

Dominika Staszenko-Chojnacka

Kultura graczy

Rozdział ten poświęcony jest szeroko rozumianej kulturze graczy, która, jako zjawisko dynamicznie się rozwijające i podlegające nieustannym przemianom, jest nieco mniej podatna na jednoznaczną definicję i charakterystykę ujmującą całe spektrum działań użytkowników interaktywnych tekstów. Nie ma jednak wątpliwości, że wokół gier wideo i narzędzi używanych do komunikacji z nowymi mediami wytworzyły się pewne praktyki, których widoczność i wpływ na środowisko sprawiają, że stały się one zarówno przedmiotem akademickich badań, jak i częścią codziennego życia miłośników elektronicznej rozrywki, internautów, twórców oraz artystów poszukujących nowych form ekspresji. W niniejszym artykule poruszone zostaną zagadnienia związane z twórczością fanowską, silnie zaakcentowanym w XXI wieku kultem amatora mającego wpływ na treści produkowane przez wielkie koncerny, zjawiskiem przekształcania i przetwarzania gier oraz produkowaniem własnych utworów w oparciu o interaktywne, wirtualne światy. W osobnym podrozdziale opisana zostanie także krótka historia rozwoju elektronicznego sportu, połączona z refleksją na temat profesjonalizacji zawodników oraz podobieństw i różnic pomiędzy tradycyjnymi dyscyplinami a rozgrywkami prowadzonymi za pośrednictwem komputerów. Kultura graczy obejmuje również działania związane

z retrogamingiem, namysł nad archiwizacją wytworów cyfrowego medium, a także przemiany zachodzące w społeczności, która dziś nie przypomina już jednorodnej grupy, ponieważ gry wideo stały się pełnoprawną częścią kultury popularnej.

Aktywność fanowska jako nowa forma uczestnictwa w kulturze

W książce *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów* Henry Jenkins zauważa, że entuzjaści fikcyjnych uniwersów stanowią najaktywniejszą i najbardziej oddaną grupę odbiorców, która chce nie tylko konsumować treści przygotowane przez twórców, ale pragnie również posiadać prawo do wpływania na konkretne utwory dające możliwość pełnego uczestnictwa w kulturze¹. Jeszcze do niedawna takie oczekiwania nie miałyby szansy na spełnienie, ponieważ w tradycyjnym krajobrazie medialnym istniał wyraźny podział na producentów tworzących filmy, seriale, powieści, komiksy, muzykę, a także inne produkcje należące do dóbr kultury, oraz konsumentów będących zaledwie odbiorcami dzieła². W takim układzie fani funkcjonowali niejako na marginesie, stając się jedynie widzami, czytelnikami i słuchaczami, których sprawczość ograniczała się zazwyczaj do zaakceptowania lub odrzucenia danego tytułu, co często znajdowało odzwierciedlenie w statystykach sprzedaży lub popularności. Upowszechnienie dostępu do internetu oraz związane z tym przekształcenia branży sprawiły, że miłośnicy konkretnych historii, bohaterów lub całych uniwersów stali się jednymi z pierwszych użytkowników nowych mediów, silnie oddziałujących na przemysł³. Zyskali bowiem możliwość upublicz-

¹ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007, s. 130.

² *Ibidem*, s. 134–135.

³ *Ibidem*.

nienia swoich prac, podzielenia się wariacjami na temat popularnych tekstów z innymi osobami oraz przekucia własnych pomysłów w czyn. Nigdy wcześniej przejawy amatorskiej działalności w obszarze kultury nie były tak widoczne jak dzisiaj⁴. Fani mają stały dostęp do sieci, a więc do mnóstwa stron internetowych, forów, serwisów i platform, za pomocą których mogą upowszechniać swoje utwory.

Fan fiction – termin wprowadzony w latach sześćdziesiątych XX wieku, w spolszczonej wersji funkcjonujący jako „fanfikcja”⁵, odnosi się do aktywności entuzjastów, którzy na podstawie ulubionych książek, filmów, gier, komiksów itd. tworzą własne dzieła. Możliwy jest odbiór *fan fiction* bez znajomości oryginału, do którego nawiązują jego miłośnicy (tak zwanego tekstu bazowego lub kanonicznego). Kluczowe zagadnienie stanowi relacja pomiędzy elementami znajdującymi się w utworze bazowym a tymi, które zostały dodane przez kolejną osobę. Tworzenie *fan fiction* wynika głównie z potrzeby przedłużenia obecności w fikcyjnym świecie oraz zachowania ciągłości historii, która została zakończona w utworze kanonicznym. Osoby angażujące się w taką działalność powracają do ulubionych dzieł, co sprawia, że wielokrotnie konsumują tę samą treść⁶. Społeczności fanowskie uległy znacznemu przeobrażeniu w XXI wieku. Przed pojawieniem się internetu były to zazwyczaj hermetyczne grupy, których członkowie spotykali się głównie na konwentach. Często w tego typu nieformalnych zespołach istniały reguły określające pod jakimi warunkami mogą dołączać nowe osoby. Od momentu upowszechnienia globalnej sieci społeczności fanowskie stały się znacznie liczniejsze, ponieważ zniknęło ograniczenie

⁴ *Ibidem*, s. 130.

czasu i przestrzeni. Miłośnicy kultury popularnej nadal spotykają się na konwentach, jednakże internet umożliwia im szybki kontakt, wgląd do stworzonych przez siebie tekstów, natychmiastową wymianę myśli, a także znacznie łatwiejszy dostęp do kanonicznych dzieł, będących punktem wyjścia dla ich aktywności.

