

# Paweł Sołodki

Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi

## ***Digital docu-games,* czyli cyfrowe gry dokumentalne**

### **Gra czy dokument? Problemy z definicją pola**

Niniejszy artykuł chciałbym rozpocząć od przywołania kilku faktów. Po pierwsze, przez wiele lat historii kina filmowa dokumentalistyka nie rozwijała się tak dynamicznie i wszechstronnie jak dziś. Wydaje się, że niszowy charakter dokumentu przełamał dopiero na niespotykaną wcześniej skalę Michael Moore produkcjami *Zabawy z bronią* (2002) oraz *Fahrenheit 9.11* (2004) – swego czasu dwoma najbardziej kasowymi filmami niefikcyjnymi na świecie. Jeszcze w 2001 Bill Nichols w swojej słynnej książce *Introduction to Documentary* (Nichols, 2001) wyróżniał sześć trybów charakteryzujących filmy dokumentalne (poetycki, wyjaśniający, uczestniczący, obserwacyjny, refleksyjny oraz performatywny), ale ów podział szybko przestał nadążać za nowymi formami. Ekran kin, telewizorów i narzędzi mobilnych wypełniły zarówno istniejące już formy popularne i niszowe, jak i nowe fenomeny. Pełne, średnie i krótkie metraże, mikrometraże (dokumenty jednoninutowe), seriale dokumentalne i dokumentalne parateksty, dokumenty animowane i interaktywne, generatywne i crowdsourcingowe, na smartphony i wprowadzające za pomocą gogli do wirtualnej rzeczywistości. Ostatecznie, praktyki dokumentalistyczne wspomagane mediami społecznościowymi stały się codziennością większości z nas – jako twórców i widzów. Dokumentalistyka wdarła się w nasze życie i znacząco je przeddefiniowała.

Drugi fakt dotyczy wszechogarniającej i nieuniknionej hybrydyczności naszej kultury audiowizualnej, zjawiska opisywanego w ostatnich latach wielokrotnie. Hybrydyczność trybów produkcyjnych i dystrybucyjnych, a przede wszystkim komponowanie dzieł z elementów typowych dla różnych dziedzin sztuki także stanowi naszą codzienność. Łączenie struktur narracyjnych z nienarracyjnymi, linearnych z nielinearnymi, zamkniętych z otwartymi, a statycznych z dynamicznymi – to coś, z czym mamy do czynienia nieustannie. Rozpuszczeniu uległy także granice między obszarem głównego nurtu i pobocza, profesjonalnym i amatorskim, produkcyjnym i recepcyjnym, wreszcie – filmowym i pozafilmowym. Chciałoby się rzec – wszystko ze wszystkim.

Wreszcie, fakt trzeci: wszystko może być grą. Od pewnego czasu jedno słowo przetacza się przez tak odmienne typy interakcji, jak korporacyjne imprezy pracownicze i regularne praktyki artystyczne: *gamification* (w wersji spolszczonej: gamifikacja lub grywalizacja). Gamifikację na polskim gruncie zdefiniował m.in. Paweł Tkaczyk, pisząc, iż jest to „przenoszenie mechanizmów znanych z gier (także komputerowych, choć nie tylko) do rzeczywistego świata, aby zmieniać zachowanie ludzi” (Tkaczyk, 2012, s. 10). Zgodnie z definicją, na każdą praktykę indywidualną i zbiorową można nałożyć logikę gry: od codziennych praktyk konsumenckich, przez strategie gromadzenia danych, po wzmacnianie postaw życiowych. To, co dotychczas zdawało się mdłe i nieangażujące, po przekształceniu w grę zyskuje nową młodość.

Owe trzy zjawiska tworzą kontekst dla interesującego nas tu fenomenu, czyli *digital docu-games* (cyfrowych gier dokumentalnych). To określenie można uznać za parasolowe, obejmujące w całości lub częściowo szereg podobnych kategorii: *historical video games*, *news-games*, *serious games*, *persuasive games*, *factual games*, *games-for-change*, *games-for-impact* i innych. Przywołane określenia możemy podzielić na trzy grupy w zależności od przyjętych kryteriów. Pierwsza określa relację między światem gry a światem realnym: *docu-games* (gry dokumentalne) oraz *factual games* (gry niefikcjonalne) wskazują, iż treścią gier jest codzienna rzeczywistość odpowiednio przekształcona na potrzeby rozgrywki: realnie istniejące postaci, zdarzenia, zjawiska. Drugie kryterium obejmuje relację temporalną między czasem zdarzeń przedstawianych w grze a czasem rozgrywki: *historical video games* (gry historyczne) zawężają tematykę do zdarzeń z przeszłości, choć minionych to nieustannie otwartych na reinterpretację, natomiast *news-games* (gry publicystyczne) do tych, które rozgrywają się aktualnie (Kubiński, 2016, s. 282-301), a zatem sam udział w rozgrywce może wpływać na rzeczywistość. Z kolei *persuasive games* (gry perswazyjne; por. tamże), *serious games* (gry „poważne”; por. tamże) oraz *ga-*

*mes-for-change* i *games-for-impact* (gry zaangażowane społecznie) koncentrują się na celu: wyjściu poza rozrywkę, podejmowaniu ważkich tematów oraz inicjowaniu zmian społeczno-politycznych.

Pomimo tego definicyjnego chaosu postanowiłem uprzywilejować określenie „cyfrowe gry dokumentalne”, częściowo za sprawą paradygmatycznego już tekstu Sandry Gaudenzi (2013), w którym określa tak ona prace artystyczne łączące dokumentalizm z interaktywnością i nakładające na nie strukturę gry jako *docu-games*. Pisze ona, iż *docu-games* to po prostu „gry komputerowe, które wykorzystują treści faktograficzne” (Gaudenzi, 2013, s. 29). Choć już w momencie powstawania tekstu, czyli w 2013, określenie „gry komputerowe” było zbyt wąskie, a w dobie dzisiejszej hegemonii konsol oraz narzędzi mobilnych wymaga nawet nie tyle przemyślenia, ile zdecydowanego zastąpienia określeniem „gry cyfrowe”, to ostatecznie na poziomie bardzo ogólnym zdaje się ujmować sedno zjawiska. Drugi, ważniejszy powód jest następujący: każde z wyżej przywołanych określeń domyślnie odnosi się do praktyk dokumentalistycznych (już przeprowadzonych przez twórców na etapie produkcji gry lub częściowo przerzuconych na odbiorców i wpisanych w strukturę rozgrywki) i uprzywilejowuje faktografię nad fikcjonalnością. W przypadku poszczególnych *docu-games* – w różnych proporcjach<sup>1</sup>.

