

Radosław Bomba* 

Post-cyfrowość współczesnych polskich gier komputerowych

Zarys zagadnień

Streszczenie

Artykuł koncentruje się na zagadnieniu post-cyfrowości, ukazując je jako zjawisko kulturowe, które redefiniuje relacje między cyfrowością i analogowością oraz odwołuje się do zjawisk charakterystycznych dla wczesnego etapu rozwoju mediów i kultury gier cyfrowych. Celem tekstu jest zidentyfikowanie i przeanalizowanie strategii estetycznych oraz mechanizmów stosowanych we współczesnych polskich grach cyfrowych, które określić można jako post-cyfrowe. Badając tę tematykę autor koncentruje się na wybranych polskich tytułach (m.in. *Papetura*, *Darkwood*, *SuperHot*, *Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest*, *This War of Mine*, *Observer*, *Niezwyliczony*) i interpretuje je w świetle współczesnych teorii medioznawczych oraz kulturoznawczych. Gry te świadomie eksponują swoje technologiczne uwarunkowania i podejmują refleksję nad kondycją cyfrowej kultury, proponując jednocześnie alternatywne formy estetyki i zaangażowania gracza.

Słowa kluczowe: polskie gry cyfrowe, post-cyfrowa estetyka, post-cyfrowe gry, kultura post-cyfrowa, post-cyfrowość

* Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, e-mail: radoslaw.bomba@mail.umcs.pl,
<https://orcid.org/0000-0002-2388-107X>



© by the Author, licensee University of Lodz – Lodz University Press, Lodz, Poland. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license CC-BY-NC-ND 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

Post-Digitality in Contemporary Polish Video Games: An Outline of Issues

Abstract

The article focuses on the issue of post-digitality, presenting it as a cultural phenomenon that redefines the relationship between the digital and the analog, and refers to phenomena characteristic of the early stages of media and digital game culture development. The aim of the text is to identify and analyze aesthetic strategies and mechanisms used in contemporary Polish digital games that can be classified as post-digital. In exploring this topic, the author focuses on selected Polish titles (including *Papetura*, *Darkwood*, *SuperHot*, *Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest*, *This War of Mine*, *Observer*, *The Invincible*) and interprets them in light of contemporary media and cultural theories. These games consciously expose their technological constraints and reflect on the condition of digital culture, while proposing alternative forms of aesthetics and player engagement. The article applies qualitative research methods and an autoethnographic perspective, emphasizing the author's personal experiences as a player.

Keywords: Polish digital games, post-digital aesthetics, post-digital games, post-digital culture, post-digitality

Wstęp i metodologia

Tytułową problematykę tego artykułu przedstawiam w trzech częściach i podsumowaniu. Pierwsza część artykułu zatytułowana *Czym jest post-cyfrowość?* stara się scharakteryzować zjawisko post-cyfrowości i przybliżyć główne koncepcje teoretyczne związane z tym zagadnieniem. W drugiej części opisuję manifestacje post-cyfrowości we współczesnej kulturze gier komputerowych. Trzecia część tekstu skupia się na strategiach post-cyfrowych w polskich grach komputerowych. W podsumowaniu przedstawiam najważniejsze wnioski z moich analiz.

Zjawisko post-cyfrowości pojawia się obecnie, w mniejszym lub większym stopniu, w obrębie działań artystycznych, kulturze popularnej, modzie i innych współczesnych praktykach społecznych. Gry komputerowe nie są tu wyjątkiem. W swoich rozważaniach chciałbym przybliżyć ten fenomen na płaszczyźnie polskich gier komputerowych z ostatnich lat. Zasadniczym celem tego tekstu jest scharakteryzowanie głów-

nych zjawisk związanych z post-cyfrowością w świecie polskich gier, przeanalizowanie form estetycznych, jakie przyjmują i kulturowych implikacji, jakie się z nimi wiążą. Cel ten staram się osiągnąć bazując na własnych doświadczeniach z rozgrywki w gry, które w całości lub w części określić można jako wpisujące się w definicję post-cyfrowości.

Moje badania mają charakter jakościowy – analizuję szczegółowo wybrane przykłady gier, łącząc analizę ich treści i formy z refleksją autoetnograficzną. Tak jak antropolog kultury jako punkt wyjścia obieram własne doświadczenie wynikające z bezpośredniej obserwacji uczestniczącej, czyli rozgrywki w badane tytuły. Dlatego też moje analizy można częściowo wpisać w nurt autoetnografii (Adams, Holman Jones, Ellis, 2015, s. 1–20). Zgodnie z założeniami tej koncepcji staram się, aby moje refleksje i rozważania na temat tytułowego zjawiska miały osadzenie w szerszym kontekście współczesnych teorii (s. 1–2) głównie groźnawczych, medioznawczych i kulturoznawczych.

W tym miejscu warto dookreślić moje społeczno-kulturowe usytuowanie, które w oczywisty sposób wpływa na przeprowadzane analizy. Jestem czterdziestopięcioletnim, białym, heteroseksualnym mężczyzną z Polski. W tym sensie moje doświadczenia sytuują się dość mainstreamowo. Jednakże, jako badacz gier starałem się zawsze otwierać na nowe formy rozgrywki, gry eksperymentalne i niezależne, tytuły otwarte na problemy różnych grup społecznych i kulturowych, eksplorujące nowe formy estetyczne. Moje doświadczenie growe obejmuje także relatywnie długi okres historii gier komputerowych, platform i zmieniających się praktyk kulturowych. Dodatkowo, wpisuje się w nie specyfika historycznego okresu transformacji, początków kapitalizmu i demokracji w Polsce. Dorastałem w latach 90. XX wieku, a moim pierwszym komputerem był Commodore 64, kolejnym Amiga 500, pod koniec dekady pierwszy komputer IBM PC. Gry z tego okresu były jednymi z pierwszych z którymi miałem intensywny kontakt, co bez wątpienia ukształtowało moją wrażliwość i prawdopodobnie wpływa także do dziś na wybór określonych tematów badawczych i gier. Z jednej strony jestem badaczem, który starał się obserwować swoje doświadczenia i poddawać je naukowemu namysłowi, ale z drugiej graczem przeżywającym spontanicznie i emocjonalnie rozgrywkę. Chciałbym zaznaczyć, że mimo iż przyjmuję perspektywę autoetnograficzną, moje analizy zawierają zarówno interpretację zjawisk, jak i refleksyjny opis osobistych doświadczeń z rozgrywki – nie mają one postaci rozbudowanej narracji autobiograficznej, ale raczej koncentrują się na krytycznej interpretacji zjawisk post-cyfrowych przy wykorzystaniu tych doświadczeń, przedstawiając je także w szerszym kontekście teoretycznym.

Wspomniane uwarunkowania prawdopodobnie wpłynęły także na wybór gier do przedstawionej w tekście analizy. Starałem się zwrócić także uwagę na gry, które wyróżniły się w ostatnich latach, zyskały popularność i zostały dostrzeżone na polu szeroko rozumianej kultury polskiej. Dlatego też w moich analizach pojawiają się gry nagrodzone Paszportem Polityki w Kategorii Kultura Cyfrowa (*Observer* w 2018 roku,

Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest w 2020 roku, *Papetura* w 2021 roku) lub tytuły, które osiągnęły komercyjny sukces i popularność wśród graczy (*SuperHot*). W tym kontekście w moich analizach pojawia się także szeroko dyskutowana *This War of Mine* (11 bit studios, 2011), która jest pierwszą grą komputerową w polskiej historii, która stała się lekturą szkolną (gra znajduje się obecnie na liście lektur uzupełniających dla uczniów szkół średnich). Z drugiej jednak strony chciałem, aby swoją reprezentację wśród analizowanych przypadków miały także mniej popularne, a jednak w istotny sposób wyróżniające się swoją post-cyfrowością gry takie jak na przykład *Darkwood* (Acid Wizard Studio, 2017), czy *Niezwykły* (11 bit studios, 2023). Wybierając gry do swojej analizy, skoncentrowałem się głównie na tytułach: wykorzystujących artefakty analogowe, nawiązujących w swojej warstwie wizualnej do form analogowych lub za pomocą zjawisk intermedialnych odtwarzających media analogowe w rozgrywce lub estetyce gry, eksperymentujących z zakłóceniami i niedoskonałościami cyfrowego medium lub bezpośrednio odtwarzających estetykę gier retro zarówno na płaszczyźnie wizualnej, jak i rozgrywki. Moje analizy mają charakter studium przypadku.

