

UPDATE

TEORIE I PRAKTYKI KULTURY
GIER KOMPUTEROWYCH

Patronat naukowy:



Patronat medialny:



Wydawnictwo Academicon

UPDATE

TEORIE I PRAKTYKI KULTURY
GIER KOMPUTEROWYCH



pod redakcją

ŁUKASZA ANDROSIUKA

Lublin 2017

Recenzent wydawniczy: dr hab. Mirosław Filiciak
Przygotowanie książki: DTP Academicon | dtp.academicon.pl | redakcja
i korekta: Barbara Grondkowska; łamanie: Patrycja Czerniak; projekt
okładki i stron tytułowych według pomysłu Łukasza Androsiuka:
Patrycja Czerniak

© Copyright by Wydawnictwo Academicon, Lublin 2017

ISBN 978-83-62475-25-4

Wydawca: Wydawnictwo Academicon
ul. H. Modrzejewskiej 13, 20-810 Lublin
tel.: 603 072 530
e-mail: wydawnictwo@academicon.pl
[www: wydawnictwo.academicon.pl](http://www.wydawnictwo.academicon.pl)

Drukarnia: Elpil

Pamięci Prof. Ewy Bilińskiej-Suchanek

SPIS TREŚCI

<i>Łukasz Androsiuk</i> , Wprowadzenie	9
<i>Marcin M. Chojnacki</i> , „Jak za dawnych dobrych lat” – demake a medium gier wideo	13
<i>Dominika Staszenko</i> , Mechaniczne kino grozy – jak nakręcić horror w grze?	31
<i>Marzena Falkowska</i> , Między immersją usytuowaną a podwójną świadomością: wizja gier i wirtualnej rzeczywistości w <i>eXistenZ</i> Davida Cronenberga	45
<i>Bartosz Murawski</i> , Gry w kinie. Filmowe próby adaptacji gier wideo	59
<i>Łukasz Androsiuk</i> , Retoryczna teoria ideologii w kontekście studiów nad grami wideo na przykładzie gry <i>Until Dawn</i> . Zachęta do refleksji	85
<i>Marta Tymieńska</i> , Kultura awatarów – strategie gry i tożsamość	105
<i>Marta M. Kania</i> , Niekomfortowa perspektywa. O trudnych związkach graczy i gry	121
Sztuka na zamówienie. Czy gry są tekstami autorskimi? Rozmowa z Michałem Walkiewiczem . .	137



WPROWADZENIE

Update: teorie i praktyki nowych mediów – taki tytuł miała nosić pierwotnie monografia, którą trzymasz, Czytelniku, w tej chwili w ręku. W zamyśle miała być poświęcona nie tylko kulturze gier komputerowych, ale temu wszystkiemu, co stanowi (lub stanowić powinno) desygnat o wiele przecież pojemniejsze – semantycznie sformułowania „nowe media”. Jednak zamysł ten szybko musiał ustąpić w związku z faktem, że wszystkie niemal mające złożyć się na niniejszą publikację teksty okazały się traktować o grach komputerowych lub o tym, do czego to zjawisko pośrednio i bezpośrednio się odwołuje, a także czym pośrednio i bezpośrednio bywa inspirowane. W ten oto sposób wybór, który pozostawiłem zaproszonym do udziału w przedsięwzięciu autorom, sprawił, że w kwestii ostatecznego tytułu monografii sam pozostałem w istocie bez wyboru, bez zmian pozostawiając jednak jego pierwszy, wszak zawsze „aktualny” i adekwatny człon.

Istnieją jednak powody, z uwagi na które także obecny tytuł monografii może wydać się chybiony. Sugeruje on bowiem, że chodzi tu o kulturę *par excellence* różną od kultury niezwiązanej z grami komputerowymi¹. Od razu więc postawmy odważną tezę i powiedzmy, że wbrew temu, co wciąż jeszcze próbuje się niekiedy powiedzieć, tzw. kultura gier komputerowych stanowi tak samo (a więc nie mniej i nie bardziej) ważny element wspólnoty kulturowej jak każda inna. Oznacza to, że namysł

¹ Pojęciem kultury posługuję się w tym miejscu w najszerszym znaczeniu tego słowa, mając na myśli po prostu całość materialnego, jak i niematerialnego dorobku ludzkości.

nad tą kulturą uprawiany na serio zwracać się musi również w kierunku jej związków z historią, polityką, sztuką, ideologią oraz tym wszystkim, co w tej kulturze, choć obecne, to z różnych powodów nie zawsze jest widoczne ani czytelne. Jeśli więc chcemy badać kulturę gier komputerowych, to musimy przyjąć do wiadomości, że nie da się o niej mówić wyłącznie językiem tej kultury.

Jednocześnie formułując twierdzenie, zgodnie z którym coś takiego jak kultura gier komputerowych rzeczywiście istnieje – a teksty, które ostatecznie przesądziły o kształcie niniejszej publikacji, nie tylko pozwalają, ale wprost każą twierdzenie takie uznać za prawdziwe – od razu dodać musimy, że o tej kulturze (podobnie jak o każdej innej) myśleć można co najmniej dwojako. Uwaga nasza skupiać się może bowiem zarówno na procesach produkcji, jak i dystrybucji. W kontekście produkcji chodzi o pytanie dotyczące istoty, znaczenia, struktury, genezy, funkcji, aksjologii przedmiotów, towarów lub zjawisk reprezentatywnych dla tej kultury. W przypadku zaś dystrybucji rozpatruje się pytanie dotyczące tego, w jaki sposób i w jakim celu z tych przedmiotów, towarów lub zjawisk rzeczywiście korzystają ich użytkownicy i czy te sposoby i cele okazują się być zbieżne z celami zakładanymi przez dominującą w danym okresie obyczajowość, a nawet ideologię.

