

# Wstęp

## Game-opticon: przestrzenie, nawigacje, eksploracje

W XXI wieku istnienia gier cyfrowych ignorować się już nie da – i dotyczy się to wszystkich uczestników kultury popularnej, tak tych je badających, jak również, zapożyczając określenie z socjolektu graczy, „casualowo” z nich korzystających. Już przed pandemią wiodły prym wśród sektorów kreatywnych i rozrywkowych, balansując na granicy pomiędzy sztuką a technologią, narracją rozrywkową a poważniejszą, głęboko humanistyczną refleksją. To ostatnie zresztą doprowadziło do włączania gier do sylabusów szkolnych w różnych krajach świata, w tym również w Polsce – *This War of Mine* w roku akademickim 2020/2021 może być omawiane w liceach i technikach z pełnoletnią młodzieżą. Ponadto, z racji swojej powszechności, stały się dominującym językiem zarówno globalnej, mainstreamowej kultury (Dyer-Witheford, De Peuter, 2019), jak również w codziennej, nie tylko cyfrowej komunikacji osób w każdym wieku. Tak znacząca obecność gier w codziennym funkcjonowaniu coraz większej liczby osób sprawia, że wręcz należy poddać je rzetelnej krytycznej analizie. Niniejszy numer poświęcony został zaledwie niewielkiemu wycinkowi gier oraz grania, mianowicie ich audiowizualności. Warstwie dostrzegalnej już po pierwszym uruchomieniu i towarzyszącej osobom grającym na każdym kolejnym etapie poznawania przedstawianej w nich historii. Warto zauważyć, iż ze wszystkich terminów określających rozgrywkę toczącą się na ekranie, takich jak gry cyfrowe, komputerowe i wideo – tylko jeden odnosi się bezpośrednio do audiowizualności. Gry wideo – obecne na konsolach i widziane na ekranie telewizyjnym – będą w tym numerze przywoływane zamiennie z „grami cyfrowymi” dla uniknięcia powtórzeń i uwzględnienia produkcji mobilnych i komputerowych.

Narracja w grach cyfrowych opiera się przede wszystkim na audiowizualności (Kubiński, 2016), chociaż wybrane gatunki w pełni czerpią z osiągnięć literatury (Majkowski, 2019) czy kina (Kubiński, 2016). Fabuła może ujawniać się w dialogach, tak zwanych „znajdkach”, w statycznych lub dynamicznych elementach interfejsu, natomiast podróż każdego awatara odbywa się przez przestrzeń realizowaną środkami wizualnymi oraz dźwiękowymi. Te drugie, wbrew pozorom, nie stanowią podrzędnego względem obrazów medium. W grach głównego nurtu, jak i w produkcjach niezależnych (*indie*) przeznaczonych dla osób z niepełnosprawnością wzrokową komunikaty dźwiękowe są nośnikami istotnych treści: przekazują nastrój, informują o ruchach i pozwalają na orientację w przestrzeni (Grimshaw, 2010). Najważniejszym doświadczeniem narracyjnym jest jednak samo działanie osoby grającej, której wybory, chociażby najprostsze, przekładają się bezpośrednio na doświadczenie grania.

Przeżycia są często subiektywnym procesem, mocno uzależnionym od posiadanych kompetencji medialnych lub zawartości poznawczej „bazy danych” zawierającej wizualne i dźwiękowe komunikaty (Manovich, 1999). Intertekstualność i referencyjność gier względem innych aspektów kultury jest obecna od ich zarania. Wszak pierwsza znana gra elektroniczna z 1958 roku, *Tennis for Two* projektu Higinbothama, symulowała rozgrywkę tenisa (Kent, 2001). W latach 80. XX wieku pojawiły się produkcje, które adaptowały lub bezpośrednio odwoływały się do kinowych hitów tamtego okresu. Gry nierzadko posługują się językiem filmu: w cutsceńkach często wykorzystują techniki montażowe i sposoby prowadzenia kamery zaczerpnięte z kina i popularnych seriali. Czerpią również w pełni z filmowej ikonografii, wskazując tym samym na gatunki tematyczne i nadając odpowiednich ram interpretacyjnych odbiorcom. Często też uzupełniają gatunki takie jak horror o własne innowacje oparte o mechaniki growe, jak na przykład zaburzenie upływu czasu czy blokowanie awatara i odzieranie go ze sprawczości. Grając, nie pozostaje się biernym, a doświadcza się, odczytuje, reinterpreteruje i eksploruje. O stopniu zaangażowania i głębi tego doświadczenia decydują: posiadana wiedza, umiejętności i uważność. W ten sposób odkrywa się fikcyjny świat i rozszyfrowuje jego zasady.

Eksploracja świata przedstawionego nie obejmuje jedynie poruszania się po ekranie za pomocą widzialnego awatara. Przemieszczanie obiektów, kierowanie kursorem po kolejnych interfejsach i wchodzenie w interakcje z obiektami – te działania również noszą znamiona wirtualnej podróży. Henry Jenkins (1998) wiąże te właściwości z zabawami dziecięcymi, każda gra łączy się bowiem z odkrywaniem fizycznych aspektów otaczającego nas świata – takiego, który możemy zobaczyć i dotknąć go. Zapośredniczone przez ekrany poznanie ogranicza część modalności, zmysły węchu i smaku są wyłączone z tych doświadczeń. Dlatego tak dużą wagę przykładają się do warstwy wizualnej, jak też dźwiękowej reprezentacji przestrzeni, która ukazuje własne właściwości fizyczne, ograniczenia oraz możliwości, jakie gracz lub graczka mogą zauważyć.