Metodę autoetnografii uzupełnia propozycja teoretyczna grania na dystans autorstwa Soni Fizek (2022a). Koncepcja ta opisana w książce *Playing at a Distance. Borderlands of Video Game Aesthetic* proponuje nowe spojrzenie na estetyczną analizę gry. Estetyka gry w tym ujęciu rozumiana jest jako wynik splątania (ang. *ludic entanglement*) czynników ludzkich i nieludzkich takich jak gracz, kod programu, sprzęt oraz infrastruktura technologiczna (s. XVII). Perspektywa ta zwraca szczególną uwagę na fakt, że estetyka gry rodzi się nie tylko na linii gra-gracz, ale obejmuje także współdziałanie innych czynników, takich jak specyfika algorytmu, kodów kulturowych, interfejsu, odbiorcy, a nawet fizycznych aspektów platformy. Rozgrywka jest w tym ujęciu wydarzeniem reprezentującym wielorakość różnych agencji i procesów (s. 3). Dlatego też warto podkreślić, że w swoich rozważaniach skupiam się na aspektach post-cyfrowych, ale moje podejście nieuchronnie naznaczone jest moimi partykularnymi doświadczeniami, działaniem algorytmów, afektami, które przeżywałem w trakcie rozgrywki, specyfiką platform, na których grałem. Dlatego czytając moje analizy, należy brać te wszystkie czynniki pod uwagę i widzieć w nich pewną formę „splątanych” wydarzeń medialnych. Jednocześnie, takie ujęcie nie rości sobie prawa do uniwersalnej prawdy i dopuszcza inne formy opisu wynikające z innych doświadczeń i „splątań” ludzkich i nieludzkich czynników.

Czym jest post-cyfrowość?

Współczesny krajobraz medialny ulega na naszych oczach głębokim transformacjom. Można pokusić się o stwierdzenie, że ekosystem mediów został wręcz skolonizowany przez technologie cyfrowe i algorytmy, które zaczęły stanowić punkt odniesienia nawet dla dobrze już oswojonych, tradycyjnych form medialnych.

Dlaczego więc w świecie zdominowanym przez media cyfrowe pojawia się idea post-cyfrowości? Termin ten nie proponuje radykalnego zerwania z cyfrowością. Jest to stan, który:

[...] nie opisuje epoki, która nie jest już formowana przez obecność technologii obliczeniowych. Wręcz przeciwnie, zainteresowana jest podkreślaniem faktu, że „cyfrowa rewolucja” już się dokonała i przez ostatnie innowacje w dobie systemów autonomicznych, wszechobecných obliczeń, sieci i chmury, cyfrowość jest jeszcze bardziej osadzona w nas i w środowisku (Contreras-Koterbay, Mirocha, 2016, s. 39–40).

Scott Contreras-Koterbay i Łukasz Mirocha podkreślają wyraźnie, że terminu post-cyfrowość nie należy rozumieć jako odejścia od cyfrowości lub radykalnego z nią zerwania. Ich perspektywa wskazuje, że technologie cyfrowe zdominowały praktycznie wszystkie sfery życia człowieka, stopiły się niemal w jedno z praktykami społecznymi, kulturą i ekonomią. Dlatego też w post-cyfrowym świecie niemożliwym wydaje się znalezienie takiej sfery życia człowieka, która nie byłaby zapośredniczona przez szeroko pojęte technologie cyfrowe. Życie codzienne jest dzisiaj życiem mediatyzowanym i opartym na systemach obliczeniowych (Berry, Dieter, 2015, s. 1). Ostatni rozdział postępującej digitalizacji wydają się dzisiaj pisać algorytmy generatywnej sztucznej inteligencji (ChatGTP, Cloude, MidJourney i inne), które coraz intensywniej kolonizują obszary, które wcześniej wydawały się być zarezerwowane wyłącznie dla człowieka i były związane z szeroko pojętą sferą działań kreatywnych (na przykład tworzenie obrazów, tekstów, filmów, muzyki).

Wraz z totalną cyfryzacją ludzie żyjący w technicznie zaawansowanych społeczeństwach zaczynają dostrzegać też problemy i niebezpieczeństwa, takie jak: manipulacja za pomocą deep fake, rozpowszechnienie postprawdy, inwigilacja, wykorzystanie nowych technologii przez oszustów, kradzież tożsamości, fonohlizm, FOMO i inne. Rewolucja cyfrowa przestaje być już rewolucją, a staje się mainstreamem, ztraca swój potencjał wywrotowy. W tym sensie post-cyfrowość można postrzegać jako krytyczną kontynuację tendencji cyfrowych. Robert Pepperell i Michael Put w swojej pracy *The postdigital membran* (2000) zauważają, że post-cyfrowość określa obecny stan technologii, który odrzuca binarne podejście i jasny podział na to co cyfrowe i analogowe, zwracając uwagę na potrzebę wypracowania nowych modeli konceptualnych umożliwiających zrozumienie i opisanie ciągłości pomiędzy sztuką, obliczeniami komputerowymi, filozofią i nauką (s. 2). Dla lepszego rozumienia obecnego stanu kultury określanego jako post-cyfrowy, badacze proponują zastosowanie metafory membrany, rozumianej w sensie biologicznym:

Metafora, której używamy w tej książce, to błona biologiczna, powłoka nawilżająca, która nadaje kształt złożonym zjawiskom (takim jak wyobraźnia, technologia

i pożądanie), jednocześnie zapewniając ciągłość między nimi. Siłą metafory membrany jest jej podwójna i sprzeczna funkcja: niczym przezroczysta ściana łączy i dzieli (s. 2).

Na ten niejednoznaczny status post-cyfrowości zwraca również uwagę w swoich rozważaniach Florian Cramer. Badacz w artykule o znamienym tytule „What is ‘Post-digital’?” (2014) stara się wskazać główne cechy post-cyfrowości. Autor zauważa, że najprostsze znaczenie terminu post-cyfrowość odnosi się do estetyki medialnej, która stoi w opozycji do propagowanego przez techno optymistów cyfrowego dyskursu high-tech z jego nieskazitelnością i bezbłędnością (s. 14). Jednocześnie Cramer określa post-cyfrowość jako nowe spojrzenie na tak zwane stare media oraz praktykę, która ma w sobie potencjał wyrotowy i problematyzuje relacje analogowości i cyfrowości (s. 18). Badacz stara się także przybliżyć znaczenie terminu post-cyfrowość sytuując go w kontekście innych powszechnie używanych terminów z przedrostkiem „post-”. Zauważa on, że pojęcie to możemy rozumieć podobnie jak postkolonializm czy postfeminizm. Terminy te nie konotują absolutnego końca kolonializmu czy walki o prawa kobiet, zwracają jednak naszą uwagę na przeobrażenia tych zjawisk i nowe formy ich funkcjonowania (s. 13). Według Cramera zjawisko post-cyfrowości można łączyć z takimi fenomenami, jak: hybrydyzacja „starych” i „nowych” mediów, moda na retro media, zmiana roli mediów analogowych w kontekście cyfrowości, ukazanie skomplikowanych relacji pomiędzy cyfrowym i analogowym, odrodzenie etosu DIY (s. 18–20). Istotną kwestią jest także zakorzenienie cyfrowości w analogowych procesach. Pomimo faktu, że większość obliczeń wykonywanych przez komputer ma charakter operacji na zerach i jedynkach, to dokonują się one dzięki analogowemu zjawisku prądu (s. 20). Dodatkowo człowiek, wchodząc w interakcje z urządzeniem cyfrowym, wciąż przyswaja efekty jego działań w sposób analogowy: wizualny, dźwiękowy i haptyczny (szerzej o sensualnych aspektach percepcji zob. Verbeek, 2005, s. 125, 210–212).

Pewne elementy teorii post-cyfrowości możemy zaobserwować już wcześniej w koncepcji konwergencji mediów Henrego Jenkinsa (Jenkins, 2007) i teorii remediacji Jay Davida Boltera i Richarda Grusina (Bolter, Grusin, 2000). W przypadku pierwszej z wymienionych teorii należy podkreślić jednak, że w analizach Jenkinsa zasadniczy nacisk nie jest położony na refleksyjne podejście do relacji analogowości i cyfrowości, a raczej na kwestie kultury uczestnictwa (Jenkins, 2007, s. 9–10), aktywnego odbioru (s. 29–59) i transmedialności (s. 93–129). Kluczowe dla post-cyfrowości natomiast jest ciągle przetwarzanie i problematyzowanie relacji między analogowością i cyfrowością oraz pomiędzy „starymi” i „nowymi” mediami. W przypadku kultury konwergencji istotniejsze wydają się cyrkulacje różnych treści pomiędzy formatami medialnymi.

