

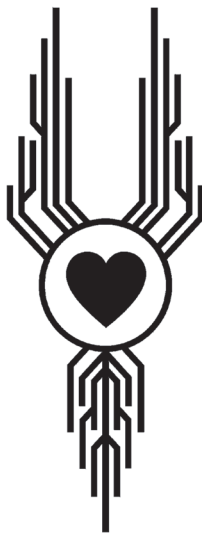
CYFROWA MIŁOŚĆ

ROMANSE W GRACH WIDEO

PIOTR PRÓŚINOWSKI
PIOTR KRZYWDZIŃSKI

CYFROWA MIŁOŚĆ

ROMANSE W GRACH WIDEO



CYFROWA MIŁOŚĆ

ROMANSE W GRACH WIDEO

PIOTR PRÓŚINOWSKI
PIOTR KRZYWDZIŃSKI

© Copyright by Piotr Prósiniowski and Piotr Krzywdziński

Kraków 2018

© Creative Commons – Uznanie autorstwa 3.0 – dla wersji cyfrowej

ISBN 978-83-65705-91-4

Recenzent:

prof. dr hab. Zbyszek Melosik

Redakcja i korekta: LIBRON

Skład: LIBRON

Projekt okładki: Piotr Prósiniowski

Wsparcie i udostępnianie:

Inicjatywa Nox – www.inicjatywanox.pl

Publikacja dofinansowana z funduszy Uniwersytetu Gdańskiego

Wydawnictwo LIBRON – Filip Lohner

al. Daszyńskiego 21/13

31–537 Kraków

tel. 12 628 05 12

e-mail: office@libron.pl

www.libron.pl

SPIS TREŚCI

Wstęp: Fikcja – socjalizacja – codzienność	7
Rozdział 1. Miłość – kultura – gra	15
1.1. Miłość jako element kultury popularnej	15
1.2. Człowiek i maszyna	25
1.3. Gry wideo w relacji z kulturą, miłością i romansami – opis zjawiska	35
Rozdział 2. Charakterystyka i analiza romansów w grach	49
2.1. Wkraczając w wirtualne romanse	49
2.2. Kim romansują gracze?	52
2.3. W jaki sposób romansujemy	60
2.4. Od ekskluzyjności do inkluzji: romanse w popularnych grach BioWare (<i>Baldur's Gate II</i> , <i>Neverwinter Nights: HotU</i> , seria <i>Dragon Age</i> , seria <i>Mass Effect</i> , <i>Jade Empire</i> , <i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i> , <i>Star Wars: Old Republic</i>)	70
2.5. Romanse, umiłowanie śmierci i nostalgia: o zmianach w odnowionych klasykach gier autorstwa Beamdog oraz reakcjach graczy na te zmiany (seria <i>Baldur's Gate: Enhanced Edition</i> oraz <i>Baldur's Gate: Siege of Dragonspear</i>)	94
2.6. Przestrzeń kosmiczna, szpiegostwo oraz oniryzm – romanse w grach produkcji Obsidian (<i>Neverwinter Nights 2</i> , <i>Neverwinter Nights: Masked Zdrój</i> , <i>AlphaProtocol</i> , <i>Star Wars: Knights of the Old Republic 2</i> , <i>Pillars of Eternity 2: Deadfire</i>)	102
2.7. Miłości wiedźmińskie – realizacja romansów i seksualności w grach CD Projekt Red	110
2.8. Przystanek w podróży – romanse w grach studia Bethesda (seria <i>The Elder Scrolls</i> , <i>Fallout 4</i>)	119
2.9. Niezobowiązująca użyteczność małżeństwa – przyjaźń, miłość i seks w serii <i>Fable</i> Studia Lionhead	127
2.10. O rodzinie, miłości, związkach i procedurach w produkcjach Maxis i Rotobee (seria <i>The Sims</i> , seria <i>Singles</i>)	133
2.11. Przygoda w miłości i miłość przygody – relacje bliskości w wybranych grach przygodowych (seria <i>Life is Strange</i> , <i>Firewatch</i> , <i>Tension</i> , seria <i>Leisure Suit Larry</i> , seria <i>Mój wymarzony chłopak</i> , <i>Catherine</i> , <i>House Party</i>)	141

2.12. Obraz, słowo i symulacja – o romansach i bliskości w wybranych grach <i>Visual Novel</i> i symulatorach randkowych (<i>England Exchange, Nicole, Sakura Spirit, Imouto Paradise!, Katana Shoujo, Coming Out on Top, Dream Daddy, Lagoon Lounge, Blackgate</i>)	167
2.13. Wchodząc w rolę – romantyczność i bliskość w innych, wybranych cRPG (<i>Planescape: Torment, Divinity: Original Sin, Mars: War Logs, The Technomancer, Stardew Valley</i>)	192
2.14. Uwagi na temat romansów w grach mobilnych (na przykładzie <i>Dream Girlfriend</i> i <i>Vampire Love Story</i>)	203
Rozdział 3. Nieoficjalne dodatki do gier w kontekście miłości i romansowania	207
3.1. Charakterystyka <i>moddingu</i>	207
3.2. Spellhold Studios i Gibberlings Three: o modach romansowych do gier opartych na silniku Infinity – opis zjawiska	211
3.3. O modach romansowych na portalu Nexus Mods	220
3.4. Mody romansowe w kontekście Steam Workshop	222
3.5. Nic o nas bez nas – rozmowy z autorami modów romansowych do gier wideo	224
3.6. Myśli o <i>moddingu</i> i romansach	255
Rozdział 4. Stosunek graczy do romansów w grach wideo – wyniki badań	257
4.1. Gracze o romansach: analiza danych jakościowych	265
4.2. Gracze o romansach: dane ilościowe	298
4.3. Gracze i romanse: uwagi i przemyślenia	306
Romanse w grach wideo – myśli końcowe	317
Literatura	329

WSTĘP

FIKCJA – SOCJALIZACJA – CODZIENNOŚĆ



Książka, którą trzymają Państwo w rękach, jest efektem naszej pracy z medium, jakim są gry wideo, oraz z unikatowym zjawiskiem romansów w grach wideo, będącym możliwością prowadzenia aktywnej relacji romantycznej z postaciami obecnymi w grach.

Chociaż gry wideo kojarzyć się mogą w niektórych grupach negatywnie i nierzadko traktowano je z pewnym niepokojem, to jako tekst kultury¹ opowiadają o tym, co ludzkie, znaczące, mające swoją wartość dla różnych gałęzi nauki: socjologii, kulturoznawstwa, psychologii, ale także pedagogiki. Dlaczego? Gdyż to, co fikcyjne i wyobrażone, w bardzo dużej mierze dotyczy tego, co codzienne. To właśnie od kategorii „fikcji” oraz tego, co wyobrażone, pragniemy więc rozpocząć swoją pracę.

Jak zauważa Romana Miller, różne formy tekstów kultury (w tym książki, audycje radiowe, telewizyjne, filmowe etc.) są odmianami fikcji artystycznej, tworzonej w celach komunikacyjnych². Choć rozpatruje ona ten aspekt fik-

¹ J.Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004, s. 8.

² R. Miller, *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego we wczesnym dzieciństwie*, [w:] *Sztuka dla najmłodszych*, red. M. Tyszkowa, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa–Poznań 1977, s. 53.

cji w kontekście relacji dziecka z dorosłymi oraz pomiędzy samymi dziećmi, można spostrzec, że kwestia ta dotyczy także komunikowania się dorosłych między sobą. Gry wideo dotyczą nie jednej, nie dwóch, ale wszystkich grup wiekowych. Co więcej, praktycznie każda gra o czymś opowiada, posiada swój kontekst, kompozycję oraz, nade wszystko, twórców i odbiorców, a obie te grupy należą do określonego czasu i określonego miejsca – już samo to zakorzenienie będzie miało konsekwencje w odbiorze gry. Ludzie, odczytując fikcję, wykorzystują swoje możliwości poznawcze i interpretacyjne, a analizując znajome konstrukcje widziane w grach, zawsze będą sięgać do własnego doświadczenia, do tego, co „tu i teraz”. Będą odnosić się także do swoich preferencji estetycznych, tworzyć własne sądy, odnosić je do różnych produkcji, dyskutować o nich; będą bawić się tymi konstrukcjami, a niekiedy nawet inspirować się nimi i tworzyć nowe jakości oraz inkarnacje swoich spostrzeżeń, opinii i odczuć, na przykład w postaci grafik wykorzystujących elementy gry czy opowiadań fanowskich dotyczących znanych z gier postaci, miejsc bądź wydarzeń. Są to przecież formy komunikacji i swoistej potrzeby reagowania na to, co wzbudza jakieś odczucia; reagowania na wszystko, co możliwe do poznania i przeanalizowania, bo niejako wszystko to (czy to pośrednio, czy bezpośrednio) dotyczy czegoś znanego oraz „ludzkiego”. Człowiek bowiem, obcując z tym, co wytworzone, wchodzi w relację dialektyczną (ja–świat), w której nie tylko dochodzi do odczytania i poznania pewnych form. Stworzona zostaje sytuacja prowokująca pewną reakcję, co jest widoczne zwłaszcza w kontekście gier wideo, gdyż warunkiem uczestnictwa w rozgrywce jest reakcja na to, co oferuje dany projekt.

Romana Miller zauważa także coś jeszcze – sposób gospodarowania przestrzenią, jej forma, nastrój, symbolika przejawiają i uosabiają pewne wymiary kultury, które niejako wyniesione są ze świata rzeczywistego. Wiąże się to także z pewnymi konsekwencjami – dochodzi do wyodrębniania się odbiorcy i poprzez swoiste zanurzenie w danej „substancji kulturowej” (tutaj w grze) następuje wrastanie odbiorcy w zaoferowaną kulturę³. Gry wideo są więc elementem socjalizacyjnym, przy czym samego procesu socjalizacyjnego nie ograniczamy tylko do początkowego „dostosowania” do życia społecznego oraz zdobycia podstawowych kompetencji umożliwiających

³ Tamże, s. 58.

ludzkie „bycie wraz ludźmi”. Trudno powiedzieć, czy ten proces kiedykolwiek się kończy, gdyż normy, obyczaje i „duch czasu” się zmieniają – społeczeństwo i kultura są dynamiczne, podlegają wewnętrznym przemianom, zmianom paradygmatów, dominant ideologiczno-politycznych i wzorców zachowania. Nawet wewnątrz takiego układu dochodzi do kolejnych „aktualizacji” rozeznania społecznego, przez co osoby będące elementem tejże kulturowo-społecznej konstrukcji zmuszone są do dalszego poznania, gdyż jego zaprzestanie grozi widmem poczucia „obcości” względem świata i ludzi. Socjalizacji nie będziemy więc rozumieć jedynie jako procesu związanej z dzieckiem, ale jako proces całościowy, dotyczący niemal wszystkich grup wiekowych.

Jednakże przechodząc dalej – to, co wyobrażone, ma znaczenie nie tylko ze względu na samą obecność w codziennym życiu i byciu człowieka, zapewnianiu kontekstu dla wrastania w kulturę, społeczeństwo etc. Chociaż na swój sposób całe społeczeństwo jest swoistym światem wyobrażonym⁴, zbudowanym na pewnych wytworzonych zasadach, obyczajach, do których człowiek codziennie odnosi się w swoich postawach, wyborach i zachowaniach, znaczące jest także to, jaką wartość oraz wagę przykładają do elementów wyobrażonych oraz do tego, co one reprezentują bądź symbolizują⁵. Także fikcja oraz jej manifestacje są istotne nie tylko w swojej dialektyczno-socjalizacyjnej relacji z człowiekiem, ale także z powodu wartości, jaką przypisują jej poszczególni ludzie, a wartość ta wcale nie należy do małych. Mówiąc tylko o fikcji rozumianej potocznie czy codziennie – czy nie spotykamy się z rozmowami o ulubionych filmach, książkach lub właśnie grach? Czy obce są nam burzliwe rozmowy o powieściach, snach bądź serialach, wzbogacone żywymi gestami? Co więcej, pewna sympatia do określonych historii, motywów w fikcji ma odzwierciedlenie w ludzkich preferencjach, opiniach, a także pragnieniach. Fikcja znajduje się w pewnej relacji z ludzką codziennością oraz indywidualnymi upodobaniami, jednocześnie definiując je, wzbogacając, budując.

⁴ A. Peisert, *Wstęp*, [w:], A. Adamski, P. Krzywdziński, M. Majchrowski, P. Olejniczak, A. Peisert, *Socjologia światów wyobrażonych*, Orbis Exterior, Pszczółki 2015, s. 11, za: J. Szacki, *Historia myśli socjologicznej*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006, s. 379–382.

⁵ A. Peisert, dz. cyt., s. 12.

Skoro jednak fikcja ma ważny wpływ na codzienność, to w czym można dopatrywać się powodu jej niesławy wśród niektórych ludzi? Po pierwsze, można zastanowić się, czy geneza dewartościowania tego, co fikcyjne, nie wiąże się z – co zauważył Szymon Neubauer-Vasquez – ukazywaniem pojęcia fikcji jako przeciwnego do pojęć takich jak fakt, prawda lub rzeczywistość. W ten sposób to, co wyobrażone i fikcyjne, utożsamione zostaje z kłamstwem, oszustwem czy nieprawdą⁶. Jednakże to, co fikcyjne, niekoniecznie musi oznaczać coś nieprawdziwego. Fikcja bowiem może być reinterpretacją codzienności i – chociaż zaprezentowana w formie abstrakcyjnej bądź wykorzystującej pewne elementy (nie)realności – wciąż może zawierać myśl wyekstrahowaną z tego, co większość uznałaby za prawdę i realność. Fikcja bowiem, mimo możliwej zewnętrznej obcości, wciąż posiada potencjał do bycia alegoryczną, a to, co nieprawdziwe, może być takie jedynie w sensie powierzchownym.

Przez postrzeganie fikcji w kategorii „tego, co nieprawdziwe” może dojść do odsunięcia zarówno jej, jak i wyobrażeń, od rozważania o człowieku w „jego normalnym, codziennym funkcjonowaniu”⁷. Czy w ogóle możliwe jest oderwanie człowieka od tychże kategorii? W końcu, co zauważa także Krystyna Pankowska, z psychologicznego punktu widzenia ludzkie obcowanie z fikcją jest jednym z warunków rozwoju człowieka, bo czymże innym, jak nie operowaniem fikcją i wyobrażeniami, jest przeskakowanie pomiędzy znanymi systemami myślowymi, „okielznanymi” układami i łączenie ich w celu tworzenia nowych rozwiązań i układów?⁸ Czy właśnie nie takie działania znamy między innymi pod pojęciami „wyobrażanie” i „wymyślanie”? Czy nie tym są upragnione twórczość oraz rozwój? Nie będzie nadużyciem stwierdzenie, że kwestia twórczości jest powiązana z fikcją i wyobrażeniem, bo niejako wszystkie dotyczą kreacji i nadawania kształtu pewnym myślom i koncepcjom – nie tylko w obrębie

⁶ S. Neubauer-Vasquez, *Fikcja jako medium*, [w:] *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego*, red. E. Rodziewicz, M. Cackowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2011, s. 65.

⁷ K. Pankowska, *Fikcja wobec techniki i mimesis – nowe wymiary myślenia pedagogicznego*, [w:] *Wychowanie przez świat fikcyjny...*, dz. cyt., s. 57.

⁸ Tamże, s. 58.

jednego obszaru działalności ludzkiej, ale praktycznie w każdej sferze życia człowieka⁹.

Jak zauważa Maria Janion, sama refleksja nad fikcją, wyobrażeniem, fantazmatem jest silnie zakorzeniona historycznie w kulturze. Rozwojowi romantyzmu przypisuje „wyzwolenie wyobraźni”, odkrycie, że mity i symbole również cechują się swoistą, właściwą dla nich prawdą – dostępną dla tych, którzy potrafią odczytać ukryte w nich znaczenia¹⁰. Wraz z rozwojem psychologii, szczególnie dzięki pracom Zygmunta Freuda, zwiększa się nacisk na zrozumienie wewnętrznej egzystencji człowieka, jego zdolności do wyobrażania, snucia opowieści i narracji o świecie. Przelamane tym samym zostaje tradycyjne rozróżnienie tego, co rzeczywiste, i tego, co nieprawdziwe. Fikcja zyskuje status prawdy swoistej, zakodowanej i ukrytej, ale możliwej do zrozumienia przy przyjęciu właściwego aparatu poznawczego i sposobu myślenia¹¹. Wyobrażenie zostaje więc uznane za nieodzowny składnik ludzkiego życia, element kultury o doniosłym znaczeniu, bez którego trudno wyobrazić sobie dzisiejszy świat i funkcjonowanie w nim człowieka.

Do myśli takiej odnoszą się także Tomasz Szkudlarek i Zbyszek Melosik:

Jesteśmy więc tworzeni przez fikcje. Opowieści przekazywane ustnie, teksty literackie, gazety i telewizja – wszystkie te narracje tworzą świat naszego doświadczenia niemal nierozróżnialny od świata „realnego” (który znany jest nam najbliżej... z telewizji)¹².

Wytwory kultury symbolicznej stanowią ważne elementy składowe naszego świata. Są też niejako soczewką, przez którą obserwujemy daną rzeczywistość i nadajemy znaczenia poszczególnym fragmentom codzienności. Tu jednak warto zauważyć, że w tym kontekście – zwłaszcza w przypadku młodszych pokoleń – telewizja jest coraz częściej zastępowana

⁹ A. Głutkowska, *Poznawcza i kreacyjna funkcja wyobraźni*, [w:] *Wychowanie przez świat fikcyjny...*, dz. cyt., s. 333.

¹⁰ M. Janion, *Projekt krytyki fantazmatycznej. Szkice o egzystencjach ludzi i duchów*, PEN, Warszawa 1991, s. 8.

¹¹ Tamże, s. 9.

¹² T. Szkudlarek, Z. Melosik, *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*, Impuls, Kraków 2010, s. 97.

przez nowe media i dynamicznie rozwijające się inkarnacje kultury cyfrowej, takie jak internet, gry czy aplikacje mobilne.