* B. Kulesza-Gulczyńska, *Znaczenie Internetu w rozwoju fan fiction, czyli twórczość fanowska i nowe media*, [w:] *Media - kultura popularna - polityka. Wzajemne oddziaływania i nowe zjawiska*, Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego, Kraków 2014, s. 163.

** A. Drabina, *Fani w Internecie - w stronę nowych trendów uczestnictwa w mediach i kulturze*, [w:] *Media XXI wieku. Studia interdyscyplinarne*, Stowarzyszenie Młodych Twórców „Kontekst”, Wrocław 2016, s. 88.

Na przemianie modelu obcowania z kulturą popularną z pewnością skorzystali gracze, od zawsze będący żywo zainteresowani potencjałem modyfikacyjnym tkwiącym w interaktywnych tekstach. Już od początku istnienia medium odbiorcy zwracali uwagę na strukturę programu, sprawdzając, w jakim stopniu mogą dokonywać zmian i przekształceń świata gry, dostosowując go do własnych wizji, oczekiwań i potrzeb⁵. Początkowo wprowadzano niewielkie modyfikacje, głównie w grafice, ponieważ produkcje stały się coraz bardziej skomplikowane i złożone, co sprawiało trudność amatorom niezaznajomionym z technikami programowania⁶. Jednakże producenci gier zauważyli, że tego rodzaju zainteresowanie ze strony użytkowników może zostać wykorzystane w celu wypromowania danego tytułu, podniesienia jego sprzedaży i utrzymania

5 D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 175.

6 *Ibidem*, s. 176.

zainteresowania ze strony miłośników elektronicznej rozrywki. Dlatego niektóre studia zezwalają fanom na wprowadzanie przeróbek, tworząc specjalne narzędzia przystosowane do takiego działania lub chociażby projektując skrypty tak, by mogły zostać przetworzone przez graczy⁷. Wśród najpopularniejszych produkcji chętnie modyfikowanych przez odbiorców należy wymienić między innymi grę *Half Life* (Valve Corporation, 1998), która pomimo upływu lat wciąż jest chętnie zmieniana i przerabiana, co sprawia, iż nadal cieszy się dużym zainteresowaniem⁸. To właśnie dzięki niej powstał słynny *Counter Strike* (Valve Corporation, 1999), będący jednym z najbardziej rozpoznawalnych produkcji wykorzystywanych w e-sporcie. Obecnie modowanie jest na tyle powszechną praktyką, że na stałe wpisało się w aktywność użytkowników gier mających zacięcie do projektowania własnych treści.

Mody – modyfikacje gier cyfrowych tworzone przez ich użytkowników, które obecnie są coraz chętniej wspierane przez twórców udostępniających edytory lub inne narzędzia ułatwiające graczom dokonywanie zmian w wirtualnym środowisku. Mody mogą przybierać różną formę, od niewielkich przekształceń w warstwie wizualnej gry, poprzez przeróbki dotyczące wyglądu czy zachowania postaci, aż do zupełnie nowych poziomów, fragmentów rozgrywki lub samodzielnych produkcji, jak np. gra *Team Fortress*, będąca pierwotnie modyfikacją *Quake'a*. Użytkownicy dokonujących przekształceń i przeróbek nazywani są modderami*.

* D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 178.

⁷ *Ibidem*, s. 178–179.

⁸ *Ibidem*, s. 177.

Przetworzenie gry zgodnie z wizją odbiorcy może wpłynąć niemal na każdy aspekt rozgrywki. Niektórzy modderzy ograniczają się do subtelnych zmian, inni przebudowują niemal całe otoczenie gry, ale motywacja stojąca za ich działaniami jest zazwyczaj ta sama – chcą przedłużyć kontakt z ulubionym tytułem, na dłużej zagościć w wirtualnym świecie i stworzyć nowe, nieprzewidziane przez projektantów elementy⁹. Czasami modyfikacje przydają grze kontrowersyjny charakter, ponieważ zawierają treści nasycone przemocą, erotyką lub scenami wywołującymi oburzenie wśród wyznawców określonej religii lub członków danej społeczności. Niemniej pomimo tych incydentów twórcy zdają sobie sprawę z potencjału drzemącego w rzeszy kreatywnych ludzi poświęcających swój czas na przerabianie istniejących gier. Henry Jenkins twierdzi, że współczesnych twórców medialnych treści można podzielić na dwie grupy.