Inaczej wygląda ta kwestia w perspektywie teorii remediacji Boltera i Grusiana. W swojej klasycznej pracy *Remediation. Understanding New Media* (2000) autorzy zauważają, że oprócz form mediacji zapewniających bezpośredni kontakt z treścią,

istnieją także formy mediacji treści kładące nacisk na eksponowanie samego procesu mediacji (s. 9). Tą drugą postać badacze określają mianem hipermediacji, czyli stylem, w którym medium eksponuje swoje specyficzne cechy, nie tworzy wrażenia niezapośredniczonego przekazu, a odbiorca doświadcza obecności medium na przykład poprzez eksponowanie zakłóceń, szumów, czy glitchy. Hipermediacja, jak zauważa Michał Żmuda, wiąże się również z fascynacją procesami zapośredniczenia, zmusza odbiorców do dostrzeżenia obecności medialnego aparatu i czerpania z tego faktu estetycznej przyjemności (2021, s. 37). Myślę, że tak pojmowana hipermediacja może być podstawą niektórych form post-cyfrowości, w których w medium cyfrowym eksponuje się i uwypukla aspekty analogowe lub przywołuje doświadczenia starszych mediów. Dobrze oddają to słowa Pawła Frelika, który zauważa, że przyjemność czerpana z gier jest: „przede wszystkim estetyczna i afektywna, ale również, używając terminu Gerarda Genette’a, hipertekstualna – wynikając z dialogu z innymi, wcześniejszymi tekstami, zarówno wizualnymi jak i werbalnymi” (2021, s. 69–70).

Holger Lound badając post-cyfrowość w odniesieniu do współczesnych teledysków zauważył, że wyodrębniają się w nich cztery zasadnicze strategie (2017). Są to:

1. Neo-analogowość jako forma antycyfrowości (powrót do analogowej materialności);
2. Symulacja analogowości przez mechanizmy cyfrowe;
3. Ręcznie wykonane cyfrowe hybrydy;
4. Hipercyfrowość – estetyczny zabieg, który podkreśla materialność i ograniczenia cyfrowych narzędzi, zamiast kreowanej w mediach cyfrowych iluzji „bezsztwowego” niezapośredniczonego przekazu (2017).

Strategie te są również obecne we współczesnych grach komputerowych. Niemniej jednak, specyfika medium wymusza uzupełnienie rozważań o dodatkową kategorię. Zgodnie z koncepcją Iana Bogosta, gra komputerowa to głównie procedury egzekwowane przez algorytmy programu (2007). Ukazuje to kolejną płaszczyznę działań i strategii post-cyfrowych, jakie mają w swoim warsztacie twórcy gier. Jest nią możliwość symulacji, dokładnego odtwarzania zasad gatunków, reguł, mechanik gier, często tych, które mają już charakter klasyczny. Twórcy gier komputerowych mogą łączyć te elementy na różne sposoby ze sobą, i z nowymi możliwościami, jakie oferują współczesne technologie cyfrowe. Dlatego też w dalszych badaniach posłużę się także kategorią głębokiego remiksu sformułowaną przez Lwa Manovicha. Badacz ten zauważa, że często możliwość dokładnego symulowania różnych porządków starych mediów we współczesnych mediach cyfrowych sprawia, że:

rezultatem tej hybrydyzacji nie jest po prostu mechaniczna suma wcześniej istniejących części, ale nowy gatunek. Dotyczy to zarówno języka wizualnego danego projektu, jak i samej obsługi. Kiedy stara operacja jest zintegrowana z ogólnym środowiskiem

produkcyjnym, często zaczyna funkcjonować w nowy sposób [...] remiksowanie mediów nie polega po prostu na dodawaniu treści różnych mediów lub dodawaniu ich technik i języków” (2007, s. 17).

Warto zaznaczyć na koniec tej części tekstu, że post-cyfrowość jest zjawiskiem, które już na dobre zadomowiło się także w sztuce współczesnej. Mam tu na myśli zarówno tradycyjne jej odmiany, jak malarstwo czy rzeźba, jaki i prace artystów związanych ze współczesnymi mediami¹ (zob. Wójtowicz, 2016 lub Bobrowski, Bomba, 2021).

Post-cyfrowość w kulturze współczesnych gier wideo

Gry cyfrowe ze względu na swój intermedialny charakter są medium, w którym problematyka post-cyfrowości uwidacznia się na kilku płaszczyznach. Pierwszą z nich jest płaszczyzna samego sprzętu (ang. *hardware*), w obrębie której często dochodzi do eksperymentów i świadomego zestawiania analogowości i cyfrowości. Jednym z przykładów tej tendencji może być projekt *Nintendo Labo*², który jest swego rodzaju rozszerzeniem konsoli Nintendo Switch. Stanowi go zestawienie kartonowych modeli, z których możemy tworzyć różne projekty, takie jak zdalnie sterowany samochódzik, wędkę z kołowrotkiem, czy grające pianino. Nieodłącznym elementem i sercem wszystkich kartonowych projektów jest konsola Nintendo Switch, która dodaje interaktywne elementy do kreacji.

Podobną formę zderzenia cyfrowości i analogowości widać w projekcie *Lego Super Mario*³. Zestawy klocków Lego inspirowane są kultową grą Nintendo i pozwalają na budowanie własnych poziomów gry, po których gracz/konstruktor może poruszać się za pomocą figurki Mario. Zabawa jednak nie jest tylko prostym odwzorowaniem elementów gry w zbudowanej z Lego makiecie. Figurka Super Mario, jak również mechaniczne elementy interaktywne zestawu, połączone są ze specjalną aplikacją, którą gracz instaluje na swoim smartfonie. Dzięki temu, wszystkie działania i atrybuty figurki (takie jak życia i punkty) na analogowej planszy zbudowanej z klocków są rejestrowane w systemie gry.

Eksperymenty post-cyfrowe nie tylko wpływają na rozszerzanie funkcji urządzeń cyfrowych przez różne formy konwergencji z praktykami analogowymi. Czasami może to przybierać kształt bezpośredniej implementacji analogowych form do samej

¹ Przywołać tu można takich artystów jak: Paolo Pisko, Seppe De Meyere, Hsu-Tung Han, czy Paul Kaptein. W Polsce problematyka ta widoczna jest w projektach grupy PanKraetor lub filmach artysty nowych mediów Wiktora Striborga z serii „Kraina grzybów”.

² Strona główna projektu *Nintendo Labo*: <https://www.nintendo.pl/switch-nintendo-labo-varieity-kit/> (data dostępu: 30.10.2024).

³ Strona główna projektu *Lego Super Mario*: <https://www.lego.com/pl-pl/themes/super-mario> (data dostępu: 30.10.2024).

konstrukcji urządzenia. Jednym z takich projektów jest przenośna konsola Play Date⁴. Urządzenie to oprócz zwykłych elementów charakterystycznych dla tego typu sprzętu zostało wyposażone w korbkę, która przypomina znany w wędkarstwie kołowrotek. Korbka nie jest tylko ozdobą, a integralną funkcją interfejsu. Pełni ona rolę kontrolera za pomocą, którego gracz może dokonywać wyborów gier z proponowanej oferty oraz, w niektórych grach, umożliwia ona sterowanie postaciami.

Zgodnie z opisanymi powyżej cechami post-cyfrowości określonymi przez Cramera (2006), przejawia się ona także w eksperymentach z mediami, które określić można jako retro. W przypadku płaszczyzny sprzętowej gier są to różnego rodzaju reedycje klasycznych urządzeń, na przykład: nowe wydania konsoli Atari 2600 VCS, komputera Commodore 64, Amiga 500, czy Nintendo NES. Warto zaznaczyć, że w ostatnich latach zaczęły pojawiać się także współczesne gry na te klasyczne urządzenia. Można tu wymienić takie tytuły, jak *Federation: Underwater* (2021) wydaną niedawno na platformę ZX Spectrum, *Snow Force* (2021) na Commodore 64 (Kluska, 2021; 2022).

Podobną tendencję do wplatania elementów retro nawiązujących do klasycznych form medialnych i wykorzystywanie intermedialności zaobserwować można we współczesnych grach na płaszczyźnie rozgrywki. Dobrze obrazuje to wydana w 2018 roku przez japońskie studio 3909 gra *Return of the Obra Dinn* (3909 LLC., 2018). Autor i projektant gry Lucas Pope stworzył grę, której akcja rozgrywa się w 1807 roku na statku wschodnioindyjskiej kampanii handlowej. Oprócz samej rozgrywki łączącej elementy gry logicznej i przygodówki, post-cyfrowość manifestuje się w elementach wizualnych. Pope wybrał bowiem 1-bitową estetykę znaną z wczesnych produkcji growych, stworzonych w połowie lat 80. XX wieku na takie platformy jak komputer Macintosh.

Bardzo często post-cyfrowość rozgrywki manifestuje się w połączeniu stylu wizualnego i efektów dźwiękowych. Takie intermedialne połączenie zauważyć można w grze *Ape Out* (Devolver Digital, 2019). Jest ona prostą grą zręcznościową, w której gracz wciela się w goryla, który próbuje uciec z laboratorium, w którym został uwięziony. Post-cyfrowość tej rozgrywki wydaje się manifestować w dwóch aspektach. Z jednej strony jest to perspektywa gry i efekty graficzne. Całość rozgrywki obserwujemy w widoku z góry. Sama grafika jest uproszczona i jaskrawa. Podczas walki z oponentami każde trafienie gracza przez przeciwnika lub każdy wyeliminowany przeciwnik krwawią, zostawiając barwne plamy na planszy. Efekt ten, w połączeniu z uproszczoną grafiką i kolorystyką, sprawia, że plansza, na której toczy się rozgrywka, zamienia się w abstrakcyjny obraz pełen różnokolorowych, abstrakcyjnych plam. Drugim aspektem post-cyfrowym jest podkład muzyczny gry, który opiera się na klasycznych, bardzo dynamicznych utworach jazzowych.

