

Filip Jankowski*

O gropowiastkach

Streszczenie

Niniejszy artykuł proponuje wprowadzenie nowej kategorii opisującej część gier cyfrowych – „gropowiastek” – na podobieństwo literackich powiastek filozoficznych. Za punkt wyjścia autor przyjmuje zaproponowane przez Tomasza Z. Majkowskiego określenie „gropowieści”, odnoszące się przeważnie do gier bogatych znaczeniowo i pozostawiających graczowi spory margines swobody. W przeciwieństwie do gropowieści, w gropowiastkach z góry ustalona jest kolejność zarówno pokonywania wyzwań, jak i toku opowiadania; wizja świata – zgodna z założoną przez twórców tezą. W pojęciu gropowiastek można zawrzeć przykładowo gry przygodowe, autobiograficzne, dziennikarskie i „symulatory chodzenia”. Tak więc proponowane pojęcie pozwoliłoby zakwestionować sztywny podział oprogramowania ludycznego na „gry” i „nie-gry” oraz łatwiej włączyć je w dyskurs artystyczny.

Słowa kluczowe: gry wideo, gropowiaстки, gropowieści, nie-gry, gry przygodowe

Wprowadzenie

Gry przygodowe, interaktywne fikcje, symulatory chodzenia (*walking simulators*), nie-gry (*non-games*)... Na przestrzeni lat powstało sporo nazw dla programów komputerowych, które wymykają się łatwej kategoryzacji jako gry cyfrowe. Do tego stopnia, że część badaczy usiłowała usunąć wspomniane gatunki z orbity zainteresowań groznawstwa, jak to czyni chociażby Veli-Matti Karhulahti. Według Karhulahtiego, przykładowo, gry przygodowe nie są grami, ponieważ z trójcy wyzwań stawianych użytkownikom gier (łamigłówek, wyzwań strategicznych

* Uniwersytet Jagielloński, e-mail: filip.jankowski@doctoral.uj.edu.pl

oraz kinestetycznych) oferują tylko te pierwsze (Karhulahti 2014, s. 10). Podobnie Karhulahti odnosi się do pozbawionej wszelkich tych wyzwań kategorii nie-gier (*non-games*), uznając „growość” wyłącznie za wypadkową ewaluacji wydajności gracza (Karhulahti 2015). Podobnie niefortunna retorykę przyjmuje Olaf Szewczyk (2013), proponując zastąpić termin *non-games* neologizmem „inwid” (interaktywne wideo). Niefortunnie, ponieważ jak zauważa Espen Aarseth, interaktywność w kontekście wszelkich programów komputerowych – z reguły zakładających współudział odbiorcy – jest pleonazmem (Aarseth 2014, s. 59).

Termin „gropowiastrka”, który przedstawiam w tym artykule, pozwala precyzyjniej opisać wybraną grupę gier cyfrowych. Moją intencją nie jest obalanie istniejących nazw gatunków ludycznych takich jak „gry przygodowe”, ale propozycja opisanie kategorii funkcjonalnej, która pozwoliłaby uniknąć binarnych podziałów „gra – nie-gra”, często pojawiających się przy okazji licznych programów komputerowych, na przykład:

- gier przygodowych, utworów „napędzanych historią, które zachęcają do eksploracji i rozwiązywania zagadek oraz zawsze mają przynajmniej jedną postać gracza” (Fernández-Vara 2011, s. 133);
- symulatorów chodzenia, w których nawigacja po środowisku stanowi kluczowy element i które są pozbawione potencjalnie frustrujących wyzwań typowych dla innych gatunków gier, w tym przygodowych (Reed, Murray, Salter 2020, s. 117);
- gier autobiograficznych, których twórcy „za pomocą algorytmów starają się odwzorować osobiste doświadczenia, takie jak miłość, choroba czy poszukiwanie tożsamości, oraz relacje rodzinne” (Bakun 2019, s. 9); w użyciu jest też termin *personal games* (Król 2018, s. 153);
- gier dziennikarskich (*newsgames*), w których głośne wydarzenia i wrażliwe tematy zostają przedstawione w formie zachęcającej użytkownika do przyswojenia opinii twórców lub wyrobienia własnego poglądu na temat danych wydarzeń (Gómez-García, de la Hera Conde-Pumpido 2022, s. 17).