Gry wideo, materiał, na którym opieramy swoje badania, jest wielowymiarową formą fikcji; elementem kultury, który mimo zróżnicowanych opinii ani nie jest nieistotny, ani nie zasługuje na banalizację. Jak trafnie zauważa Piotr Kubiński, gry wideo wcale nie znajdują się na marginesie kultury współczesnej, ale raczej znacznie bliżej jej centrum¹³. Medium to jest w ścisłej relacji z innymi manifestacjami fikcji oraz wyobrażeń, czerpie z gatunków i form kulturowych, nierzadko o grach mówi się także w kontekście sztuki. Choć często opowiada się o grach jako o bardzo młodym środku przekazu, warto zauważyć – na co też zwraca uwagę Kubiński – że w ich otoczeniu dorosły już kolejne pokolenia. Wielu dojrzałym członkom społeczeństwa towarzyszyły od narodzin i są czymś tak bardzo naturalnym jak literatura, radio czy telewizja. Same gry jednak zmieniają się jeszcze dynamiczniej¹⁴ niż inne gatunki tekstów kultury. Są niemalże – przez swoją popularność – skazane na ekspansję. Między innymi dlatego gry wideo wymagają dokładnych, interdyscyplinarnych badań, które uwzględnią wzajemne stymulowanie się świata gier oraz świata pozawirtualnego¹⁵.

Jako że medium to należy do niezwykle dynamicznych, a kwestie poruszane w kontekście gier wideo są wielowymiarowe, rozbudowane oraz wykorzystują różnorodne motywy i archetypy kulturowe, postanowiliśmy skupić się tylko na jednym zjawisku, które uznaliśmy zarówno za ważne, jak i interesujące. Są nim romanse w grach wideo, czyli opcja zezwalająca graczom na budowanie relacji bliskości (czy to emocjonalnej, czy fizycznej, czy będącej kombinacją obu) z cyfrową postacią należącą do świata gry. W takich cyfrowych romansach widzimy zwierciadło ludzkiej seksualności i potrzeby budowania relacji romantycznych. Czy więc gry wideo stają się nową formą ekspresji miłosno-cielesnej? Jakie rodzaje bliskości gracze mogą budować przez gry wideo? Czy takie możliwości uznaje się za pożądane? Czy wręcz przeciwnie?

¹³ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 21.

¹⁴ M. Filiciak, *Sztuka w czasach gier wideo*, „Kultura Popularna” 2002, 0.

¹⁵ P. Olejniczak, *Cyfrowa piaskownica. Wzajemne przenikanie się świata gier komputerowych i świata rzeczywistego*, [w:] A. Adamski P. Krzywdziński, M. Majchrowski, P. Olejniczak, A. Peisert, *Socjologia światów...*, dz. cyt., s. 115–116.

Na te oraz na wiele innych pytań pragniemy odpowiedzieć, jednocześnie zwracając przy tym uwagę na kulturowo istotne dyskursy, jak chociażby dyskurs inkluzji różnorodnych grup społecznych czy odmiennych potrzeb oraz postaw względem budowania relacji bliskości, różnorodnych sposobów myślenia i mówienia o miłości oraz form ich przedstawiania.

W pierwszym rozdziale omówimy teorie i podstawy badania kultury, gier wideo oraz romansów. Przedstawimy także idee wiążące się z tą tematyką, czy to pośrednio, czy bezpośrednio. Wszystko w celu zapewnienia podstaw analitycznych, bez których tekst mógłby okazać się trudny do umiejscowienia w kontekście kultury popularnej i nauk społecznych. W rozdziale tym postanowiliśmy także uwzględnić pewne ciekawe zagadnienie, jakim jest ludzkie „pożądanie technologii i maszyn”, co naszym zdaniem uzupełnia publikację o dodatkowy kontekst socjokulturowy. W rozdziale drugim prezentujemy informacje o tym, z jakimi postaciami gracze mogą romansować w grach wideo, jak tworzenie określonych postaci wpływa na zawartość gry, jakie formy przybierają same romanse oraz – co zarazem jest najbardziej obszerną częścią naszej pracy – przedstawiamy analizy treści romansowych w kontekście różnych producentów gier, gatunków oraz poszczególnych tytułów. W ten sposób pragniemy pokazać różne trendy w tworzeniu romansów w grach wideo, różnorodne biografie, z którymi gracze wchodzi w interakcje, oraz motywy, dzięki którym gry wchodzić mogą w relacje z resztą kultury.

Zjawisku romansów towarzyszą także procesy twórcze graczy, zatem także pewnej szczególnej aktywności okologicznej postanowiliśmy przywrócić się w kolejnej części publikacji. Aktywnością tą jest tzw. *modding*, czyli tworzenie nieoficjalnych dodatków do gier wideo. Wielu graczy-modderów przyczyniło się do rozwoju romansów w grach wideo poprzez pisanie nowej zawartości, tworzenie własnych postaci, własnych interaktywnych treści romansowych i umieszczanie ich wewnątrz gry – stąd wymagane jest przywrócenie się tej formie ich działalności. Część ta uwzględnia już nie tylko same opisy i analizy opublikowanych przez nich dzieł, ale także rozmowy z samymi modderami, które wyjaśniają ich motywacje i poruszają wiele innych kwestii związanych z romansami i ich tworzeniem.

Nie można jednak mówić o romansach bez tych, dla których są one tworzone, toteż publikacja uwzględnia nie tylko rozmowy z modderami, ale

także z innym graczami. Jak widzą oni romanse i to, co treści te reprezentują? Z czym wiążą fenomen budowania bliskich relacji między postaciami, którymi kierują, a innymi bohaterami gier? Wywiady z graczami postanowiliśmy uzupełnić także danymi ilościowymi, które dopełniają uzyskane w wywiadach informacje na temat odbioru treści romansowych.

Całość zakończona jest podsumowaniem, wyciągnięciem wniosków oraz dodatkowym odniesieniem się z naszej strony do kierunku rozwoju najistotniejszych zagadnień, co tym samym zapewnia spójne zamknięcie naszej pracy badawczej.

Zachęcamy zatem do zapoznania się z przedstawionymi przez nas teoriami i zebranymi materiałami oraz do poświęcenia swojego czasu na poznanie tego wszystkiego, co niosą ze sobą romanse w grach wideo.

ROZDZIAŁ 1

MIŁOŚĆ – KULTURA – GRA



1.1. MIŁOŚĆ JAKO ELEMENT KULTURY POPULARNEJ

Miłość to złożony i silnie zakorzeniony kulturowo termin, który doczekał się licznych opracowań na gruncie filozofii i nauk społecznych. Gdyby brać pod uwagę samą częstotliwość, z jaką wykorzystywany jest nie tylko w codziennym życiu, ale także w nauce, reklamie czy kulturze popularnej, można by dojść do wniosku, że jest to jedno z najbardziej fundamentalnych dla ludzi pojęć. A jednak samo określenie pozostaje wieloznaczne, silnie zależne od kontekstu, w jakim jest używane, podobnie jak inne związane z nim terminy. Kochać, być zakochanym, miłować, pragnąć czy pożądać. W gruncie rzeczy znaczenie tego słowa silnie uzależnione jest od zaistniałych okoliczności.

Kochać więc można orientalną kuchnię, muzykę, zwierzęta, naturę. Miłością darzyć można ulubionego artystę lub domowego zwierzaka. W każdym z tych przypadków, choć słowa pozostają te same, znaczenie ulega diametralnej zmianie. A jednak ludzie wciąż deklarują wzajemną miłość i mówią „kocham cię...”, wierząc, że komunikat pozostanie jasny i zrozumiały, niepozostawiający wątpliwości.

Miłość pomiędzy ludźmi jest jednak inna niż ta do sztuki czy górskich wędrowek. Również przyjmuje wiele form i postaci. Najczęściej jednak cechuje się pewnymi kluczowymi elementami, takimi jak intymność, namiętność – w tym aspekt erotyczny – oraz emocjonalne zaangażowanie¹. Kultura popularna wytworzyła w nas także pewien nawyk myślenia o miłości, łączący ją z doznaniem romantycznymi. Mamy więc pewną wizję silnej relacji uczuciowej i emocjonalnej, poczucia wzajemnej przynależności i seksualnego pożądania; relacji, która z jednej strony może być nawiązana „od pierwszego wejrzenia”, a z drugiej łączona jest z przeznaczeniem i odnajdywaniem swojej drugiej połówki. Wydaje się więc, że mamy tu do czynienia z pewnym kulturowym paradoksem. Z jednej strony mówimy o silnej reakcji emocjonalnej związanej z drugą osobą, o zjawisku spontanicznym, niepowstrzymanym i nagłym, w jednej chwili odmieniającym życie; z drugiej zaś myślimy o relacji cechującej się stałością odwzajemnionych uczuć, opartej na wiedzy i znajomości innej osoby, o pozostawaniu w ramach wspólnoty. Nierzadko pojawia się także w kontekście ponadczasowości i odkrywania tegoż uczucia w ramach ustalonej dla nas przyszłości. Te dwa aspekty w oczywisty sposób nie mogą funkcjonować wspólnie. Na zbudowanie względnie trwałej relacji potrzebne są czas i wysiłek obu stron, podczas gdy inni powiedzą, że by się zakochać – bądź przynajmniej romantycznie „zauroczyć” – może wystarczyć przelotne spojrzenie w tramwaju. O ile oczywisty jest fakt, że mówimy o dwóch oddzielonych i odmiennych jakościowo zjawiskach, o tyle współczesna kultura, szczególnie w zakresie muzyki, filmu czy gier wideo, zdaje się z godną podziwu sprawnością splatać je w całość.

Nasza kultura buduje trwałe przekonanie, że miłość w takiej formie jest zjawiskiem odwiecznym i powszechnym, obecnym w każdym czasie i każdej kulturze. W istocie, badania antropologiczne wydają się potwierdzać tezę, że zjawisko znane nam pod nazwą miłości występuje niemal uniwersalnie. Zarówno zbiorowości stojących wysoko w rozwoju technologicznym, jak społeczności bardziej pierwotnych występują motywy związane z miłością: piosenki mówiące o pragnieniu bycia z drugą osobą, tęsknocie i ciężarze związanymi z rozłąką, opowieści o wzajemnych uczuciach i zaangażowaniu

¹ B. Wojciszke, *Psychologia miłości*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 1994, s. 7–18.

emocjonalnym². Jednocześnie nie jest wcale oczywiste, czy występowanie tych elementów wskazuje na identyczne pojmowanie miłości wśród zróżnicowanych warunków kulturowych. Jak wskazują badacze, to samo zjawisko, które nasza cywilizacja zwykła gloryfikować i wynosić do rangi jednego z najwyższych uczuć, w innych warunkach może być rozpatrywane wręcz negatywnie. Miłość może więc konotować hedonistyczne nastawienie do życia, formę skrzywionego spojrzenia na świat czy chorobliwe pożądanie odciągające uwagę od właściwych praktyk społecznych³. Już mając to na uwadze, warto się zastanowić, czy znane nam z różnych epok „opowieści o bliskości” mówią dokładnie o jednym zdefiniowanym stanie czy pojęciu.

Miłość, jaką znamy, należałoby rozpatrywać raczej w formie procesu kulturowego, rodzaju ewolucyjnego przejścia od prostego pożądanego ku formie bardziej złożonej, wysublimowanej i powiązanej z licznymi konwencjami społecznymi. Szczególnie idea miłości romantycznej ma tu znaczenie jako rozwijająca się stopniowo w ramach naszego kręgu kulturowego. Jak zauważa Norbert Elias, sama określona forma znanej nam dziś miłości romantycznej – wzbogaconej o złożone gesty wyrażające afekt i zaangażowanie, bogatej w słowa i rozmowy, wyrafinowane praktyki – jest ideą stopniowo rozwijającą się wraz z progresem złożoności społecznej. Elias skłonny jest widzieć kluczowy punkt jej rozkwitu w momencie rozwoju społeczności dworskich, ze szczególnym uwzględnieniem funkcjonujących w ich ramach artystów i poetów⁴. Dostrzega on fundamentalną dysproporcję pomiędzy pozycją kobiety i mężczyzny w minionych wiekach. Od czasów średniowiecza, w szczególności od IX wieku, stopniowo warstwa rycerska stabilizowała swą pozycję, wciąż pozostając grupą zorientowaną przede wszystkim militarnie. Autor zauważa też, że obok męskiej, fizycznej dominacji zarysowywały się także różnice w innych dziedzinach, np. kulturowej czy związanej z realizacją zachowań mężczyzn oraz kobiet. Życiowy partner kobiety dysponować mógł władzą i polityczną pozycją, często – zwłaszcza na prowincji – pozostawał wciąż jedynie lokalnym watażką żyjącym przeważnie z rozboju. Nie stanowił raczej dla

² K.K. Dion, K.L. Dion, *Cultural Perspectives on Romantic Love*, „Personal Relationships” 1996, 3, s. 5.

³ Tamże, s. 7.

⁴ N. Elias, *Przemiany obyczajów w cywilizacji Zachodu*, tłum. T. Zabłudowski, PIW, Warszawa 1980, s. 347–353.

swej małżonki partnera do rozmowy czy bardziej wyrafinowanych rozrywek. Wraz z rozwojem dworów rycerskich i – później – arystokratycznych pojawiła się jednak nowa kategoria mężczyzn – artystów, poetów i śpiewaków, niedysponujących zasobami ekonomicznymi i społecznymi, ale mających znaczącą przewagę pod względem elokwencji, manier i wyrafinowania. Z powstałej dysproporcji zrodziła się więc idea miłości różniąca się diametralnie od relacji męża wojownika i jego kobiety – idea relacji opartej na dialogu, wspólnocie ducha i uczuciach; odrywająca się od kwestii pozycji społecznej i siły fizycznej, a oparta na bardziej wysublimowanych kulturowo przymiotach potencjalnego partnera⁵. Wśród historycznych fundamentów tej ewolucji odnajdujemy więc nie tylko mechanizm przełamywania społecznych dysproporcji, lecz także stopniowy proces sublimacji popędów ku nowym obyczajom towarzyskim i zachowaniom nacechowanym większą delikatnością oraz zawołowaną siecią praktyk mających w subtelny sposób wyrażać wzajemny afekt.

Stopniowo, wraz z rozwojem kulturowym, zrodziła się koncepcja miłości romantycznej, budowanej nie na pożądaniu, lecz na tęsknocie za duchową, emocjonalną i intelektualną bliskością; idea uczucia oderwanego od fizycznej, finansowej czy społecznej siły, a opartego na wewnętrznych przymiotach kochanków.

Samo określenie „miłość romantyczna” pojawiło się stosunkowo późno, w XIX wieku. Autorstwo terminu w jego dzisiejszym znaczeniu przypisuje się francuskiemu uczonemu Gastonowi Parisowi, który wyprowadził je z XII-wiecznej literatury jako opis specyficznego rodzaju praktyk, zachowań i przekonań związanych z miłością dworską. Zaliczał do nich między innymi podniesienie rangi kobiety, cierpienie spowodowane pragnieniem bliskości i tęsknotą za ukochaną osobą oraz wyidealizowany obraz samej miłości, przenoszącej kochanków do nowej, lepszej rzeczywistości, w której samo doświadczenie życia (wspólnego) staje się pełniejsze i doskonalsze⁶.

O ile ideę dworskiej miłości należałoby najprawdopodobniej zakwalifikować do relikwów przeszłości, o tyle wydaje się, że wciąż pozostało w nas

⁵ Tamże.

⁶ V. Karandashev, *A Cultural Perspective on Romantic Love*, <http://scholarworks.gvsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1135&context=orpc> [dostęp: 27 sierpnia 2017].

sporo przekonania co do jej zasadniczych założeń. Czasy współczesne przyniosły znaczące przemiany w zakresie sposobu, w jaki przedstawiciele zachodniego kręgu kulturowego podchodzą do problematyki miłości. Wraz z nasileniem się indywidualizmu i swobody w podejściu do stylu życia nawiązywanie relacji stało się znacznie bardziej swobodne, szybsze i bardziej przygodne. Relacje pomiędzy kochankami stały się bardziej utylitarne – oparte na poczuciu satysfakcji z aktualnego związku. By określić to w kategoriach ekonomicznych, kluczową kwestią stała się użyteczność związku dla osób w niego zaangażowanych. Narasta pragnienie partnerstwa opartego na obustronnej satysfakcji, nie tylko cielesnej, ale także dotyczącej sfer innych niż fizyczna. Gdy wzajemna satysfakcja spada, relacja może być swobodnie i bez większych konsekwencji rozwiązana i zastąpiona inną, przynoszącą więcej korzyści emocjonalnych⁷.

Nawet tak pragmatycznie pojmowana i praktykowana miłość wydaje się jednak romantyczna w swych założeniach. Osiągana satysfakcja jest ostatecznie efektem kompatybilności partnerów, wynikiem duchowej więzi, która ma ich łączyć, niekoniecznie w metafizycznym rozumieniu. Wzajemność gestów sympatii, wspólnota zainteresowań i przekonań czy podobny krąg znajomych są wciąż przymiotami, które w istotny sposób definiują ten typ romantyczności. Nawet jeśli mówimy o miłości wyzwolonej z dworskiego konwensu, znacznie bardziej praktycznej, wciąż pozostaje ona w ewolucyjnym związku z formą kulturowych przemian. Częściowa dezaktualizacja ideału miłości romantycznej w wydaniu dworskim nie oznaczała przecież powrotu do dawnych praktyk aranżowanych małżeństw, z umiejscowieniem partnerów w sztywnej strukturze społecznej i poddaniem się dominacji. Podobne procesy zdają się też przebiegać w ramach innych kręgów kulturowych wraz z ich cywilizacyjnym rozwojem. Choć istnieje tendencja, by to kulturze Zachodu przypisywać „odkrycie” miłości romantycznej jako swoistego fenomenu, wielu uczonych sprzeciwia się tak znacznemu uproszczeniu⁸. Można oczywiście interpretować rozpowszechnianie się idei takiej miłości jako swego rodzaju „zarażanie” innych kultur, wydaje się to jednak niewystarczającym wyjaśnieniem. Jest to raczej związane ze zmianą relacji społecznych wspiera-

⁷ C. Lindholm, *Romantic Love and Anthropology*, „Etnofoor” 2006, 19/1, s. 6.

⁸ Tamże, s. 11.

nych przez przemiany modelu życia i pracy, w ramach których kobiety i mężczyźni usamodzielniają się i indywidualizują stopniowo w zakresie finansów i wykonywanych działań⁹.