Sam fakt istnienia zjawiska zwanego „cyfrową grą dokumentalną” zmusza nas do konfrontacji z polami znaczeniowymi, które często traktowane są łącznie. Musimy dotknąć zatem takich dialektyk, jak kultura wysoka i niska, analogowość i cyfrowość, masowość i elitaryzm, ludyzm i narratologia czy dokumentalizm i fikcjonalność. W dalszej części tekstu postaram się do części z nich odnieść.

Zestawienie ze sobą obu elementów – gry i dokumentu – niektórym może wydać się oksymoronem, choćby z powodu tradycyjnego łączenia pierwszego z nich z fikcją i rozrywką, a drugiego z prawdą i powagą, co było oczywiście wielokrotnie i skutecznie podważane (Dovey, Kennedy, 2011). Dlatego niezbędne jest kilka słów wyjaśnienia, jakie konkretnie elementy gier i dokumentów wykorzystują *digital docu-games*. Choć niewątpliwie badacze i badaczki związani z *game studies* za paradygmatyczny dla swej dziedziny tekst uznają *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* Johna Huizingi z 1938 roku, w którym kulturowej

<sup>1</sup> Choć Gaudenzi koncentruje się na przykładach najnowszych, to warto tu wspomnieć, iż samo zjawisko jest o wiele starsze, a rozrywkowe *docu-games* pojawiły się już w latach 80. (Donovan, 2010). Z uwagi na bogactwo i różnorodność XX-wiecznych przykładów, ich opracowanie wymagałoby osobnego tekstu, dlatego w tym miejscu chciałbym tylko wskazać, iż w niniejszym artykule, bardziej teoretycznym niż historycznym, koncentruję się na przykładach z ostatnich lat, jako potencjalnie najlepiej znanych czytelnikom i czytelniczkom.

nobilitacji dostały się kategorie „zabawy” i „gry”, to od tamtej pory pojawiło się bardzo wiele różnorodnych definicji drugiego z pojęć (Huizinga, 2020). Badacz Roger Caillois w książce *Man, Play, and Games* z 1961 roku wymienił następujące cechy gry: 1) dobrowolność, 2) wyodrębnienie czasoprzestrzenne, 3) niepewność wyniku, 4) bezproduktywność i 5) fikcyjność (Caillois, 2001). Tę ostatnią cechę nieco inaczej sformułowali w 2003 roku Katie Salen i Eric Zimmerman, którzy pośród 1) dobrowolności, 2) interaktywności, 3) zasad, 4) konfliktu i 5) wyniku umieścili 6) przekraczanie zasad „prawdziwego świata”. Dla nich, podobnie jak dla wielu innych badaczy, gra to doświadczenie w trybie przypuszczającym („co by było gdyby?”), to „magiczny krąg”, w którym – inaczej niż w życiu – możliwe jest wszystko, jeśli tylko pozostaje w zgodzie z uprzednio ustalonymi zasadami. Upraszczając: gra to nie życie. Jednak życiem nie jest też film, nawet dokumentalny. Obie dziedziny, nawet jeśli opierają swą retorykę na dowodach faktograficznych, to i tak poddają je autorskim reinterpretacjom.

Dialektyka zabawa (ludyczność)/opowieść (narracyjność) w kontekście gier była wielokrotnie opisywana w ostatnich dekadach, na gruncie polskim chociażby przez Piotra Kubińskiego (2016). Jeśli da się odnaleźć jakiś konsensus w wojnie ludystów z narratologami, to będzie nim rozpoznanie, jak niejednoznaczny i wewnętrznie niespójny zjawiskiem są gry, dające się badać: „nie tylko pod kątem struktur rozrywki czy narracyjności, lecz także jako medium, jako odmiana dyskursu cyfrowego czy wreszcie jako swoisty tekst kultury, który z jednej strony wytwarza własną poetykę i którego poetyka – z drugiej strony – oddziałuje również na inne teksty kultury” (Kubiński, 2016, s. 14–15). Tak jak nie ma wewnętrznej niespójności w stwierdzeniu, jak bardzo niejednolitym obszarem sztuki są gry, tak tym bardziej nie ma jej przy analizie hybrydycznej formy, jaką stanowią *docu-games*.

Warto podkreślić, że tak jak gry cyfrowe stały się polem walki ludystów z narratologami, tak również film dokumentalny jest rozpięty między perspektywą narracyjną a nienarracyjną. Wielu badaczy, m.in. Barsam i Monahan (2010), podąża za dominującą wykładnią, lokującą film dokumentalny wraz z filmem animowanym i eksperymentalnym po stronie nienarracyjnych gatunków filmowych, gdzie narracja utożsamiana jest z 1) opowiadaniem, historią, 2) historycznie określonym typem dzieła, 3) sposobem konstrukcji dzieła (Post, 2017, s. 76–78). Jeśli pomyślimy o dziele narracyjnym jako zamkniętym w ramach epiki, to tracimy przestrzeń na negocjację, jeśli natomiast nasze argumenty oprzemy na samym procesie opowiadania, to nic nie stoi na przeszkodzie, by uznać gry i dokumenty za przynajmniej potencjalnie narracyjne. Oczywiście oponenti w tym momencie użyliby kontrargumentów mówiących, że w grach cyfrowych

opowieść jest tworzona w czasie rzeczywistym (zgodnie z zasadą: „Czas opowieści» jest zawsze czasem przeszłym, a czas gry to zawsze czas teraźniejszy” (Dovey, Kennedy, 2011, s. 112).