Przytoczone przeze mnie, przykładowe gatunki gier łączy jedna cecha: niszość czy wręcz queerowe doświadczenie porażki. Owo doświadczenie polega na zakwestionowaniu konwencjonalnie rozumianego sukcesu jako ostatecznego celu gry (zob. Kozyra 2019, s. 188–189), nie było więc akceptowane przez reakcyjnych graczy. Reed, Murray i Salter (2020, s. 11–17) zauważają przykładowo, że gry przygodowe były i są tworzone o społecznych *outsiderach*, a zarazem – przeznaczone dla *outsiderów*. Ten gatunek stracił przejściowo swą renomę pod koniec lat 90., kiedy gry cyfrowe stały się ogólnie zmaskulinizowanym medium, podczas gdy wśród odbiorców gier przygodowych znajdowały się przeważnie kobiety i dziewczęta, stopniowo wykluczane ze społeczności graczy (Reed, Murray, Salter 2020, s. 117). Z kolei nazwa „symulator chodzenia” jest używana pejoratywnie wśród męskiej

społeczności graczy (Ruberg 2020, s. 637), zwłaszcza, że ów gatunek utożsamiany jest ze stereotypowo kobiecym uczuciem znużenia oraz błąkaniną, przywodzącą na myśl również „kobięcy” flâneuryzm w galeriach handlowych (zob. Kagen 2017, s. 278–285; Pelurson 2019, s. 921–923). Również grom autobiograficznym, często ze względu na ograniczenia techniczne tworzonym z użyciem oszczędnych konwencji estetycznych takich jak *pixel art* i *low poly* (Król 2018, s. 153, 156), w deprecjującym stylu odmawia się statusu gier. Przykład stanowi argumentacja projektanta Rapha Kostera, że jedna z najsłynniejszych gier autobiograficznych, *Dys4ia* (Anthropy 2012), równie dobrze mogłaby powstać w PowerPoincie (cyt. za: Juul 2019, s. 221). Nawet gry dziennikarskie, jak przyznał współautor terminu Ian Bogost, stały się z upływem czasu gatunkiem niszowym, wręcz marginalnym (Bogost 2020, s. 575), spotykając się jednocześnie z nieufnością części graczy. Przykładowo, *The Uber Game* (Financial Times 2017), gra dziennikarska o dylematach taksówkarzy współpracujących z międzynarodową korporacją, oparta wyłącznie na podejmowaniu wyborów poprzez klikanie, spotkała się z mieszanym odbiorem wśród społeczności Reddita. Do tego stopnia, że była klasyfikowana pejoratywnie – choć bez szczególnego uzasadnienia – jako symulator chodzenia lub też kwestionowano jej status jako gry (Cabales 2019).

Termin „gropowiastka”, który może odnosić się do gier przynależących do wspomnianych gatunków, jest kontrpropozycją dla pojęcia gier perswazyjnych Bogosta (2007), które przyłgnęło w istocie głównie do gier określanых później mianem dziennikarskich. Teresa de la Hera Conde-Pumpido (2017) dowodzi, że perswazyjność zawsze jest wpisana w gry cyfrowe, tyle że może przybrać wielorakie strategie: językową, dźwiękową, wizualną, haptyczną, proceduralną, narracyjną i kinematograficzną (s. 32). Z podobnych względów odrzucam kategorię gier artystycznych (*art games*) oraz nie-gier (*not-games*). Wprawdzie powstały one z myślą o uwzględnieniu nieoczywistych przykładów artystycznej ekspresji za pośrednictwem nowego medium, ale – jak słusznie zauważa Felan Parker (2013) – tylko umacniają redukcyjne przekonanie, że gry cyfrowe w swej istocie nie są sztuką i pozostają dziecinną rozrywką. Wiele gier określanых mianem artystycznych, jak na przykład wspomniana *Dys4ia* oraz *That Dragon, Cancer* (Numinous Games 2016), stanowi w istocie autobiograficzne gropowiastki.