Pierwsza to tak zwani „prohibicjoniści”, chcący zakazywać fanom aktywności i uczestnictwa w kulturze w bardziej rozbudowany sposób, dlatego dążą do kryminalizacji każdego zachowania wykraczającego poza standardowo przyjęty odbiór¹⁰. Zdaniem badacza prohibicjonistów najczęściej można spotkać w przemyśle filmowym, telewizyjnym i muzycznym¹¹. Drugą grupę stanowią „kooperacjoniści”, czyli osoby zajmujące się głównie grami, internetem i nowymi mediami, dla których entuzjaści ich produktów coraz częściej stają się współpracownikami mogącymi nie tylko wpływać na treści, ale także promować daną markę¹². Wśród twórców gier również można spotkać się z niechęcią wobec nadprogramowej aktywności fanów, niemniej coraz częściej firmy nie tylko nie zabraniają entuzjastom modyfikacji, ale wręcz zachęcają do tego rodzaju działalności, jak np. studio CD Projekt Red, które zaprojektowało tak zwany MODkit ułatwiający modyfikacje

⁹ *Ibidem*, s. 179.

¹⁰ H. Jenkins, *Kultura konwergencji...*, s. 133.

¹¹ *Ibidem*.

¹² *Ibidem*.

trzeciej części *Wiedźmina*. Również studio Techland wyszło na przeciw oczekiwaniom miłośników *Dying Light*, tworząc dodatek o nazwie Developer Tools, przeznaczony dla odbiorców chcących wprowadzić własne zmiany w grze. Można więc wysnuć wniosek, że największe polskie studia są otwarte na pomysły fanów i nie obawiają się ich aktywności.

Opisane działania świadczą o tym, że współcześnie dokonuje się postępująca demokratyzacja rynku gier oraz związana z tym zjawiskiem zmiana sposobu, w jaki użytkownicy wchodzi w kontakt z interaktywnym utworem¹³. Dzisiaj coraz większa liczba graczy chce wyjść poza model, zgodnie z którym mogą treści jedynie konsumować. Fani pragną popisać się kreatywnością, zademonstrować sympatię dla uniwersum lub zwyczajnie przedstawić swoją wizję wydarzeń, dlatego jako konsumenci poświęcają bardzo dużo czasu na tworzenie własnych obiektów, które następnie implementują do cyfrowego środowiska, lub projektowanie alternatywnych wersji opowieści i dzielenie się nimi za pośrednictwem platform internetowych. Obecnie mamy do czynienia z innym modelem kultury popularnej, w którym premiowane i promowane jest rozumiane w bardzo szeroki sposób uczestnictwo. Zdaniem Jenkinsa w dzisiejszej kulturze konwergencji każdy jest uczestnikiem mającym moc wpływania na treści przekazywane przez producentów¹⁴. Ucieleśnieniem władzy znajdującej się w rękach fanów jest właśnie modyfikowanie gier i tworzenie amatorskich lecz autorskich projektów¹⁵. W tym kontekście warto też przytoczyć opinię Dominiki Urbańskiej-Galanciak, mówiącej o tym, że gry wideo pozwalają użytkownikom zindywidualizować styl odbioru i tryb kontaktu z dziełem w sposób niemożliwy do osiągnięcia w żadnym innym medium¹⁶.

13 D. Urbańska-Galanciak, *Homo players...*, s. 180.

14 H. Jenkins, *Kultura konwergencji...*, s. 131.

15 *Ibidem*, s. 135.

16 D. Urbańska-Galanciak, *Homo players...*, s. 182.

Machinima jako wyraz artystycznej ekspresji

Dzięki dostępności programów i narzędzi pozwalających na tworzenie lub obróbkę cyfrowych materiałów, współczesny konsument kultury popularnej zazwyczaj nie potrzebuje specjalistycznej wiedzy, by stworzyć własny projekt, będący wyrazem jego zainteresowań grami komputerowymi, filmami oraz wszelkimi produkcjami łączącymi estetykę obu mediów. Odbiorca staje się często twórcą lub współtwórcą, mimo że nie pracuje w branży elektronicznej rozrywki, nie posiada profesjonalnego sprzętu, a wiedzę czerpie głównie z własnych doświadczeń lub rozmów z innymi pasjonatami. Jedną z ciekawszych i bardziej wyrazistych form aktywnego uczestniczenia w kulturze graczy, jest projektowanie machinim, czyli filmów animowanych wytworzonych w oparciu o silnik graficzny konkretnej gry. Tego rodzaju utwory powstają w wirtualnym, trójwymiarowym otoczeniu, a ich autorzy mogą nagrywać sceny, dialogi czy inne wydarzenia rozgrywające się na ekranie w czasie rzeczywistym¹⁷. Następnie zarejestrowany materiał zostaje poddany montażowi i obróbce, stanowiąc już osobne dzieło będące połączeniem zarówno środowiska gry, jak i zabiegów wykorzystywanych przy produkcji filmów. Machinima sprawia, że w jednym utworze spotykają się gry wideo, kino oraz animacja, co stanowi świetny przykład nowoczesnego intermedialnego tekstu, ponieważ coraz trudniej wyznaczyć precyzyjną granicę pomiędzy poszczególnymi mediami, które w coraz większym stopniu wzajemnie na siebie oddziałują¹⁸.