O ile więc zdefiniowanie gier oraz określenie własnej perspektywy w dialektyce ludyczność/narratologia już sygnalizuje potencjalne problemy, o tyle dodanie zagadnień związanych z określeniem, czym jest dokument, wcale nie ułatwia zadania. Mirosław Przylipiak już w pierwszym zdaniu swojej słynnej książki *Poetyka kina dokumentalnego* pisze następująco: „Uderzające, jak wiele prac o filmie dokumentalnym zaczyna się od definicji” (Przylipiak, 2004, s. 17). I nieco dalej dodaje: „(...) definicje filmu dokumentalnego idą w dziesiątki, bo każdy niemal autor rozprawy poczuwa się w obowiązku zdefiniowania swego przedmiotu” (tamże). Przytoczone słowa padły bez mała dwadzieścia lat temu. Podobnie jak w przypadku gier, mamy tu do czynienia z definicyjną kakofonią, gdzie każdy z głosów akcentuje inne aspekty zjawiska. Przylipiak podejmuje próbę uporządkowania chaosu i dzieli definicje na kilka kategorii, wyodrębniając te, które bazują na 1) stosunku tekstu do rzeczywistości, 2) celu, 3) jakościach formalnych, i wreszcie 4) kontekście funkcjonowania. Kończy wywód własną definicją – pełną zastrzeżeń i różnorodnych obwarowań, rozciągniętą na 14 linii tekstu. Pojawiają się w niej elementy już przywoływane: obecność kamery, niefikcjonalność, brak inscenizacji i przekształceń czasoprzestrzennych (albo tematyzowanie faktu takiego przekształcenia), ograniczenia wyznaczane pełnią funkcją autoteliczną, wreszcie logika organizacji materiału filmowego zgodna z ludzkim sposobem porządkowania rzeczywistości. Interesujące, że przywołane wyznaczniki w części obejmują także *docu-games*, z takimi wyjątkami, jak obecność kamery czy funkcja autoteliczna – ale przecież w przypadku dokumentów refleksyjnych czy animowanych także nie musimy mieć z nimi do czynienia. Dokumenty – by przekazywały „prawdę” o świecie rzeczywistym – nie zawsze muszą kamerami potwierdzać istnienie tego świata. Jak piszą m.in. Inge Ejbye Sørensen i Anne Mette Thorhauge, dokumentalny charakter dzieła nie jest określany przez relację indeksalną, ale kontekstualną – jest to za każdym razem indywidualnie ustanawiany układ zależności między tekstem, kontekstem, produkcją i widzem. „Wykorzystanie materiałów i dokumentów archiwalnych, *mise-en-scene*, estetyka oraz jakości i tropy stylistyczne to ledwie cechy formalne filmu dokumentalnego i same w sobie nie mogą być wyłącznymi kryteriami odróżnienia filmów fikcyjnych od niefikcyjnych” (Sørensen i Thorhauge, 2013, s. 357). A zatem potencjalnie dokumenty mogą być grami.

Na tym etapie możemy zauważyć, jak wiele łączy gry i film dokumentalny, zwłaszcza pewna definicyjna plastyczność i niezwykła zdolność do tworzenia

form hybrydycznych. Warto zatem sięgnąć do literatury na każdy temat z osobna, by znaleźć konteksty dla *digital docu-games*, np. w obszarze sposobu prezentacji i interpretacji faktów. Zgodnie z koncepcją opisaną przez Iba Bondebjerga (2014) możliwe są więc następujące formy przedstawiania „prawdy” w dziele:

- **poznawczy autorytaryzm** (*epistemic authority*): gdzie odbiorca ma do czynienia z prezentacją faktów już zinterpretowanych przez autorów;
- **poznawcza otwartość** (*epistemic openness*): gdzie odbiorca ma sporą dowolność w interpretacji prezentowanych faktów;
- **poznawcza hipotetyczność** (*epistemic hypothetical*): gdzie odbiorca ma do czynienia z prezentacją spekulacji na temat rzeczywistości;
- **poznawcza estetyzacja** (*epistemic aesthetic*): gdzie widz poznaje możliwości medium w zakresie prezentowania rzeczywistości.

Do pierwszej kategorii – poznawczego autorytaryzmu – zaliczymy zatem nie tylko dokumenty w trybie wyjaśniającym (zgodnie z systematyką Billa Nicholsa), ale i takie *docu-games* jak *Lifesaver* (2013, Unit9) czy *Never Alone* (2014, E-Line Media), z których pierwszy zaznajamia graczy z procedurami pierwszej pomocy, a drugi opowiada o wierzeniach alaskańskich Inuitów. W obu przypadkach jako gracz otrzymujemy dostęp do już opracowanych faktów, które, w ramach struktury gry, nie zawierają przestrzeni na negocjację. Podyktowane jest to obowiązującymi procedurami medycznymi bądź spójnością istniejącego systemu kulturowego, który poznajemy jako osoby z zewnątrz. W *Lifesaver* – growym odpowiedniku filmu instruktażowego lub edukacyjnego – odnosimy zwycięstwo wtedy, gdy prawidłowo, krok po kroku, udzielimy pomocy uszkodzonej osobie. Przyswajanie faktów ma charakter proceduralny i całkowicie zintegrowany z mechaniką oraz logiką świata gry: jesteśmy nagradzani za prawidłową realizację skryptu zachowań, błędy powodują „śmierć” ratowanej postaci i koniec rozgrywki bądź – jeśli są nieznaczne – nie doprowadzają do ostatecznej porażki, ale zostaną nam wypomniane po zakończeniu gry. W *Never Alone* natomiast faktografia zostaje wyłączona z zakresu interaktywnych działań gracza – pojawia się na zasadzie dokumentalnych „cutsceenek” przeznaczonych do biernego odbioru. Zostają w nim zaprezentowane i wyjaśnione obecne w grze postaci i zjawiska. Co więcej – inaczej niż w wypadku animowanych segmentów interaktywnych – są to zmontowane materiały filmowe żywego planu z udziałem prawdziwych rozmówców, stanowiące komentarz do interaktywnej części gry, dostępne nawet nie tyle wewnątrz struktury rozgrywki, ile z poziomu menu.