Długo istniało ogólnie przyjęte przekonanie, że gry cyfrowe muszą z reguły dostarczać rozrywki (zob. Tavinor 2008); ale czy z tego powodu należy współcześnie odrzucać programy pokroju *September 12th* (Frasca 2002) oraz *Depression Quest* (The Quinnspracy 2013), które bynajmniej nie dostarczają przyjemnych doznań? Wszak *September 12th*, który Gonzalo Frasca sam określał mianem nie-gry, traktujący o ubocznych skutkach wojny z terroryzmem, posługuje się wciąż systemami formalnymi zapożyczonymi z konkretnych gatunków (przede wszystkim imitacją estetyki *shooterów*). *Depression Quest* z kolei porusza problematykę zaburzeń

depresyjnych, która nie ma potencjału rozrywkowego; gra jednak wciąż zakłada udział użytkownika, podsuwając mu i ograniczając na przemian opcje, umożliwiające podjęcie walki z chorobą. Właśnie w tych przykładowych programach manifestuje się obecność gropowiastek, które należałoby odróżnić od kategorii gropowieści oraz gier „czystych”.

Gropowieść, gropowiastka a gra „czysta”

Tomasz Z. Majkowski (2019, s. 21–22) słusznie zauważa, że Karhulahti, oraz badacze zajmujący podobne doń stanowisko, próbują wiktyimizować gry skupione na narracji w imię walki z narracyjnością oraz formalistycznych zapędów do definiowania „growości” (zob. np. Aarseth 2001; Eskelinen 2001; Frasca 1999; Juul 2001, 2010; Karhulahti 2014). Tymczasem gry cyfrowe, zwłaszcza współczesne piszącemu te słowa, często łączą w sobie elementy ludyczne i literackie (Mukherjee 2015).

Majkowski proponuje inny termin, lepiej ujmujący istotę współczesnych tytułów ludonarracyjnych: **gropowieść**. Inspirując się koncepcją światoodczucia karnawałowego Michaiła Bachtina, badacz definiuje gropowieść jako „odmianę gry cyfrowej, w której manifestuje się impuls powieściowy” (Majkowski 2019, s. 49). Gropowieść przedstawia różnorodny, otwarty świat, w którego centrum znajduje się człowiek – zmuszony do wchodzenia w relacje z tym światem oraz zajęcia stanowiska wobec różnych idei reprezentowanych przez pozostałe postacie (s. 49). Gropowieść stawia użytkownika przed moralnymi wyborami, mierząc go jednocześnie z ich skutkami (s. 56), ale też pozostawia odbiorcy spory margines swobody poruszania się po wirtualnym świecie oraz możliwość różnorodnego pokonywania przeszkód (s. 102). Wśród przykładów gropowieści Majkowski wyróżnia między innymi *Wiedźmina 3* (CD Projekt RED 2015) oraz *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal 2010).

Propozycja Majkowskiego niewątpliwie wypełnia lukę w badaniach nad wielogatunkowymi grami z otwartym światem, które wymykają się zarówno klasyfikacji do gier przygodowych, jak i umieszczeniu w formalnych regułach innych gatunków ludycznych. Moim zdaniem jednak wciąż pozostaje luka w nazewnictwie. Istnieją bowiem gry, które narzucają kolejność zarówno pokonywania wyzwań, jak i toku opowiadania, co sprzyja pewnej przewidzianej przez twórców tezie filozoficznej lub moralistycznej. Takie gry nazywam **gropowiastkami**.

Pojęcie gropowiastki zapożyczam od powiastki, a więc gatunku literackiego mającego korzenie osiemnastowieczne, cechującego się „schematyzmem konstrukcji (marionetkowe postacie, epizodyczność), ironiczno-parodystycznym przedstawieniem fabuły [...], mającym ujawnić jej właściwą funkcję – przekazanie treści moralistycznych i światopoglądowych” („Powiastka filozoficzna” 2021). Przykładem tak rozumianej cyfrowej powiastki filozoficznej – być może nieoczywistym – jest

The Secret of Monkey Island (LucasArts 1991). Wyróżnia się ona nie tylko skonwencjonalizowaną formą (podporządkowanie fabuły przeszkodom w postaci łami-główek), ale również humorystyczną, pełną absurdów treścią służącą libertariańskiej pochwalie rozumu (Giappone 2015; Kriss 2015). Główna treść moralistyczna *The Secret of Monkey Island* opiera się na przekonaniu, że wrogów można pokonać przede wszystkim za pomocą dowcipu, nie zaś bezpośredniej przemocy, czego dowodem jest słynny element gry oparty na szermierce słownej, czyli wyrafinowanym obrażaniu przeciwnika (Natunen 2010, s. 24–25). To właśnie pean na cześć rozumu był immanentną cechą literackich powiastek filozoficznych takich jak *Kandyd* (Voltaire 2021/1759) oraz *Kubuś fatalista i jego pan* (Diderot 2021/1796).