Nieco inaczej post-cyfrowość przejawia się w grach takich jak *Hotline Miami* część I i II (Devolver Digital, 2012, 2015). Gry te bezpośrednio nawiązują do 8-bitowej

⁴ Strona główna projektu PlayDate: <https://play.date/> (data dostępu: 30.10.2024).

estetyki rozgrywki, która może przywodzić na myśl gry znane z takich platform jak Commodore 64 czy Atari 65 XL/XE. Prosta zręcznościowa gra dopełniona jest także przez efekty dźwiękowe i muzykę wzorowaną na grach z lat 80. XX wieku.

Strategie post-cyfrowe w polskich grach komputerowych

Podział na taktyki i strategie w swoich badaniach wykorzystał między innymi Michael de Certeau w klasycznej pracy *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania* (2008). Strategie rozumiał on jako pewien porządek narzucony przez określony podmiot, który ustala stosunki władzy. Natomiast taktyki postrzegał jako zróżnicowane, oddolne sposoby obchodzenia tego porządku (s. 35–39). W tym artykule strategie reprezentują projektanci gier, którzy implementują w swoich projektach określone estetyki, reguły i zasady. W tym sensie post-cyfrowość jest elementem określonych wartości i poszukiwań estetycznych, reprezentowanych przez daną grupę twórców gier.

W tej części tekstu chciałbym poddać analizie wybrane tytuły z polskiego rynku, które, w mojej opinii, dobrze ilustrują to zagadnienie. Warto tu zaznaczyć, że wybrane przeze mnie gry komputerowe, ze względu na swoje cechy estetyczne i zastosowane rozwiązania, mogą być interpretowane jako gry awangardowe. Według Aleksandry Prokopek, gry awangardowe poprzez wdrożenie licznych formalnych eksperymentów stoją w opozycji do gier głównego nurtu (Prokopek, 2022, s. 570–584). Ich zasadniczym celem staje się proklamowanie niekonwencjonalnych sposobów grania. Osiągają to za pomocą szeregu działań m.in.: przełamują płynność rozgrywki, przerywają poczucie immersji, poddają w wątpliwość utarte sposoby interpretacji rozgrywki (s. 578–581). Takie działania mają uświadamiać graczom istnienie utartych i spetryfikowanych kodów kulturowych obowiązujących w głównym nurcie i przez ukazania nowych estetyk uświadamiających problemy społeczności wykluczonych z głównego nurtu (s. 582).

Rozważania na temat post-cyfrowości w polskich grach chciałbym rozpocząć od Papetrury autorstwa Tomasz Ostafina. Rozgrywka w *Papeturze* ma surrealistyczny charakter i wpisuje się w gatunek gier logiczno-przygodowych. W grze poruszamy się w dziwnym, papierowym świecie, pokonując kolejne problemy i wchodząc w interakcje z mieszkańcami tego fantastycznego uniwersum. Tomasz Ostafin większość lokacji gry wykonał z papieru, który przetwarzał z wykorzystaniem mediów cyfrowych (dygitalizując papierowe modele i makiety). W materiale wideo dokumentującym powstawanie gry możemy zobaczyć jak autor, na bazie wcześniej zaprojektowanych grafik 3D, wycina obiekty, tworzy z nich papierowe makiety poziomów, następnie dodaje do nich analogowe instalacje elektryczne, a potem powtórnie je dygitalizuje i włącza w projekt gry (Petums 2019). W tych płynnych przejściach cyfrowych modeli w analogowe i z powrotem w cyfrowe, dostrzegam swego rodzaju niestabilność form post-cyfrowych kreowanych przez autora.

W działaniach tych moją uwagę przykuło także napięcie pomiędzy materialną namacalnością i dematerializacją gry. Powszechnie twory cyfrowe (gry, media), parafrazując Nicholasa Negroponte, uważamy za niematerialne bity, a nie fizyczne atomy (1997). W *Papeturze* relacja ta zostaje sproblematyzowana, gdyż zasadniczą część gry stanowią istniejące fizycznie artefakty i modele tekturowe, które jednak zostały wcześniej zaprojektowane w cyfrowym programie. Cyfrowość zyskuje w ten sposób swego rodzaju materialną namacalność. Z drugiej strony, sytuację tę można postrzegać jako próbę wyeksponowania przez autora jej aspektów analogowych. Gry cyfrowe opierają się przecież na ilustracjach, obrazkach poglądowych, papierowych mapach poziomów nakreślonych ołówkiem na spotkaniu projektantów, notatkach, wydrukach scenariuszy, setkach godzin rozmów, concept artach, które mają często formę stricte analogową.

Grę *Papetura* w moim odczuciu, można również określić jako ręcznie robioną cyfrowość (ang. *hand made digital*). Według mnie, wprowadza ona do kultury cyfrowej aspekty znane wcześniej z tych obszarów sztuki, które w dużej mierze opierały się na rzemiośle. Dodatkowo, w grze tej zauważyłem głęboką sieć relacji intertekstualnych, odniesień do starszych wytworów medialnych, takich jak animacja wycinankowa Terrego Giliama, czy lalkowa, która kojarzy mi się z twórczością Jana Švankmajera i Tima Burtona.

Zróznicowane strategie post-cyfrowe wyeksponowane są także w grze *Super Hot* (Super Hot Team, 2016). Gra ta jest swego rodzaju wariacją na temat gatunku pierwszoosobowych strzelanek (ang. *First Person Shooter, FPS*). Nie jest jednak kopią popularnych strzelanek, ale oferuje graczowi oryginalny system rozgrywki, w którym istotną rolę odgrywa kategoria czasu. Otóż czas w grze płynie tylko w momentach, w których gracz porusza się, co sprawia, że rozgrywka ma charakter bardziej taktyczny.

To, co jednak w moim odczuciu wyróżnia tę grę pod kątem post-cyfrowości, to specyficzna anty-nowo medialna estetyka. Przywoływany już Cramer zauważył, że od lat 90. XX wieku, dyskurs na temat nowych mediów przedstawiał je jako media jakościowo lepsze, pozbawione skaz i zakłóceń (2014, s. 17). W *Super Hot* ta swego rodzaju ideologia nowych mediów zostaje zakwestionowana. W tym kontekście zwrócił moją uwagę fakt braku tekstur nałożonych na modele. W modelowaniu 3D i w większości gier wideo obiekty mają tekstury w formie stylizowanych płaszczyzn graficznych (np. tekstury PBR lub tekstury generowane proceduralnie), materiałów mniej lub bardziej realistycznie naśladujących faktury fizycznych obiektów (materiał tekstylny, mur, metal, drewno, szkło). Często ma to tworzyć iluzję niemalże filmowej rzeczywistości. W *Super Hot* twórcy świadomie rezygnują z takich elementów. Zarówno lokalizacje, jak i obiekty, które spotkałem w grze, są po prostu białe, pozbawione symulujących fizyczne materiały tekstur. Drugim elementem, który mnie zainteresował, to mało szczegółowa grafika 3D typu low poly. Postacie w grach nie imitują realistycznych figur ludzkich. Przeciwnie, przywodzą na myśl humanoidalne postacie stworzone z ostrych kątów i figur geometrycznych. Dodatkowo, abstrakcyjny charakter nadaje

im kolor czerwony, który wyraźnie wyodrębnia je z białego tła rozgrywki. Całość dopełnia efekt eliminacji przeciwników, którzy po trafieniu przez gracza rozpadają się w chmurę szklanych okruchów. Wszystkie te zabiegi artystyczne sprawiają, że podczas rozgrywki towarzyszyło mi wrażenie obcowania z niedokończonym wytworem, który świadomie mocno odbiega od wyidealizowanej, wysokojakościowej estetyki nowych mediów. Mattia Thibault zauważa, że takie podejście paradoksalnie może tylko pogłębiać immersyjność i zaangażowanie w świat gry (2016). W grach stawiających na hiperrealizm bardzo łatwo zaburzyć immersję (wystarczy chociażby zły kąt padania światła, albo układ cieni). Gry o mniej realistycznej konwencji wydają się w tym sensie bardziej wiarygodne dla graczy, gdyż nawet nie próbują porównywać się do rzeczywistości. Tym samym, im mniej realizmu, tym więcej wiarygodności, która może pogłębić immersję (s. 10). Przypadek *Super Hot* dobrze wpisuje się w tę zasadę, o czym może świadczyć duża popularność wersji VR gry.