Druga kategoria – poznawcza otwartość – obejmuje dokumenty poetyckie, obserwacyjne i uczestniczące, a także sporą część gier dokumentalnych, jak *Fort McMoney* (2013, National Film Board of Canada) opowiadający o ekologiczno-społeczno-gospodarczych konsekwencjach wydobywania piasków bitumicznych w północnej Kanadzie czy *1979 Revolution: Black Friday* (2014, iNK Stories) traktujący o rewolucji irańskiej z 1979 roku, w wyniku której system polityczny kraju uległ zdecydowanej zmianie. W obu przypadkach ocena zdarzeń i faktów uzależniona jest od aktualnych poglądów graczy, ale także od stopnia zaangażowania w zgłębianie rozsianych po grze informacji oraz od decyzji podejmowanych w trakcie gry: tu ma ona strukturę kłacza (gracz w kluczowych momentach staje przed wyborami o naturze etycznej: wybór jednej opcji narracyjnej nieodwracalnie blokuje dostęp do innej). W przypadku pierwszego tytułu – gdzie materiał filmowy został zrealizowany w trybie produkcji filmu dokumentalnego (na marginesie – w oparciu o zarejestrowany materiał zrealizowano telewizyjny film dokumentalny *Fort McMoney. Kanadyjskie eldorado* [reż. David Dufresne, 2014]) – jako gracze poruszamy się po interaktywnym środowisku miasteczka, podejmujemy interakcje z ponad 50 osobami o różnych poglądach na tematy społeczne czy ekologiczne (możliwe jest przeprowadzenie rozmów w trybie interaktywnym, opartym na wyborze pytań), oglądamy autentyczne reportaże filmowe, dodajemy własne komentarze, bierzemy udział w internetowych sondach i referendach, a nawet ściągamy na urządzenie mobilne aplikację z materiałem merytorycznym do czytania. Aby wygrać, musimy tak skutecznie poznawać świat gry, aby trafić na osoby mogące nam udzielić pozwolenia na wejście do jednej z kopalni piasków bitumicznych. W zależności od podjętych decyzji możemy natrafić (bądź nie) na pewne osoby, a w finale mieć taki obraz zjawiska, jakiego nie będą mieli gracze, którzy dokonali innych wyborów. Z kolei *1979 Revolution: Black Friday*, oparty na mechanice *point-and-click*, z jednej strony przekazuje nam informacje w formie autentycznych obiektów archiwalnych: tekstów, grafik, piosenek czy fragmentów filmów rozmieszczonych po świecie gry, z drugiej – struktura gry wymusza na nas jako graczach podejmowanie etycznych wyborów, określających nasz stosunek do wydarzeń, przykładowo, dotyczących tego, czy przyłączyć się do opozycji i fizycznie zaatakować podlegające władzy państwowej oddziały policyjne, czy też nie. Dodajmy, że naszym awatarem jest fikcyjny bohater działający w otoczeniu historycznych osób, obiektów, zdarzeń. Finał gry określający losy naszej postaci, a nie rzeczywistość historyczną, jest uzależniony od naszych wcześniejszych decyzji.

Trzecia kategoria – poznawcza hipotetyczność – to zarówno dokumenty performatywne, jak i olbrzymia liczba gier strategicznych, czy też w inny sposób opartych na symulacji historycznej: od serii *Civilization* (od 1991, Sid Meier i Fi-

raxis Games), poprzez *Assassin's Creed* (od 2007, Ubisoft), na *This War of Mine* (2014, 11 bit studios) i *We. The Revolution* (2019, Polyslash) kończąc. Bez względu na to, czy zgłębiamy zasady funkcjonowania i rozwoju kultur antycznych, osadzoną w konkretnych realiach historycznych dynamikę fikcyjnego konfliktu między asasynami a templariuszami, strategię przetrwania cywilów podczas pewnego konfliktu wojennego (inspirowanego wojną bałkańską w latach 90.), czy niuanse rewolucji francuskiej, jako gracze otrzymujemy zaledwie ogólną logikę zdarzeń w danych okolicznościach historycznych, które to twórcy gry traktują jako punkt wyjścia do różnorodnych symulacji i spekulacji, a czasem nawet do snucia – w tym historycznym kostiumie – niepotwierdzonych teorii spiskowych czy wręcz opowieści z kręgu fikcji naukowej. Seria *Assassin's Creed* już od pierwszej części z 2007 podchodziła w sposób co najmniej specyficzny do faktografii, z jednej strony dbając jak najwierniej (choć w praktyce wybiórczo) o odtworzenie realiów (architektury, strojów, muzyki, języka etc.) oraz przywołanie faktów historycznych (realnych postaci, konfliktów zbrojnych, układów politycznych etc.), z drugiej umieszczała je w sytuacjach całkowicie fikcjonalnych, w ramach swego rodzaju alternatywnej historii świata. Począwszy od części *Assassin's Creed: Origin* (2017, Ubisoft), zaczęły pojawiać się w serii elementy fantastyczne na równych prawach, co historyczne (np. możliwość interakcji – od rozmów po walki – z postaciami mitycznymi, w tym z bogami etc.). Polski przykład – *This War of Mine* – unaocznia problemy, na jakie możemy natrafić jako cywile podczas konfliktu zbrojnego: trudności ze zdobyciem pożywienia, leków, produktów wymiennych (alkoholu, tytoniu), ale także narzędzi do ogrzania domu czy broni do ochrony przed szabrownikami. Świat gry nie zawiera rozpoznawalnych materiałów historycznych (jak w *1979 Revolution*), a struktura nie obejmuje szczegółowo określonej logiki działań krok po kroku (casus *Lifesaver*). Tak jak nasze awatary trafiamy w środek konfliktu i sami musimy rozpoznać, które strategie przetrwania okażą się skuteczne, a które doprowadzą do śmierci. W *Assassin's Creed* dokumentalizm obejmuje historyczny kostium świata gry, w *This War of Mine* – opartą na faktach logikę działań w świecie, w którym zwycięstwo oznacza pozostanie przy życiu przez kilkadziesiąt dni.

Czwarta kategoria – poznawcza estetyzacja – to domena dokumentów refleksyjnych, ale także gier w rodzaju *Network Effect* (2015, Greg Hochmuth i Jonathan Harris) czy *That Dragon Cancer* (2016, Numinous Games). Pierwszy tytuł traktuje o efekcie „przebodźcowania”, jaki pojawia się w trakcie długotrwałego korzystania z internetu, drugi to autobiograficzna opowieść o śmierci własnego małego dziecka z powodu raka. Choć i w jednym, i w drugim przypadku ani na moment nie znika nam z pola widzenia faktograficzny fundament rozgrywki, to równie priorytetowy jest sposób opracowania mechaniki i estetyki – inte-



gralnie zespolonych z tematyką gier, do tego stopnia, że trudno wyobrazić sobie wykorzystanie tych rozwiązań przy innych pracach. W przypadku *Network Effect* naszym zadaniem jest obserwować swoje zachowanie w niezwykle gęstym i nieintuicyjnym interfejsie przez około 7 minut, po czym otrzymać dostęp do merytorycznie opracowanych opisów konsekwencji „efektu sieci”. Na świat gry składają się obrazy i dźwięki gęsto rozmieszczone w chaotycznym interfejsie pełnym linków, przekierowań, statystyk, reklam, teledysków, newsów, pop-upów, infografik etc. Struktura gry jest jej treścią. *That Dragon Cancer* to autobiograficzna historia rodzinna, która zaczyna się tuż przed diagnozą choroby, a kończy śmiercią dziecka. Nasze ułożenie w strukturze gry jest zmienne: czasem towarzyszymy ojcu w bólu i razem z nim wykonujemy kolejne rutynowe działania, czasem przyjmujemy rolę biernego obserwatora zdarzeń. Świat gry na poziomie estetycznym jest bardzo uproszczony, wręcz zgeometryzowany, pozwalający zachować nieco dystansu wobec niezwykle trudnej tematyki. Choć bezpośrednich materiałów źródłowych – jak np. autentyczna treść pocztówek w dziecięcym szpitalu – jest w grze więcej, to właśnie stany emocjonalne bohaterów wyrażane estetyką gry oraz ich działania podporządkowane nieprzyjemnej i nieintuicyjnej mechanice są najsilniejszym nośnikiem dokumentalizmu w grze. Tak jak w poprzednim tytule – estetyka, struktura i mechanika gry stają się jej treścią.

