie tych elementów przekazu w utworze filmowym, które mają swoje źródło w świecie przedstawionym (na przykład dźwięk dobywający się z odbiornika radiowego czy telewizyjnego, który jest częścią fikcyjnej reprezentacji), do takich, które pochodzą spoza świata przedstawionego (na przykład muzyka podkreślająca nastrój wydarzeń).

¹⁸ Popularne komiczne miniserie satyrycznych internetowych wideo *Dorkly Bits* nie tylko wykonane są w estetyce *pixel art*, nawiązującej głównie do 8-bitowych oraz 16-bitowych gier wideo, ale też wykorzystują znane postaci z gier i szeroko rozumianej popkultury, a także parodiują na poziomie tematycznym niektóre rozwiązania mechaniczne, fabularne czy gatunkowe, dokonując ich humorystycznej dekonstrukcji. Na kanale ich twórców, (Dorkly w serwisie YouTube) znaleźć można wszystkie miniserie *Dorkly Bits* oraz inne materiały wideo dotyczące kultury popularnej ze szczególnym uwzględnieniem gier komputerowych: <https://www.youtube.com/user/dorkly> (dostęp: 31.03.2017).

Szczególne przypadki stanowią niektóre internetowe filmy wideo zamieszczane w serwisie YouTube, w których zastosowanie funkcji adnotacji doprowadziło do implementacji cech gry także na poziomie mechaniki. Z ontologicznego punktu widzenia wciąż są to materiały wideo, aczkolwiek za sprawą odpowiedniej koordynacji położenia poszczególnych elementów obrazów wyświetlanych w konkretnych częściach kadru odtwarzanego wideo z nałożonymi na te elementy „klikalnymi” adnotacjami uzyskano mechanizm umożliwiający widzowi wpływ na rozwój wydarzeń do pewnego stopnia porównywalny z grami wideo. W istocie można zaklasyfikować owe filmy do kategorii interaktywnych wideo, aczkolwiek niekiedy podobieństwa do gier komputerowych są w nich nie tylko nieprzypadkowe, ale wręcz podkreślane przez samych twórców, choćby na poziomie językowym czy poprzez wybór odpowiedniej oprawy audiowizualnej. Tego typu materiały mogą mieć zarówno charakter *stricte* rozrywkowy (np. *Saved by the Bell Interactive Game*¹⁹), jak i reklamowy (*Dying Light – „Test Your Survival Skills” Interactive Video*²⁰), edukacyjny (*Sesame Street Science: Sink or Float?*²¹) czy artystyczny (*Howard Glitch – THE INTERACTIVE GAME*²²).

Audiowizualny, „ruchomy” charakter kina, telewizji czy wideo (tudzież szerzej: mediów i typów tekstów kultury nierozzerwalnie opierających swoje funkcjonowanie na aparacie filmowym) oraz gier wideo szczególnie sprzyja wielokierunkowej migracji pomiędzy nimi elementów specyficznych dla każdego z nich. Należy jednak pamiętać, że opisane procesy nie są domeną wyłącznie tych czterech gałęzi ludzkiej twórczości. Gry komputerowe, wyra-
stając z tradycji ukształtowanej również przez literaturę, komiks, malarstwo, muzykę, teatr czy choćby inne, tradycyjne formy gier, w sposób bardziej lub mniej bezpośredni i oczywisty implementują

19 <https://youtu.be/CumqNwQsChM> (dostęp: 31.03.2017).

20 https://youtu.be/rb5AkhG_JG8 (dostęp: 31.03.2017).

21 <https://youtu.be/dy0S1Pv0eOE> (dostęp: 31.03.2017).

22 <https://youtu.be/vHwmjM36WIA> (dostęp: 31.03.2017).

poszczególne elementy i rozwiązania typowe dla każdej z tych form aktywności kreacyjnej człowieka do swojej własnej specyfiki. Jednocześnie zaś, jako kolejny element układu, czyli bieżącego pejzażu medialnego, wywierają wpływ na pozostałe tegoż układu elementy, to znaczy właśnie na wszystkie inne media, dziedziny sztuki itd. W efekcie nie tylko w kinie, telewizji czy wideo, ale także w komiksach, literaturze, muzyce, sztuce współczesnej, fotografii i wszelkich innych dziedzinach twórczości pojawiają się (lub potencjalnie pojawić się mogą) cechy wywodzące się z gier wideo.

Na ogromne znaczenie gier i zabaw dla ludzkiego życia badacze i teoretycy zwracali uwagę już od dawna (na długo przed powstaniem komputerów oraz konsol do grania). Johan Huizinga twierdził wręcz, że to właśnie one stanowią fundamenty kultury, a człowiek jest z natury istotą bawiącą się/grającą (*homo ludens*)²³. Jednak rozwój technologii cyfrowych i nowych mediów przyczynił się do znaczących przesunięć na bardzo wielu płaszczyznach współczesnych praktyk kulturowych, w których ludyczność zajmuje coraz ważniejsze miejsce. Co więcej, coraz śmielej wkrada się ona w domenę narracyjności, poniekąd kolonizując kolejne obszary ludzkiej aktywności. W kontekście relacji zachodzących pomiędzy mediami można poczynić kilka istotnych obserwacji będących egzemplifikacją tej tendencji.