W podobnym tonie odczytywać można liczne glitche stanowiące nieodłączny element rozgrywki i przerywniki filmowe, które łączą narracyjnie poszczególne etapy gry. Ekran często miga, pojawiają się pionowe pasy, albo rozpad obrazu na białe czarne piksele. W połączeniu z przedstawionymi efektami kreuje to tak zwaną brudną post-cyfrowość, czyli estetykę, która świadomie eksploruje zakłócenia i niedoskonałości cyfrowego medium (Lund, 2017). W tym kontekście warto przywołać rozważania nad estetyką gier wideo. Badacz tej tematyki Marcin M. Chojnacki zauważa:

Zamykając wątek estetyki usterki, chciałbym jeszcze poruszyć temat projektów czyniących zeń swój główny atut, zachęcając użytkowników do zabawy z teoretycznie „popsutą” grą. [...] Błąd zamiast niechcianego przypadku, odgrywa rolę głównego elementu stylistyki czy mechaniki, determinując sposób nawigowania wewnątrz wirtualnego świata, który niejako rozpada się na oczach grającego (2022, s. 23).

Duża część *Super Hot* wpisuje się dokładnie w ten rodzaj estetyki, oferując odczucie niedokończonej, momentami zglichowanej gry.

W *Super Hot* zauważyć można także retro futurystyczny (Guffey, 2015), czyli wizję przyszłości specyficzne dla określonych epok z przeszłości. Gra przenosi nas w ultra nowoczesną rzeczywistość, w której zmagamy się ze sztuczną inteligencją. Zauważyłem jednak, że glitche oraz elementy interfejsu wzorowane są na komputerach znanych z lat 90. XX wieku. Postać, w którą wciela się gracz, korzysta z programu przypominającego Norton Commander (nakładkę na system Ms Dos ułatwiającą obsługę komputera). Ekran pomiędzy etapami gry wzorowane są na ekranach wczytywania rozgrywki, które przypominały ekrany z 8-bitowych gier na Commodore 64 znane mi z lat 90. XX wieku. Całość wrażenia dopełniały obrazki w kodzie ASCII.

To, co przykuło moją uwagę w glitchach *Super Hot* to dwoisty status obrazów cyfrowych, który się w nich wyraźnie zaznacza. Często obraz gry jest zakłócany przez uka-

zujące się cyfry, figury geometryczne, czy elementy kodu ASCII, które pojawiają się w tej samej przestrzeni co przestrzeń rozgrywki. Sytuacja taka kreuje wrażenie wglądu w aktualny stan pracy algorytmu gry, zazwyczaj ukrytego przed oczami gracza. W tym kontekście badaczka gier Sonia Fizek określa takie obrazy jako operacyjne: „Obrazy cyfrowe nie reprezentują już ani nie oznaczają, a zatem nie można ich umieszczać w opozycji do mechaniki gry lub jej zasad. Gry wideo są odtwarzane i wyświetlane. Ich operacje są często przedstawiane wizualnie, a ich obrazy mają charakter operacyjny” (2022b). Groznawczyni zwraca w ten sposób uwagę na fakt, że obrazy gier mają szczególny charakter i nie da się ich postrzegać tylko przez pryzmat reprezentacji wizualnych, a bardziej adekwatnym określeniem byłby tu algorytmiczny spektakl (2022b).

Myślę, że działania te również można postrzegać jako strategię awangardową, która przełamuje utarte przyzwyczajenia gracza. Badaczka gier awangardowych Aleksandra Prokopek zauważa, że strategia taka może przebierać formę świadomego przełamывania flow, czyli odczucia płynności gry i immersji użytkownika (2022, s. 578). Gry wysokobudżetowe jako zasadniczy cel stawiają sobie tworzenie gier spójnych, pozbawionych zakłóceń, co sprzyja powtarzalnym i przewidywalnym schematom rozgrywki. Według groznawczyni, w opozycji do mainstreamu, gry awangardowe zaburzają stan zaangażowania gracza w grę (flow) i starają się zdywersyfikować rozgrywkę (s. 578–580). W *Super Hot* zauważyłem także elementy strategii opartej na niekompletności dzieła i wywoływaniu efektu szoku. W moim odczuciu, zaprojektowana w ten sposób gra przestaje być przewidywalną, spójną i dopracowaną całością, zmuszając gracza do namysłu nad elementami rozgrywki (s. 580).

W *Super Hot* zauważyłem także zabiegi oparte na autorefleksyjnej tematyzacji cyfrowości. Główny przeciwnik, będący swego rodzaju systemem AI, co jakiś czas atakuje gracza, wyświetlając na całym ekranie hasła w stylu: „Your mind is a software”. W tendencję tę wpisuje się także meta poziom rozgrywki. Szczególnie motyw tworzący oś fabularną, który bazuje na tym, że w grze wcielamy się w postać gracza, który zaczyna grać w grę *Super Hot*, która w pewnym momencie niebezpiecznie splata się z jego prawdziwym życiem. Gramy w grę, w której nasz bohater gra w grę.

Po inne post-cyfrowe strategie sięga gra *Darkwood* (Acid Wizard Studio, 2017). W warstwie fabularnej gra luźno nawiązuje do twórczości H.P. Lovecrafta. Gracz zostaje przeniesiony do tajemniczego lasu, w którym rządzą niezrozumiałe prawa i dziwne istoty. Mimo atmosfery horroru, gra posługuje się bardzo ascetycznymi środkami. Tytuł ma prostą grafikę, elementy interfejsu głównego menu wypełnione są rozpikselowanymi ikonami, przywołując na myśl gry z 16-bitowych komputerów z lat 90. XX wieku. Gracz steruje swoją postacią, widząc rozgrywkę z góry. Dodatkowo, precyzyjnie widać jedynie to, co jest oświetlone przez niesione przez postać gracza źródło światła (pochoźnię, czy latarkę).

Myślę, że *Darkwood* można postrzegać w kategoriach renesansu popularnego podgatunku cRPG określanego jako roguelike (Garda, 2016, s. 159–167). Gry te, których

największa popularność przypadała na przełom lat 80. i 90., charakteryzowały się bardzo wysokim poziomem trudności, losowo generowanymi mapami, prostą grafiką i częstą śmiercią postaci kierowanej przez gracza (s. 162–163). W moim odczuciu, w wypadku *Darkwood* mamy do czynienia z nowym wcieleniem gatunku, określanym przez Marię Gardę jako neoroguelike (s. 172–176). Według badaczki:

Neorogue jest świadomie retro, co często pojawia się na poziomie deklaracji autorów, podczas gdy *Rogue* był grą współczesną i nawiązywał do innych utworów współczesnych [...] w neorogue – zachowane są dominanty formalne rogue-ike, ale zachodzi również postmodernistyczna hybrydyzacja gatunków [...]. Procesy te nie zachodzą tylko na poziomie ludycznym, ale także tematycznym i funkcjonalnym (s. 172–173).

Dlatego też grę *Darkwood* odebrałem jako swego rodzaju grę nostalgiczną. Podobnie, jak opisany przez Frederica Jamesona film nostalgiczny (1998, s. 190–213), gra ta przeniosła mnie do wyobrażonej przeszłości, przywołując doświadczenia znane z czasów mojej młodości. Tak jak film nostalgiczny, gra tego typu „nie przywraca obrazu minionego czasu w jego żywym całokształcie; raczej przywraca nastrój i kształt specyficznych obiektów artystycznych dawnego okresu (seriali), usiłuje na nowo przywołać nastrój przeszłości skojarzony z tymi przedmiotami” (s. 199). W kontekście opisanych gier, tymi „przedmiotami” będą elementy interfejsu gry, zasady przeniesione ze starych gier, grafika lub elementy dawnych systemów operacyjnych odtworzonych jako integralna część menu rozgrywki. Potwierdza to badacz współczesnych gier niezależnych Mattia Thibault, zauważając, że elementy retro gry, poprzez swoje mechanizmy zaimplementowane w rozgrywce i wspólnie z jej estetyką, tworzą iluzję zawieszenia upływu czasu i przeniesienia gracza „do starych dobrych czasów” (2016). W tym ujęciu, elementy post-cyfrowe w grach:

proponują retorykę autentycznych doświadczeń w odróżnieniu od „dekadenckiej i skorpupowanej” współczesnej sceny gier AAA [...] retoryka ta bazuje na osobistej nostalgii, tęsknoty za czymś, co było doświadczane w pierwszej osobie lub jest wciąż wystarczająco blisko w czasie, aby być percypowane jako coś w jakiś sposób intymnego (s. 6).