Gdy pomyślimy o czterech fundamentalnych funkcjach dokumentów, przedstawionych przez Michaela Renova (1993, s. 21): 1) nagrywaniu, ujawnianiu, utrwalaniu, 2) nakłanianiu lub promowaniu, 3) analizowaniu lub zgłębianiu oraz 4) prezentowaniu, to wszystkie z nich można zastosować do opisu dokumentalnych gier cyfrowych. Każdy z wymienionych tytułów w jakimś stopniu realizuje te zadania. *Lifesaver* prezentuje procedury oraz pomaga utrwaląc postawę odważnego inicjowania i poprawnego przeprowadzania pierwszej pomocy, *Fort McMoney* rejestruje przestrzeń miasteczka, ujawnia kłopotliwe informacje, promuje postawę świadomości ekologicznej, analizuje powiązania między różnymi obszarami działalności ludzkiej, ale też edukuje na wzór podręcznika, *This War of Mine* zgłębia mechanizmy długotrwałego funkcjonowania w sytuacji zagrożenia, natomiast *That Dragon Cancer* unaocznia proces przeżywania żałoby po stracie dziecka. *Docu-games* zatem – tak jak filmy dokumentalne – mogą odnosić się do wiedzy historycznej, reinterpretować teraźniejszość, a także wpływać na przyszłość.

### Synergia dokumentu i gry

Gry zdecydowanym ruchem rozpoczęły wędrówkę poza strefę ludyczną w latach 40. XX wieku wraz z wyłonieniem się tzw. „teorii gier” z kręgu nauk

matematycznych (Neumann i Morgenstern, 1944), choć z pewnością ów marsz zaczął się znacznie wcześniej i był związany chociażby z działaniami militarnymi i symulacją manewrów wojennych „na sucho”. Od tamtej pory stopniowo rośnie przekonanie, że logika gier może być z łatwością implementowana na wiele obszarów ludzkiej działalności, nie tylko matematycznych czy militarnych, i służyć im za strukturalną ramę. „Ta uniwersalność (...) pozwoliła przeniknąć teorii gier na grunt nie tylko ekonomii, psychologii czy nauk politycznych, lecz także innych nauk zajmujących się badaniem i interpretacją tekstów kultury” (Kubiński, 2016, s. 11). Z jednej strony logika gier bywa wykorzystywana do wzmacniania motywacji i budowania zdrowych nawyków (McGonigal, 2011), z drugiej oferuje możliwość zdobycia lub rozwinięcia wiedzy i umiejętności w symulowanych, bezpiecznych warunkach.

Przeniesienie logiki gier do dokumentów obejmuje wiele wymiarów i odbywa się już na poziomie składowych, w tym świata gry czy jej struktury. Świat gry (Houghton, 2018) rozumiany jest nie tylko jako fabuła (jeśli takowa występuje), ale także wszelkie elementy wizualne i dźwiękowe, w tym składowe interfejsu. **Struktura gry** z kolei określa działania (w tym ich charakter i kolejność), jakie mogą być dokonywane przez graczy oraz możliwe konsekwencje, jak m.in. manipulacje obiektami, eksploracja przestrzeni, dynamika i kolejność interakcji, warianty podejmowania działań w zamkniętym bądź otwartym układzie elementów etc. Sposób ukształtowania gier dokumentalnych będzie się oczywiście różnić w zależności od gatunku czy nawet tytułu: inaczej będzie prezentować się w grze strategicznej, a inaczej w grze akcji, zawsze jednak będzie stanowić ramę dla prezentacji faktów – rozmieszczenia elementów zawierających dane historyczne oraz ich podziału na interaktywne (umieszczone w grze przez twórców oraz dodane samodzielnie przez graczy) i nieinteraktywne: tekst ciągły, tabele, grafiki, fotografie, zmontowane materiały audio i wideo. Podobnie rzecz będzie się miała ze strukturą określającą retorykę *docu-games*, stanowiącą: ciąg linearny (*Never Alone*), labirynt czy kłacze pełne rozgałęzień i ślepych uliczek (*Fort McMoney*) lub wręcz nieliniowy otwarty świat pełen rozszianych informacji (seria *Assassin's Creed*).

Jeremiah McCall (2012) podkreśla, że dyskurs historyczny w grach cyfrowych kształtowany jest zupełnie inaczej niż w tradycyjnych przekazach historycznych. Według badacza główna różnica zasadza się na kwestii interaktywności: w grach przeszłość nie może być ustalona i niezmienna – musi być w niej przestrzeń na działania konstruowane w czasie teraźniejszym, zdarzenia, które według źródeł historycznych nie miały miejsca, ale mogłyby zaistnieć. Dzięki interaktywności gracze mają prawo organizować swój własny tekst zgodnie z zasadami gry,

a zatem konstruować swoje własne znaczenia. Dodajmy, że wyznawany przez McCalla sposób rozumienia dyskursu historycznego jest zbieżny z tym, który Ewa Domańska określa jako tradycyjny (konwencjonalny). Charakteryzuje go „kult faktu, wymóg obiektywizmu, zasada przyczynowości, a także dążenie do prawdy w klasycznym sensie” (cyt. za: Witek, 2016, s. 10), podczas gdy historia niekonwencjonalna „hołduje subiektywizmowi, w narracji dekonstruuje porządek przyczynowo-skutkowy, kryterium prawdy historycznej traktuje podejrzliwie. Eksperymentuje z różnymi sposobami przedstawiania minionego świata. Stosuje różnorodne media przekazu, pośród których pisany tekst jest tylko jednym z wielu (...). Jest otwarta na zmiany i różnorodność konwencji uprawiania refleksji o przeszłości” (tamże). Zatem *docu-games* w optyce McCalla rzeczywiście stawiałyby opór tak rozumianej historii, natomiast w ujęciu nieklasycznym byłyby żywym przykładem historii jako konstruktu, otwartej na reinterpretacje i nowe odczytania.