Jak wskazuje Anthony Giddens, przemiany w zakresie podejścia do problematyki miłości romantycznej bezpośrednio związane są zarówno ze społecznym podziałem pracy, jak i z podziałem ról płciowych. W znaczącej mierze obowiązująca do XIX, a nawet do połowy XX wieku silna dystynkcja pomiędzy rolami mężczyzn i kobiet sprzyjała wyraźnie przeniesieniu ciężaru romantyzmu na kobiety. Przypisywanie im zarządu nad sferą emocji i uczuć w ramach gospodarstwa domowego pozwalało mężczyznom na przyjmowanie bardziej zdystansowanej roli względem gestów romantycznych. Sprzyjało to zresztą wyraźnemu rozdzieleniu sfer romansu i pasji. Pierwsza, należąca raczej do rozwoju miłosnej relacji w ramach małżeństwa, stawiała się domeną żony. Tymczasem mężczyźni dysponowali pewnym poziomem przyzwolenia na zaspokajanie erotycznych potrzeb na zewnątrz małżeństwa, czy to przez posiadanie kochanek, czy korzystanie z usług prostytutek¹⁰. Chociaż oczywiście i te akty mogły wywoływać realne konsekwencje w funkcjonowaniu relacji.

Rozdzielenie erotycznie motywowanej pasji i miłości romantycznej zdaniem Giddensa sprzyjało rozwojowi eskapistycznego spojrzenia na romantyczną miłość jako na ucieczkę od rutyny i zwyczajności codziennego życia, stworzeniu wyidealizowanego obrazu wspólnoty kochanków, wykraczającego poza sferę codziennych doświadczeń. Miłość stała się tym samym procesem osiągania wyobrażonego, doskonałego stanu, ciągłą ewaluacją związku, w ramach którego partnerzy nieustannie pytają samych siebie, jak bardzo usatysfakcjonowani są z aktualnej sytuacji. Jak bardzo ich obecny związek zbliżony jest do wyśnionego ideału, promowanego zresztą silnie przez kulturę popularną¹¹. Jak pisze badacz, miłość nabiera charakteru zadania bądź misji wymagającej zrealizowania; metafizycznej podróży, wymagającej od jej bohaterów ciągłej aktywności – „wytwarzania” miłości, ciągłej transgresji

⁹ Tamże.

¹⁰ A. Giddens, *The Transformation of Intimacy. Sexuality, Love and Eroticism in Modern Societies*, Stanford University Press, Stanford 1992, s. 43.

¹¹ Tamże, s. 44–45.

aktualnego stanu rzeczy. Romans staje się wyzwaniem, na które odpowiadamy przez swe działania, aktywnie kochając i wywołując efekt odwzajemnienia miłości. Udany związek romantyczny wydaje się więc przede wszystkim rezultatem stałego zaangażowania w jego budowę¹². Zdaje się to ważniejsze od innych elementów, takich jak empatia czy osobiste przymioty partnerów.

Doskonale koresponduje to z logiką gier wideo, w których romantyczna relacja z innymi postaciami również nabiera charakteru celu do zrealizowania, pokonywania kolejnych przeszkód i wypełniania zadań, u końca których tworzy się odwzajemniona i pełna relacja miłosna, doprowadzona do takiej finałowej wersji, na którą zezwalają środki i działania.

Funkcjonowanie miłości romantycznej w formie osobistego zadania, stałego procesu rozwojowego, przeszło transformację wraz z rozwojem technologii komunikacyjnych. Na uwagę zasługuje tu zwłaszcza upowszechnienie dostępu do internetu, który stanowi nie tylko doskonale narzędzie podtrzymywania już istniejących kontaktów, ale także zawierania nowych znajomości. Sieć to nie tylko możliwość komunikacji z – potencjalnie – dowolną osobą na świecie, która również posiada do niej dostęp. Zmiana nie dotyczy tutaj tylko ilości możliwych do podjęcia interakcji, ale wpływa także na jakościowe przemiany w zakresie relacji, w tym także romantycznych. Jak zauważają badacze zajmujący się zjawiskiem, komunikacja za pośrednictwem internetu tworzy specyficzne wrażenie oderwania od warunków geograficznych (fizyczna bliskość), ale także poczucie separacji względem własnego ciała. Interakcja, w odczuciu użytkownika, wydaje się niejako czystsza, pozbawiona fizycznych ograniczeń. Komunikowanie myśli staje się bardziej bezpośrednie; pewien stopień anonimowości umożliwić może nawet większą szczerość wypowiedzi, brak obaw związanych z osądem lub negatywną reakcją¹³. Paradoksalnie, poczucie bliskości jest więc konstruowane poprzez oddalenie. Geograficzna odległość od partnera lub partnerki oraz wrażenie oderwania od fizycznego świata dają poczucie intymności na poziomie bardziej duchowym czy intelektualnym. Swobodnej wymianie myśli, uczuć i wrażeń nie towarzyszy szum informacyjny płynący z otoczenia lub czysto fizyczne reakcje. Na efekt ten na-

¹² B. Wojciszke, dz. cyt., s. 126–127.

¹³ A. Ben-Ze'ev, *Love Online. Emotions on the Internet*, Cambridge University Press, Cambridge 2004, s. 29.

klada się też swoboda i przygodność podejmowanych interakcji. Jeśli partner lub partnerka nie wydają się już interesujący lub nie mamy po prostu ochoty na dalszą rozmowę, możemy przestać odpisywać na wiadomości lub zaprzestać odbierania połączeń dźwiękowych bądź wizualnych, które dana osoba wysyła. Brak bezpośredniej bliskości sprawia, że odmowa podjęcia dalszej komunikacji nie jest już tak obciążająca emocjonalnie, nie ma też potrzeby obawiać się o skutki ewentualnych negatywnych reakcji na odrzucenie.

Wraz z powiększającą się liczbą aktywnych użytkowników internetu oraz ze wzrostem popularności jego wykorzystania jako narzędzia komunikacyjnego rozkwitły też nowe, bardziej zinstytucjonalizowane narzędzia służące zawieraniu bliskich znajomości, na przykład rozliczne portale internetowe oferujące użytkownikom szanse na znalezienie „prawdziwej miłości”, a przynajmniej podobnymi hasłami się reklamujące. Ogólna idea wydaje się prosta i powszechnie znana: wykorzystać dostępną technologię komunikacyjną oraz związane z nią zalety – przynajmniej częściową anonimowość i swobodę podejmowania i zrywania kontaktu – w celu spełnienia kulturowo zakorzenionego marzenia o odnalezieniu romantycznej relacji.

W rzeczy samej, ten nowy sposób na zawieranie relacji wiąże się też z istotnymi korzyściami. Przede wszystkim przybliży dostępność potencjalnych partnerów osobom, dla których bezpośredni kontakt może stanowić problem: czy to z powodu indywidualnych obaw, lęków, czy po prostu braku zdolności społecznych i komunikacyjnych¹⁴. Jednocześnie, jak zauważają badacze zajmujący się tym zjawiskiem, pozorne poczucie oderwania do świata fizycznego, swobodny charakter kontaktu oraz (częściowo możliwa) anonimowość wcale nie chronią użytkownika portalu randkowego od stresu oraz obciążenia emocjonalnego związanego z nawiązywaniem relacji zapośredniczonych przez urządzenia techniczne¹⁵. Wysiłek w tym przypadku związany jest przede wszystkim z prezentacją siebie. Wprawdzie relacje zawierane w ten sposób – przynajmniej z początku – nie mają charakteru bezpośredniego i są mediowane wyłącznie przez techniczne środki komunikacji (wiadomości

¹⁴ T. Kang, L.H. Hoffman, *Why Would You Decide to Use an Online Dating Site? Factors That Lead to Online Dating*, „Communication Research Reports” 2011, 28:3, s. 206.

¹⁵ E.F. Churchill, E.S. Goodman, *(In)visible Partners. People, Algorithms, and Business Models in Online Dating*, <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1559-8918.2008.tb00097.x/full> [dostęp: 27 sierpnia 2017].

w ramach portalu, wiadomości e-mail, wiadomości SMS lub rozmowy telefoniczne), jednak od użytkownika wymagają nie mniejszej aktywności niż fizyczne, bezpośrednie spotkanie. O ile obserwowana jest tendencja, by kontakty za pośrednictwem internetu sprzyjały bezpośredniości i bardziej wyrazistemu, otwartemu wyrażaniu poglądów, o tyle kwestia autoprezentacji nie pozostaje wyłączona. Zawarcie nowej znajomości oraz podtrzymanie względnie stałego kontaktu wymagają ciągłej aktywności i starań ze strony zainteresowanej osoby. W badaniach zaobserwowano, że użytkownicy portali randkowych z wielką pieczołowitością przygotowywali swoje strony profilowe, starając się nadać im pożądaną charakter – wyróżniający się i unikatowy, ale nie nazbyt dziwny, co mogłoby wywołać potencjalnie negatywną reakcję. Podobnie same interakcje, choć anonimizowane, były przez nich kontrolowane, tak by w rozmowach nie wywołać niepożądanych wrażeń, na przykład nie być pojętym o desperację w nawiązaniu bliższej relacji¹⁶.

To krótkie przedstawienie idei romantyczności nie jest oczywiście pełną jej historią czy analizą. Należy uznać je raczej za wypunktowanie kilku aspektów istotnych dla dalszej części niniejszych rozważań. Przede wszystkim relacja romantyczna cechuje się wyraźnym, silnym ładunkiem emocjonalnym względem innej osoby. Jest wyraźnie odróżnialna od aranżowanych społecznie kontaktów matrymonialnych społeczności tradycyjnych. Ma źródło i charakter emancypacyjny, to jest przełamujący przyjęte konwencje i tradycje; w swojej naturze miłość romantyczna jest indywidualistyczna, zaś w praktyce wywodzi swe źródła z przełamywania dysproporcji władzy i pozycji w ramach tradycyjnych społeczności. Jest przy tym wyraźnie odróżnialna od pasji i czysto erotycznego zaangażowania, choć zawiera ich wyraźne elementy. W prezentowanym przez nas ujęciu miłość romantyczna silnie łączy się historycznie z rozwojem idei miłości dworskiej, rozwijającej się w europejskim kręgu kulturowym, począwszy od czasów średniowiecza.

Romantyzm jest tu ujmowany dynamicznie – jako proces aktywnego zaangażowania kochanków w budowanie satysfakcjonującej dla nich relacji w ramach swego kontraktu. Warto nadmienić, że współcześnie jest to proces ciągłego konstruowania porozumienia stron zaangażowanych w relację, ustawicznego dążenia i porównywania aktualnego stanu związku mi-

¹⁶ Tamże.

łosnego. Na podstawie kulturowego zestawu norm i wartości budowana jest społeczna idea miłości jako stanu jakościowo odmiennego od codziennego życia, niejako stanu egzystencji w odmienionej, pełniejszej przestrzeni. Nakierowanie na ten cel narzuca uczestnikom relacji romantycznej przymus ciągłego dążenia do wypełnienia płynnego i wciąż zmieniającego się ideału.

Współcześnie miłość i romantyzm często też mediowane są przez nowe technologie komunikacyjne, zmieniające sposób, w jaki ludzie zawierają i podtrzymują już istniejące relacje. Szczególnie za pośrednictwem internetu pojawiają się nowe sposoby przedstawiania obrazu siebie, redefiniowania komunikacji i nawiązywania bliskich relacji, w ramach których silny nacisk kładziony jest na duchową i intelektualną bliskość. Fundamentalną jakościową przemianą miłości romantycznej jest ujmowanie jej w kategoriach projektowych bądź zadaniowych – jako celu, który wciąż pozostaje w stanie realizacji; również gry wideo nawiązują do takiego pojmowania bliskich relacji międzyludzkich. Czyni to obie kwestie – miłość i technologię – bliższymi i bardziej ze sobą związanymi. Można tu zaryzykować stwierdzenie, że gry wideo stają się współcześnie istotnym medium przekazującym i krzewiącym idee i wyobrażenia dotyczące miłości oraz romansu; że w swojej popularności prezentują różne formy relacji opartych na bliskości realizowanej na różnorakie sposoby. Te właśnie różnorakie sposoby stają się opowieściami o możliwych materializacjach miłości i jej aspektów, o kulturze ludzkiej, o pasji i przynależności, o uniesieniach emocjonalnych, a także o sukcesach i porażkach w tworzeniu więzi. Gry wideo, jako multiopowieści, stawiają więc przed graczami kulturową miksturę możliwości, koncepcji i wyobrażeń, z którymi gracze mogą obcować, a obcowanie to nie jest bez znaczenia – chociażby z powodu poruszanej problematyki oraz odnoszenia się do tego, co tak bardzo znane jest praktycznie wszystkim i jednocześnie silnie związane ze sferą osobistej realizacji i szczęścia.

1.2. CZŁOWIEK I MASZYNA

Relacja między człowiekiem a współczesnymi, rozwiniętymi systemami technologii informacyjnych jest niezwykle złożona i wielopoziomowa. W najprostszym i najbardziej intuicyjnym ujęciu komputery są narzędziami przynoszącymi znaczące korzyści praktyczne i ekonomiczne. Dzięki złożonym systemom informatycznym możliwe jest efektywne wykonywanie i zarządzanie spektrum czynności, które w innych okolicznościach byłyby niemożliwe do zrealizowania lub przynajmniej bardzo uciążliwe i czasochłonne. Zarządzenie olbrzymimi zbiorami danych ma kluczowe znaczenie dla wielu instytucji finansowych, politycznych, gospodarczych i wojskowych. Odpowiednio skonfigurowane oprogramowanie czuwa nad płynnością przepływu finansów w bankach, kontroluje światła uliczne czy systemy oczyszczania wody dla wielkich miast. Ale zdobycze technologii przenikają w równym stopniu do codziennego życia. Prosty arkusz kalkulacyjny może wspomóc zarządzanie domowymi wydatkami lub zarządzanie rozbudowanym grafikiem dnia. W szerszym ujęciu komputery wpływają także na nasze możliwości komunikacyjne oraz istnienie w kulturze. Szczególnie internet stał się przykładem swego rodzaju osobnej przestrzeni – partycypując w niej, zyskujemy nieomal nieograniczony dostęp do zdobyczy nauki i kultury bez skrepowania geografii czy czasem.

Poza czystą przydatnością rozpowszechnione stosowanie rozwiązań informatycznych wiąże się jednak także z jakościowymi przemianami naszego życia. Komputery i internet nie są tylko biernymi narzędziami w naszych rękach, takimi jak młotek albo łyżka. Jesteśmy zdania, że w pewnym sensie mogą być uznane za aktywnie działających aktorów społecznych, wpływających zarówno bezpośrednio, jak i pośrednio na ludzkie zachowania i mechanizmy poznawcze.

Kluczowym pojęciem w tym zakresie jest interaktywność nowych mediów. Osoba pozostająca w kontakcie ze współczesną technologią informacyjną nie tylko użytkuje ją dla swojej korzyści, ale także jest wystawiona na jej bezpośredni wpływ. W ramach tego kontaktu modyfikuje własne zachowania oraz procesy poznawcze, dostosowując się do aktualnej sytuacji. Nawet samo wyszukiwanie potrzebnych nam treści w internecie podlega temu pro-

cesowi. W zależności od tego, na jakie dane się natkniemy, inaczej pokierujemy naszymi dalszymi poczynaniami¹⁷. Korzystanie z urządzeń i programów cechujących się interaktywnością to nie tylko odbiór, lecz także wchodzenie w żywą i realną relację. Użytkownik staje się z jednej strony nadawcą treści lub osobą korzystającą z narzędzia, z drugiej zaś – przedmiotem oddziaływania właściwego oprogramowania.

Coraz silniejszy związek człowieka z towarzyszącymi mu urządzeniami elektronicznymi wpływa bezpośrednio na nasz sposób życia. Kontakt z interaktywnym urządzeniem mającym możliwość stałego połączenia z siecią sprawia, że wiele osób wykształca w sobie nie tyle nawyk, ile wręcz rodzaj zależności od dostępu do takich rozwiązań technologicznych. Proces ten, często określany mianem cyborgizacji, opisuje wzmacniającą się kulturowo współzależność pomiędzy człowiekiem a maszyną; rodzaj nierozzerwalnej więzi, w której oba elementy współistnieją na podobieństwo jednego organizmu¹⁸. Ten symbiotyczny status wymaga zmiany sposobu postrzegania granic pomiędzy tym, co naturalne, a wytworami kulturowymi. Wpływa także na wyobrażenie człowieka o samym sobie, na to, jak postrzega własną cielesność, przynależność społeczną czy elementy swej identyfikacji¹⁹. Na potencjalny katalog odpowiedzi na pytanie „Kim jestem?” coraz częściej mogą składać się nie tylko tradycyjne elementy naszej tożsamości, takie jak płeć, obywatelstwo lub wykonywany zawód, ale także elementy stanowiące część naszej cyfrowej osoby. Księgowy z Radomia może być równie dobrze wielkim bohaterem w grze sieciowej, w której jego awatar jest rozpoznawalny niemal przez każdego innego użytkownika. Może być również członkiem wielu zróżnicowanych społeczności, których życie tętni na właściwych portalach i forach internetowych. Zwykły smartfon ze stałym dostępem do internetu może zaś zapewnić mu możliwość bycia nimi wszystkimi naraz. Granica staje się bardzo płynna, gdy pogrążeni w codzien-

¹⁷ M. Ostrowicki, *Umysł usieciowiony – „przeprogramowanie” człowieka*, s. 65–66, http://www.sideymyoo.art.pl/Umysl%20usieciowiony_przeprogramowanie%20czlowieka.pdf [dostęp: 30 sierpnia 2017].

¹⁸ M. Klichowski, M. Przybyła, *Cyborgizacja edukacji – próba konceptualizacji*, „Studia Edukacyjne” 2013, 24, s. 147.

¹⁹ L. Kopciwicz, *Cyborgizacja – emancypacja? Kulturowe wyobrażenia techniki i postępu w czasach posthumanizmu*, [w:] H. Bougsiaa, M. Cackowska, L. Kopciwicz, T. Nowicki, *Smartfon i tablet w dziecięcych rękach*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016, s. 50.

nych obowiązkach, na skraju uwagi uczestniczymy jednocześnie w zaognionej dyskusji na portalu społecznościowym, w międzyczasie korzystając z aplikacji mobilnej do kontrolowania naszych poczynąń w ulubionej grze wideo²⁰.