Gropowiastki, choć zwykle umożliwiają ograniczoną eksplorację przestrzeni, narzucają zarówno sposób posuwania ich akcji do przodu, jak i idee oraz morały, które przekazują. Dlatego odczytywanie ich znaczeń przywodzi na myśl uruchamianie procesu, który Ian Bogost nazywa retoryką proceduralną: „Retoryka proceduralna jest ogólną nazwą na praktykę komunikacji sensów poprzez procesy. [...] Argumenty są tworzone nie poprzez konstrukcję słów lub obrazów, ale poprzez tworzenie reguł zachowań, tworzenie dynamicznych modeli” (2007, s. 28–29; tłum. za: Petrowicz 2014, s. 88). Jak zwięźle opisuje metodę Bogosta Piotr Sterczewski, retoryka proceduralna umożliwia „analizę znaczeń gry, które powstają ze splotu jej zabiegów mechanicznych oraz warstwy estetycznej (tekstowej, wizualnej itp.)” (Sterczewski 2013, s. 25). Podczas gdy mistrzowie literackiej powiastki filozoficznej, Wolter i Denis Diderot, uciekali się w swoich utworach do retoryki werbalnej (zob. Beeson, Cronk 2009, s. 61; Skrzypek 1982, s. 31), mistrzowie gropowiastek formułują idee i morały za pomocą procesów wbudowanych w oprogramowanie.

Czym jednak z kolei odróżniają się gropowiastki od gier „czystych”? Odpowiedzi może dostarczyć przykładowo narracyjna teoria gier Espena Aarsetha (2012, s. 132). Badacz definiuje grę „czystą” (*pure game*), posługując się przykładem powszechnie znanej produkcji *Minecraft* (Mojang Studios 2011). Gry „czyste” mogą zawierać otwarty świat, jak na przykład *Minecraft*; nie są jednak gropowieściami ani gropowiastkami, ponieważ nie zawierają żadnej linii fabularnej. W *Minecraft* cele stawia sobie sam gracz, któremu również twórcy pozostawili inicjatywę światotwórczą (wytwarzanie przedmiotów, stawianie budowli, obronę przed pozbawionymi osobowości botami). Podobną mechaniką cechowałaby się na przykład gra *Flow* (Thatgamecompany 2007), która nie stawia konkretnego celu i całościowo opiera się na pożeraniu innych morskich osobników.

Tak więc gropowiastki, inaczej niż gropowieści (narracyjnie polifoniczne, umożliwiające w miarę swobodne kształtowanie świata przedstawianego) oraz gry „czyste” (pozbawione wewnątrzgrowej narracji, a więc też odautorskiej retoryki proceduralnej) narzucają graczowi określone wyobrażenie świata i zasady roz-

grywki, przyjęte przez twórców. Świadomość tej różnicy – mimo braku odpowiedniego pojęcia – ma Majkowski, opisując *The Secret of Monkey Island* oraz sytuację, w której musiał „na ślepo odgadnąć, czego wymagają ode mnie Ron Gilbert, Tim Schafer i Dave Grossman”, figurujący jako autorzy gry (Majkowski 2019, s. 99). Tyle że gropowiastrka nie kończy się wcale na grach takich jak wspomniana produkcja LucasArts. Perswazyjność gropowiastrtek ma wszak tradycję sięgającą poza krąg transpacyficzny (Japonia – USA).