Oprócz zaproponowanego przez Jamesona i Thibaulta postrzegania nostalgii, którą można określić jako nostalgię refleksyjną (Boym, 2001, s. 49–56), zauważam tu jednak dodatkową możliwość rozumienia post-cyfrowości jako narzędzia kreującego fenomeny nostalgii fantomowej. Ten rodzaj nostalgii nie bazuje na wspomnieniach i faktycznych doświadczeniach jednostki, można go zdefiniować jako odczucie nostalgii za czasami, miejscami czy doświadczeniami, których dana jednostka nigdy osobiście nie przeżyła. Odczucie nostalgii staje się w tym sensie pewną projekcją, tęsknotą za czymś, co ma charakter wyobrażeniowego konstruktu (Samborski, 2022). O ile część graczy

grając w grę *Darkwood* może, tak jak ja, wspominać swoje pierwsze, autentyczne doświadczenie gier typu rogue w które grało w młodości lub w dzieciństwie w latach 80. i 90. XX wieku, wielu młodszych graczy nie ma takiej możliwości, gdyż urodziło się dużo później. W naturalny sposób nie mają wspomnień z tych lat. Niemniej jednak, możliwość kompleksowego przeniesienia do gier współczesnych interfejsów, mechanik i estetyk znanych z lat wcześniejszych w formie głębokiego remiksu (Manovich, 2007), może budować w świadomości graczy przeświadczenie, że autentycznie doświadczają wrażeń z dawno mienionej historii gier. Może to efektywnie wzmacniać poczucie nostalgii fantomowej. W tym sensie gra może działać tak jak serial *Stranger Things*, który zaczął stymulować wśród żyjących dziś młodych ludzi tęsknotę za latami 80. XX wieku. Nostalgia fantomowa była w tym kontekście tak silna, że wpłynęła na nieoczekiwane ożywienie zjawisk kulturowych z tego okresu – popularność gry RPG *Dungeons and Dragons* (Laroche-Joubert, 2023), w którą grali bohaterowie serialu oraz twórczość artystów z tamtych lat, jak Kate Bush, która nieoczekiwanie powtórnie podbiła listy przebojów (Beaumont-Thomas, 2022).

W przypadku *Darkwood* silnie oddziaływały na mnie podczas rozgrywki efekty dźwiękowe, budując wrażenie lęku i osaczenia. Często doświadczaną przeze mnie sytuacją w grze były momenty, kiedy w nocy gasły wszystkie światła, ekran stawał się zupełnie ciemny, a do moich uszu docierały jedynie dziwne dźwięki szurania, kroków i trzasków słyszalne z pomieszczeń, które znajdowały się tuż obok mnie, a których z powodu ciemności nie mogłem zobaczyć. Zabieg ten skutecznie potęgował we mnie odczucie lęku. Dodatkowo zauważyłem, że w takich momentach paradoksalnie na plan pierwszy wysuwają się nie elementy charakterystyczne dla gier (interaktywność lub symulacja), a raczej efekty, które przywodzą na myśl słuchowiska radiowe. W tym również widziałbym element dialogu cyfrowej gry ze starszymi formami medialnymi.

Post-cyfrowość to również jeden z wyróżników gry *Observer* (Aspyr, 2017). Gra przenosi nas w klimat nieodległej cyberpunkowej przyszłości. Gracz wciela się w postać Obserwatora, nowego typu policjanta, który potrafi włamywać się do ludzkich umysłów (również osób martwych). Gracz wykorzystuje tę umiejętność, aby rozwikłać kryminalną zagadkę. Jednym z wyróżników gry jest częste wykorzystanie glitchów. Służą one jako efekty specjalne, pojawiają się w momentach łączenia się świadomości głównego bohatera ze świadomościami innych postaci lub podczas eksploracji ich umysłów. Efekt ten z jednej strony tematyzuje cyfrowy charakter medium, z drugiej jednak jest gorącym glitchem (Bobrowski i Bomba, 2021, s. 94–100), czyli świadomie wykreowaną usterką, która w wypadku *Observera* jest elementem budującym atmosferę techno horroru.

W grze *Observer* post-cyfrowość przybiera także formę dialogu z przeszłością, która, podobnie jak w *Super Hot*, przejawia się jako retro futuryzm (Guffey, 2015). Cyberpunkowa przyszłość, w której dzięki technicznym interfejsom możemy wnikać w świadomości innych osób, roi się od wypukłych ekranów, które kojarzyły mi się

ze znanymi z dzieciństwa i młodości ekranami starych telewizorów z lat 80. i 90. XX wieku. Podobnie deska rozdzielcza samochodu, którym porusza się bohater, oprócz elementów futurystycznych zawiera szereg części charakterystycznych dla aut z końcowych dekad mienionego stulecia (czyli korbka do otwierania szyb, analogowe wskaźniki prędkości, czy elektroniczny zegarek z ekranem monokrystalicznym). Znajdując się w aucie towarzyszyło mi nieodparte wrażenie, że poruszam się futurystyczną wersją Poloneza Caro.

Same ekrany, które często napotyka gracz na swojej drodze, również wypełnione są glitchami i fragmentami twarzy (powiększone usta, wielkie oko). Osobiście skojarzyło mi się to z nawiązaniem do klasycznej sztuki wideo artu z dziełami Nam June Paik na czele (na przykład projekt ze zniekształconą twarzą prezydenta Nixona pokazywaną w TV, znane też jako "Electronic Opera No. 1" z 1969 roku). Wrażenie to, w moim odczuciu, pogłębia jedna ze scen gry. Gracz, penetrując umysł jednej z postaci, w roztańczanej przed nim wizji wchodzi na podwórko starej ciemnej kamienicy wypełnionej postaciami ludzkimi. Nagle, postacie te odwracają się i okazuje się, że zamiast głów mają wielkie kwadratowe telewizory, które pokazują powiększone usta i fragment nosa. Zauważyłem w tym pewną analogię do dzieła Davida Rokeby „n-cha(n)t”. Instalacja artysty opierała się na podwieszonych w ciemnej sali na linach siedmiu monitorach. Całość wykorzystywała oprogramowanie, które zbierało dźwięki z otoczenia i emitowało je z opóźnieniem. W zależności od działań systemu (zbieranie dźwięków lub ich emisja) na ekranach wyświetlały się uszy lub usta (Bromboszcz, 2015, s. 119–125).

Jedną ze strategii post-cyfrowych, którą zauważam często w polskich grach ostatnich lat, jest także re-analogizacja, którą za Lundem można rozumieć jako kreowanie wrażenia analogowości za pomocą cyfrowych symulacji (przykładowo dźwięk trąbki stworzony przez komputer; 2017). Zabieg ten opiera się na tworzeniu u gracza wrażenia, że ma do czynienia z obiektem analogowym. Doskonałą ilustrację tej tendencji może stanowić gra *This War of Mine* (11bit studios, 2011), w której wcielamy się w grupkę cywilów starających się przetrwać w oblężonym mieście (Bomba, 2015, s. 87–95). Jedną z cech interfejsu gry jest pokazywanie rozgrywki w taki sposób, jakby była ona naszkicowana ołówkiem. W ustawieniach gry gracz uzyskuje też możliwość określenia parametrów intensywności tego efektu.

Tego typu elementy post-cyfrowe dostrzegam także w *Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest* (Different Tales, 2020). Gra w warstwie fabularnej nawiązuje do walki ekologów o puszcę Białowieską, ale problematykę tę ukazuje przez pryzmat świata wilkołaków. Na płaszczyźnie mechaniki rozgrywki zauważyłem, że gra odtwarza procedury i reguły znane z popularnych pod koniec lat 80. gier tekstowych. Widać w niej również silne nawiązania do tradycyjnej, niekomputerowej gry fabularnej Wilkołak: Apokalipsa. Dodatkowo, post-cyfrowość wzmocniona jest przez efekty analogowe (ręczne ilustracje scen gry) i intertekstualne nawiązania do obrazów z przeszłości. Na jednym z kolaży zauważyłem przykładowo obraz starego autobusu PKS, który

przywołał we mnie wspomnienia Polski lat 90. XX wieku. Gra łączy w sobie elementy nostalgiczne z pełną symulacją zasad i reguł klasycznych gier tekstowych, popularnych pod koniec lat 80. XX wieku.

Zarówno *Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest*, jak i *This War of Mine* eksploatują także analogową estetykę ręcznie tworzonej ilustracji. Mattia Thibault zauważa, że taki zabieg w nieco surrealistycznym duchu uruchamia nostalgię zarówno w sensie osobistym (wspomnienia z dzieciństwa), jak i historycznym, przywołując inne czasy, których często nawet nie mieliśmy możliwości doświadczyć (2016). Autor stwierdza: „Gry eksploatujące analogową estetykę zabierają gracza w świat, który jest zarówno przed-cyfrowy jak i post-cyfrowy, cyfrowy świat, w którym technologia wydaje się nie egzystować lub jest nieistotna” (s. 12). Uwidacznia się w tym także zwrot ku tradycyjnym formom wyrazu artystycznego i poszukiwanie autentyczności nacechowanej osobistymi doświadczeniami twórcy. Jesper Juul w swojej książce poświęconej grom niezależnym (2019), interpretuje takie zabiegi w kontekście poszukiwań autentyczności i osobistego, emocjonalnego zaangażowania twórców w tworzony projekt, które często stoi w opozycji do wzorców propagowanych przez duże korporacje. Badacz zauważa tu również sprzeciw wobec modernistycznej koncepcji masowej produkcji gier, która skontrastowana zostaje z podejściem bardziej kojarzącym się z rzemiosłem, a przez to, bardziej zaangażowanym. Juul podkreśla:

[...] niezależne gry sięgają do wcześniejszych stylów i metod, do technologii analogowych lub tak starych, że nie wydają się już technologią. Antymodernizm niezależnych gier wideo jest wyraźny, gdy promuje się je jako szczere, osobiste i autentyczne, ponieważ są tworzone przez małe zespoły i odrzucają zasady projektowania charakterystyczne dla nieautentycznych gier głównego nurtu (s. 9).