Co więcej, zdarzenia w narracyjnych *docu-games* rozwijają się w zgodzie z logiką gier – wraz ze strukturą i rozgrywką. Oparte są na działaniach powtarzalnych, w związku z czym nie miałyby sensu w tradycyjnym filmie dokumentalnym. Narracja oparta jest tu na retoryce proceduralnej – określającej nie tylko poszczególne etapy, krok po kroku, ale także na wykładaniu sensu w procesie serii działań. Aby świat gry wydawał się pełny, niezbędne jest zatem zastosowanie kilku środków: uproszczenie niuansów, dopisanie brakujących wątków czy szczegółów bądź rozbudowanie warstwy immersyjnej tak, aby działała na graczy w sposób angażujący, w dodatku w czasie kilka, kilkanaście, a nawet kilkadziesiąt razy dłuższym niż w przypadku pełnometrażowego filmu dokumentalnego o komercyjnym metrażu.

Równie problematyczny może być nieindeksalny charakter obrazu w *docu-games*: ponieważ gry rzadko opierają się na fotochemicznie realizowanym materiale filmowym, a głównie na obrazach generowanych komputerowo, mogą wzbudzać wątpliwości, czy mają prawo być określane jako dokumentalne. Nawet jeśli definiujemy dokument nie w sposób indeksalny, ale kontekstualny, to jedną ze składowych klasyfikacji jest oczekiwany przez odbiorców styl i estetyka. Jeśli zaproponujemy w *docu-games* CGI i dorzucimy do tego jeszcze strukturę gry, zasadne mogą być pytania o status danego tytułu jako dokumentalnego – przynajmniej na poziomie oczekiwań odbiorczych.

O ile sposobów recepcji filmu dokumentalnego jest wiele (od projekcji kinowej po smartfon), o tyle w przypadku *docu-games* możemy mówić zarówno o odbiorze indywidualnym (PC – w tym przeglądarka, konsola; urządzenia mobilne – w tym dokumenty AR, gogle VR), jak również kolektywnym

w przestrzeni publicznej, np. w formie interaktywnych instalacji muzealnych jako części współczesnych wystaw narracyjnych (Varinlioglu i in., 2017). Adam Chapman (2016) wskazuje, że choć wśród historycznych *docu-games* można wyróżnić wiele gatunków (FPS, strategiczne, zręcznościowe, przygodowe, platformowe, RPG, logiczne etc.), to ostatecznie da się je podzielić na dwie kategorie: **realistyczne** i **konceptualne**. Do pierwszej z nich badacz zalicza serie *Call of Duty* (od 2003, Infinity Ward), *Battlefield* (od 2002, Electronic Arts) czy *Assassin's Creed*, czyli gry skupiające się na postaciach fikcyjnych, które choć podejmują działania w historycznie udokumentowanym otoczeniu, to nie zmieniają zasadniczego biegu dominujących narracji historycznych (tak jak asasyni nie zmieniają przebiegu rewolucji francuskiej w *Assassin's Creed: Unity* [2014, Ubisoft] ani skutków wojen peloponeskich w *Assassin's Creed: Odyssey* [2018, Ubisoft]). Realizm w nazwie nie dotyczy zatem braku elementów fantastycznych w świecie gry (w obu tytułach z serii AC takie elementy występują), ale – tam, gdzie to konieczne – wyłącznie zasadniczej zgodności historycznej spójnej z oficjalną wykładnią. Natomiast w grach konceptualnych gracze nie koncentrują się na konkretnych wydarzeniach, ale raczej na pewnych prawidłowościach historycznych, które mogą być symulowane podczas rozgrywki. *Europa Universalis* (2001, Paradox Interactive), *Crusader Kings II* (2012, Paradox Interactive) czy *This War of Mine* nie pokazują przebiegu konkretnych starć militarnych i ich konsekwencji, ale każą zrozumieć ogólną strukturę i logikę pewnych historycznych działań i zachowań. Używają do tego nie realistycznie odtworzonych przestrzeni, ale raczej symboli i grafik, za pomocą których gracze mogą zarządzać rozwojem starożytnego Egiptu bądź po prostu jak najdłużej utrzymać się przy życiu w czasie konfliktu wojennego. Dlatego nie jest tu niezbędna immersja znana z gier realistycznych: tu można porzucić fotorealizm i animację 3D i skoncentrować się na wyjaśnianiu idei i mechanizmów.

Nieco inny dualistyczny podział proponuje Jeremiah McCall (2019), który kategoryzuje gry na te, w których historyczność (czy ogólnie – warstwa dokumentalna) wyrażana jest **eksplicytnie** oraz takie, w których dzieje się to **implicitnie**. W tych pierwszych pojawiają się konkretne odniesienia historyczne, w tych drugich mamy do czynienia z luźnym osadzeniem świata gry w przeszłości. W obu przypadkach zostaje zachowany pewien przyjęty i akceptowany pejzaż powszechnych wyobrażeń na temat faktów czy choćby prawidłowej reprezentacji kultury materialnej. Gra powinna zatem w obu przypadkach na poziomie merytorycznym odpowiadać treści podręczników. Należy tu oczywiście dodać, że podręczniki prezentują najczęściej jednostronne spojrzenie na przeszłość, zwykle zgodne z aktualną polityką historyczną danego kraju – gra, nierzadko produkowana przez międzynarodowe zespoły, nie musi być uwikłana w tego ro-

dzaju dyskurs. Co nie znaczy, że jest wolna od podobnych zagrożeń – interesujące w tym kontekście były zastrzeżenia niektórych polityków francuskich wobec wydarzeń prezentowanych w *Assassin's Creed: Unity*, jakoby rodzina królewska była przedstawiona w grze jako ofiary rewolucji francuskiej, natomiast lud Paryża jako żadna krwi tłuszcza (Chibber, 2014). Choć podziały Adama Chapmana i Jeremiaha McCalla mogą być w niektórych przypadkach użyteczne, to niestety nie ujmują wszelkich form pośrednich lub takich o bardziej złożonym stosunku do faktografii.