W numerze Panoptikum, który oddajemy w Wasze ręce, zagadnienie przestrzenności zostało poruszone przez Mateusza Felczaka w tekście *Audiosfery lochów, poetyki krajobrazu. Ślady estetyk romantyzmu w grach cRPG*. Poetyka obrazowania wyrażona między innymi w game designie odzwierciedla bowiem zarówno nurty filozoficzne, jak i podejście estetyczne wynikające z dziedzictwa romantyzmu. Jednakże przestrzenne elementy doświadczenia grania to interfejsy, na których koncentrują się dwa teksty: *Spojrzenie androida. Analiza diegetycznego interfejsu w grze NieR: Automata* Magdaleny Kozyry oraz *Narrative Interfaces, Identity of the Game and the Integrity of the Interfaces* Adama Kubiaka. W pierwszym badaczka skupia się na osadzonych w grze interfejsach, z których

korzystają prowadzone przez osobę grającą awatary-androidy. Takie rozwiązanie ujawnia duży potencjał narracyjny, któremu również przygląda się Kozyra. Z kolei Kubiak analizuje dwa tytuły: *Planescape Torment* oraz *Tides of Numenera*. Posługując się kategorią integralności, autor zwraca uwagę na to, w jaki sposób podtrzymać tożsamość gry za pomocą stałych elementów interfejsu.

Tak jak u Kozyry diegetyczne elementy growe umożliwiają pogłębione doświadczenie historii, tak w swoim artykule, *Audiovisual Media Convergence and the Metareferential Strategies in Layers of Fear 2*, Agata Waszkiewicz zauważa, że metareferencyjność gry i nacisk na jej „growość” może prowadzić do poczucia alienacji. Zgłębiając to zagadnienie, autorka wykorzystuje stworzone w oparciu o typologię Matteo Bittantiego narzędzie do analizy filmowych tropów w produkcji *Layers of Fear 2*.

Filmowość gier dostrzegają również dwaj kolejni badacze. W *Fikcji interaktywności. Filmach partycypacyjnych i ich ograniczeniach* Filip Jankowski analizuje wzorowaną na doświadczeniu grania produkcję Netflixa *Black Mirror: Bandersnatch* i wykazuje, iż bliżej jej do „filmu partycypacyjnego” niż do nowatorskiego zjawiska interaktywnego kina. Paweł Sołodki natomiast krytycznie przygląda się formom dokumentalizmu, jakie mogą być zapośredniczone przez medium gier. W swoim tekście *Digital docu-games, czyli cyfrowe gry dokumentalne* przedstawia elementy typowe dla kina dokumentalnego i ich związki z trybami rozgrywki oraz gatunkami znanymi w obszarze gier.

W dziale *Varia* znajdziemy natomiast *Dokument z pulpitu. O kulisach powstania, narracji i kontekstach* Transformers: The Premake Kevina B. Lee Pawła Bilińskiego, w którym analizuje on wideoesej wymienionego w tytule autora w kontekście tak jego twórczości, jak również w szerszej perspektywie studiów nad produkcją i widownią.

Na wielu płaszczyznach niniejszy numer Panoptikum jest przełomowy – porusza temat z pozoru oczywisty, choć w rzeczywistości tylko marginalnie obecny w literaturze poświęconej groznawstwu. Przekazy audiowizualne stanowią wciąż niedostatecznie eksplorowane źródło akademickich inspiracji, a poświęcone im badania posiadają ogromny potencjał rozwojowy dla humanistyki jako takiej, poruszającej się zwłaszcza w obrębie badań przestrzeni, eksploracji, intertekstualności i metareferencyjności. Mamy nadzieję, że zebrane w tym numerze teksty posłużą tak za wstęp, jak również zaproszenie do podjęcia kolejnych badań.

## **Bibliografia:**

- Dyer-Witheford, N., De Peuter, G. (2019). *Gry imperium: globalny kapitalizm i gry wideo*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Grimshaw, M. (2010). Player Relationships as Mediated through Sound in Immersive Multi-Player Computer Games, *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, No. 17, <https://doi.org/10.3916/C34-2010-02-07> (dostęp: 02.04.2020).
- Jenkins, H. (1998). "Complete Freedom of Movement": Video Games as Gendered Play Spaces, In: Cassell, J., Jenkins, H. (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, J. Cassell, H. Jenkins (Eds.). Cambridge, Mass: MIT Press.
- Kent, S.L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokémon and beyond: the Story behind the Craze that Touched our Lives and Changed the World*. Calif, Roseville: Prima Pub.
- Kubiński, P. (2016). *Gry wideo: zarys poetyki*. Kraków: Universitas.
- Majkowski, T. (2019). *Języki gropowieści: studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Manovich, L. (1999). Database as Symbolic Form, *Convergence*, No. 5, <https://doi.org/10.1177/135485659900500206> (dostęp: 02.04.2020)

Marta Tymińska  
Tomasz Z. Majkowski