Przykłady gropowiastrtek

Weźmy za przykład grę *Paranoïak* (Froggy Software 1984), zrealizowaną przez francuskiego programistę Jeana-Louisa Le Bretona. W *Paranoïaku* gracz jest wrzucony w rolę bezrobotnego mężczyzny zmagającego się z szeregiem lęków i kompleksów. Gra nie stroni od łamigłówek, które podobnie jak w *Monkey Island* są trudne do rozszyfrowania, tym bardziej, że w dziele Le Bretona można posługiwać się wyłącznie poleceniami tekstowymi wpisanymi w parser¹. Również ubogi tekstualny opis miejsc akcji może wprawić w dezorientację. Tyle, że owa strategia dezorientacji doskonale wpisuje się w przesłanie gry, która po wpisaniu komenady „pomoc” zwraca odpowiedź: „Radź sobie całkiem sam”. *Paranoïak* w istocie jest gropowiastrką egzystencjalną, po której świecie można swobodnie się poruszać i w której kolejność rozwiązywania wyzwań jest dowolna, lecz która zostawia odbiorcę bez jakiegokolwiek pomocy. Wskazówki udzielane przez pełnego szarlaterii psychoanalityka imieniem Sigmund Fraude (aluzja do Freuda, ale też „oszustwo” w języku francuskim), pozbawiają gracza zebranych funduszy i jedynie zachęcają do własnoręcznych poszukiwań. Tak więc postulowane przez Jeana-Paula Sartre’a hasło praktykowania „psychoanalizy egzystencjalnej”, która skłania do wzięcia pełnej odpowiedzialności za własne życie, zamiast trzymania się własnych lęków (Sartre 2007, s. 704–705), staje się *credo* gropowiastrki Le Bretona.

Innym przykładem dowodzącym, że gropowiastrki wciąż istnieją i mają się dobrze także w XXI wieku, byłby „dziennikarski” utwór *When Rivers Were Trails* (Indian Land Tenure Foundation & LaPensée 2019). Gropowiastrka metyskiej projektantki Elizabeth LaPensée była zamierzona jako polemika z imperialną rekonstrukcją podboju Dzikiego Zachodu przez europejskich osadników w *The Oregon Trail* (MECC 1985). W grze LaPensée gracz wciela się w rolę zgoła odwrotną, obejmując kontrolę nad wybranym przedstawicielem północnoamerykańskiego narodu Anishinaabe, zmuszonym do przesiedlenia przez europejskich osadników na przełomie XIX i XX wieku. *When Rivers Were Trails* jest pozbawiona zagadek i łamigłówek, przybiera wręcz formę uproszczonej gry planszowej. Celem tej gro-

1 Parser to komponent programu, który analizuje i przetwarza treść poleceń wpisanych za pomocą klawiatury (Montfort 2005, s. ix).

powiastki jest doprowadzenie awatara do Zachodniego Wybrzeża USA, co przy skąpych początkowych zapasach żywności okazuje się niemożliwe bez wsparcia ze strony przedstawicieli innych „pierwszych narodów” Ameryki Północnej. Możliwości dokonywania wyborów podczas dialogu z innymi postaciami są ograniczone i próbują wywołać u gracza empatię wobec innych narodów poddawanych podówczas eksterminacji przez europejskich osadników. Co więcej, wielokrotnie właściwą rozgrywkę przerywają stylizowane na kino nieme napisy, które ukazują szersze tło ludobójstwa narodów Ameryki Północnej. Wśród nich znajdują się informacje o niesławnych internatach (*residential schools*) dla dzieci w Kanadzie i USA, gdzie odbywała się przymusowa i przemocowa asymilacja wychowanków (Churchill 2004, s. 29–44), a także masowych przesiedleniach do rezerwatów na mocy Indian Removal Act z 1837 roku (Churchill, Morris 1992, s. 13–14).

Spośród gropowiastek z kręgu symulatorów chodzenia można wymienić na przykład *Event[o]* (Ocelot Society 2017). Mechanika gry opiera się na przemierzaniu opuszczonej stacji kosmicznej oraz stałej konwersacji tekstowej (za pomocą terminali) z komputerem, który kontroluje stację. Zależnie od tonu zapytań i wypowiedzi gracza, komputer zmienia swoje nastawienie do awatara, co ma wpływ na zakończenie gry. Mimo to, zanim gracz odkryje tajemnicę stojącą za niewyjaśnionym zniknięciem załogi stacji, jego awatar musi przejść przez korytarz pełen cytatów z książek Georga Wilhelma Friedricha Hegla. Odsłaniając swoje inspiracje, twórcy *Event[o]* za pośrednictwem Hegłowskiej dialektyki pana i poddanego, odwrócili hierarchię człowiek-komputer, skłaniając graczy do przyjęcia w dyskusji ze sztuczną inteligencją nastawienia na partnerstwo, nie zaś władczość (Jankowski 2020, s. 129–130).