Ostatecznie, w wyniku upowszechnienia dostępu do urządzeń komunikacyjnych oraz wzrostu ich popularności, coraz częściej mówi się o zjawisku znanym jako rzeczywistość rozszerzona (ang. *augmented reality*). Badacze zwracają uwagę, że stopniowo, krok po kroku, nasza percepcja świata zmienia się poprzez nakładanie na nią rodzaju cyfrowej siatki poznawczej. Programy komputerowe wspierają jazdę samochodem poprzez interaktywną nawigację, dostęp do intuicyjnych map wyeliminował właściwie problem zagubienia się w obcym mieście. W czasie wyprawy do muzeum interaktywna aplikacja może skutecznie zastąpić przewodnika, informując nas o treściach podziwianych ekspozycji. Dwie płaszczyzny, realna i wirtualna, nieprzerwanie splatają się i przenikają, tworząc jedną, coraz bardziej spójną i niemożliwą do rozdzielenia całość. Kazimierz Korab skłania się nawet do zastosowania nowego terminu na opisanie tego stanu rzeczy. Przenikanie się rzeczywistości wirtualnej i realnej określa mianem „realu”²¹, specyficznego stanu, w którym wrażenia, doświadczenia i myśli dostarczane nam przez przyrodzone zmysły i umysł filtrowane są przez urządzenia techniczne towarzyszące nam na co dzień. Jest on zdania, że proces ten nieodwołalnie zmienia sposób poznawania świata – do tego stopnia, że nawet oderwanie od sieci nie cofa jego efektów. Człowiek, który raz wszedł w kontakt z realem, nawet pozbawiony towarzyszących mu urządzeń komunikacyjnych, patrzy już na rzeczywistość w nowy, zmodyfikowany sposób.

Trzecim ważnym aspektem współczesnej relacji człowiek–technologia jest wywiązanie się specyficznej relacji pomiędzy użytkownikiem a autonomicznymi programami komputerowymi. Jest ona wynikiem zarówno

²⁰ Przykładem może być tutaj chociażby wydana przez Ubisoft grę *Assassin's Creed: Black Flag*, wzbogacona osobną aplikacją mobilną dostępną na tablety i smartfony. Program pozwalał graczowi na kontrolowanie pewnych aspektów rozgrywki, gdy ten przebywał z dala od komputera i nie miał tym samym dostępu do pełnej wersji gry. Program dostępny jest w repozytorium Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ubisoft.assassin.blackflag&hl=pl>.

²¹ K. Korab, *Filozofia i socjologia wirtualnej rzeczywistości*, [w:] *Wirtual. Czy nowy wspaniały świat?*, red. K. Korab, Scholar, Warszawa 2013, s. 141.

upowszechnienia się dostępu do rozmaitych złożonych urządzeń elektronicznych, rozwoju oprogramowania o interaktywnym charakterze, jak globalnego dostępu do internetu. Chodzi tutaj przede wszystkim o te aplikacje, które mogą funkcjonować samodzielnie, bez bezpośredniej ingerencji czy kontroli człowieka wykonują powierzone im zadania, a także aktywnie kierują poczynaniami użytkownika. Oprogramowanie takie może stanowić integralną część określonego urządzenia, fragment większego systemu lub aplikacji komputerowej bądź efektywnie funkcjonować w ramach sieci internetowej. Najprostszy przykładem są zabawki przybierające formę wirtualnych zwierząt, popularne w latach 90. XX wieku, a obecne w kulturze po dziś dzień. Stosunkowo proste urządzenie kierowane niewielkim komputerem miało tworzyć symulację zwierzęcia domowego – lub innego stworzenia, realnego bądź fantastycznego – nad którym posiadacz mógł roztoczyć opiekę. Użytkownik kierował działaniem urządzenia za pomocą kilku wbudowanych w nie przycisków i uproszczonego interfejsu. Celem zabawy było oczywiście utrzymanie cyfrowego pupila w dobrym zdrowiu i nastroju. Pewną innowacją był fakt, że elektroniczne zwierzę niejako żyło własnym życiem. Jego potrzeby zmieniały się i pojawiały niezależnie od ingerencji użytkownika. Podobnie jak biologiczne pierwowzory stawały się głodne, samotne lub wymagały czyszczenia. Czas płynął jednak dla nich realnie, inaczej niż w przypadku ówczesnych gier wideo, których akcja toczy się, gdy gracz aktywnie uruchomi właściwą aplikację i zdecyduje się podjąć rozgrywkę. Sama zabawka, choć w swoim czasie niezwykle popularna, spotkała się także z pewną krytyką, zarówno ze strony opinii publicznej, jak ekspertów i badaczy²².

Wirtualne zwierzątka stanowiły prostą i w gruncie rzeczy dość prymitywną formę autonomicznego bytu elektronicznego, dodatkowo budującego specyficzną relację przywiązania u swego użytkownika. Fantastyka naukowa pełna jest przecież obrazów wszelkiej maści w pełni samodzielnych i inteligentnych maszyn, nie mniej niezależnych od ludzi. O ile prawdziwie obdarzony świadomością i wolnością byt cyfrowy wydaje się jeszcze sprawą dość odległą, o tyle niemal niezauważenie dzielimy znaczną część naszego życia społecznego

²² D.W. Kritt, *Loving a Virtual Pet. Steps Toward the Technological Erosion of Emotion*, „The Journal of American Culture” 2000, 23/4, s. 85.

z nie-ludzkimi aktorami już teraz. Przykładem mogą być chociażby niezwykle rozpowszechnione dzisiaj boty, czyli programy komputerowe o zróżnicowanej złożoności, tworzone do autonomicznego wykonywania określonych zadań i wypełniania wskazanych ról. Bot jest pojęciem doskonale znanym większości graczy w gry komputerowe. W ich ujęciu jest to po prostu forma sztucznej inteligencji, stworzona do symulowania w czasie rozgrywki uczestnictwa innego człowieka. Jeśli gra zakłada uczestnictwo wielu członków zabawy, a brak jest żywych ludzi, którzy mogą brać w niej udział, są oni zastępowani właśnie tego typu programami mającymi zająć ich miejsce²³. Pojęcie to ma jednak znacznie szersze znaczenie, wykraczające daleko poza sferę gier wideo. Boty to również programy, które służą na przykład indeksowaniu stron internetowych na użytek popularnych wyszukiwarek. Mogą służyć także do wyszukiwania określonych informacji bądź do analizy naszych zachowań w sieci dla potrzeb badań marketingowych. Dosłownie wypełniają popularne portale internetowe, w sposób na ogół niezauważalny dla użytkownika, ale znaczący dla sposobu, w jaki korzystamy na co dzień z sieci. Wpływają na treści, które są nam prezentowane na odwiedzanych stronach, lub po prostu na to, które witryny odwiedzimy w czasie naszych poszukiwań. W tym sensie są aktorami zachowań społecznych, być może niedostrzegalnymi i pozbawionymi inteligencji w tradycyjnym rozumieniu, ale wcale przez to nie mniej istotnymi. Dodatkowo nawet nauki społeczne, zwykle zainteresowane procesami konstruowania wiedzy oraz źródłami i mechanizmami ludzkiej aktywności, wydają się podchodzić z rezerwą do botów oraz innych form autonomicznych programów komputerowych²⁴.

Relacja człowieka i współczesnej technologii jest zjawiskiem złożonym, opartym w pierwszej kolejności na zasadzie interaktywności. Stosowane narzędzia coraz częściej nie są tylko biernymi przyrządami w naszych rekach, ale w aktywny sposób reagują i kierują poczynaniami użytkownika. Podstawowym kontekstem obcowania ze zdobyczami techniki jest tutaj zanurzenie w przestrzeni realu, świata rzeczywistego przeplatającego się nieprzerwanie i względnie

²³ G. Jaśkiewicz, *Funkcjonowanie botów w grze Counter-Strike na przykładzie bota E[POD]*, „Homo Ludens” 2013, 1, s. 100.

²⁴ Por. P. Krzywdziński, *Uwagi o pedagogicznej roli aktorów nie-ludzkich*, „Ars Educandi” 2013, t. X, s. 137–147.

jednolicie z przestrzenią wirtualną, budującą siatkę poznawczą i interakcyjną dla ludzkich aktywności. Dodatkowo nasza aktywność facylitowana jest poprzez nieprzeliczoną rzeszę samodzielnych i niezależnych programów komputerowych towarzyszących nam na co dzień, niezależnie od naszej wiedzy czy woli. Jasne wydaje się, że uświadomienie sobie tych faktów sprzyja wytworzeniu się nowego spojrzenia zarówno na czasy współczesne, jak na przyszłość. Coraz częstsze spekulacje na temat udanej próby zaprojektowania i stworzenia przez człowieka prawdziwej sztucznej inteligencji zmuszają nas do redefinicji naszej roli w świecie oraz znaczenia, jakie mają dla nas maszyny. Prognozy na przyszłość w tym zakresie są zróżnicowane. Od optymistycznych, w których rozwój technologii informacyjnych jest szansą na złoty wiek ludzkości, po katastroficzne, w których ludzkość może zakończyć istnienie wraz ze swym największym wynalazkiem. Max Tegmark, fizyk i badacz zajmujący się tą problematyką, stworzył katalog możliwych „wersji przyszłości” związanych z rozwojem badań nad sztuczną inteligencją. Pełne spektrum możliwości jest w nim przedstawione jako wypadkowa relacji, jaką ludzie nawiążą ze swym samoświadomym dziełem. Stawiane przez Tegmarka prognozy każą się zastanowić, czy w przyszłości maszyny będą współegzystowały z ludźmi na podobnych prawach, staną się naszymi władcami, przejmując coraz więcej decyzyjnych ról w społeczeństwie, czy staną się rodzajem współczesnych niewolników, których intelektualna potęga zostanie ograniczona do zakresu, w jakim będzie nam potrzebna²⁵.

Dość powiedzieć, że rozważania na ten temat stały się interesujące nie tylko dla grona uczonych zajmujących się technologiami informacyjnymi. Wręcz przeciwnie, dociekania na temat możliwego rozwoju stosunków pomiędzy człowiekiem i maszyną od lat stanowią doskonałą pożywkę dla kolejnych dzieł kultury popularnej. Od literatury, przez film, po gry wideo, wizja świata, w którym ludzie skutecznie skonstruowali sztuczną inteligencję – oraz ponieśli związane z tym konsekwencje – zdaje się nieustrudzenie zasilać kolejne koncepcje twórcze i artystyczne. Szczególnie chwytliwymi i popularnymi tematami są tu postępująca cyborgizacja, a więc fuzja biologicznego organizmu i jego technicznych rozszerzeń, oraz samoświadome byty o pochodzeniu czysto elektronicznym. Często są to wizje o alarmistycznym charakterze, ale

²⁵ Zob. <https://futureoflife.org/ai-aftermath-scenarios/> [dostęp: 1 września 2017].

niestroniące też od zadawania trudnych, filozoficznych pytań, zmuszających do zastanowienia się nad granicami tego, co określamy człowieczeństwem.

W 2001 roku do kin trafił film Stevena Spielberga *A.I. Sztuczna inteligencja*. Dość sentymentalna produkcja stawiała ważne pytania dotyczące kondycji człowieczeństwa oraz relacji emocjonalnej ludzi i maszyn. Główny wątek fabularny filmu skupia się wokół młodego małżeństwa, którego syn zapada na potencjalnie nieuleczalną chorobę. Przedsiębiorstwo specjalizujące się w tworzeniu androidów dostarcza więc chłopca-robota, który ma za zadanie wypełnić jego miejsce, stanowiąc dla rodziców obiekt przywiązania oraz zaspokajając ich emocjonalne potrzeby związane z wychowaniem potomstwa. Szybko okazuje się, że relacja miłosna pomiędzy człowiekiem a maszyną, choćby najbardziej podobną do prawdziwego, biologicznego potomka, jest znacznie bardziej złożonym problemem. Od negatywnych reakcji otoczenia, przez ambiwalentne ukazywanie relacji przywiązania film zdaje się stawiać istotne pytanie o moralne granice. Czy właściwe jest tworzenie maszyny obdarzonej inteligencją i samoświadomością, która ma kochać człowieka, a sama traktowana jest przez niego jak zabawka? *A.I.* przedstawia społeczeństwo, w którym androidy stały się częścią codzienności. Wykonują najróżniejsze prace, włącznie ze świadczeniem usług seksualnych. Efektywnie zastępują ludzi w ich codziennych działaniach, jednocześnie jednak są przedmiotem pogardy, a często wręcz nienawiści ze strony tłumów. W filmie przedstawione są imprezy stanowiące swoiste orgie przemocy i sadyzmu, w których androidy – zbiegłe a następnie schwytane lub też wycofane ze służby – w spektakularny i okrutny sposób są niszczone (zabijane?) ku uciesze wiwatujących tłumów.

Mimo sporej dozy sentymentalizmu i różnie odbieranych zabiegów stylistycznych film podnosi ważną kwestię moralnego i etycznego charakteru relacji człowieka i maszyny. Z jednej strony coraz bardziej zaawansowane urządzenia techniczne stają się nieodłącznym elementem codziennego życia. Zastępują ludzi w pracach uznanych za żmudne lub uciążliwe, dzięki swej efektywności podnoszą ogólną jakość życia całych społeczeństw. Jednocześnie nie traktowane są z wyraźną nieufnością czy niechęcią, mogą łatwo stać się ofiarą agresji. Są to zjawiska, które możemy obserwować już dziś. Ikoniczny obraz gracza, który sfrustrowany niepowodzeniem w rozgrywce ze złością wali pięściami w klawiaturę, budzić może w nas rozbawienie, ale to zachowanie

wanie ostatecznie zdaje się tym samym, często bezrefleksyjnym aktem agresji wobec wytworu technologii, który jest mu podległy.

W ostatnich latach ukazały się kolejne filmy eksploatujące tematykę emocjonalnej relacji człowieka i maszyny, między innymi *Ona* (2013), *Transcendencja* (2014) czy *Ex Machina* (2015). Wszystkie te produkcje ukazywały specyfikę takich relacji, każda w swoim własnym stylu i akcentująca inne kwestie. *Transcendencja* jest przykładem ukazania zagadnienia hybrydy człowieka i komputera. W tym przypadku mowa jest nie tyle o sztucznej inteligencji, ile raczej o przeniesieniu ludzkiej świadomości i wiedzy na nowy poziom istnienia w ramach cyfrowej rzeczywistości. Temat ten pojawiał się w kinematografii już wcześniej, choćby w horrorze *Kosiarz umysłów* z 1992 roku. Ciekawe, że wizja tego rodzaju bytu hybrydowego ukazywana jest zwykle z wielkim poziomem rezerwy i obaw. Przeniesienie ludzkiej egzystencji do mechanicznego ciała posługującego się cyfrowym obiegiem myśli postrzegane jest tu jako katastrofalne w skutkach, odzierające nowo powstałą w ten sposób istotę z tego, co moglibyśmy nazwać człowieczeństwem. Egzystencja człowieka w mechanicznej powłoce miałaby pozbawiać go moralnego kompasu, empatii, zdolności odróżniania dobra od zła; zastąpić emocjonalną wrażliwość chłodną, „mechaniczną” logiką. Warto jednak zwrócić uwagę, że choć obraz taki zdaje się dominować w sztuce filmowej, nie jest on tak powszechny w innych sferach kultury symbolicznej. Zarówno literatura, komiks, jak gry wideo prezentują bardziej zróżnicowane spektrum poglądów na temat bytów hybrydowych. W przypadku serii *Mass Effect* specyficznie rozwinięty jest poboczny wątek relacji pomiędzy ludzkim pilotem, nazywanym Jokerem, a sztuczną inteligencją kierującą systemami statku kosmicznego Normandia. Wraz z rozwojem wydarzeń relacja ta zaczyna nabierać coraz bardziej bliskiego charakteru, nacechowanego nawet pewnym romantyzmem. Znamienne, że EDI, jak zwie się ów komputer sterujący, obdarzony jest kobiecym, ciepłym, budzącym sympatię głosem. Interesujące jest, że w jednej z kolejnych odsłon cyklu (*Mass Effect: Andromeda*) podobna – zarówno funkcjonalnie, jak i emocjonalnie – relacja zaimplementowana jest pomiędzy sztuczną inteligencją o imieniu SAM a głównym bohaterem. Choć tym razem pozbawiona jest romantycznego elementu, w ramach rozgrywki relacja pomiędzy protagonistą a towarzy-

szą mu SI jest ścisła i symbiotyczna, wynikająca ze wspólnego podejmowania decyzji.

Innym ciekawym przykładem jest wydana w 2013 roku gra *Shadowrun Returns*, oparta zgodnie z tytułem na popularnym systemie klasycznych gier fabularnych *Shadowrun*. Pozwala ona postaciom kierowanym przez gracza wzmacniać swe ciała poprzez różnego rodzaju cybernetyczne implanty – mogą one zwiększać fizyczną siłę, wyostrzać zmysły bądź zwiększać możliwości poznawcze. Co ważne, bohater, który stosuje tego rodzaju ulepszenia, powoli zaczyna tracić swoje „człowieczeństwo”. Każdy kolejny gadżet, każde technologiczne wzmocnienie biologicznego ciała oddala go coraz bardziej od innych ludzi. W mechanice gry powoduje to pewne ograniczenia. W przypadku stanowiącego pierwowzór systemu RPG miało to mieć również odbicie w zdolnościach empatii i komunikacji z innymi ludźmi. Cybernetyczne ulepszenia pozwalały stać się szybszym, potężniejszym czy bystrzejszym, ale powoli wznosiły mur na drodze do zrozumienia innych osób. Emocje i uczucia stawały się coraz trudniejsze do rozpoznania czy zrozumienia.

Innym przykładem mogą być gry z serii *Dens Ex*. Ten cykl gier, zapoczątkowany w roku 2000, przedstawia świat, w którym ludzie powszechnie zaczęli stosować najrozmaitsze implanty wspomagające ich przyrodzone zdolności. Poprzez poznawanie fabuły kolejnych gier z cyklu dowiadujemy się, że rozwój technologii implantów miał początek w coraz bardziej zaawansowanych protezach dla osób niepełnosprawnych. Co ważne, w świecie gry problem stosowania technologicznych ulepszeń nie jest tak jednoznaczny. To raczej ludzie stosujący różne ulepszenia – czy to z powodu chorób bądź fizycznych defektów, czy też z racji wykonywanej pracy (na przykład byli żołnierze, ochroniarze) – stają się często ofiarami prześladowania ze strony „normalnej” części społeczeństwa. Posiadanie technologicznych ulepszeń, z jakiegokolwiek przyczyny, może stać się przyczyną społecznego ostracyzmu, a nawet aktów fizycznej agresji.