Warto poruszyć także kwestię priorytetów twórców gier rozstrzygających, co jest ważniejsze – rozrywkowa opowieść czy analiza historyczna faktów. Robert Houghton pisze wprost: projektanci gier raczej uprzywilejowują świat (zwłaszcza fabułę) i mechanikę gry, a nie krytyczną analizę procesu konstruowania nowej wiedzy historycznej (Houghton, 2018, s. 35). Ta kwestia budzi liczne wątpliwości, nie tylko w zakresie tego, gdzie postawić silniejsze akcenty – po stronie rozrywki, fikcji i treści interaktywnych, czy też po stronie powagi, dokumentalizmu oraz faktów – ale też stawia pytanie o zakres plastyczności dyskursu wiedzy. Jak wskazuje Joost Raessens (2006, s. 205): „dokumentalne gry komputerowe są opracowywane przez grupę producentów gier [*game developers*], artystów i aktywistów politycznych, którzy wykorzystują gry do podkreślenia znaczenia danych kwestii społeczno-politycznych”. Już nie tylko konflikt ludystów z narratologami zbiega się w interesującej nas tematyce, ale także producentów gier z dokumentalistami, historykami i aktywistami. Robert Houghton przedstawia tę sytuację jako niemalże patową: „projektowanie gier oraz kodowanie to narzędzia nieznanne i onieśmiałające dla większości historyków, podczas gdy metody historyczne pozostają równie obce wielu projektantom” (Houghton, 2018, s. 13–14). Z całą pewnością ów konflikt interesów to złożona kwestia, wymagająca samodzielnego opracowania.

Warto poczynić tu jeszcze jedną uwagę: faktografia w *docu-games* często jest nie tylko składana na ołtarzu rozrywki, ale także podporządkowywana przemocy jako wiodącemu tematowi (oczywiście nie jest to jedyne podejmowane zagadnienie, o czym świadczą takie tytuły, jak podróżnicza *Wanderlust Travel Stories* [2019, Different Tales] czy poświęcone tańcowi *Bound* [2016, Plastic Studios]). Po części można taki stan rzeczy tłumaczyć tym, że gry od samego początku koncentrują się na motywie konfrontacji i walki, a zatem *docu-games* nie stanowią wyjątku i potwierdzają ogólną tendencję: konflikt doskonale poddaje się gamifikacji. Ale też przecież same narracje historyczne w ramach dominującego dyskursu ogniskują się wokół wojen, powstań, rokoszy i rewolucji etc., a zatem *docu-games* odzwierciedlają także powszechny dyskurs historyczny.

Houghton (2018, s. 18) pisze, że w grach historycznych nie jest możliwe zawarcie wielu perspektyw: „gry są zdolne do prezentowania wyłącznie jednego spojrzenia na historię, przy jednoczesnym wypieraniu głębi zrozumienia i analizy. Przedstawia się je jako redukujące, upraszczające i selekcjonujące materiał w taki sposób, by umożliwiał zabawę i rozrywkę. Istnieje podejrzenie, że gry zagrażają autorytetom historycznym reprezentującym tradycyjne modele mówienia o przeszłości”. Tym ważniejsze są zatem poszczególne przykłady, gdzie zachodzi zmiana optyki z dominującej na alternatywną, np. w *This War of Mine*, gdzie perspektywa żołnierzy zostaje zastąpiona perspektywą cywilów, a nawet w *Assassin's Creed: Origin* (2017, Ubisoft), tematyzującym decyzje z zakresu kreacji świata gry. W trakcie odwiedzin szkoły podczas trybu edukacyjnego, narrator tłumaczy: „Nasz zespół podjął decyzję, by przedstawić w klasach zarówno dziewczynki, jak i chłopców, zgodnie z kontekstem świata gry. Choć wiemy, że jest to niezgodne z wiedzą historyczną, zespół uznał, że prorocnościowa rozgrywka jest ważniejsza od uprzywilejowywania historycznego seksizmu” (Lukomski, 2018).

Joost Raessens (2006, s. 218) problematyzuje także sam dokumentalizm w *docu-games*: „Jako forma dyskursywna, film dokumentalny określa swój temat, ale jedynie udaje, że opisuje go realistycznie i analizuje obiektywnie (...). Jeśli zastosujemy ten argument do tzw. dokumentalnych gier komputerowych, musimy uznać, że nawet jeśli te gry w mniejszym bądź większym stopniu są historycznie dokładne, to zawsze przyjmują podobną napiętą pozycję między prawdą a fikcją”. Z jednej strony, oczywiście, *docu-game* przypominają inne opracowania historyczne, także oparte na uproszczeniach i stronniczości, ale z drugiej zdarza się przecież niezwykle rzadko, by autorzy gier powoływali się na określone źródła historyczne, np. literaturę, tak jak czynią to autorzy naukowych dysertacji, i pozwalali graczom na weryfikowanie umieszczonych w grze informacji czy zdobycie dodatkowych. Jeśli *docu-games* pragną kłaść większy nacisk na faktografię i służyć za pomoc naukową, np. wspierającą tradycyjną edukację szkolną, to powinny częściej adaptować trzy podstawowe narzędzia pracy historyka – zdobywanie danych, przeprowadzanie analizy oraz toczenie debaty – a nie tylko pierwsze z nich.

Pewien definicyjny konsensus proponują Jeremie Clyde, Howard Hopkins i Glenn Wilkinson (2012): zamiast mówić o grach dokumentalnych, lepiej posługiwać się określeniem „tryb growy” [*gamic mode*] w kontekście prac dokumentalnych czy historycznych, które poprzez medium gier przedstawiają empiryczne argumenty historyczne oparte na – z jednej strony – utrzymaniu pewnego rygoru charakterystycznego dla tradycyjnych pisanych źródeł badawczych (zwanego tu „trybem tekstualnym” [*textual mode*]), a z drugiej na przy-

zwoleniu na pewne innowacje, np. interaktywność, w zakresie przedstawiania materiałów i danych źródłowych. Takie gry umożliwiłyby zgłębianie argumentów historycznych i prowadzenie polemik, ale nie pozwalałyby graczowi na zmianę faktów historycznych.

Na początku tekstu przywołałem trzy fakty określające współczesny pejzaż audiowizualny, ale na koniec warto nadmienić istnienie jeszcze jednego: żyjemy w czasach nazywanych dość niezgrabnie, ale do pewnego stopnia trafnie erą „postprawdy”. Dawne wielkie narracje rozpadły się nieodwracalnie, a oddzielenie prawd od półprawd, przeinaczeń i kłamstw w przekazach medialnych wydaje się dziś skazane na jeszcze większą porażkę niż wyłuskanie ziaren przez bajkowego Kopciuszka. Równie obciążone ryzykiem niepowodzenia jest precyzyjne rozdzielenie prawdy i fikcji w *docu-games*. Jedni w tej sytuacji mogliby powiedzieć: i bardzo dobrze – dawne narracje na temat rzeczywistości były oparte na opresjach i nadużyciach dyktowanych władzą i interesami tych, którzy piszą historię, dlatego dawna wiedza musi zostać zniszczona, by na jej ruinach powstał nowy ład (*docu-games*, mieszając porządki, pomagają zatem relatywizować proces transferu wiedzy i podsycać brak zaufania do akademii). Kontrargument mógłby brzmieć następująco: konsekwencją upadku wspólnej wiedzy jako kulturowego fundamentu nie jest rewolucyjny rozbłysk, ale komunikacyjny chaos prowadzący do zbiorowej apatii – gdy nie wiadomo, co jest prawdą, łatwiej założyć, że skażone kłamstwem jest wszystko, niczym w haśle przewodnim *Assassin's Creed*: „Nic nie jest prawdziwe, wszystko jest dozwolone” (być może ważna jest tu rola *docu-games*, by zamienić nużące podręczniki w angażujące doświadczenie i czynić zgłębianie faktów *sexy* – na powrót przywrócić zainteresowanie światem?). Która strona tej ostatniej dialektyki jest nam – graczom – bliższa?