Pomimo wymienionych powyżej związków, prace te traktowane są jako zjawisko wyrastające z obszaru gier wideo. Autorzy manipulują bowiem obrazem wygenerowanym komputerowo, nierzadko

17 M. Nitsche, *Machinima as Media*, [w:] *The Machinima Reader*, eds. H. Lowood, M. Nitsche, MIT Press, Cambridge 2011, s. 113.

18 M. Picard, *Machinima: Video Game As An Art Form?* <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewFile/17/20> (dostęp: 06.05.2017).

działając w miejscach zaprojektowanych uprzednio przez twórców gier. Zatem nie rejestrują oni scen odgrywanych przez autorów ani wydarzeń, których są świadkami, ale koncentrują się na przekształcaniu istniejącej już wirtualnej rzeczywistości i dostosowywaniu jej do własnej wizji. Ponadto również źródła historyczne jednoznacznie wskazują, że machinimy wywodzą się z praktyk demoscenowych – na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych XX wieku hakerzy manipulowali kodami gier, zaznaczając w ten sposób swoją obecność¹⁹. Najczęściej wykorzystywali intra, traktując je jako swego rodzaju „wizytówki” pozwalające odróżnić poszczególne osoby oraz prezentowany przez nich styl. Z czasem do krótkich sekwencji zaczęto dodawać także proste narracje, przez co tak przekształcone intra uchodzą dzisiaj za pierwsze, mało rozbudowane machinimy²⁰. Obecnie niemal każdy może nagrać prowadzoną rozgrywkę, a następnie odpowiednio ją zmontować, by osiągnąć zamierzony efekt, jednak warto pamiętać, że w przeszłości każde tego typu działanie wymagało ingerencji w kod gry, co oznacza, iż tylko nieliczni użytkownicy komputerów mogli jej dokonać. Sytuacja uległa zmianie dopiero w latach dziewięćdziesiątych za sprawą decyzji twórców *Dooma* (GT Interactive, 1993), którzy wydzielili silnik gry, a kilka lat później udostępnili jej kod źródłowy, co sprawiło, iż użytkownicy zaczęli wprowadzać własne modyfikacje na znacznie większą skalę niż dotychczas. Ponadto mogli legalnie dzielić się swoją pracą z innymi, jeśli tylko nie czerpali z tego żadnych korzyści finansowych.

Twórcy machinim bywają postrzegani jako artyści wyrażający własną wizję projektów znajdujących się na pograniczu gier wideo oraz kina. Obficie

¹⁹ R. Jones, *From Shooting Monsters to Shooting Movies. Machinima and the Transformative Play of Video Game Fan Culture*, [w:] *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, eds. K. Helleson, K. Busse, McFarland, Jefferson 2006, s. 265.

²⁰ *Ibidem*.

korzystają z rozwiązań stosowanych w obu tych mediach, jednakże dzięki kreatywności są w stanie stworzyć zupełnie nowe dzieło. Projekty tego typu znajdują nie tylko rzesze odbiorców wśród entuzjastów gier, ale coraz częściej goszczą również na festiwalach kina i animacji, zdobywając nagrody oraz wyróżnienia. Jednym z rodzimych wydarzeń, na którym odbywają się przeglądy „filmów z gier”, jest Ars Independent Festival w Katowicach.

Współcześni twórcy machinim nie tylko wkraczają w świat gry, ale przede wszystkim przekształcają go i dopasowują do swojej wizji. Przyczyniają się do budowania odrębnej społeczności złożonej z fanów, którym nie wystarcza „zwykle” ukończenie rozgrywki, ponieważ pragną opowiedzieć własną historię, zaprezentować swoje umiejętności, ale także obejrzyć i skomentować pracę innych. Za pośrednictwem mediów społecznościowych, forów internetowych oraz serwisów takich jak YouTube dzielenie się nagraniami jest nadzwyczaj proste, dlatego grono osób zainteresowanych mechanicznym kinem nieustannie powiększa się i rozwija. Autorzy projektów często deklarują, że poprzez swoją działalność pragną wyrazić pewną artystyczną wizję, dlatego zdarza się, iż do nagrywanej rozgrywki zapraszają innych użytkowników, którzy tym samym stają się uczestnikami cyfrowego performansu. Szczególnie interesującą kwestią jest zachowanie graczy, którzy w trakcie takiej sesji podejmują subwersywne działania, buntując się przeciwko logice gry oraz negując zadania przewidziane przez twórców danego tytułu. Zamiast wykonywać określone zadania, wchodzą w niespodziewane interakcje między sobą, zajmują się realizowaniem własnych celów, wcielają się w aktorów, których działania zostaną nagrane, a następnie wykorzystane w formie materiału wideo.