Fakt, że do współpracy nad monografią udało mi się zaprosić dwie różne grupy autorów, ma również znaczenie heurystyczne. Oprócz przedstawicieli środowisk akademickich – choć szkoda, że związanych niemal wyłącznie z naukami społeczno-humanistycznymi – reprezentujących różne i niekiedy bardzo odległe od siebie perspektywy metodologiczne wśród autorów znaleźli się publicyści i krytycy gier. Jakie motywy stały za zaproszeniem autorów z tak różnych grup? Po pierwsze, głębokie – i to nie tylko, jak sądzę, moje – przekonanie, że ci ostatni, będąc czynnymi uczestnikami kultury, o której tu mowa (już choćby za sprawą swoich recenzji, które powinniśmy rozumieć jako parateksty tej kultury), mają zdecydowanie większy od autorów z pierwszej grupy wpływ na jej kształt. Po drugie, chodzi o ważną z epistemologicznego punktu widzenia próbę odpowiedzi na pytanie dotyczące lingwistycznych różnic i podobieństw między oboma obozami: czy mówiąc o kulturze gier komputerowych

i zarazem urefleksyjniając rudymen tarne dla tej kultury kategorii, wszyscy mamy na myśli to samo?

W trosce o spójność i (metodo)logiczny porządek niniejszej monografii uznałem, że w pierwszej kolejności pojawią się teksty, których przedmiotem są gry komputerowe *sensu stricto*, a więc teksty, dla których samo zjawisko gier komputerowych jest zarazem punktem wyjścia i dojścia. Jako kolejne, zgodnie ze stopniem ich ogólności, zostały spozycjonowane teksty, które dotyczą gier komputerowych *sensu largo*, a więc te, dla których gry komputerowe jako takie stanowią jedynie pretekst do poszukiwań tego, co jest wokół nich i co przesądza o ich kulturowej roli.

Monografię otwiera zatem tekst Marcina Chojnackiego „*Jak za dawnych dobrych lat*” – *demake a medium gier wideo*, który jest próbą rekapitulacji zjawiska, jakim są demake’i w kontekście takich praktyk jak: retrogaming, homebrew, downgrade, stanowiąc zarazem możliwą odpowiedź na pytanie dotyczące ich roli, miejsca, a także znaczenia oraz typologii w obszarze kultury gier komputerowych. Na temat machinimy, jej cech strukturalno-konstrukcyjnych, mocy sprawczej w kontekście praktyk fanowsko-społecznościowych, a przede wszystkim możliwości, jakie ta technika oferuje w związku w procesami filmowej konwergencji, pisze w swoim tekście *Mechaniczne kino grozy – jak nakręcić horror w grze?* Dominika Staszenko. O tym, co jest *Między immersją usytuowaną a podwójną świadomością: wizja gier i wirtualnej rzeczywistości w eXistenZ Davida Cronenberga*, pisze Marzena Falkowska, która rozważa semantyczne związki dotyczące kategorii realne/wirtualne, cielesne/duchowe, ludzkie/mechaniczne, zachęcając zarazem do namysłu nad istotą i celowością immersji w kontekście podwójnej świadomości (gracz jako osoba i jako awatar). O historyczne początki filmowych adaptacji gier, ale też o sensowność, celowość oraz opłacalność gradaptacji pyta Bartosz Murawski w swoim tekście *Gry w kinie. Filmowe próby adaptacji gier wideo*. Tekst redaktora niniejszego tomu to *Retoryczna teoria ideologii w kontekście studiów nad gramami wideo na przykładzie gry Until Dawn. Zachęta do refleksji*. Stanowi on z jednej strony zachętę do namysłu nad problemem ideologiczności gier komputerowych, z drugiej jest próbą spopularyzowania na gruncie ludologii i *game studies*

metody analitycznej. Relacja, jaka zachodzi między tożsamością i świadomością gracza a projektowanym lub kreowanym przez niego awatarem, jest przedmiotem rozdziału *Kultura awatarów – strategie gry i tożsamość* Marty Tymińskiej, która jednocześnie problematyzuje popularną na gruncie (nie tylko cyfrowych) gier kwestię związaną z procesem identyfikacji. Na temat iluzji sprawstwa w perspektywie samowrotnych komentarzy problematyzujących pozycję graczy względem gry oraz wrażenia ograniczonej sprawczości pisze w swoim tekście *Niekomfortowa perspektywa. O trudnych związkach graczy i gry* Marta M. Kania, dla której punktem odniesienia stały się niezależne gry (*The Stanley Parable, The Beginner's Guide*) Daveya Wredena. Tom kończy rozmowa z krytykiem i publicystą red. Michałem Walkiewiczem *Sztuka na zamówienie*. Rozmowa dotyczy problematyki gier komputerowych w związku z (nie tylko) artystycznymi ambicjami ich twórców.

Naturalnie zagadnienia, o których mowa w niniejszej publikacji, w żadnej mierze nie wyczerpują znaczenia pojęcia kultury gier komputerowych. Niedorzeczne byłoby również twierdzenie, że sformułowane przy okazji poszczególnych rozdziałów tezy, argumenty, sugestie czy uwagi w jakikolwiek sposób mogłyby być rozstrzygające w kontekście problemów, których dotyczą. Jednocześnie można i warto mieć nadzieję, że okażą się wartościowym głosem w dyskusji dotyczącej teorii i praktyki kultury gier komputerowych, głosem, który choć trochę pomoże zrozumieć to złożone i wielopiętrowe zjawisko.