## Bibliografia:

- Barsam, R.M., Monahan D. (2010). *Looking at Movies: An Introduction to Film*. New York: W.W. Norton and Company.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*. Champaign: University of Illinois Press.
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. London: Routledge.
- Chibber, K. (2014), *The New 'Assassin's Creed' Game is Reviving an Ancient Debate over the French Revolution*, <https://qz.com/297219/the-new-assassins-creed-game-is-reviving-an-ancient-debate-over-the-french-revolution/> (dostęp: 8.06.2020).
- Clyde, J., Hopkins, H., Wilkinson, G. (2012). Beyond the 'Historical' Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design, *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol. 6, No. 9.

- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. East Sussex: Yellow Ant.
- Dovey, J., Kennedy, H.W. (2011). *Kultura gier komputerowych* (tłum. T. Macios, A. Oksiuta). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: from Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*, [https://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural\\_thesis\\_Gaudenzi.pdf](https://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf) (dostęp: 25.05.2020).
- Houghton, R. (2018). World, Structure and Play: A Framework for Games as Historical Research Outputs, Tools, and Processes, *Práticas da História*, No. 7.
- Huizinga, J. (2020). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Aletheia.
- Kubiński, P. (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków: Universitas.
- Lukomski, J. (2018). *'Accuracy' vs Inclusivity: Women in Historical Games*, <https://www.nymgamer.com/?p=17807> (dostęp: 09.06.2020).
- McCall, J. (2012). Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History, *The History Teacher*, No. 46 (1).
- McCall, J. (2019). *Playing with the Past: History and Video Games (and Why It Might Matter)*, <https://jgeekstudies.org/2019/04/22/playing-with-the-past-history-and-video-games-and-why-it-might-matter/> (dostęp: 08.06.2020).
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Penguin Books.
- Neumann, J. von, Morgenstern, O. (1944). *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.
- Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press.
- Post, M. (2017) *Film jako tekst multimodalny. Założenia i narzędzia jego analizy*. Wrocław: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Filologicznej we Wrocławiu.
- Przylipiak, M. (2004). *Poetyka kina dokumentalnego*. Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- Raessens, J. (2006). Reality Play: Documentary Computer Games beyond Fact and Fiction, *Popular Communications*, No. 4 (3).
- Renov, M. (1993). Toward a Poetics of Documentaries. W: *Theorizing Documentary*, M. Renov (Ed.). London: Routledge.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- Sørensen, I.E., Thorhauge, A.M. (2013). Documentary at Play. W: *Online Credibility and Digital Ethos: Evaluating Computer-Mediated Communication*, M. Folk, S. Apostel (Eds.). Pennsylvania: IGI Global.
- Tkaczyk, P. (2012). *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*. Gliwice: Onepress.
- Varinlioglu, G., Aslankan, A., Alankus, G., Mura, G. (2017). Raising Awareness for Digital Heritage through Serious Game. W: *Shock! Sharing of Computable Knowledge!*, A. Fioravanti (Ed.), Vol. 2. Rome: eCAADe.
- Witek P. (2016). *Andrzej Wajda jako historyk. Metodologiczne studium z historii wizualnej*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.



## Ludografia:

- 1979 Revolution: Black Friday* (2014, iNK Stories).
- Seria *Assassin's Creed* (od 2007, Ubisoft).
- Assassin's Creed: Odyssey* (2018, Ubisoft).
- Assassin's Creed: Origin* (2017, Ubisoft).
- Assassin's Creed: Unity* (2014, Ubisoft).
- Seria *Battlefield* (od 2002, Electronic Arts).
- Bound* (2016, Plastic Studios).
- Seria *Call of Duty* (od 2003, Infinity Ward).
- Seria *Civilization* (od 1991, Sid Meier i Firaxis Games).
- Crusader Kings II* (2012, Paradox Interactive).
- Europa Universalis* (2001, Paradox Interactive).
- Fort McMoney* (2013, National Film Board of Canada).
- Lifesaver* (2013, Unit9).
- Network Effect* (2015, Greg Hochmuth i Jonathan Harris).
- Never Alone* (2014, E-Line Media).
- That Dragon Cancer* (2016, Numinous Games).
- This War of Mine* (2014, 11 bit studios).
- Wanderlust Travel Stories* (2019, Different Tales).
- We. The Revolution* (2019, Polyslash).

### Summary:

In this paper, I would like to take a closer look at the hybrid genre of digital documentary (“docu-game”), which is part of a larger group, the so-called “serious games”. Documentary games are both game-specific (rules, levels, opponents, measurable progress, rewards, etc.), and are also strongly based on the facts, playing educational and activist roles. They can be available through browsers, similar to hypertext websites, but are often designed for stationary or mobile consoles. In terms of genres, a significant range can also be observed: platform games, like *Never Alone* (2014, E-Line Media), adventure games: *Valiant Hearts: the Great War* (2014: Ubisoft) or *1979 Revolution* (2014, N-Fusion), strategic games: *This War of Mine* (2014, 11bit studios), RPG (educational mode in *Assassin’s Creed: Origins* [2017] and *Assassin’s Creed: Odyssey* [2018]), or even survival horror: *Kholat* (2015, IMG.N.PRO). The titles I describe present different approach to factual sources: they add documentary footage as cutscenes (*Never Alone*), they build narration around real events and characters, and make the player’s avatar a fictional character (*1979 Revolution*), they base the game mechanics on the logic of events in well-defined real circumstances (*This War of Mine*). Since the works based on a genre-specific hybrid strategy occupy an important place in today’s audiovisual landscape, I think it would be worth further examining this “incompatible” area: a documentary, traditionally combined with truth and seriousness, and digital games, usually associated with fiction and entertainment.

**Keywords:** documentary film, digital games, computer games, hybridity