Po pierwsze, ostatnie dekady przyniosły wzrost popularności i znaczenia gier wideo wśród innych mediów, również w kategorii medium narracyjnego. To zaś wiąże się z szeregiem konsekwencji zarówno ekonomicznych, jak i kulturowych. Koszty tych wysokobudżetowych gier głównego nurtu oraz zyski z ich sprzedaży porównywalne są z analogicznymi parametrami największych filmowych blockbustów. Także całościowa wartość branży growej zestawiana jest rokrocznie z kapitałem światowego przemysłu kinematograficznego czy telewizyjnego²⁴. Z drugiej strony gry takie jak

²³ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurowska, W. Wirpsza, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2011.

²⁴ Doniesienia o przewadze łącznej wartości rynku gier wideo nad łączną wartością rynku filmowego, jakkolwiek często powtarzane przez różne

stworzona przez Thatgamecompany *Journey* czy *The Last of Us* studia Naughty Dog coraz częściej traktowane są jako źródła doświadczenia estetycznego nie gorsze niż filmy czy inne teksty kultury. Nie bez znaczenia jest też uznanie, z jakim medium gier spotyka się ze strony establishmentu artystycznego. Jednym z najgłośniejszych, a zarazem najwyraźniejszych i bodaj najdobitniejszych przejawów owego uznania, jest stała ekspozycja gier wideo w nowojorskim Museum of Modern Art.

Po drugie, w dobie kultury konwergencji komunikaty poszczególnych instancji autorskich nierzadko są rozproszone pomiędzy wiele mediów, co prowokuje uczestników kultury do aktywnego przemieszczania się pomiędzy platformami medialnymi w celu optymalizacji własnego doświadczenia. Lektura pojedynczego tekstu kultury przestaje być wystarczająca do kompletnej interpretacji, a jej miejsce zastępuje nawigacja pomiędzy częstkami narracji rozdzielonymi pomiędzy sieć wzajemnie ze sobą powiązanych tekstów kultury realizowanych w różnych mediach. Od widza często oczekuje się więc, że dysponuje zarazem kompetencjami czytelnika i gracza oraz że skorzysta z nich, sięgając po grę, książkę bądź zeszyt komiksowy towarzyszące oglądanemu filmowi, uzupełniające jego treść o brakujące lub po prostu dodatkowe wątki albo informacje. W przypadku niektórych marek, takich jak *Matrix* albo *LOST: Zagubieni*, wręcz niewskazane jest poprzestanie na obejrzeniu jednego, głównego dla nich typu tekstu kultury (kolejno: trylogii filmów czy kompletu odcinków serialu), należy bowiem zapoznać się również z towarzyszącymi im gramami wideo, ARG, powieściami czy komiksami.

media, były już wielokrotnie kwestionowane ze względu na nieprawidłowości metodologiczne towarzyszące różnym zestawieniom rozliczeń obu tych sektorów kultury, głównie z uwagi na nieprzystawalność kryteriów obieranych przy dokonywaniu takich rozliczeń. Najczęstszym błędem wskazywanym przez krytyków owych zestawień było dotąd porównywanie wartości całej branży growej (a więc sprzedaży gier, platform do grania, akcesoriów peryferyjnych etc.) wyłącznie ze sprzedażą biletów kinowych. Por.: <https://www.quora.com/Who-makes-more-money-Hollywood-or-the-video-game-industry> (dostęp: 31.03.2017)

W przeciwieństwie do strategii crossmedialnych teksty „poboczne” w tych systemach rozrywkowych nie są bowiem redundantne względem tekstów „podstawowych” – nie zawierają wyłącznie powtórzenia treści tych ostatnich, lecz uzupełniają je o nowe, nierzadko istotne wątki lub rozwijają wątki podstawowe. W filmie *Matrix: Reaktywacja* celowo umieszczono liczne miejsca niedookreślenia, tylko pozornie sprawiające wrażenie dziur fabularnych. Historia uspójniała się dopiero po ukończeniu gry komputerowej *Enter the Matrix* oraz obejrzeniu serii anime zatytułowanej *Animatrix*. Analogicznie, w serialu *LOST: Zagubieni* wiele tropów zdawało się urywać bez puenty i wyjaśnienia, ponieważ rozwijane były nie w kolejnych jego odcinkach, a w grze komputerowej *LOST: Via Domus* albo np. w grze rzeczywistości alternatywnej (ARG – *alternate reality game*) *The Lost Experience*. Dla opisu takich strategii narracyjnych Henry Jenkins stosuje określenie „opowiadanie transmedialne” (*transmedia storytelling*), tudzież „opowiadanie synergiczne”.