Machinimy są niezwykle barwnym i ważnym elementem szeroko pojętych mediów cyfrowych, jednakże należy pamiętać, że choć powstają w środowisku gry, pozbawione są interaktywno-

ści. Gotowe pliki wideo zostają udostępnione odbiorcom, którzy oglądają je tak samo jak filmy, teledyski czy inne dzieła audiowizualne. Projekty tego typu poddawane są różnym klasyfikacjom, niemniej do najpopularniejszych należy rozróżnienie zaproponowane przez Leo Berkleya²¹. Badacz wskazał, że utwory należące do tak zwanego mechanicznego kina można podzielić ze względu na te, w których autorzy zastosowali samodzielnie zaprojektowane elementy (postaci, scenografię), oraz powstałe w oparciu o gotowe przedmioty należące do świata gry. Produkcje z otwartym światem, umożliwiające prowadzenie rozgrywki sieciowej lub udostępniające narzędzia do samodzielnej modyfikacji, takie jak *The Sims* (Electronic Arts, 2000), seria *GTA* (Rockstar Games, 1997), *Minecraft* (Mojang AB, 2011), *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) czy *Garry's Mod* (Valve Corporation, 2004), są jednymi z częściej wykorzystywanych przez twórców machinim, dlatego projekty można również uszeregować względem typów gier lub konkretnych tytułów wykorzystanych do nagrania materiału. Oczywiście nie warto zapominać o rozróżnieniu na poszczególne gatunki tematyczne, ponieważ również w omawianych utworach pojawiają się historie wyraźnie należące lub czerpiące z kinowych opowieści wpisujących się w nurt horroru, romansu czy westernu. Twórcy często inspirowali się filmowym stylem wizualnym czy konwencją przedstawiania opowieści²², co jest zrozumiałe, biorąc pod uwagę naturę realizowanych projektów.

Wielu autorów machinim tworzy prace raczej mało oryginalne pod względem fabuły²³, ponieważ konwencjonalne, linearne prowadzenie narracji dominuje w większości tego typu tekstów. Mechaniczne kino pozwala na eksperymenty z formą łączącą estetykę dwóch mediów. Co więcej, twórcy mogą wykazać się

21 L. Berkeley, *Situating Machinima in the New Mediascape*, „Australian Journal of Emerging Technologies and Society” 2006, no. 2, s. 66.

22 M. Pigott, *How Do You Solve a Problem Like Machinima?*, [w:] *The Machinima Reader*, s. 177.

23 L. Berkeley, *Situating Machinima...*, s. 67.

pomysłowością zarówno przy projektowaniu poszczególnych elementów, jak i wykorzystaniu istniejącej już oprawy, dzięki czemu nierzadko udaje im się otrzymać nową jakość oraz pokazać znanych bohaterów funkcjonujących w innej opowieści i konwencji. Popularność i rozwój dzieł związana jest także z aktywnością ich autorów w szeroko rozumianej społeczności graczy. Wsparcie widzów wydaje się niezbędne do odniesienia sukcesu. Amatorzy animowanych nagrań z gier zazwyczaj aktywnie udzielają się na forach internetowych czy stronach ulubionych twórców, komentując powstające projekty oraz wydając opinie o ukończonych dziełach. Widzowie mogą także przeobrazić się w twórców, co sprawia iż granica pomiędzy konsumentem a producentem ulega niemal całkowitemu zatarciu. W wielu przypadkach machinimy pozostają w obrębie kultury fanowskiej, bez szans na komercjalizację ze względu na prawa autorskie należące do twórców gier, którzy zezwalają na modyfikowanie swoich produkcji pod warunkiem nieczerpania z tej działalności dochodów.

Retrogaming – korzystanie z komputerów, konsol oraz gier, które nie są już produkowane i są wypierane przez twórców zarówno pod względem oprogramowania, jak i samych części do urządzeń. Określenie „gry retro” odnosi się do tytułów odtwarzanych na sprzętach, które wyszły z powszechnego użycia lub nigdy nie zyskały dużej popularności, takich jak mikrokomputery, domowe konsole czy nawet automaty do gier arkadowych*. Współcześnie użytkownicy często mają możliwość poznania starszych produkcji dzięki emulacjom lub specjalnym wydaniom zawierającym odświeżone wersje klasycznych tytułów, przystosowane do odtwarzania na nowoczesnych urządzeniach. Wielu twórców chętnie powraca do estetyki dawnych gier, co sprawia, iż nowe projekty przypominają utwory retro.