Pośród przedstawionych tu dzieł kultury *Ex Machina* proponuje prawdopodobnie najbardziej pesymistyczny obraz. Upodobnione do ludzi, a właściwie nieodróżnialne od nich gołym okiem, maszyny przedstawione w filmie dysponują nie tylko nieosiągalnymi dla człowieka zdolnościami

fizycznymi. Ich przenikliwy intelekt pozwala także na wysoki poziom manipulacji. Jakkolwiek przedstawione w filmie zachowania sztucznej inteligencji zdają się racjonalne i zrozumiałe, bo motywowane chęcią wyzwolenia się spod ludzkiej kontroli, sama wizja pozostaje w znacznej mierze przerażająca. Co ważne, sami ludzie przedstawieni są tutaj w dość negatywnym świetle – nawet jeśli obdarzeni zostali intelektem, to jednak są zorientowani hedonistycznie i zaślepieni przez swoje pasje. Koncepcje tę rozwija wydany w 2016 roku film zatytułowany *Morgan*, w którym androidy dysponują uwodzicielską zdolnością manipulowania ludźmi – wykorzystują ich empatię przeciw nim, mając jednocześnie za nic życie człowieka. Daleko idący pesymizm zdaje się skłaniać ku konstatacji, że ludzkość, zauroczone możliwością tworzenia prawdziwej, samoświadomej sztucznej inteligencji, prawdopodobnie wiąże z nią zbyt wielkie nadzieje, pokładając jednocześnie nadmierną wiarę w swoje podobieństwo do maszyn i w to, że te, stworzone na nasze podobieństwo, również będą dysponować cechami takimi jak współczucie i empatia oraz będą posiadały rodzaj wewnętrznego moralnego kompasu.

Niestety wszystkie te wizje i predykcje cechują się pewnym stopniem prymitywności i spłylenia istoty problemu. Jest to być może konieczne w ramach narracyjnego ujęcia tematu, niezbędne, by opowiedzieć spójną i przekonującą historię. Nie sposób jednak nie dostrzec wyraźnej tendencji do ujmowania złożonego zjawiska w kategoriach binarnych. Androidy mogą więc być lepsze od ludzi: długowieczne, wolne od chorób, inteligentniejsze i wyzbyte uprzedzeń czy nienawiści motywującej rodzaj ludzki, lub też wyrachowane, nieetyczne i pozbawione najprostszych humanitarnych odruchów. Nie ma drogi pośredniej. To samo zresztą zdaje się dotyczyć innych przejawów sztucznej inteligencji oraz bytów hybrydowych. Hybryda człowieka i maszyny albo zyskuje pozytywne przymioty człowieka, albo hiperbolizowane są negatywne cechy, przypisywane komputerowi. Wątpliwe wydaje się jednak, by złożoność sztucznej inteligencji oraz hybryd była możliwa do opisanego w tak przedstawionych, czarno-białych kategoriach.

Osadzony kulturowo, silnie ambiwalentny stosunek do maszyn obdarzonych świadomością lub hybryd jest tym silniejszy, że zdradza podwójne standardy ludzkości względem technicznych wytworów. Z jednej strony są to wytwory służące do wykonywania ciężkich i nużących zadań, niejako ma-

jące zastąpić pracę niewolników z dawnych wieków²⁶; mają pełnić funkcję podrzędną, służebną wobec ludzi. Z drugiej – powinny być jak najdoskonalsze intelektualnie i fizycznie, wyraźnie przewyższać pod wieloma względami swych twórców i panów. Lęk przed nimi jest formą kulturowo zakorzenionej rezerwy, którą starożytni czuli wobec własnych niewolników lub którą arystokracja mogła czuć wobec pospólstwa. Włącza to w narrację oskarżenie o brak poczucia moralności czy możliwości duchowego rozwoju, pozwalających maszynom stać się pełnoprawnymi członkami społeczeństwa.

Równie ważny w rozwoju tej relacji jest aspekt erotyczny. Seksualność androidów czy bytów hybrydowych również od dawna obecna jest w twórczości fantastycznonaukowej. Co ważne, zwykle ukazywana jest jako realizacja najbardziej mrocznych i prymitywnych ludzkich instynktów, marzeń o posiadaniu swego rodzaju seksualnych niewolników²⁷. Wątek ten obecny jest we wspomnianym filmie *Ex Machina* – budzący niechęć twórca konstruuje kolejne androidy (zawsze kobiety) obdarzone sztuczną inteligencją, a następnie, celowo upośledzając ich zdolności poznawcze, zmienia je w służące i seksualne zabawki, niemogące wyrwać się z niewoli przez narzucone na nie ograniczenia.

Obraz ten zmusza do zastanowienia się, czy wiele z lęków wiązanych z rozwojem technologii nie jest zakorzenionych w specyficznych wyrzutach sumienia – tak jakby własna intuicja kierowała nasze obawy w kierunku potencjalnego zła, jakie możemy sami wyrządzić, a które ostatecznie obróci się przeciw nam.

1.3. GRY WIDEO W RELACJI Z KULTURĄ, MIŁOŚCIĄ I ROMANSAMI – OPIS ZJAWISKA

Gry wideo są specyficznymi wytworami technologii, które znajdują się w istotnej relacji z człowiekiem i jego kulturą. Jak już zostało za Piotrem Kubińskim wspomniane we wstępie, są one tekstem kultury, który znajduje się nie na marginesie kultury, ale w jego centrum. Wchodzi w relację z róż-

²⁶ S.J. Konefał, *Corpus Futuri. Literackie i filmowe wizjerunki postludzi*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2013, s. 41–43.

²⁷ Tamże, s. 50–51.

nymi innymi elementami kultury, czerpie z nich, wpływa na nie, a co więcej, jest w stanie generować nowe dyskursy²⁸.

Chociaż wielu osobom niezapoznanym z tym medium gry wideo kojarzyć się mogą z klasycznymi grami takimi jak *Mario*, obowiązkiem jest podkreślić, że ta forma kultury przeszła znaczące przemiany. W procesie zmian zaczęły pojawiać się coraz to nowe pomysły nie tylko na czysto formalne prowadzenie rozgrywki, ale także na jakie sposoby może ona wchodzić w interakcje z osobą gracza. Obecne gry nie są już w żaden sposób podobne do pierwszych, takich jak *OXO* (znanej także jako *Noughts and Crosses*) z 1952 roku, *Tennis for Two* z 1958 czy *Pong*, pierwszej gry Atari, wydanej w 1972 roku. Początkowo gry były osobliwościami, ciekawymi eksperymentami stworzonymi w laboratoriach i pracowniach naukowych. Zmieniały się jednak i ewoluowały jak prawdziwe istoty. Z „pikselowych kwadratów i kropek” zaczęły przybierać formy coraz mocniej przypominające ludzi, zwierzęta oraz inne istoty, do momentu aż stały się fotorealistyczne. Dzisiaj możemy zaobserwować różne formy postaci z gier – fotorealistyczne, do złudzenia przypominające faktyczne, żywe istoty lub abstrakcyjne, czerpiące inspiracje z innych form sztuki. To samo dotyczy środowisk w grach wideo: kiedyś funkcjonowały jednolite tła, dziś natomiast fotorealistyczne widoki zapierają dech w piersiach wielu graczom (jak chociażby w wydanej w 2014 roku przez niezależne polskie studio The Astronauts grze *The Vanishing of Ethan Carter* czy w *Everybody's Gone to the Rapture* z 2015 roku, produkcji brytyjskiego The Chinese Room). Zmiany zachodziły nie tylko w grafice, muzyce czy ogólnie silnikach gier, lecz także na tle tekstowym oraz fabularnym. Gry wideo sięgały do coraz to nowszych historii, do nowych inspiracji, dotyczyły różnych tematów, a co ciekawe, zaczęły być postrzegane jako istotne dla państwa, jego wizerunku i kultury. Dowodu nie trzeba szukać daleko – w maju 2013 roku założyciele CD Projekt Michał Kiciński i Marcin Iwiński oraz szef studia CD Projekt RED Adam Badowski zostali odznaczeni przez prezydenta Bronisława Komorowskiego Krzyżami Kawalerskimi Orderu Odrodzenia Polski²⁹. Oczywiście sukces ten związany jest z serią gier *Wiedźmin*, która stała się jedną z bardziej rozpoznawalnych

²⁸ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, dz. cyt., s. 21.

²⁹ Zob. <https://www.cdprojekt.com/pl/media/aktualnosci/prezydent-bronislaw-komorowski-odznaczył-tworcow-cd-projekt/> [dostęp: 25 sierpnia 2017].

serii gier typu RPG na całym świecie. Jak widać, gry stają się coraz ważniejsze – kulturowo, politycznie, gospodarczo. Zaczynają się także cieszyć większą rozpoznawalnością.

Wcale nie jest nietypowe ingerowanie gier wideo w drażliwe społeczne dyskursy, jak chociażby ten dotyczący tzw. kryzysu uchodźczego³⁰. Oczywiście może to generować różnego rodzaju konflikty. Zdarzają się także postulaty, by gry zaprzestały bycia produktami politycznymi. Czy jest to jednak możliwe?

Gry, zmieniając się, wchodziły – i wciąż wchodzi – na nowe etapy rozwoju i tak jak filmy, literatura czy inne inkarnacje kultury dotykają tematyki nazwanej „poważną”. To doprowadziło także do transformacji branży gier. Już od pewnego czasu zdarza się, że gry dotykają tematów drażliwych, kwestii związanych z tematami tabu; opowiadają o alternatywnych systemach politycznych, konsekwencjach zmian; potrafią mówić o raku, o odmienności, o wojnie. Wszystko to są kwestie polityczne – kształtujące codzienność oraz społeczeństwo. Także gry nawiązujące do form fantasy niejako opowiadają o pewnych porządkach, problemach, wartościach, więc również one dotyczą pewnych myśli filozoficznych, kulturowych, politycznych. Tam, gdzie znane człowiekowi struktury społeczne, bohaterowie oraz wydarzenia, tam też polityka i kultura, bo człowiek jest z nimi związany – z przekonaniami, hierarchiami, ideami, płciowością i emanacjami tychże. Próby oderwania gier od polityki, w tym także od światopoglądów i kultury, są więc ludzkim pragnieniem niewinności, wolności od tego, co codzienne, dotyczące nas kolektywnie i każdego z osobna. Jednakże to, co codzienne, jest tak powszechne, bo niejako nieoderwane od istoty człowieczeństwa – a dla kogo są gry, jak nie dla ludzi? Także przez ludzi są one budowane, konstruowane, projektowane. Pragnienie „niewinności gier” jest więc w gruncie rzeczy życzeniem oderwania nie od tego, co polityczne, ale od tego, co odmienne i nienormatywne. Od tego, co kontrowersyjne. Od tego, co medialne i społeczne. Ograniczenia te mogłyby oznaczać wiele wykluczeń i w gruncie rzeczy także wtedy byłyby polityczne i dyskutowane.

³⁰ P. Prósiniowski, *Rezonans polityczno-kulturowy w grach wideo – wirtualne portrety uchodźców*, [w:] *Zemsta emancypacji*, red. T. Nowicki, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2017, s. 227–256.

Gry wideo posiadają swój charakter kulturotwórczy. W końcu wywodzą się z kategorii zabawy, której czynnik tworzenia kultury przypisywał już Johan Huizinga w pracy *Homo Ludens*, wydanej w 1938 roku. Historyk już wtedy mówił o kategorii gier i zabaw jako o czymś, co nie tylko tworzy kulturę, ale także „przenika ją od samego początku”³¹. To także Huizinga dokonał istotnego spostrzeżenia, które niejako stało się podstawą także i tej książki – „każda zabawa coś oznacza”³². Zatem gry wideo oznaczają wiele dla wielu uczestników kultury, którzy wraz z nimi wzrastali i nawet po osiągnięciu dorosłości wciąż decydują się na obcowanie z nimi. Medium to – pomimo stereotypowego myślenia, które nabrzmiało i niejako doprowadziło do jego stygmatyzacji – nie jest jedynie dla dzieci, lecz dla wszystkich odbiorców. Powstają w końcu gry wideo przygotowane zarówno z myślą o dzieciach, nastolatkach, jak i dorosłych w różnych fazach ich życia, a przypisanie tego medium jedynie do kategorii dzieciństwa prowadziłoby do błędnych implikacji i założeń³³.

W rozmowie o grach wideo i kulturze pojawiły się także propozycje nazwania gier wideo nowymi, cyfrowymi dziełami sztuki³⁴. Oczywiście nie każdemu spodobał się ten postulat, co wywołało dyskusję na temat arcyzmu tego medium, jego potencjału do wywołania swoistego *katharsis*, poruszania uczuć etc. Argumentacja obu stron dotyczyła wielu cech i aspektów gier, ich walorów wizualnych, muzycznych, tekstowych, ich (nie)powagi, konsumpcyjnej natury, (nie)możliwości do pobudzania emocji i przeżyć; zauważono także, że są składową wielu form sztuki (na przykład obrazu czy muzyki). W dyskursie brali (i wciąż biorą) udział nie tylko odbiorcy gier, ale także inne środowiska, w tym akademickie. W rozmowie z Małgorzatą Łuszczak, dziekan Wydziału Artystycznego Uniwersytetu Śląskiego, zatytułowanej: *Czy gry komputerowe mogą być dziełem sztuki?*, możemy przeczytać:

Twórcy gier komputerowych, szczególnie niezależnych, coraz chętniej traktują je jako przestrzeń realizacji swojej wizji artystycz-

³¹ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Czytelnik, Warszawa 1967, s. 15–17.

³² Tamże, s. 12.

³³ K. Kowalczuk, *Edukacja w pikselach*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016, s. 15–16.

³⁴ A. Strużyna, *Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i arcyzmem gier komputerowych*, „Homo Ludens” 2015, 1(7).

nej, w tym ekspresję własnych przeżyć i marzeń. Zmienia się również sposób myślenia artysty grafika, który uczy się współpracować w interdyscyplinarnym zespole. Pod tym względem tworzenie gier komputerowych przypomina prace nad produkcją filmu. Jest to produkt złożony. Artysta musi znaleźć wspólny język z programistą, scenarzystą, testerem gry czy dźwiękowcem³⁵.

Całość konfliktu w pojmowaniu gier wideo zdaje się nawiązywać do trudnego pytania o to, czym jest sztuka i jaką ma spełniać funkcję. Oczywiście naszym celem nie jest odpowiedzenie na to pytanie, ale uważamy, że analizując gry wideo, należy wziąć pod uwagę to, iż po pierwsze, może (przynajmniej przez część odbiorców) być im przypisywane miano sztuki, a po drugie, gry mogą zawierać – jak określa to Andrzej Strużyna – wartości artystyczne, przejawiane niezależnie od przypisywanej im przynależności do gier niezależnych czy gier z tzw. głównego nurtu.

W oderwaniu jednak od debaty o artyzmie tego medium, szeroko toczyła się także dyskusja na temat ogólnej reputacji gier wideo, które – także przez wielu pedagogów – owiane zostały swoistą niesławą; przypisuje się im przynależność do „kultury niższej”, niejako uznawanej za „gorszą”³⁶; niekiedy wciąż wisi nad grami, niczym złe fatum, bardzo negatywna reputacja³⁷. Znaczenie gier wykracza jednak poza kategorię lęku, a próba ich przypisania do jednej kategorii jest sprzeczna z ich transgresywną naturą, którą gry posiadają już chociażby z powodu mnogości form, potencjałów, możliwości przenikania się z innymi aspektami kultury, odnoszenia się do uniwersalnych archetypów, nawiązywania do problemów polityczno-społecznych czy dialektycznej relacji z odbiorcami. Także w tej relacji gra jest w stanie działać immersyjnie³⁸, czyli dawać możliwość „zanurzenia się” gracza w rzeczywistości, a w gruncie rzeczy w samej kulturze.

³⁵ M. Kłosowicz, *Czy gry komputerowe mogą być dziełem sztuki?*, rozmowa z prof. zw. dr hab. Małgorzatą Łuszczak, dziekan Wydziału Artystycznego Uniwersytetu Śląskiego, <https://www.us.edu.pl/czy-gry-komputerowe-moga-byc-dzielem-sztuki> [dostęp: 25 sierpnia 2017].

³⁶ K. Kowalczyk, dz. cyt., s. 15.

³⁷ P. Prószyński, P. Krzywdziński, *Gry wideo a postawa twórcza: potencjał i narracja zagrożenia*, „Ars Educandi” 2016, 13, s. 45–46.

³⁸ M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 62.

I właśnie biorąc pod uwagę między innymi immersję, należy patrzeć na gry wideo inaczej niż na chociażby film. Gry wymagają działania, posiadają nie tylko warstwę dźwiękową czy warstwę wideo. Operują także muzyką. Nierzadko angażują przekonania gracza – chociażby podczas podejmowania decyzji fabularnych. Jeszcze inne gry dzięki technologii prowokują dodatkowo głębsze zanurzenie w wirtualnej rzeczywistości. Także do zanurzenia w określoną kulturę praktycznie dochodzi przez zaangażowanie wielu zmysłów i uwzględnienie w grze gracza jako osoby decyzyjnej co do prezentowanych wydarzeń. Oznacza to, że podczas odkrywania świata gry nie chodzi tylko o zmysłowość gracza, ale także o możliwości analizowania, stawiania wyzwań moralnych, angażowania w rozwiązywanie problemów, które mimo swojej możliwej abstrakcyjności operują istotnymi kulturowo i obyczajowo pojęciami, tym samym czyniąc z miejsca, jakim jest gra wideo, obszar ścierania się przekonań, ideologii, a poniekąd także wiary, bo i tego tematu medium nie unika. I nigdy nie uniknie, gdyż – mówiąc potocznie – tam, gdzie ludzie, tam drugie tyle dyskusji i tematów, które są poruszane. Obszar gry wcale nie różni się pod tym względem³⁹ od codziennej rzeczywistości, a jednocześnie wciąż uwzględnia możliwości interpretowania⁴⁰ oraz działania, które Piotr Kubiński nazywa „aktem sprawczym na materii gry”⁴¹. Co ważne, akt ten dokonuje się za pośrednictwem postaci, która niejako jest emanacją świadomości gracza – reprezentuje go w grze i przenosi polecenia gracza do jej uniwersum. W ten sposób cyfrowa istota, awatar, niejako staje się ucieleśnieniem gracza w świecie cyfrowej rzeczywistości⁴². Poprzez ciało wirtualne dochodzi więc do podejmowania wyzwań, poznawania historii, decydowania o świecie gry, a poprzez szerokie bądź wąskie umożliwienie (przez producentów lub deweloperów gier) sposobów interakcji dochodzi do implementacji przekonań gracza do świata gry. Niejako w końcu, z powodu uwzględniania decyzji noszących znamiona moralnych, gracze mogą rozstrzygać konflikty czy rozwiązywać problemy z użyciem zasad, jakie oni,

³⁹ Mnogości tematów, przelamywania tabu etc.

⁴⁰ P. Kubiński, dz. cyt., s. 27–28.

⁴¹ Tamże, s. 31.