Gry tworzone w ten sposób nie są kolejnym anonimowym produktem korporacji, ale unikalną artystyczną kreacją stworzoną przez konkretnych artystów (game deweloperów), znanych z imienia i nazwiska (s. 22).

Podobne strategie symulacji analogowości przez media cyfrowe (Lund, 2017) znalazłem także w grze *Niezwykły* (11bit studios, 2023), która jest grą adaptacją książki o tym samym tytule autorstwa Stanisława Lema. W przypadku tej gry wcielamy się w bohaterkę wyprawy, która bezpośrednio poprzedzała wydarzenia opisane przez Lema w książce. Tym samym gra nie jest dosłowną adaptacją książki, ale jej prequelem.

Doświadczenia post-cyfrowe, które zwróciły moją uwagę podczas rozgrywki w *Niezwykłym*, wiążą się bezpośrednio z retro futurystyczną rzeczywistością wykreowaną w grze. Poruszając się po obcej planecie Regis III, co jakiś czas napotykałem sprzęty i urządzenia, które z dzisiejszej perspektywy wydają się niezwykle anachroniczne i przynależne do domeny mediów analogowych. Kosmiczne sondy badawcze,

unoszą się nad powierzchnią planety, dokumentują swoją pracę na analogowych fotografiach (przeźroczach), które gracz musi wydobyć z urządzenia. Inne z kolei, wykorzystują kamery, ale obraz, który dostarczają jest czarnobiały i często ulega typowo analogowym zakłóceniom (tzw. śnieżenie odbiornika), a oglądać możemy go na wypukłych pudełkowatych urządzeniach przypominających telewizory z lat 50. XX wieku. Sprzęt, który gracz spotyka, pełen jest analogowych zegarów, pokręteł, topornych przycisków. W tę estetykę wpisują się także radio lokalizatory, które nie mają ekranu, tylko koncentrycznie ułożone diody, które poprzez miganie wskazujące kierunek, w którym gracz powinien podążać. Całości dopełniają karty perforowane lub taśmy magnetyczne, które gracz odnajduje w opuszczonych bazach.

Zabiegi takie mogą być przez pewnych graczy interpretowane jako doświadczenia post-cyfrowe. Jako czytelnik Stanisława Lema rozpoznałem jednak nawiązanie do oryginalnej powieści, która co prawda pokazywała przyszłość ludzkości i podbój kosmosu, pisana jednak była w czasach kiedy urządzenia analogowe dominowały i były szczytem osiągnięć technologicznych tamtego okresu. Tym samym, zabiegi estetyczne wprowadzone w grze postrzegam jako pewną formę intermedialności, którą określić można jako intermedialne odniesienia. Powstają one w sytuacji, kiedy dany tekst, na przykład gra, odsyła do innego tekstu wyrażonego w innym medium, czyli w tym wypadku do książki (Żmuda, 2021, s. 30–31). Michał Żmuda zauważa, że w takiej sytuacji: „Dany produkt medialny zostaje powołany w odniesieniu do innego utworu, sub systemu medialnego lub wyobrażenia o medium, nieważne czy będzie to odniesienie o charakterze ewokacji, czy tematyзации” (s. 30).

Podsumowanie

Post-cyfrowość przejawia się w różnych zjawiskach współczesnej kultury. Przybiera ona często formę mody na analogowość (popularność kaset, płyt, polaroidów, fotografii analogowej i innych). Objawia się także coraz częstszymi eksperymentami estetycznymi z wykorzystaniem technologii analogowych, które przetwarzane są za pomocą współczesnych mediów cyfrowych. Jest to symptom nie tyle końca cyfrowości, co stanu, który charakteryzuje rzeczywistość po rewolucji cyfrowej, w której praktycznie każdy aspekt życia został w mniejszym lub większym stopniu poddany działaniom algorytmów i kreowanych cyfrowo wytworów.

Na gruncie kultury gier wideo post-cyfrowość przejawia się na płaszczyźnie eksperymentów ze sprzętem (Nintendo Labo, konsola Play Date), modzie na retro (tworzenie nowych gier na klasyczne platformy, reedycje starego sprzętu), a także w eksperymentach ze stylem wizualnym i dźwiękiem oraz elementami rozgrywki we współczesnych grach niezależnych (*Ape Out*, *Return of the Obra Dinn*).

Pojawienie się zjawiska post-cyfrowości w polskich grach wyjaśnić można na kilku płaszczyznach. Pierwszą z nich jest kategoria nostalgii. Mamy tu do czynienia ze zja-

wiskiem zbliżonym do opisanego przez Frederica Jamesona filmu nostalgicznego, który przywołuje, za pomocą zabiegów estetycznych (moda, scenografia, zachowania postaci), atmosferę mienionych lat (na przykład czasów młodości widza; 1998). Nostalgia taka może być pewną formą buntu przeciwko mainstreamowi (Thibault, 2016, s. 6; Prokopek, 2022, s. 578–580). Możliwość odtwarzania przez gry komputerowe nie tylko estetyk, ale całych systemów rozgrywki, sprzyja tworzeniu gier, które w formie głębokiego remiksu (Manovich, 2007) odtwarzają estetykę gier z mienionych epok. Tendencja ta może sprzyjać powstawaniu u graczy zjawisk nostalgii fantomowej, czyli tęsknoty za doświadczeniami, których się nigdy nie przeżyło.

Kolejnym aspektem post-cyfrowości jest świadoma refleksja twórców gier, którzy coraz częściej szukając niebanalnych środków wyrazu, sięgają do historii medium, a także eksperymentują z innymi, często analogowymi mediami. Dominacja cyfrowych technologii stała się współcześnie na tyle oczywista, że zmusza ona twórców do poszukiwań nowych form wyrazu, między innymi poprzez dialog z poprzednimi analogowymi formami. Efektem tego stanu rzeczy jest powstawanie dzieł hybrydowych – jak opisywane gry, które często wymykają się tradycyjnym klasyfikacjom. Może to przybierać formę podobną do opisanych przez Lunda eksperymentów na gruncie teledysku (2017). Szczególnie podobieństwa te widać w wykorzystaniu analogowej materialności (papierowe obiekty w *Papetura*) czy symulowaniu analogowości przez mechanizmy cyfrowe (*This War of Mine*, *Niezwyciężony*). Działania takie przyjmują także czasami formę intermedialnych odniesień (*Niezwyciężony*, *Observer*) lub śmiałych zabaw z formą i implementacji rozwiązań znanych z filmów animowanych (*Papetura*, *Super Hot*). Wspólnym mianownikiem tych praktyk artystycznych jest poszukiwanie autentyzmu, oryginalnego i niebanalnego wyrazu, bazującego na osobistym doświadczeniu, emocjach i zaangażowaniu twórców. Tworzenie tego typu gier zrywa ze standardami masowej korporacyjnej produkcji i zaczyna się bardzo upodabniać do rzemiosła (*Papetura*). Na plan pierwszy wysuwa się twórca, który nadaje subiektywny charakter dziełu. Całokształt tych działań można także postrzegać jako próbę ukonstytuowania tego typu gier jako dzieł sztuki w opozycji do gier AAA dominującymi rynek.

Często post-cyfrowość w analizowanych grach przybiera także formę retro futurizmu (Guffey, 2015), który czerpie z polskiej kultury popularnej (na przykład piosenka zespołu Republika w zakończeniu gry *Super Hot*), kulturowych obrazów mienionych epok (*Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest*). Zdarzają się tu również nawiązania do klasycznych twórców sztuki nowych mediów (*Observer*).

Przedstawione analizy mają charakter eksploracyjny i stanowią jedynie zarys zagadnień związanych z post-cyfrowością w polskich grach komputerowych. Zasygnalizowane tu wątki mogą jednak być dobrym punktem wyjścia do bardziej pogłębionej i metodycznej analizy fenomenów post-cyfrowych, zarówno w polskich, jak i globalnych kulturach gier cyfrowych.