Poprzez ograniczenie rozdzielczości, powrót do stosowanej niegdyś palety kolorów oraz dźwięków możliwych do osiągnięciach na urządzeniach z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku można stworzyć dzieło będące stylistycznie podobne do oryginalnych gier^{**}. Zjawisko retrogamingu związane jest także z kolekcjonowaniem sprzętu oraz nośników z zapisanymi na nich programami. W tym kontekście warto także wspomnieć o problemie archiwizacji cyfrowych treści, uchodzących za nietrwałe i podatne na upływ czasu. Przede wszystkim trudność sprawia zarchiwizowanie wszystkich elementów gry oraz urządzenia, na którym może ona być odtwarzana. Wprawdzie sprzęt retro został wyprodukowany zaledwie kilka dekad temu, ale szybkie tempo rozwoju branży elektronicznej rozrywki sprawiło, iż wiele komputerów i konsol zostało zaniedbanych i zapomnianych. Maria B. Garda za Melanie Swalwell zwraca uwagę na istnienie zjawiska określanego jako „cyfrowy zanik”, czyli stopniowej degradacji kart pamięci czy mikroczipów, które z powodu upływu czasu oraz procesów fizycznych i chemicznych stają się niemożliwe do odczytania^{***}. Jeśli więc gra nie zostanie w porę skopiowana i dostosowana do nowego urządzenia, może zostać bezpowrotnie straconą^{****}.

* M. Thomasson, *Retrogaming*, [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2014, s. 339.

** *Ibidem*, s. 340.

*** M.B. Garda, *Nostalgia in Retro Game Design*, http://www.dig-ra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_310.pdf, s. 3 (dostęp: 13.05.2017).

**** *Ibidem*.

E-sport

Jak podaje Radosław Bomba, e-sport stanowi dzisiaj osobne zjawisko kulturowe, które wykształciło profesjonalne drużyny biorące udział w rozgrywkach będących medialnymi widowiskami transmitowanymi na całym świecie²⁴. Początkowo rywalizacja pomiędzy graczami odbywała się głównie w salonach z automatami do gier oraz na amatorsko organizowanych turniejach. Z czasem współzawodnictwo traktowano coraz poważniej, dlatego zaczęto zapisywać punkty, a także upamiętniać najlepsze wyniki i nazwiska zwycięzców. Jednakże przeobrażenie e-sportu w kierunku profesjonalnych zawodów zapoczątkowały telewizyjne transmisje zmagania graczy oraz ogólne zainteresowanie ze strony mediów, skutkujące powstaniem specjalnych programów przeznaczonych dla komputerowych. W tym kontekście niezwykle ważna była także rosnąca w latach dziewięćdziesiątych XX wieku popularność gier sieciowych, które dzięki rozwojowi łącz internetowych oraz coraz powszechniejszemu dostępowi do sieci zyskały szerokie grono odbiorców²⁵.

Za ojczyznę profesjonalnego e-sportu uważana jest Korea Południowa, w której powstały tak zwane PC Baangs, czyli kafejki internetowe zajmowane najczęściej przez młodzież prowadzącą rozgrywki sieciowe²⁶. W Korei Południowej narodziła się też pierwsza profesjonalna liga e-sportowa, do czego przyczyniły się wspomniane PC Baangs, szerokopasmowe łącza internetowe, serwisy umożliwiające współzawodnictwo, transmisje z zawodów docierające do różnych grup społecznych i wiekowych, a także działania koreańskiego rządu propagującego e-sportową aktywność²⁷. Obecnie są najlepiej przystosowane do rozgrywek kompetytywnych są tytuły należące do gatunków takich jak strategie czasu rzeczywistego

²⁴ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Adam Marszałek, Toruń 2014, s. 285.

²⁵ *Ibidem*, s. 287.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ *Ibidem*, s. 287–288.

(Real Time Strategy), pierwszoosobowe strzelaniny (*First Person Shooter*) oraz gry typu DOTA (Defense of the Ancients) i MOBA (Multiplayer online battle arena)²⁸. Produkcje o potencjale e-sportowym muszą gwarantować wszystkim użytkownikom równe szanse oraz oddawać im całkowitą kontrolę nad rozgrywką na płaszczyźnie mechaniki, fabuły oraz aspektów technicznych zapewniających prawidłowe reakcje wirtualnego środowiska²⁹.

Elektroniczny sport jest powiązany z tradycyjnym, o czym między innymi świadczy fakt, że już pierwsze gry komputerowe nawiązywały do popularnych dyscyplin sportowych. Ponadto wydarzenia e-sportowe w dużym stopniu przypominają tradycyjne widowiska ze względu na istniejący podział na drużyny narodowe, wyświetlanie rankingów i tabel zwycięzców oraz możliwość zdobywania medali. Warto zauważyć, że również oprawa medialna zbliżona jest do transmisji rozgrywek tradycyjnych dyscyplin, ponieważ pojawiają się w niej komentatorzy na bieżąco omawiający to, co właśnie dzieje się na ekranach komputerów zawodników, a publiczność zgromadzona w miejscu turnieju może śledzić poczynania drużyn dzięki telebimom ustawionym przed trybunami.