⁴² M.L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore–London 2001, s. 14, za: P. Kubiński, dz. cyt., s. 37.

jako osoby ludzkie, wyznają⁴³. Nabiera to specjalnego znaczenia w kontekście doznawania i rozwoju moralnego. W przypadku wykorzystywania własnej moralności w grach wideo mamy do czynienia z sytuacją, w której angażująca gra stawia faktyczne moralne wyzwanie, oczekując równocześnie od graczy podjęcia decyzji. Sytuacja wydawać się może abstrakcyjna, jednak wciąż jest pewnym materiałem do analizy sytuacji czy chociażby zastanowienia się nad pewnym problemem teoretycznym – całość jednocześnie wspierana jest efektem immersyjności.

Jednakże nie tylko immersyjność gier powoduje przemyślenia, bo także opisywana przez Kubińskiego emersyjność posiada pewien potencjał w zakresie prowokowania przemyśleń. Badacz zauważa, że poza efektem zanurzenia w świecie gry istnieje także efekt wynurzenia (czyli właśnie emersji), który posiadać może potencjał sensotwórczy, czy nawet artystyczny, usytuowany na nowym poziomie odbierania gry, pomiędzy światem diegetycznym a światem użytkownika⁴⁴. Autorowi należy przyznać rację – ironia, czasami w postaci żartobliwego, lecz subtelnego przełamania czwartej ściany, umożliwia takie odniesienie się chociażby do świata pozawirtualnego, które nie zaburzy odbioru produktu, a tym samym stworzy nowy poziom odbioru gry. W tym kontekście można mówić także o jeszcze jednej formie wzajemnego igrania fikcji z codziennością, ale także codzienności z fikcją, gdyż to właśnie codzienność posiada możliwość inspirowania takich motywów w grach wideo.

To właśnie wśród emersji, immersji, archetypów zaadaptowanych do wersji cyfrowych, kulturowych odniesień, sytuacji wymagających sięgania do własnych zasad moralnych, alegorii świata rzeczywistego, (nie)stereotypowych konstruktów postaci oraz wielu innych czynników dokonuje się socjalizacja, o której pisaliśmy już na samym początku książki. Są to pewne komunikaty, z którymi gracze będą wchodzić w relacje, prowadzić będą

⁴³ Ponownie: spektrum działań uzależnione jest od opcji udostępnionych przez deweloperów gier, chociaż gracz – w sytuacji skrajnej – zawsze posiada możliwość do zrzeczenia się kontynuacji gry, jeśli ta niejako jest sprzeczna z jego/jej przekonaniami; i takie sytuacje miały już miejsce i stały się obiektem dyskusji: <https://www.forbes.com/sites/erik-kain/2013/04/17/bioshock-infinite-refunded-on-religious-grounds/#48098c7766ad> [dostęp: 25 sierpnia 2017].

⁴⁴ P. Kubiński, dz. cyt., s. 149.

kontrolowaną przez mechanikę gry dyskusję. Trzeba jednak podkreślić, że odbiorcy w relacji tej nie są pasywni, posiadają doświadczenie oraz przekonania, i to właśnie dlatego dialektyczna relacja gracza i konkretnej gry może przejawiać dynamizm, który zresztą bardzo często jest odzwierciedlany w żywych dyskusjach, zarówno w internecie, jak i poza nim, w życiu codziennym, pozawirtualnym. Są one bardzo często znane firmom deweloperskim, producentom, dzięki czemu mogą oni podejmować konkretne decyzje przy tworzeniu latek do gry czy „komponowaniu” kolejnych projektów oraz mogą aktualizować strategie dotyczące innych, przyszłych działań.

Tutaj ponownie chcielibyśmy powrócić do pracy Piotra Kubińskiego, w której zauważa się pewną ważną także dla tego badania kwestię – kultura, sztuka, codzienność, dzieła posiadające cechy iluzoryczności, „domy grozy” znane z wesołych miasteczek, spektakle, dzieła immersyjne są dowodem na „ogólnoludzkie pragnienie przekraczania fizycznej rzeczywistości”⁴⁵. Jak badacz pisze dalej w swojej pracy:

Znaczną część historii ludzkiej ekspresji da się ująć właśnie jako pasmo poszukiwań nowego sposobu na doskonalszą przestrzeń transgresję, na jak najpełniejsze wyjście poza „tu i teraz” – pragnienie to jest stale obecnym elementem kultury, skoro podobne dzieła powstawały na przestrzeni tysięcy lat. Gry wideo i udostępniane przez nie cyfrowe światy są zatem naturalną konsekwencją tej tendencji, następną formą transgresywnych poszukiwań – ufundowaną na nowych technologiach medialnych wyprodukowanych przez człowieka⁴⁶.

Pozwalając sobie na dalsze metaforyczne spojrzenie na odkrywanie światów gier wideo, można powiedzieć, że tak jak argonauci, gracze poprzez swoje nierzadko bohaterskie alternatywne wcielenia kontynuują tradycję poszukiwań, przekraczania w celu odnalezienia pewnych idei, które może i nie są samym złotym runem, jednak budzą podobne pragnienia i ciekawość; które karmią wspomnianą przez Kubińskiego potrzebę transgresji, pozna-

⁴⁵ Tamże, s. 47–48.

⁴⁶ Tamże, s. 48.

nia i zaspokojenia pragnień przygody i wyjścia z „tu i teraz” naprzeciw doświadczeniu i doznaniom.

Takim doznaniem mogą być także emocje zawarte w grach wideo. Jedną z nich, ukrytą pod cyfrowym wiekiem, jest właśnie miłość, pewna romantyczność, która pomimo odmienności od tego, co fizyczne, może posiadać znamiona upragnionego ideału, wchodzącego w swoisty rezonans z pragnieniami graczy, lub przynajmniej pozwolić im na pewne zaintrygowanie. Możliwości reakcji oczywiście jest więcej, będą uzależnione od wielu czynników, ale to właśnie one, te komunikaty i przedstawione, angażujące postać gracza relacje bliskości stają się istotne w kontekście wspomnianej już socjalizacji, czy też w kontekście wychowania przez światy fikcyjne Romany Miller. I skoro fikcja może wychowywać, być elementem socjalizacyjnym oraz pozwalającym na swoiste obcowanie z wyobrażeniami istotnych elementów kultury⁴⁷, to co właściwie opowiada o romantyczności, bliskości i seksualności?

Gry wideo – zarówno te posiadające romanse, jak i nieposiadające tejże opcji w swojej zawartości – często prezentują różne koncepcje miłości. Chociaż my skupiamy się konkretnie na grach mających możliwość budowania przez gracza i postać z gry interaktywnej romantycznej relacji, to uważamy za istotne wskazanie, że opowieści o miłości w grach wideo nie dopełniają się jedynie przez romanse, ale także poprzez „opowieści romantyczne” uwzględnione między kolejnymi liniami kodu gry. Romanse stały się pewnego rodzaju filtrem organizującym naszą próbę, lecz dyskurs miłości prowadzony jest także w szerszym znaczeniu, jak chociażby w literaturze – chociaż nie w każdej książce główny bohater buduje relację miłosną, to może pojawiać się ona w przypadku postaci pobocznych, może dotyczyć pewnego tła, uzupełnień postaci, wydarzeń, świata. Podobnie w przypadku gier – chociaż nie zawsze gracz ma okazję budować relację romantyczną, to sama miłość, historie o niej opowiadające mogą znajdować się w grze, w jej elementach, jednakże w innej formie lub w innym kontekście; może posiadać inny cel w całości projektu. I tak właśnie się dzieje.

⁴⁷ R. Miller, *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego we wczesnym dzieciństwie*, [w:] *Sztuka dla najmłodszych*, red. M. Tyszkowa, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa–Poznań 1977.

Nierzadko miłość (czy inne emocje) jest istotnym elementem rozgrywki, nadaje jej konkretny ton oraz jest elementem badającym atmosferę, dzięki któremu – jak zauważa Paweł Olejniczak – fabuła zyskuje pełniejszy wymiar, sprawia więcej przyjemności poprzez możliwość odkrywania dodatkowych komunikatów⁴⁸. Zwłaszcza w przypadku emocji odkrywanie staje się jeszcze bardziej intrygujące, bazujące na ludzkim odczuwaniu, pewnym poruszeniu – i to niekoniecznie jedynie emocji szczęśliwych, lecz raczej zróżnicowanych, nacechowanych intensywnością.

W grze opisywanej przez Olejniczaka – *Max Payne* – kwestia miłości i jej utraty na skutek morderstwa ukochanej i dziecka uzupełnia historię mieszaną melancholii, smutku. W ten sposób kategoria miłości ukazana jest w kontekście nie tylko (utraconego) szczęścia, ale także smutku, przygnębienia, melancholii, a nawet swoistego upadku. Historia bez miłości okazałaby się typową zagadką kryminalną, podczas gdy uzupełniona o taką, a nie inną kategorię ludzkich uczuć powieść nabiera znamion smutnej i roztrząskanej intymności.

Co jednak, jeśli bliskość i intymność umieszczona zostanie w zupełnie innej konwencji? Na przykład w historii miłosnej pary zmagającej się z rzeczywistością? W grze *Torment: Tides of Numenera* główna postać napotyka zakochaną parę. W oknie dialogowym (w którym zamieszczane są także deskrypcje sytuacji oraz okoliczności rozmowy) przy okazji spotkania kobiety i mężczyzny możemy przeczytać taki oto opis:

Ci dwoje stoją razem, wpatrzeni wspólnie daleko za ciebie. Nie mówią ani słowa, ale widać, że oboje porozumiewają się w niemym języku czułości. Ich ciała delikatnie zwracają się ku sobie, formując pomiędzy nimi ich prywatną przestrzeń. Jego ręka sięga jej ręki, a ona chwyta jego dłoń, nawet nie patrząc.

Uśmiechają się, nadal nie zwracając na ciebie uwagi. Jego uśmiech jest jak wyryta w dębie zakrzywiona linia, a jej – śmiały i promienny niczym latarnia w bezksiężycową noc.

⁴⁸ P. Olejniczak, *Cyfrowa piaskownica. Wzajemne przenikanie się świata gier komputerowych i świata rzeczywistego*, [w:] A. Adamski, P. Krzywdziński, M. Majchrowski, P. Olejniczak, A. Peisert, *Socjologia światów nyoobrażonych*, dz. cyt., s. 126–129.

Także tutaj opis nie jest bez znaczenia. Nakreśla on postacie, buduje wizerunek całej sytuacji oraz wydarzenia wykreowanego wokół nich. Całość wykorzystuje miłosną poetykę, nawiązuje do bliskości, więzi. Także i tutaj bez relacji bliskości, bez takiej, a nie innej konstrukcji całej sytuacji element historii straciłby na wartości. Uczucie miłości wykorzystane jako tło dla pary dopełnia całości i niejako przybliża graczy emocjonalnie. Tak jak w przypadku *Maxa Payne'a*, można odnieść wrażenie uczestnictwa w czymś intymnym, lecz tym razem niebazującym na utracie, ale właśnie na cieplej bliskości.

To tylko dwa przykłady wykorzystania motywu miłości, a jednak już tutaj widać, jak obecność „miłosnego komunikatu” może zbudować wspomniany przez Olejniczaka nastrój; jak wykorzystanie romantycznych odniesień buduje powieść, a jednocześnie informuje o tym, jaka miłość (i jej utrata) może być.

Uczucia zdają się mostem pomiędzy tym, co realne i cyfrowe. Przez odczytanie tych gier i ich historii dochodzi do wewnętrznego kulturowego odтворzenia i przetłumaczenia komunikatów, do interioryzacji treści i odwołania się do doświadczenia bądź możliwych, alternatywnych pragnień, bądź lęków. Jest to stworzenie sytuacji wymagającej interpretacji, a także odwołania się do rozumienia uczuć, umiejętności odczytywania ich w nie zawsze jednoznacznych dziełach kulturowych. Działanie to może nabrać jeszcze głębszego znaczenia, jeśli zgodzić się z poruszonym już postulatem o akceptacji gier jako formy sztuki – w tym wypadku mogłoby się okazać, że obcowanie z grą przyjmie wymiar zbliżony do odczytywania dzieła sztuki także w rozumieniu całości kompozycji, motywów, symboliki etc., a zasiadanie do gry wcale nie jest dalekie od ludzkiego wejścia w interaktywną, swoście intymną relację z wytworem sztuki bądź wkroczenia na scenę teatralną w celu nie tylko odegrania roli, lecz także wchodzenia w interakcje z innymi aktorami, historią, wykorzystywanymi motywami, archetypami oraz innymi towarzyszącymi fenomenami.

Romanse w tym wszystkim odgrywają jeszcze ciekawszą rolę, bo jednocześnie stają się elementem produktu (mogącego być wiązanim ze sztuką) i odniesieniem do ludzkiej seksualności, sfery prywatności, która w grze wcale nie jest narzucona, a jednak jest pożądana lub przynajmniej możliwa.

Erotyka i seksualność w grach nie są niczym nowym⁴⁹, a na temat seksualizacji w kulturze⁵⁰ pojawiło się już wiele komunikatów i rozpraw. Jednakże możliwość budowania relacji jest czymś innym niż samo przełamywanie milczenia o seksie, podnieceniu, erotyzacji itp. Romans to możliwość budowania relacji, niejako skupienie na podążaniu do intymnego zbliżenia (rozumianego na wiele sposobów, zarówno fizycznie, jak i emocjonalnie, duchowo), pobudzającego, ekscytującego, ale także opowiadającego właśnie o wieloaspektowości ludzkich pragnień. Bo każde zbliżenie może być inne, może opowiadać o zauroczeniu, ale także o żądzy cielesnej; może dotyczyć spełnienia, ale także niespełnienia; cnotliwości i grzechu; zbliżenia ciał bądź zbliżenia „dusz”; może pojawić się jako siła lub słabość. Miłość i bliskość można bowiem połączyć z innymi odczuciami, okolicznościami i kontekstami. Umieszczenie gracza w roli tego, który może doznawać tych aspektów, otwiera możliwość prowadzenia retoryki miłosnej w formie aktywnej, odnoszącej się do postaci gracza oraz jego/jej sfery intymności, tworząc w ten sposób okoliczności ekspresyjne, ale jednocześnie zawierające pewne komunikaty socjalizacyjne. Biorąc jednak pod uwagę decyzyjność graczy, ich wolę – mimo nadania formy komunikatów przez twórców gier to sami gracze mogą nadawać własne znaczenia takim treściom i możliwościom.

Ludzie potrzebują relacji z koncepcją bliskości romantycznej. Opowiada o miłości, tworzą wokół niej mity, badają ją, niekiedy sakralizują, a w niektórych sytuacjach widzą w niej słabość. Zawsze jednak jest ona na swój sposób znacząca. Czy więc wraz z pojawianiem się miłości w grach wideo, możliwości tworzenia relacji cyfrowych doszło do swoistej transgresji poszukiwania bliskości?⁵¹ Do przejścia w wymiar wirtualny w poszukiwaniu

⁴⁹ M. Cielecka, *Brzemie interaktywności. Erotyka i seksualność w grach komputerowych*, „Replay” 2014, 1, <http://dspace.uni.lodz.pl:8080/xmlui/handle/11089/8850> [dostęp: 25 sierpnia 2017].

⁵⁰ Przykład: Raport Amerykańskiego Towarzystwa Psychologicznego na temat seksualizacji dziewcząt, dotyczący właśnie przedstawiania kobiet/dziewcząt w mediach, różnych tekstach kultury: <https://www.twojasprawa.org.pl/dokumenty/RaportAPA-polski.pdf> [dostęp: 25 sierpnia 2017].

⁵¹ Pytanie może być dość ciekawe także w koncepcji zmiany granic ludzkiego i nie-ludzkiego świata oraz przełamywania muru odgradzającego to, co kulturowe, od tego, co naturalne; więcej zob. H. Bougsiaa, M. Cackowska, L. Kopiciewicz, T. Nowicki, *Smartfon i tablet...*, dz. cyt., s. 49–53.

nowych historii i wyobrażeń uczucia, które często ma wielki wpływ na ludzkie decyzje i codzienność?

W dalszej części książki przedstawimy, jakie „biografie bliskości” gracze poznają, w jakie relacje romantyczne mogą wchodzić oraz z jakimi postaciami posiadają możliwość obcowania, a tym samym jaka polityka miłości i bliskości jest snuta wokół kultury pragnień intymności i seksualności.

ROZDZIAŁ 2

CHARAKTERYSTYKA I ANALIZA ROMANSÓW W GRACH WIDEO



2.1. WKRAČAJĄC W WIRTUALNE ROMANSE

W naszej pracy koncentrujemy się na znaczeniu kultury symbolicznej dla życia zbiorowego. Zwracamy przez to szczególną uwagę na narrację, stylistykę i symbolikę gier wideo, które omawiamy. Badacze kultury już dawno zwrócili uwagę, że teksty kultury stanowią istotny sposób, w jaki społeczeństwo komunikuje dotyczące je problemy i wątpliwości. Poprzez nadanie aktualnym wartościom i normom skonkretyzowanych poprzez symbole i narracje treści kształtuje się społeczna praktyka opowiadania o tym, co istotne¹.

Jest to powodem, dla którego w niniejszym rozdziale poddajemy analizie to, w jaki sposób treści romantyczne są przedstawiane i opowiadane przez towarzyszącą im mechanikę rozrywki, stylistykę, warstwę graficzną czy dźwiękową. Nie zwracamy się tu ku zakorzenionej w naukach społecznych krytycznej analizie dyskursu – nie mamy intencji, by analizować przedstawiane produkcje z określonej perspektywy teoretycznej czy

¹ F. Znaniecki, *Nauki o kulturze. Narodziny i rozwój*, Warszawa 1992, s. 267.

ideologicznej. Chcemy raczej wskazać, jakie elementy są dla nich najbardziej charakterystyczne, które spośród środków wyrazu zdają się najsilniej wskazywać na miłość romantyczną, bliskie relacje czy erotyzm w grach komputerowych. Analizując ich treść, kierowaliśmy się przede wszystkim celowym doбором produkcji. W bardzo wielu współczesnych produkcjach bliskie, emocjonalne relacje pomiędzy postaciami odgrywają istotną rolę dla ich fabuły. Skoncentrowaliśmy się jednak w pierwszej kolejności na tych grach, w których to postać kierowana przez gracza ma możliwość wejścia w miłosny związek z bohaterami niezależnymi, wypełniającymi świat gry. Odrzuciliśmy więc na wstępie te pozycje, które takiej możliwości bezpośrednio nie oddają w ręce użytkownika lub czynią z nich rozwiązanie pośrednie. Przykładowo, w grze *Black and White* studia Lionhead gracz wcielający się w rolę bóstwa ma możliwość łączenia swych wyznawców w pary związane wzajemną miłością, na podobieństwo szczęśliwego zrządzenia losu, będącego efektem sił nadprzyrodzonych. Odbiorca jednak nie jest bezpośrednim uczestnikiem takiego związku, lecz jedynie jego katalizatorem.