Najbardziej ikonicznym przykładem autobiograficznej gropowiastki byłaby z kolei wspomniana wcześniej *Dys4ia*. Posługując się konwencją gier „czystych” (rozumianych za Aarsethem) z lat 70. i 80. XX wieku, w tym *Tetrisa* (Pażytnow 1984), Anna Anthropy opowiedziała w istocie o swoich osobistych doświadczeniach związanych z operacją korekty płci. Osiągnęła swój cel, wplatając odautorskie komentarze w minigry ilustrujące owe doświadczenia, np. niemożność dopasowania siebie do poziomo ułożonych kwadratowych bloków, co jest zarówno aluzją do *Tetrisa*, jak i własnych przeżyć jako osoby nieheteronormatywnej (Strużyna 2014, s. 191). *Dys4ia* ma nie tylko potencjał ekspresywny (jako akt autobiografii), ale również perswazyjny, gdyż ma moc przekonywania odbiorców do zrozumienia dylematów, z jakimi mierzą się osoby transpłciowe.

Podsumowanie

Proponowane pojęcie gropowiastrki odnosi się do kategorii gier cyfrowych, w których z góry ustalona jest kolejność zarówno pokonywania wyzwań, jak i toku opowiadania. Gropowiastrki narzucają graczowi sprecyzowaną wizję świata oraz zasady rozgrywki, które założyli twórcy. Prezentowana tu kategoria pozwoliłaby ukrócić zwyczajowy spór wobec „przypadków granicznych”, których twórcy wstydzą się używania terminu „gra” wobec własnego oprogramowania i traktują gry cyfrowe jako dziedzinę działalności nieartystycznej, jak w przypadku belgijskiego studia Tale of Tales (Pratt 2010). Co za tym idzie, pozwoliłaby śmiej włączyć przykładowo gry przygodowe, autobiograficzne, dziennikarskie i symulatory chodzenia w dyskurs artystyczny, bez zamykania ich w getcie nie-gier, jak chce np. Karhulahti.

Filip Jankowski

About game-satires

Abstract

This paper proposes introducing a new category to describe certain digital games – “game-satire” (*gropowiastrka*) – similar to literary philosophical satires. The author takes as his point of departure the term “game-story” (*gropowieść*) proposed by Tomasz Z. Majkowski, which usually refers to games that are rich in meaning and leave the player with a large margin of freedom. In contrast to the game-stories, the game-satires impose both the order of overcoming challenges and a particular flow of narration; the vision of the gameworld suits the thesis assumed by the creators. The term “game-satires” can include, for example, adventure games, autobiographical games, newsgames and “walking simulators.” The proposed concept would make it possible to challenge the rigid division of ludic software into “games” and “non-games” and more easily incorporate them into artistic discourse.