Bibliografia

- Adams, T.E., Holman Jones, S., & Ellis, C. (2015). *Autoethnography*. New York: Oxford University Press.
- Beaumont-Thomas, B. (2022, 12 czerwiec). Kate Bush reaches UK No 1 with Running Up That Hill after 37 years. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/music/2022/jun/17/kate-bush-uk-no-1-running-up-that-hill> (data dostępu: 30.10.2024).
- Berry, D.M., & Dieter, M. (2015). Thinking Postdigital Aesthetics: Art., Computation and Design. W: D.M. Berry, M. Dieter (red.), *Postdigital Aesthetic, Art., Computer and Designe* (s. 1–11). New York: Palgrave Macmillian. <https://doi.org/10.1057/9781137437204>
- Bobrowski, M., & Bomba, R. (2021). *Poza ekranem kinowym. Postmedialne konteksty animacji*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
- Bomba, R. (2015). „Simowie” na wspak. Gra „This War of Mine” w perspektywie retoryki proceduralnej. *Wielogłos*, 3(25), 87–95. <https://ejournals.eu/czasopismo/wieloglos/artukul/simowie-na-wspak-gra-this-war-of-mine-w-perspektywie-retoryki-proceduralnej>
- Boym, S. (2001). *The future of nostalgia*. New York: Basic Books.
- Bromboszcz, R. (2015). n-cha(n)t, David Rokeby. W: P. Zawojski (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów* (s. 119–125). Katowice: Medialab Katowice.
- Chojnacki, M.M. (2022). *Estetyka sprawczości w grach wideo*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego. <https://doi.org/10.18778/8220-846-7>
- Contreras-Koterbay, S., & Mirocha, Ł. (2016). *The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Cramer, F. (2014). What is ‘Post-digital’? *APRJA* 3(1). <https://aprra.net/article/view/116068/165295> (data dostępu: 30.10.2024). <https://doi.org/10.7146/aprra.v3i1.116068>
- de Certeau, M. (2008). *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania* (tłum. K. Thiel-Jańczuk). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Fizek, S. (2022a). *Playing at a Distance. Borderlands of Video Game Aesthetic*. Cambridge, Massachusetts–London, England: The MIT Press.
- Fizek, S. (2022b). Through the Ludic Glass: Making Sense of Video Games as Algorithmic Spectacles. *Game Studies* 22(2). http://gamestudies.org/2202/articles/gap_fizek (data dostępu: 30.10.2024). <https://doi.org/10.7551/mitpress/13605.001.0001>
- Frelik, P. (2017). *Kultury wizualne science fiction*. Kraków: Wydawnictwo Universitas.
- Garda, M.B. (2016). *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego. <https://doi.org/10.18778/7969-619-2>

- Guffey, E. (2014). Crafting Yesterday's Tomorrows: Retro-Futurism, Steampunk, and the Problem of Making in the Twenty-First Century. *The Journal of Modern Craft* 7(3), 249–266. <https://doi.org/10.2752/174967714X14111311182767>
- Jameson, F. (1998). Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne (tłum. Przemysław Czapliński). W: R. Nycz (red.), *Postmodernizm antologia przekładów* (s. 190–213). Kraków 1998.
- Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów* (tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak). Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne.
- Juul, J. (2019). *Handmade Pixels: Independent video games and the quest for authenticity*. The MIT Press: Cambridge.
- Kluska, B. (2021). Snow Force: świąteczny shmup dla Commodore 64. *Pixelpost*. <https://pixelpost.pl/snow-force-swiateczny-shmup-dla-commodore-64> (data dostępu: 30.10.2024).
- Kluska, B. (2022). Federation: Underwater – podwodna przygoda z ZX Spectrum. *Pixelpost*. <https://pixelpost.pl/federation-underwater-podwodna-przygoda-z-zx-spectrum/> (data dostępu: 30.10.2024).
- Laroche-Joubert J. (2023). How 'Stranger Things' helped boost Dungeons & Dragons' popularity. *Le Monde*. https://www.lemonde.fr/en/summer-reads/article/2023/07/30/how-stranger-things-helped-boost-dungeons-dragons-popularity_6072901_183.html (data dostępu: 30.10.2024).
- Lund, H. (2017). Make It Real and Get Dirty! On the Development of Post-digital Aesthetic in Music Video. W: D. Kulle, C. Lound, O. Schmidt, D. Ziegenhagen (red.), *Postdigital culture*. <http://post-digital-culture.org/> (data dostępu: 30.10.2024).
- Manovich, L. (2007). Deep Remixibility. *Artifact*, 1(2). <https://doi.org/10.1080/17493460701206751>
- Negroponte, N. (1997). *Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów* (tłum. M. Łakomy). Bydgoszcz: Książka i Wiedza.
- Pepperell, R., & Put, M. (2000). *The Postdigital Membrane. Imagination, Technology and Desire*. Bristol, UK–Portland: Intellect Books.
- Petums. (2019, 8 sierpnia). Papetura: Making The Game From Pape. *YouTube*. <https://youtu.be/oRQCKOwOMtQ> (data dostępu: 30.10.2024).
- Prokopek, A. (2022). Avant-Garde, Emergency, and Digital Games Discourse. *Przegląd Kulturoznawczy* 4(54), s. 570–584. <https://doi.org/10.4467/20843860PK.22.038.17092>
- Samborski, R. (2022). Machine Gun Kelly „Mainstream Sellout”: Bóle fantomowej nostalgii [RECENZJA]. *Interia Muzyka*. https://muzyka.interia.pl/recenzje/new-s-machine-gun-kelly-mainstream-sellout-bole-fantomowej-nostalgia_nId,5953111 (data dostępu: 30.10.2024)

- Thibault, M. (2016). Post-digital games: The Influence of Nostalgia in Indie Games' Graphic Regimes. *Gemevironments 04*, s. 1–24. <https://journals.suub.uni-bremen.de/index.php/gamevironments/article/view/66/52> (data dostępu: 30.10.2024).
- Verbeek, P.-P. (2005). *What Things Do Philosophical Reflections On Technology, Agency, And Design* (tłum. R.P. Srease). Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press University Park. <https://doi.org/10.1515/9780271033228>
- Żmuda, M.D. (2021). *Zgrywanie literatury. Intermedialne związki gier cyfrowych z literackością*. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.

Ludografia

- 11 bit studios (2011). *This War of Mine*. 11 bit studios.
- 11 bit studios (2023). *The Invincible*. Starward Industries.
- 3909 LLC. (2018). *Return of the Obra Dinn*. 3909 LLC.
- Acid Wizard Studio (2017). *Darkwood*. Acid Wizard Studio.
- Aspyr (2017). *Observer*. Bloober Team.
- Devolver Digital (2012). *Hotline Miami*. Dennaton Games.
- Devolver Digital (2015). *Hotline Miami 2: Wrong Number*. Dennaton Games, Abstraction Games.
- Devolver Digital (2019). *Ape out*. Devolver Digital.
- Different Tales (2020). *Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest*. Walkabout Games.
- Feardemic (2012). *Papetura*. Petums.
- Super Hot Team (2016). *Super Hot*. Super Hot Team.

Radosław Bomba, dr, badacz, nauczyciel akademicki, animator kultury cyfrowej. Absolwent kulturoznawstwa i socjologii Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie oraz studiów podyplomowych Ochrona własności intelektualnej oraz Grafika komputerowa i DTP. Od 2006 roku pracuje w Instytucie Nauk o Kulturze (dawniej Instytut Kulturoznawstwa) Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, gdzie po obronie pracy doktorskiej pełnił funkcję adiunkta, a od 2021 roku profesora nadzwyczajnego. Zainteresowany wizualizacją wiedzy, humanistyką cyfrową, analityką kulturową, antropologicznymi aspektami gier komputerowych, ludologią, cyberkulturą, kulturą cyfrową, nowymi mediami oraz ich wpływem na przeobrażenia społeczno-kulturowe. Autor książki *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności* (Toruń 2014), *Poza ekranem kinowym. Postmedialne konteksty animacji* (współautor: Michał Bobrowski, Lublin 2021) oraz kilkunastu artykułów poświęconych kulturze cyfrowej i grom wideo. Od 2018 roku do dnia dzisiejszego pełni funkcję dyrektora Centrum Badań Gier Wideo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie.

Radosław Bomba, PhD, a researcher, academic teacher, and digital culture animator. He graduated in Cultural Studies and Sociology from Maria Curie-Skłodowska University in Lublin, as well as postgraduate studies in Intellectual Property Protection and Computer Graphics and DTP. Since 2006, he has been working at the Institute of Cultural Studies at Maria Curie-Skłodowska University, where, following his doctoral defense, he served as an assistant professor and, since 2021, as an associate professor. His interests include knowledge visualization, digital humanities, cultural analytics, anthropological aspects of video games, ludology, cyberculture, digital culture, new media, and their impact on socio-cultural transformations. He is the author of the book *Video Games in the Perspective of Everyday Anthropology* (Toruń 2014), co-author (with Michał Bobrowski) of the book *Beyond the Cinema Screen: Post-Media Contexts of Animation* (Lublin 2021), and several articles dedicated to various aspects of digital culture and video game studies. Since 2018, he has been the director of the Center for Video Game Research at Maria Curie-Skłodowska University in Lublin.