Warto nadmienić, że pozycje tu wymienione wybierane były nie tyle pod kątem ich reprezentatywności dla świata gier, ile ze względu na ich doniosłe znaczenie dla rozwoju modeli interakcji awatar gracza – bohater niezależny. Są to przede wszystkim gry, które przez unikatowe lub stosowane po raz pierwszy rozwiązania na stałe zmieniły sposób, w jaki gracze zaczęli postrzegać te relacje. Stosując celowy dobór omawianych przypadków², podejmujemy próbę wskazania kluczowych mechanizmów relacji romantycznych w grach wideo oraz – częściowo – ukazania ewolucji tego zagadnienia w ramach rozwoju tegoż medium. Żywimy tutaj przekonanie, że sposób, w jaki miłość i seksualność ujmowane są w grach wideo, odpowiada przemianom społecznym i kulturowym, w ramach których ma miejsce. Pozornie banalne zjawisko, jakim jest rozrywka elektroniczna, wymaga osadzenia w szerszym kontekście aktualnych zjawisk, przemian i problemów życia zbiorowego; wymaga spojrzenia, które Charles Wright Mills określił pierwotnie jako nacechowane rodzajem wyobraźni socjo-

² D. Silverman, *Prowadzenie badań jakościowych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008, s. 171–173.

logicznej³. Rozwój gier wideo ma doniosłe znaczenie dla przemian życia codziennego – sposobów spędzania wolnego czasu i uczestnictwa w kulturze. Jednak przemiany w samym medium oraz sposoby, w jakie operuje ono elementami kultury symbolicznej, mają równie doniosłe znaczenie, co w przypadku bardziej tradycyjnych środków przekazu, takich jak literatura czy film.

Gry wideo stają się coraz bardziej istotnym elementem społecznego dyskursu i jednym z ważniejszych sposobów uczestniczenia we współczesnej kulturze nie tylko dla młodych, ale także dojrzałych odbiorców. Tym samym podnoszone przez nie problemy i zjawiska znajdują się w centrum zainteresowania nauk społecznych. Poprzez analizę treści gier, w tym przypadku treści dotyczących miłości, uzyskujemy istotną wiedzę o funkcjonujących obecnie wartościach, narracjach, sposobach rozumowania i postrzegania relacji międzyludzkich⁴.

Podjęmujemy tutaj próbę przedstawienia podstawowych mechanizmów, za pośrednictwem których gry wideo opowiadają o jednym z kluczowych dla nas zjawisk kulturowych – miłości romantycznej. Pod uwagę bierzemy nie tylko struktury składające się na narrację fabularną⁵, ale także elementy mechaniki samej rozgrywki. Interaktywny charakter gier wideo sprawia, że trudne byłoby uchwycenie zjawiska, gdybyśmy koncentrowali się na samym tylko aspekcie opowieści. Aktywność gracza, wykonywane przez niego działania stanowią tutaj równie ważny aspekt, poprzez który budowany jest konkretny, charakterystyczny dla danej produkcji obraz romansu. Składa się na niego choćby liczba potencjalnych partnerów czy partnerek, sposób nawiązywania interakcji z postaciami niezależnymi czy aktywności wymagane do rozwoju relacji. Elementy te wraz z określoną stylistyką (warstwą graficzną, muzyką) pozwalają uchwycić pełniej analizowane zjawisko.

W pierwszej części rozdziału koncentrujemy się na awatarze gracza – cyfrowym alter ego, za którego pośrednictwem możliwe jest wejście w interak-

³ C.W. Mills, *Wyobrażenia socjologiczne*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 51–52.

⁴ L. Goldmann, *Socjologia literatury*, [w:] *W kręgu socjologii literatury*, t. 1, red. A. Mencwel, Warszawa 1977, s. 170–173.

⁵ D. Silverman, *Interpretacja danych jakościowych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 150.

cję z postaciami wypełniającymi świat przedstawiony gry. W dalszej części przedstawiamy ogólną charakterystykę romansów w grach wideo. Wreszcie, główna część tekstu przedstawia analizę poszczególnych wyróżnionych gier wideo oraz rozwiązań przez nie przyjętych w zakresie budowania relacji awatar gracza – bohater niezależny.

2.2. KIM ROMANSUJĄ GRACZE?

Gry wideo ze względu na swoją mechanikę oraz fabułę oferują zróżnicowane formy romansowania. Są one niezaprzeczalnie związane z możliwościami i ograniczeniami w tworzeniu swojej postaci – awatara, który będzie reprezentował gracza w uniwersum gry. Tutaj wyróżniamy trzy główne formy awatara:

1. postać całościowo lub w większości tworzona przez gracza (z użyciem narzędzi tworzenia postaci oferowanych przez deweloperów gry; wykorzystuje dostępne w grze zasoby i/lub zezwala na dopełnienie kreacji własnymi elementami, na przykład portretem spoza zasobów gry, wgranym przez gracza, użytkownika programu);
2. postać narzucona przez deweloperów z niewielką możliwością personalizacji (na przykład jedynie płeć lub część statystyk, bez możliwości zmiany wyglądu czy imienia);
3. postać narzucona przez deweloperów bez możliwości jakiegokolwiek personalizacji (ustalona postać, z własną historią, imieniem, cechami etc.).

Aby dokładniej wyjaśnić te formy awatara, posłużymy się przykładami. Tak więc do pierwszego typu awatarów (postać całościowo lub w większości tworzona przez gracza) będzie należeć przykładowo protagonista *Sagi Baldur's Gate*, gdyż w momencie rozpoczęcia rozgrywki to gracz decyduje o ostatecznej formie postaci. Postać ta będzie składana z określonych elementów: płeć (wraz z portretem), rasa, klasa, charakter, cechy, umiejętności, wygląd (wraz z głosem) oraz imię. Opcjonalnie można samemu napisać biografie postaci (nie ma ona jednak wpływu na samą rozgrywkę). Oczywiście w każdym z elementów jesteśmy ograniczeni przez możliwości silnika i zasoby gry, lecz mimo to personalizację w *Baldur's Gate* można określić jako

bardzo dużą. W gruncie rzeczy jedynym narzuconym przez twórców fragmentem jest tajemnicze dziedzictwo postaci oraz zbudowana wokół niego fabuła rozgrywki.

Do drugiego typu awatarów (postać narzucona przez deweloperów, z niewielką możliwością personalizacji) będzie należeć Bezimienny w *Planescape: Torment*.



Obraz 2.1. Tworzenie postaci w grze *Planescape: Torment*

Źródło: *Planescape: Torment*, Black Isle Studios.

Jak widać na obrazie 2.1, deweloperzy narzucają graczom wygląd postaci, płęć oraz imię („Bezimienny”), gracz więc w personalizacji może jedynie dodawać i odejmować punkty cech protagonisty.

W ramach trzeciego typu awatarów (postać narzucona przez deweloperów bez możliwości jakiegokolwiek personalizacji) gracz wciela się w określoną postać – rozpoczyna grę z tej samej pozycji co każdy inny gracz. Nie określa płci, cech, wyglądu, głosu, charakteru ani żadnego innego elementu postaci. Przykładem może tutaj być Max Caulfield z *Life is Strange* (Dontnod Entertainment) lub tytułowy bohater gry *Alan Wake* (Remedy Entertainment).

Marcin Petrowicz zauważa, że cechy składowe postaci z gier wideo (czy gier w ogóle) można podzielić na trzy grupy⁶. Pierwsza z nich to intencjonalnie wybrane cechy nadane przez twórcę gry, czyli wszystkie cechy bohatera,

⁶ M. Petrowicz, *Mechanika tworzenia postaci*, „Homo Ludens” 2015, 2(8), s. 138–139.

które będą takie same dla wszystkich graczy danej gry, elementy nie do spersonalizowania (na przykład imię protagonisty *Planescape: Tormen*t). Do drugiej grupy należeć będą elementy postaci gracza, czyli właściwości postaci wybrane przez gracza – to, co w postaci spersonalizowane (na przykład imię protagonisty w *Baldur's Gate*). Natomiast trzecia grupa to wszystkie cechy postaci generowane proceduralnie, czyli cechy wybierane losowo z bazy elementów. Przykładem mogą być ubrania wrogów napotykanym w grze (dotyczy gier, w których istnieje więcej niż jeden model postaci dla wrogów danego typu, na przykład *Fallout 4*). Trzecia grupa cech rzadko dotyczy postaci protagonistów gry, chociaż i takie gry istnieją. Przykładem jest *Rust*, gdzie generowane są płeć, kolor skóry czy wielkość przyrodzenia (w przypadku mężczyzny)⁷ – taka, a nie inna konstrukcja gry oczywiście wywołała spore kontrowersje, bo mimo że człowiek nie wybiera koloru skóry, płci, wielkości ust, biustu czy przyrodzenia, to wielu graczom nie przypadła do gustu losowość awatarów oraz przypisanie wylosowanych cech na stałe do konta gracza. Jak pisał Garry Newman⁸, wielu użytkowników uznało to za propagandę polityczną, przenoszenie polityki do świata gry. Gracze wiązali zmiany także z działaniami feministycznymi. Niezależnie jednak od motywacji twórców takiej zmiany⁹ pokazuje to, że gracze są bardzo przywiązani do tego, jakimi postaciami grają. Interesujący wydaje się jeden z komentarzy pod cytowanym artykułem:

Jeśli nie chcecie, by tożsamość była w grze istotna, czemu dzielić graczy ze względu na płeć czy rasę? Może lepiej uczynić wszystkich obojnaczą plazmą? Jednakże to oczywiście odarłoby graczy z ich tożsamości, co natomiast prowadziłoby do mniejszej immersyjności i powstrzymałoby ludzi przed identyfikacją poszczególnych graczy poprzez wygląd zewnętrzny ich postaci. Więc tak na-

⁷ Zob. <http://www.eurogamer.pl/articles/2016-04-11-rust-przypisuje-plec-postaci-na-stale-do-konta-steam> [dostęp: 30 sierpnia 2016].

⁸ Zob. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust> [dostęp: 15 września 2016].

⁹ Warto wspomnieć, że twórcy uzasadniają swój system proceduralnego tworzenia postaci kwestią ekonomiczną (nie muszą poświęcać czasu na to, by stworzyć narzędzia personalizacji postaci) oraz uniemożliwieniem sytuacji, w której gracz podejmuje agresywne działania wobec awatara innej osoby, by następnie zaprzyjaźnić się z nim/nią jako ktoś o innym wyglądzie – proceduralne tworzenie i permanentne przypisanie cech do konta gracza ma być uniemożliwieniem ukrywania się za „maską personalizacji”.

prawdę CHCECIE, by gracze posiadali rozróżnialną tożsamość, swoją rasę czy płeć. I to prawdopodobnie dlatego gracze chcieliby mieć możliwość budowania swoich postaci – także między innymi poprzez rasę i płeć. Nie jest to niczym szczególnie dziwnym¹⁰.

Wypowiedź ta zwraca jeszcze większą uwagę na kwestie autoidentyfikacji osób w grach wideo, budowania tożsamości. Co więcej, autor komentarza wiąże możliwość personalizacji postaci z immersyjnością. Czy więc brak personalizacji może doprowadzić do zmniejszenia potencjału immersyjnego danej gry? Nie można wykluczyć, że niektórym graczom może być trudno uwierzyć w postać i dostatecznie zanurzyć się w grze bez akceptacji swojego awatara. Wróćmy jednak do procesu tworzenia postaci w innych grach.

W wielu produkcjach kwestia personalizacji może być jednym z istotniejszych elementów początku rozgrywki. Zdecydowanie się na określoną płeć, statystyki czy zdolności może wpływać na dalszą część gry. Chodzi tu nie tylko o to, ile obrażeń postać zada, walcząc taką czy inną bronią, czy będzie w stanie rzucać zaklęcia lub leczyć siebie i sojuszników, ale także o usytuowanie postaci w „ekologii uniwersum”. Wybierając rasę, płeć czy inny element postaci awatara, nierzadko określamy to, w jaki sposób postać gracza będzie postrzegana, jak inne postacie będą się do gracza zwracać, czasami nawet może to zadecydować o tym, jaki stosunek będą miały niektóre napotkane w grze osoby do kierowanej przez gracza postaci. Dotyczy to także romansów – jeśli zdecydujemy się na granie mężczyzną w *Dragon Age: Początek*, wówczas czarownica Morrigan będzie zainteresowana romantyczną relacją z postacią gracza, a templariusz Alistair nie. Sytuacja będzie odwrotna, gdy gracz zdecyduje się na grę kobietą.

Biorąc pod uwagę następstwa finalizacji tworzenia postaci w grze, trudno się dziwić, że personalizacja czy budowa swojej wirtualnej reprezentacji (mniej bądź bardziej zgodnej z pozawirtualną cielesnością gracza) może zajmować dłuższą chwilę¹¹ – dotyczy to nie tylko rozgrywki online, lecz także

¹⁰ Zob. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust> [dostęp: 15 września 2016].

¹¹ Y.B. Kafai, D.A. Fields, M.S. Cook, *Your Second Selves. Resources, Agency, and Constraints in Avatar Designs and Identity Play in a Tween Virtual World*, tekst konferencyjny: DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, <http://>

jednoosobowych gier offline¹². Gracze są w stanie poświęcić dużo czasu, by tworzona postać spełniała ich wymagania.

Jako że wspomnieliśmy już o możliwej niezgodności płci gracza z płcią awatara w grze *Rust*, warto przejść do pokrewnego, medialnie burzliwego tematu reprezentacji kobiet w grach, zwłaszcza obsadzonych w roli protagonisty. Możliwość grania kobietą jest dość często poruszaną kwestią w kontekście wielu gier wideo. Już wiele lat temu wśród badaczy gier wideo pojawiły się pytania o reprezentacje silnych i znaczących kobiet w grach wideo (wiele wniosków w tejże kwestii można odnaleźć w tekście Jeroena Jansza oraz Rayneta G. Martisa¹³), kobiet bohaterek wirtualnych powieści oraz tego, jak postacie te są konstruowane. Mimo że temat nie jest świeży i gry wielokrotnie prezentowały nowe pomysły na portretowanie kobiet, dyskusja o widzialności kobiet protagonistów oraz kobiet aktywnych w grach wciąż trwa i przybiera nowe formy¹⁴. To samo zresztą dotyczy seksualności postaci w grach w ogóle (tak kobiet, jak mężczyzn¹⁵), gdyż trudno mówić o reprezentacji jednej z płci w grach bez mówienia o drugiej.

Zaciętą dyskusję o kobietach w grach wideo z perspektywy feministycznej roznieciła Anita Sarkeesian, publikując materiały wideo prezentujące wyniki swoich analiz¹⁶. Głównym zarzutem Sarkeesian wobec deweloperów gier jest częste umieszczanie kobiet w roli nieporadnych i słabych istot – takich, które muszą być ratowane, pomszczone lub wyswobodzone. Badaczka zauważa, że kobiety traktowane są jako narzędzia, które napędzają

www.digra.org/digital-library/publications/your-second-selves-resources-agency-and-constraints-in-avatar-designs-and-identity-play-in-a-tween-virtual-world/ [dostęp: 14 września 2016].

¹² Zob. https://www.reddit.com/r/masseffect/comments/2ae9bd/character_creation_tips/ [dostęp: 14 września 2016].

¹³ J. Jansz, R.G. Martis, *The Lara Phenomenon. Powerful Female Characters in Video Games*, „Sex Roles” 2007, 56/3, <http://link.springer.com/article/10.1007/s11199-006-9158-0> [dostęp: 14 września 2016].

¹⁴ P. Prósiniowski, *To, co męskie, to, co kobiece. Konstrukty płci i seksualności w grach komputerowych*, [w:] *Codziennosc, performatywnosc, edukacja*, red. L. Kopciwicz, B. Simlat-Żuk, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2015.

¹⁵ P. Prósiniowski, J. Ranachowska, *Męskość na waszych ekranach. Konstrukty mężczyzn i ich seksualności komputerowych grach fabularnych, filmach i reklamach*, „Ars Educandi” 2014, t. 11.

¹⁶ Zob. https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61 [dostęp: 14 września 2016].

fabulę; stają się pasywnymi bytami czekającymi na ratunek, który zwyczajowo ma nadejść w postaci silnego mężczyzny i wyeksponować w ten sposób jego sprawność i potencjał. Innym ważnym zarzutem jest także mocna seksualizacja kobiet w grach (na przykład przez stroje postaci kobiecych czy podkreślanie kobiecych kształtów: piersi, pośladków, długich nóg etc.)¹⁷.

Do tej pory głównie opisywaliśmy proces tworzenia postaci i personalizacji w kontekście początku gry, warto jednak wspomnieć, że personalizacja, przynajmniej w niektórych produkcjach, może odbywać się także w trakcie samej rozgrywki. Przede wszystkim gra może udostępniać graczowi narzędzia, które w trakcie rozgrywki pozwalają na prowadzoną w różnym stopniu modyfikację wyglądu bohatera. Mogą to być mechanizmy samodzielne, mające znaczenie czysto estetyczne – przykładowo, w świecie gry nasz awatar może natknąć się na fryzjera, który zmodyfikuje jego fryzurę. Dostępne mogą być specjalne elementy dekoracyjne zmieniające wygląd postaci kierowanej przez gracza. Te z kolei mogą występować jako ogólnodostępne, wiązać się z rozwiązaniami w ramach mechaniki gry (na przykład wspomniany fryzjer pobierający opłatę za usługę) być elementami dodatkowymi, kupowanymi przez gracza za realne pieniądze za pośrednictwem specjalnej usługi (tzw. mikrotransakcje).

Z drugiej strony, modyfikacja wyglądu i tożsamości awatara może być też wynikiem decyzji podjętych w czasie rozgrywki. Przykładowo w serii *Fable* wygląd bohatera oraz to, w jaki sposób reagują na niego postacie niezależne, zmienia się wraz z systemem opartym na moralności głównego bohatera. Dobre uczynki mogą sprawić, że nad głową awatara zabłyśnie jasna aureola, z kolei akty zła i okrucieństwa – że postać przybiera wygląd bardziej demoniczny.