Keywords: video games, game-satires, game-stories, non-games, adventure games

Bibliografia

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (data dostępu: 6 września 2021).
- Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (s. 129–133). <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Aarseth, E. (2014). *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną* (tłum. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński). Kraków–Bydgoszcz: Wydawnictwo Ha!art.
- Bakun, M. (2019). Algorytmy osobiste. Analiza zagadnienia amatorskich gier autobiograficznych udostępnionych na platformie itch.io. *Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów Uniwersytetu Jagiellońskiego. Nauki Humanistyczne*, 24(1), 9–24. <https://doi.org/10.26361/ZNTDH.10.2019.24.01>
- Beeson, D., Cronk, N. (2009). Voltaire: Philosopher or philosophe? W: N. Cronk (red.), *The Cambridge Companion to Voltaire* (s. 47–64). Cambridge: Cambridge University Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. Cambridge: MIT Press.
- Bogost, I. (2020). Curiosity Journalism, or the First Decades of Newsgames. *Convergence*, 26(3), 572–576. <https://doi.org/10.1177/1354856520918075>
- Cabales, V. (10 czerwca 2019). A Brief Introduction to Newsgames. *Northwestern University Knight Lab*. <https://knightlab.northwestern.edu/2019/06/10/newsgames-intro/> (data dostępu: 28 sierpnia 2022).
- Churchill, W. (2004). *Kill the Indian, Save the Man: The Genocidal Impact of American Indian Residential Schools*. San Francisco: City Lights.
- Churchill, W., Morris, G.T. (1992). Sand Creek: The Morning After. W: M.A. Jaimes (red.), *The State of Native America: Genocide, Colonization, and Resistance* (s. 13–21). Boston: South End Press.
- de la Hera Conde-Pumpido, T. (2017). Persuasive gaming: Identifying the different types of persuasion through games. *International Journal of Serious Games*, 4(1), 31–39.
- Diderot, D. (2021/1796). *Kubuś fatalista i jego pan* (tłum. T. Boy-Żeleński). Warszawa: Fundacja Nowoczesna Polska. <https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/kubuś-fatalista-i-jego-pan.pdf> (data dostępu: 3 września 2021).
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (data dostępu: 6 września 2021).
- Fernandez-Vara, C. (2011). From „Open Mailbox” to Context Mechanics: Shifting Levels of Abstraction in Adventure Games. *Proceedings of the 6th International*

- Conference on Foundations of Digital Games* (s. 131–138). New York, NY: ACM. <http://hdl.handle.net/1721.1/100262> (data dostępu: 7 lipca 2022).
- Frasca, G. (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> (data dostępu: 6 września 2021).
- Giappone, K.B.R. (2015). Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games. *Game Studies*, 15(1). http://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k (data dostępu: 6 września 2021).
- Gómez-García, S., de la Hera Conde-Pumpido, T. (2022). Newsgames: The Use of Digital Games by Mass-Media Outlets to Convey Journalistic Messages. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120221105461>
- Jankowski, F. (2020). Galaktyka Hegla. „Event[0]” jako gra (post)humanistyczna. *Kwartalnik Filmowy*, 110, 120–136. <https://doi.org/10.36744/kf.142>
- Juul, J. (2001). Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (data dostępu: 6 września 2021).
- Juul, J. (2010). Gra, gracz, świat: W poszukiwaniu serca „growość”. W: M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli* (s. 37–62). Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica.
- Juul, J. (2019). *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. Cambridge–London: The MIT Press.
- Kagen, M. (2017). Walking Simulators, #GamerGate, and the Gender of Wandering. W: J. Eburne, B. Schreier (red.), *Nerds, Wonks, and Neocons* (s. 275–300). Bloomington: Indiana University Press.
- Karhulahti, V.-M. (2014). Puzzle Is Not a Game! Basic Structures of Challenge. W: P. Calia, H. Kennedy, J. Sharp (red.), *Proceedings DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*. Atlanta, Georgia: Digital Games Research Association. <https://archive.ph/zp5wM> (data dostępu: 12 czerwca 2022).
- Karhulahti, V.-M. (2015). Defining the Videogame. *Game Studies*, 15(2). <http://gamestudies.org/1502/articles/karhulahti> (data dostępu: 6 września 2021).
- Kozyra, M. (2019). Ukryty potencjał queerowych przestrzeni w grach wideo. W: D. Ciesielska, M. Kozyra, A. Łozińska (red.), *Retelling. Strategie przestrzenne* (s. 173–192). Kraków: Wiele Kropek.
- Kriss, A. (3 września 2015). LucasArts and the Rationalist Tendency in Videogames. *Kill Screen*. <https://archive.ph/7k4FA> (data dostępu: 12 czerwca 2022).
- Król, J. (2018). That Dragon, Cancer – dokument osobisty w formie gry komputerowej. *Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication*, 21(30), 151–164. <https://doi.org/10.14746/i.2017.30.11>
- Majkowski, T.Z. (2019). *Języki gropowieści. Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