Podobieństwa pomiędzy tymi dwiema formami aktywności przejawiają się także w rosnącej profesjonalizacji e-sportowych klanów. Najpopularniejsze, osiągające duże sukcesy drużyny zatrudniają specjalistów dbających o formę członków grupy oraz pomagających im w osiągnięciu dobrych wyników. Wśród pracowników można zatem znaleźć szkoleniowców opracowujących plan treningów oraz strategię obowiązującą przed poszczególnymi rozgrywkami, osoby odpowiedzialne za kontakt z mediami i pozyskiwanie sponsorów, a także wolontariuszy asystujących w trakcie zawodów. Na tym jednak nie kończą się cechy wspólne, ponieważ występuje pewna prawidłowość dotycząca wieku graczy biorących udział w elektronicznych mistrzostwach. Kariera profesjonalnego e-sportowca zazwyczaj nie trwa zbyt

28 M. Felczak, *Praktyki odbioru komputerowych strategii czasu rzeczywistego w kontekście e-sportów*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 49.

29 *Ibidem*, s. 52.

długo, a jego wiek oscyluje pomiędzy dziewiętnastym a trzydziestym rokiem życia³⁰, co oznacza, że członkowie klanów są często młodszy od zawodników uprawiających tradycyjne dyscypliny sportowe. Niemniej w obu przypadkach młodość stanowi dodatkowy atut w turniejach wymagających sprawności fizycznej, spostrzegawczości, koordynacji ruchowej oraz odporności na stres.

Pomiędzy sportem tradycyjnym a elektronicznym można także wskazać zasadniczą różnicę wynikającą z faktu, że w pierwszym przypadku rozgrywki mogą odbyć się bez obecności kamer i relacji w mediach, natomiast mistrzostwa gier komputerowych wymagają zmediatyzowania i przygotowania szeregu urządzeń³¹. Oznacza to również, że powodzenie zawodów uzależnione zostaje od czynników zewnętrznych, niezwiązanych z kompetencjami i umiejętnościami uczestników. Mateusz Felczak zauważa, że gry e-sportowe są zazwyczaj hermetyczne³², co moim zdaniem przekłada się również na hermetyczność samych turniejów, ponieważ nie tylko członkowie klanów muszą być odpowiednio przygotowani, ale także widzowie powinni posiadać wiedzę na temat konkretnych gier oraz zasad rządzących poszczególnymi etapami zmagania. Osobie postronnej, nieinteresującej się elektroniczną rozrywką lub koncentrującej się na poznawaniu zupełnie innych gatunków niż wcześniej wymienione, znacznie trudniej zorientować się, na czym polega rozgrywka prowadzona przez zawodników. Z tego względu próg wejścia w świat elektronicznego sportu jest wyższy niż w przypadku tradycyjnych dyscyplin, których reguły są powszechnie znane lub możliwe do zrozumienia na podstawie obserwacji meczu uzupełnionego o komentarz eksperta. Samo śledzenie e-sportowych zmagania może okazać się niewystarczające do nabycia pełnego oglądu sytuacji, a tym samym zaangażowania w prezentowane wydarzenia i kibicowania drużynom.

Elektroniczny sport na stałe zagościł w kulturze graczy. Zmagania klanów czy poszczególnych uczestników zyskują na popular-

30 R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie...*, s. 292.

31 *Ibidem*, s. 293.

32 M. Felczak, *Praktyki odbioru komputerowych strategii...*, s. 50.

ności ze względu na wciąż rosnące zainteresowanie mediów, a także ogromne nakłady finansowe przeznaczane na organizację oraz promocję turniejów gromadzących osoby z całego świata. Gracze pragną doskonalić się w swoich umiejętnościach, podnosić kwalifikacje i dzielić się rezultatami swoich wyników z innymi pasjonatami, będącymi również zawodnikami lub jedynie obserwatorami cyfrowych mistrzostw. Niemniej środowisko e-sportowców jest wciąż nieco zamknięte na osoby z zewnątrz, które zazwyczaj potrzebują wprowadzenia w reguły tego rodzaju aktywności, by móc zaangażować się i odczuwać przyjemność z kibicowania klanom lub graczom startującym w indywidualnych zmaganiach. Wprawdzie w relacjach e-sportowych pojawiają się fragmenty tworzące zajmującą i spójną narrację³³, jednak turnieje gier wideo wciąż wymagają nabycia kompetencji ze strony publiczności nieprzyzwyczajonej do cybersportu. Osobną kwestię stanowi także silna maskulinizacja e-sportu, wiążąca się ze stereotypowym przekonaniem, że kobiety sporadycznie biorą udział w komputerowych zawodach i nie osiągają w nich sukcesów. W istocie żeńskie klany nie są tak popularne i widoczne jak męskie, ale powoli sytuacja ulega zmianie, co sprawia, że również kobiece drużyny zyskują na znaczeniu poprzez udział w najsławniejszych rozgrywkach, osiąganie wysokich wyników oraz zdobywanie grona wiernych fanów.