Po trzecie, granice między mediami zanikają także na poziomie technologicznym czy estetycznym. Postępująca digitalizacja i komputeryzacja wiąże się bowiem z „daleko idącym procesem przenikania się narzędzi, strategii oraz kompetencji kreatywnych, który prowadzi do powstawania niezliczonej ilości hybrydycznych estetyk, stylistyk oraz strategii medialnych”²⁵. Zjawiska te określa się niekiedy mianem konwergencji technologicznej lub dywergencji, w zależności od rozłożenia akcentów na różne ich aspekty²⁶. W tym kontekście migrację elementów o gromowej proveniencji do innych form narracyjnych postrzegać można jako jeden z wielu przejawów powszechnej tendencji do redefinicji współczesnego porządku medialnego w stronę modelu postmedialności.

Symptodem przemian dokonujących się w kulturze za sprawą rosnącego znaczenia gier jest również fakt, że najnowsze konsole dla graczy, takie jak Sony PlayStation 4 i Microsoft Xbox One, pełnią

²⁵ L. Manovich, *Software Takes Command*, www.manovich.net; za: M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność...*, s. 78.

²⁶ Por.: M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność...*, s. 72–80.

dziś funkcje znacznie wykraczające poza umożliwienie prowadzenia rozgrywek w przeznaczone na te platformy gry wideo. Konsole te stają się bowiem w domach ich posiadaczy centrami multimedialnymi, poza graniem służąc między innymi do nagrywania oraz udostępniania swojej rozgrywki w sieci, oglądania filmów, seriali i programów z nośników DVD, Blu-ray lub za pośrednictwem serwisów VOD i innych dostępnych online baz danych zawierających materiały audiowizualne, używania rozmaitych aplikacji, przeglądania stron internetowych, słuchania muzyki, gromadzenia i oglądania cyfrowych fotografii i innych obrazków, a także wielu innych aktywności. W efekcie to właśnie *hardware* domyślnie służący graniu staje się aktualnie metaforycznym ośrodkiem „ogniska domowego”, czyli miejscem historycznie zajmowanym np. przez książki, gazety, radio i telewizory (w takiej właśnie kolejności), wokół których domownicy gromadzili się, by spędzać razem czas.

Gry wideo, choć postrzegane są wciąż jako medium stosunkowo młode, zajmują coraz ważniejsze miejsce w aktualnym pejzażu medialnym. Wyrastając z tradycji ukonstytuowanej między innymi przez literaturę, teatr, kino, komiks czy telewizję – i czerpiąc z tej tradycji bardzo wiele – wykształciły one własne, swoiste cechy, pozwalające odróżnić je od innych fenomenów. Postępujący wciąż wzrost znaczenia branży growej we współczesnej kulturze w sposób nieunikniony doprowadził więc do sytuacji, w której owe swoiste cechy (na poziomie estetycznym, strukturalno-narracyjnym lub tematycznym), a także protokoły kulturowe związane z grami komputerowymi, oddziałują również na zjawiska spoza tej branży²⁷. Pod wpływem gier wideo rozmaitym transformacjom ulegają pozostałe

²⁷ Ponieważ skupilem się w niniejszym rozdziale na kwestii relacji gier wideo z innymi mediami, pomijam tu wszelkie uwagi dotyczące oddziaływania gier na relacje społeczne czy na filozoficzne myślenie o świecie. Warto jednak przynajmniej dla porządku zaznaczyć, że tak ukierunkowany wpływ gier komputerowych również można odnotować. Dobrym tego przejawem jest zjawisko grywalizacji, a także liczne zagadnienia podejmowane w refleksji przez chociażby Jane McGonigal.

media, zmieniają się też standardy w kwestii zakresu kompetencji kulturowych i medialnych ich użytkowników. Optymalizacja doświadczenia i orientacji w bieżącej kulturze wymaga już nie tylko znajomości podstaw obsługi interfejsów komputerowych (czy szerzej: technologii cyfrowych), ale i pewnego obycia z gramami wideo. Te bowiem stają się nośnikami znaczeń i przestrzeni wspólnych doświadczeń rosnącej wciąż części uczestników kultury, w stopniu porównywalnym do kina, muzyki, literatury, komiksów i wszystkich innych, nobilitowanych już rodzajów tekstów kultury.

Bibliografia

- Bolter J.D., R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge–London 2000.
- Celiński P., *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, <https://www.postmedia.umcs.com.pl> (dostęp: 31.03.2017).
- Choczaj M., *O adaptacji, ekranizacji, przekładzie intersemiotycznym i innych zmartwieniach teorii literatury, filmu i mediów*, „Przestrzenie Teorii” 2011, nr 16, s. 11–39.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Manovich L., *Post-Media Aesthetics*, <https://www.manovich.net> (dostęp: 31.03.2017).
- Paszyk B., *Słownik gatunków i zjawisk filmowych*, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa–Bielsko-Biała 2010.
- Składanek M., *Transmedialność i postmedialność – dialektyka konwergencji oraz dywergencji w nowych mediach*, [w:] *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2010.
- Toffler A., *Trzecia fala*, tłum. E. Woydyłło, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1985.
- Tomczak M., *W komiksowym kinie – w kinie komiksów. Od inspiracji poprzez adaptacje ku ekranizacjom*, „Studia Humanistyczne AGH” 2012, t. 11 (3), s. 33–47.