- Montfort, N. (2005). *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge–London: MIT Press.
- Mukherjee, S. (2015). *Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books*. London: Palgrave Macmillan.
- Natunen, M. (2010). *Nuclear Tycoon: Designing Simulation Rhetoric for a Persuasive Game*. Praca magisterska, Aalto University. <https://aaltodoc.aalto.fi:443/handle/123456789/3581> (data dostępu: 22 sierpnia 2022).
- Parker, F. (2013). An Art World for Artgames. *Loading...*, 7(11), 41–60. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119> (data dostępu: 3 września 2022).
- Pelurson, G. (2019). Flânerie in the dark woods: Shattering innocence and queering time in *The Path*. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 25(5–6), 918–936. <https://doi.org/10.1177/1354856518772421>
- Petrowicz, M. (2014). Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 1(1), 81–91.
- Powiastrka filozoficzna. (2021). W: *Encyklopedia PWN*. <https://archive.ph/JEAtZ> (data dostępu: 12 czerwca 2022).
- Pratt, C.J. (8 luty 2010). The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause. *Game Developer*. <https://archive.ph/ToT0G> (data dostępu: 12 czerwca 2022).
- Reed, A.A., Murray, J., Salter, A. (2020). *Adventure Games: Playing the Outsider*. London: Bloomsbury Publishing.
- Ruberg, B. (2020). Straight Paths Through Queer Walking Simulators: Wandering on Rails and Speedrunning in *Gone Home*. *Games and Culture*, 15(6), 632–652. <https://doi.org/10.1177/1555412019826746>
- Sartre, J.-P. (2007). *Byt i nicłość. Zarys ontologii fenomenologicznej* (tłum. J. Kiełbasa, P. Mróz, R. Abramciów, R. Rzyziński, P. Matochleb). Kraków: Wydawnictwo Zielona Sowa.
- Skrzypek, M. (1982). *Diderot*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Sterczewski, P. (2013). Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu. *Homo Ludens*, 5(1), 23–34.
- Strużyna, A. (2014). Artystyczne gry Anny Anthropy. *Homo Ludens*, 1(6), 187–198.
- Szewczyk, O. (26 listopada 2013). Interaktywne wideo jako powieść. *Polityka*. <https://archive.ph/NKn5e> (data dostępu: 12 czerwca 2022).
- Tavinor, G. (2008). Definition of Videogames. *Contemporary Aesthetics*, 6(1). https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16 (data dostępu: 28 sierpnia 2022).
- Voltaire. (2021/1759). *Kandyd czyli optymizm* (tłum. T. Boy-Żeleński). Warszawa: Fundacja Nowoczesna Polska. <https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/kandyd.pdf> (data dostępu: 6 września 2021).

Ludografia

- Anthropy, A. (2012). *Dys4ia* [Windows]. Newgrounds.
- CD Projekt RED. (2015). *Wiedźmin 3: Dziki Gon* [Windows]. CD Projekt.
- Frasca, G. (2002). *September 12th* [Flash]. Newsgaming.
- Froggy Software. (1984). *Paranoiak* [Apple II]. Froggy Software.
- Indian Land Tenure Foundation, LaPensée, E. (2019). *When Rivers Were Trails*. Michigan State University's Games for Entertainment and Learning Lab.
- LucasArts. (1991). *The Select of Monkey Island* [DOS]. LucasArts.
- MECC. (1985). *The Oregon Trail* [Apple II]. MECC.
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft* [Windows]. Mojang Studios.
- Numinous Games. (2016). *That Dragon, Cancer* [Windows]. Numinous Games.
- Pażytnow, A. (1984). *Tetris* [Electronika 60].
- Thatgamecompany (2007). *Flow* [PlayStation 3]. Sony Computer Entertainment.
- The Quinnspracy. (2013). *Depression Quest* [WWW]. The Quinnspracy.
- Ubisoft Montreal. (2010). *Assassin's Creed II* [Windows]. Ubisoft.

Filip Jankowski (ur. 1993) – historyk gier, filmoznawca. Doktorant na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej UJ, absolwent Instytutu Sztuk Audio-wizualnych UJ. Specjalizuje się w badaniu dziejów francuskich gier cyfrowych, z naciskiem na ich tło społeczno-historyczne. Publikował między innymi w *Homo Ludens*, *Game Studies* oraz *Games and Culture*.

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