Gamergate – określenie zaczerpnięte z popularnego hashtaga #GamerGate, pojawiającego się w mediach społecznościowych od 2014 roku, kiedy pewna grupa użytkowników zaczęła publikować negatywne komentarze i wpisy na stronach internetowych, skierowane przeciwko kobietom projektującym gry oraz zajmującym się krytyką i dziennikarstwem growym. Zjawisko nosi wszelkie cechy negatywnego i wrogiego postrzegania kobiet w branży, a jego eskalacja rozpoczęła się

³³ *Ibidem*.

od fałszywego oskarżenia pod adresem Zoe Quinn – autorki gry *Depression Quest*. Kobiecie zarzucano utrzymywanie kontaktów seksualnych z dziennikarzami piszącymi dla popularnych i wpływowych portali w zamian za pozytywne recenzje jej projektu*. Wprawdzie szybko ustalono, że Quinn nie dopuściła się zarzucanych czynów, jednakże nie zatrzymało to fali nienawiści skierowanej w jej stronę. Mniej więcej w tym samym czasie grupa zaczęła atakować również krytyczkę i feministkę Anitę Sarkeesian, badającą sposób, w jaki żeńskie postaci zostają w grach przedstawione i jakie role pełnią. Agresywne i nawołujące do przemocy wpisy, tweety i komentarze na forach wywołały oburzenie wśród akademików, twórców, dziennikarzy i pozostałych odbiorców cyfrowego medium, którzy zauważyli, że w środowisku dokonują się poważne przemiany świadczące o tym, iż nie można mówić o graczach jako jednorodnej grupie. Zdaniem Piotra Sterczewskiego Gamergate stanowi wyraz niechęci pewnej części użytkowników do prowadzenia namysłu nad grami, krytyki utartych schematów i walki z seksistowskimi wzorcami**. Pod pozorem dbania o etykę dziennikarską osoby utożsamiające się z ruchem Gamergate obnażyły swój negatywny stosunek do osób dbających o to, by w interaktywnym medium nikogo nie dyskryminowano ze względu na płeć, orientację seksualną lub przynależność etniczną***.

* E. Dockterman, *What Is #GamerGate and Why Are Women Being Threatened About Video Games?*, <http://time.com/3510381/gamergate-faq> (dostęp: 14.05.2017).

** P. Sterczewski, *Nie warto rozmawiać. #GamerGate*, <http://jawnesny.pl/2014/12/nie-warto-rozmawiac-gamergate> (dostęp: 14.05.2017).

*** *Ibidem*.

Bibliografia

- Berkeley L., *Situating Machinima in the New Mediascape*, „Australian Journal of Emerging Technologies and Society” 2006, s. 65–80.
- Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Adam Marszałek, Toruń 2014.
- Dockterman E., *What Is #GamerGate and Why Are Women Being Threatened About Video Games?* <http://time.com/3510381/gamergate-faq> (dostęp: 14.05.2017).
- Drabina A., *Fani w Internecie – w stronę nowych trendów uczestnictwa w mediach i kulturze*, [w:] *Media XXI wieku. Studia interdyscyplinarne*, Stowarzyszenie Młodych Twórców „Kontekst”, Wrocław 2016.
- Felczak M., *Praktyki odbioru komputerowych strategii czasu rzeczywistego w kontekście e-sportów*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 47–58.
- Garda M.B., *Nostalgia in Retro Game Design*, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_310.pdf (dostęp: 13.05.2017).
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Jones R., *From Shooting Monsters to Shooting Movies. Machinima and the Transformative Play of Video Game Fan Culture*, [w:] *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, eds. K. Hellekson, K. Busse, McFarland, Jefferson 2006.
- Kulesza-Gulczyńska B., *Znaczenie internetu w rozwoju fan fiction, czyli twórczość fanowska i nowe media*, [w:] *Media – kultura popularna – polityka. Wzajemne oddziaływania i nowe zjawiska*, Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego, Kraków 2014.
- Nitsche M., *Machinima as Media*, [w:] *The Machinima Reader*, eds. H. Lowood, M. Nitsche, MIT Press, Cambridge 2011.
- Picard M., *Machinima: Video Game As An Art Form?*, <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewFile/17/20> (dostęp: 06.05.2017).
- Pigott M., *How Do You Solve a Problem Like Machinima?* [w:] *The Machinima Reader*, eds. H. Lowood, M. Nitsche, MIT Press, Cambridge 2011.

- Sterczewski P., *Nie warto rozmawiać. #GamerGate*, <http://jawnesny.pl/2014/12/nie-warto-rozmawiac-gamergate/> (dostęp: 14.05.2017).
- Thomasson M., *Retrogaming*, [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2014.
- Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.