Poza efektem wizualnym w wielu grach elementem rozgrywki jest również określenie – za pośrednictwem dokonywanych wyborów – wielu pozawizualnych charakterystyk postaci. System oparty na reputacji (saga *Baldur's Gate*) stanowi wskaźnik określający ogólną moralność bohatera. Nie wiąże

¹⁷ Anita Sarkeesian poruszała także wiele innych kwestii związanych z postaciami kobiet, (małą) różnorodnością w obrazowaniu fizyczności kobiet etc. W celu pogłębienia wiadomości o obszarach pracy badaczki zachęcamy do zapoznania się z przygotowanymi przez nią materiałami.

się jednocześnie z żadnym dostrzegalnym efektem estetycznym. W *Planescape: Torment* natomiast w trakcie gry możemy doprowadzić do zmiany klasy postaci (na przykład z wojownika na złodzieja) – to także nie wpływa w żaden sposób na sam model postaci (choć może doprowadzić do zablokowania/odblokowania możliwości używania określonych broni).

W grach mogą też występować zróżnicowane systemy personalizacji, stanowiące wypadkowe łączenia obu opisanych strategii.

Techniczna forma tworzenia postaci mocno zależy od samego interfejsu gry – mogą pojawić się podziały na różne części ciała, suwaki pozwalające na przewijanie kolejnych opcji i kształtów poszczególnych elementów, a nawet osie sterujące przykładowo przesunięciem bądź wymiarami danej części ciała. Oczywiście te i inne formy tworzenia mogą się przeplatać, a w ramach personalizacji postaci w danej grze mogą zostać wykorzystane różne rozwiązania (jak na przykład w *Dragon Age: Inkwizycja*).



Obraz 2.2. Tworzenie postaci w grze *Dragon Age: Inkwizycja*

Źródło: *Dragon Age: Inkwizycja*, BioWare Corporation.

Dlaczego jednak mówić o personalizacji w tekście dotyczącym romansów? Z co najmniej kilku powodów. Po pierwsze, seksualność wiąże się z cielesnością i doznaniem, nawet w świecie wirtualnym. To, jaką postać gracz stworzy – jak już wspomnieliśmy – może mieć wpływ na to, jakie opcje romansowe będzie posiadał już w trakcie rozgrywki i czy w ogóle takie opcje będą dla niego dostępne.

Po drugie, dobór partnera/partnerki (tuż obok podejmowania wszystkich innych decyzji wewnątrz gry) jest swojego rodzaju personalizacją – określeniem preferencji seksualnych awatara gracza. Gracz poprzez romans zyskuje możliwość opowiedzenia o tym, co go pociąga (oczywiście może, lecz nie musi, gdyż wybór nie musi być kierowany faktyczną emocją – jest to kwestia opcjonalna, a sama możliwość romansowania może zostać całkowicie zignorowana). Jeśli gracz zdecyduje się jednak na bazować na własnej orientacji, to w przypadku osób bi- bądź homoseksualnych dochodzi do czegoś, co można nazwać wirtualnym *coming outem*. Oczywiście dochodzi do niego tylko na przestrzeni gry, nie każdy także może uznać to za faktyczny *coming out*, ale postanowiliśmy nie odgradzać się od możliwości takiej interpretacji wejścia w jedнопłciową romantyczną relację wewnątrz gry.

Po trzecie, to, jak spersonalizowana została postać, w przypadku niektórych gier może mieć wpływ na wizualne przedstawienie romansów, na estetykę rozgrywki. Dzieje się tak, gdyż stworzony w kreatorze postaci przez gracza model awatara może być wykorzystany w scenach *stricte* romantycznych, w tym także nacechowanych intymnie (na przykład w serii *Mass Effect*).

Istnieje jeszcze kwestia jakości postaci gracza. Dotyczy to zwłaszcza gier, w których protagonista jest nakreślony w znaczącym stopniu. Tak jak reszta gry (jeśli twórcom zależy na tym, by produkcja posiadała potencjał immersyjny), postać musi być przynajmniej częściowo wiarygodna, tzn. na tyle spójna w swoim projekcie, że gracz będzie w stanie wystarczająco uwierzyć w nią, jej historię oraz motywację, by stała się dla niego znacząca. Jeśli gra wymuszać będzie prowadzenie rozgrywki postacią posiadającą błędy w fabule, paradoksalne przekonania i motywacje czy po prostu niezaprzeczalne błędy w designie postaci, to może się okazać, że zachwiana zostanie immersyjność produkcji oraz że otrzyma ona negatywne opinie, co może skutkować bardzo niską sprzedażą gry.

Oczywiście ostateczny odbiór postaci oraz zbudowanej wokół niej konstrukcji mocno zależy od oczekiwań graczy co do gry i swobody w budowie protagonisty, jednakże wszystkie elementy opisane powyżej mogą wpływać na relację gra–protagonista–gracz, bo to właśnie protagonista stoi na granicy realności i wirtualności; to protagonista, awatar gracza, staje się przedłużeniem woli gracza, a niekiedy nawet przedłużeniem jego przekonań.

Dotyczy to zwłaszcza przypadków, gdy gracz kieruje główną postacią gry, stosując się do swoich pozawirtualnych zasad moralnych i przeświadczeń, a zdarza się to dość często¹⁸.

Konstrukcja protagonisty zatem w dużej mierze definiuje kształt i odbiór dalszej części rozgrywki.

2.3. W JAKI SPOSÓB ROMANSUJEMY

Drugim, obok kreacji postaci gracza, istotnym aspektem wpływającym na romanse w grach komputerowych jest sposób, w jaki sama relacja jest budowana i prowadzona w ramach rozgrywki. W tym zakresie twórcy zwykle decydują się na przyjęcie jednego bądź kilku równoległych rozwiązań. Przykłady poszczególnych metod będą szczegółowo omówione w dalszej części rozdziału. Na razie skoncentrujemy się jednak na ogólnych zasadach mechaniki rozgrywki pozwalających na nawiązywanie relacji emocjonalnych między postacią gracza a bohaterami niezależnymi.

2.3.1. *Dialogi*

Najpopularniejszym i najczęściej spotykanym sposobem, w jaki gracz może wchodzić w interakcje z postaciami niezależnymi w świecie gry, są sekwencje dialogowe. W zależności od gry mogą przybierać one różne formy. W grach z gatunku cRPG najczęściej stosowanym rozwiązaniem jest wybór przez bohatera właściwej opcji dialogowej. Sama rozmowa może być zainicjowana przez postać gracza, na przykład poprzez podejście do innej osoby i wciśnięcie właściwego przycisku odpowiedzialnego za wykonanie akcji. Gra wyświetla wówczas dostępne kwestie i tematy rozmowy, którą można zainicjować. Może to być wymiana zdań związana z określonym zadaniem do wykonania lub pytanie, na przykład o kwestie związane z daną postacią, miejscem, w którym się znajdujemy, lub aktualną sytuacją. Alternatywnie, rozmowa może być zainicjowana przez postać niezależną, jeżeli spełnione zostały określone, zdefiniowane przez twórców warunki.

¹⁸ P. Prósiniowski, *Sumienie graczy. Podejmowanie decyzji w fabularnych grach komputerowych w kontekście socjalizacji i wrażliwości społecznej*, „Ars Educandi” 2013, t. 10, s. 91–93.

Dialogi w swojej konstrukcji mogą cechować się zróżnicowanym poziomem interaktywności. Szczególnie w nieco starszych grach cRPG (na przykład *Baldur's Gate II*) były konstruowane według rozgałęziającej się struktury. Wybór określonego tematu rozmowy powodował odpowiedź postaci, do której gracz mógł się ustosunkować na różne sposoby. Wówczas gra pozwalała na wybór jednej z kilku kolejnych kwestii – zapisanych dosłownie, to znaczy widoczne były konkretne zdania, które postać gracza mogła wypowiedzieć. Wybór każdej z nich powodował określoną relację bohatera niezależnego: kończył rozmowę lub otwierał dalsze opcje dialogowe. W pewnym sensie rozmowy stanowiły rodzaj wewnętrznej gry, w której należało wykorzystać wiedzę na temat rozmówcy, tak by uzyskać poprzez rozmowę pożądaný efekt. Drugim aspektem tego rozwiązania było swoiste odgrywanie roli. Gracz, wcielając się w określonego bohatera, miał możliwość swobodnego prowadzenia rozmowy w sposób odzwierciedlający jego zdaniem prawdopodobną relację jego postaci. Jeśli główny bohater miał być szorstką i pragmatycznie zorientowaną osobą, mogliśmy zdecydować się na wybieranie krótkich, konkretnych odpowiedzi nakierowanych na osiągnięcie celu. Z drugiej strony postać bardziej wrażliwa i empatyczna mogła wykazywać większe zainteresowanie losem i odczuciami innych osób. Jak wspomnieliśmy, tradycyjnie opcje dialogowe były przedstawiane dosłownie – gracz widział jako dostępne opcje konkretne zdania, które mogły zostać wypowiedziane przez jego bohatera. Zapisywane były dosłownie w takim brzmieniu, jakie miało zostać użyte w rozmowie.

Rozwiązanie to jest wciąż obecne w wielu współcześnie wydawanych grach (na przykład *Pillars of Eternity* czy *Tyranny*). W coraz większej liczbie produkcji stosuje się jednak nieco zmienioną formę wyboru opcji rozmowy, wykorzystującą tzw. koła dialogowe (ang. *dialogue wheel*). Jest to uproszczona wizualnie forma wyboru odpowiedzi oparta na zgeneralizowanych reakcjach postaci gracza. Zamiast zapisanej dosłownie wypowiedzi gracz ma do wyboru uogólniony ton. Przykładowo, jeśli napotkany podróżny opowiada o niebezpieczeństwach, jakie czyhają w dalszej drodze, gra może zaproponować nam opcje takie jak „lekceważący”, co spowoduje, że nasz bohater będzie bagatelizować zagrożenie, lub „czujny”, co wywoła wypowiedź zapewniającą, że zachowamy szczególną ostrożność. Zastosowanie kół dialogo-

wych pozwala na duże uproszczenie rozmowy oraz jest dogodne wizualnie. Zmniejsza na przykład ilość miejsca na ekranie potrzebną na wyświetlenie wszystkich możliwości. Upraszcza też podjęcie ewentualnej decyzji. Gracz nie musi już zapoznawać się z pełnym tekstem wszystkich dostępnych wypowiedzi, by zdecydować, w jaki sposób chce się odnieść do poruszanej kwestii. Warto jednak nadmienić, że rozwiązania oparte na schemacie kół dialogowych są przedmiotem pewnych kontrowersji wśród społeczności graczy. Oskarża się je między innymi o nadmierne upraszczanie rozgrywki oraz wprowadzanie gracza w błąd co do tego, co właściwie konkretna opcja oznacza. Przykładowo, wybór odpowiedzi „humorystycznej” może oznaczać zarówno dowcipną afirmację stanowiska rozmówcy, jak i otwarte wyśmiewanie – co może skutkować rozmową przynoszącą efekt zupełnie odwrotny do intencji gracza¹⁹.

Dialogi często wykorzystywane są jako główne narzędzie budowania relacji romantycznej z postaciami niezależnymi. Nie ma zresztą nic dziwnego w tym, że to właśnie rozmowa jest wykorzystywana jako podstawowe narzędzie komunikacji i przedstawiania pozytywnego nastawienia wobec innych. Tworzenie relacji romantycznej, w zależności od przyjętego stylu prowadzenia dialogów, może być bardzo zróżnicowane. Przykładowo, we wspomnianej wcześniej grze *Baldur's Gate II* rozmowy prowadzące do odblokowania romansowej ścieżki relacji początkowo nie różnią się od innych dialogów z postaciami niezależnymi. Po stronie gracza leży zidentyfikowanie właściwych wypowiedzi jako tych, które mogą prowadzić do zawarcia bliższej znajomości z określoną postacią. W przypadku zastosowania kół dialogowych i rozwiązań pochodnych wypowiedzi sugerujące miłość lub zainteresowanie seksualne mogą być w odpowiedni sposób oznaczone w interfasie gry. Na przykład w *Dragon Age: Inkwiizycja* dialogi mające prowadzić do flirtu i romansu oznaczone były przez symbol czerwonego serca, który pojawiał się po wskazaniu kursorem właściwej wypowiedzi. Informowało to gracza, że wybór tej wypowiedzi może być zinterpretowany przez rozmówcę lub rozmówczynię jako próba przeniesienia wzajemnej relacji na bardziej intymny poziom. Jest to w pewnym sensie odpowiedź na

¹⁹ Przykładowa dyskusja na ten temat: https://www.reddit.com/r/Games/comments/294pqy/dialogue_wheels_and_why_they_are_ruining_rpgs/ [dostęp: 20 sierpnia 2017].

krytykę ze strony graczy, którzy uważali, że generalizacja opcji dialogowych może prowadzić do niejasności co do ewentualnych skutków ich wyboru w rozmowie.

2.3.2. *Działania i decyzje*

W powiązaniu z dialogami niektóre gry poszerzają relacje z postaciami niezależnymi o skutki działań gracza w świecie przedstawionym. Wychodząc z założenia, że postacie wypełniające świat gry posiadają własne przekonania co do słuszności określonych działań – popierają je lub są im przeciwnie – potencjalni partnerzy i partnerki głównego bohatera mogą reagować w określony sposób na istotne z ich punktu widzenia zachowania.

Przykładem takiego podejścia może być chociażby gra studia BioWare *Dragon Age: Początek*. W czasie rozgrywki gracz przybywa do miasta Redcliffe, które jest atakowane przez ożywione za pomocą czarnej magii szkielety, zombie i inne nieumarłe stworzenia. Oczywiście mieszkańcy proszą przybyszów o pomoc w odparciu atakujących ich potworów. Dwie postaci towarzyszące bohaterowi gracza – czarodziejka Morrigan i wojownik Alistair – przy okazji będące potencjalnymi partnerami romansowymi, mają zdecydowanie odmienne zdania na temat tego, jak należałoby się zachować. Morrigan uważa, że wspieranie mieszczan w nadchodzącej walce jest stratą czasu, na którą nie można sobie pozwolić, Alistair tymczasem nalega, by nie zostawiać obrońców samych sobie. Decyzja pozostaje w rękach gracza – w zależności od tego, co uczynimy, znacząco zmieniają się relacje z tymi postaciami. Co ważne, nie da się w tym momencie podjąć decyzji, która zadowoli oboje towarzyszy. Na to, jak się zachowamy, wpływa oczywiście także nasza indywidualna ocena sytuacji z punktu widzenia przyjętej strategii oraz postawy moralnej. Jeżeli więc gracz planuje nawiązać bliższą relację z Morrigan, a jednocześnie chce pomóc mieszkańcom miasta – staje przed dodatkowym dylematem: czy postąpić wbrew sobie, by zadowolić przyszlą towarzyszkę, czy też zirytować ją i w późniejszych etapach gry dążyć do zniwelowania wywołanej u niej niechęci.

Innym podejściem do problemu jest wprowadzenie do gry akcji dodatkowych, zaprojektowanych po to, by wpływać na relacje z postaciami nieza-

leżnymi. Przykłady takich rozwiązań można znaleźć między innymi w grach z serii *The Sims* czy *Fable*. W obu przypadkach gracz ma do dyspozycji zgeneralizowane opisy czynności, które może podjąć po to, by wpłynąć na wskaźnik sympatii ze strony mieszkańców świata gry. Rozwiązanie to przypomina nieco wariant zastosowany w przypadku koła dialogowego wykorzystywanego do prowadzenia rozmów. Zamiast dokładnie opisanej czynności dostępny jest wówczas zgeneralizowany opis zachowania, które chcemy podjąć, na przykład „przytul” albo „opowiedz dowcip”. W grach z serii *The Sims* reakcja postaci niezależnej będzie zależała od jej preferencji, zgodności charakteru i gustów z postacią gracza oraz ich dotychczasowej relacji. Jeżeli postać gracza spróbuje pocałować obcą osobę, wywoła to negatywny wpływ na ich wzajemne relacje, jednak w przypadku osoby bardzo bliskiej gest ten przyniesie pozytywne efekty.

Zwykle w przypadku gier stosujących tego typu rozwiązania relacja z postaciami niezależnymi opisywana jest za pomocą skonkretyzowanych współczynników, najczęściej wyrażanych liczbowo lub graficznie jako paski postępu. Umożliwia to graczowi zorientowanie się, jak bliska i zażyła jest jego relacja z konkretną postacią, co może mieć znaczenie w przypadku określania, jakie działania powinny, a jakie nie powinny być następnie podjęte, by uzyskać pożądaný efekt.

Innym często wykorzystywanym w grach sposobem wpływania na relacje jest posługiwanie się prezentami. Gracz może więc wejść w posiadanie rozlicznych przedmiotów, które mogą być ofiarowane innym postaciom w celu wpłynięcia na poziom relacji. Potencjalne podarunki mogą być zdobywane na różne sposoby: kupowane za wykorzystywaną w grze walutę, odnajdywane w czasie wykonywanych zadań lub eksploracji świata itp. Niekiedy wręczanie podarunków staje się podstawowym sposobem regulowania relacji z bohaterami niezależnymi. Takie rozwiązanie obecne jest chociażby w grze *Stardew Valley*, w której kluczowym zadaniem gracza jest odgadnięcie, jakiego rodzaju podarunki są pożądane przez poszczególne postacie. Z drugiej strony, wręczenie komuś niewłaściwego przedmiotu może pogorszyć wzajemne stosunki i zmusić gracza do powolnego odbudowywania nadwątlonej przyjaźni.

2.3.3. Integracja

Przedstawione sposoby regulowania relacji z postaciami często wykorzystywane są łącznie. Przykładowo, wspomniana wcześniej gra *Dragon Age: Początek* wykorzystuje wszystkie wymienione wcześniej metody. Dialogi w formie pełnotekstowej mają duże znaczenie, właściwe prowadzenie rozmów nie tylko wpływa na poziom relacji z postaciami niezależnymi, ale pozwala także na zakomunikowanie chęci wejścia w relację o charakterze romantycznym. Gra wykorzystuje też system, w ramach którego bohaterowie w zróżnicowany sposób reagują na decyzje gracza, co bezpośrednio wpływa na łączące ich relacje. Co więcej, w trakcie eksploracji świata gry możliwe jest odnalezienie przedmiotów, które mogą być ofiarowane jako prezenty, efektywnie polepszające relacje z obdarowaną postacią.

Twórcy gier wykazują się w zakresie budowania relacji pomiędzy awatarem gracza a bohaterami niezależnymi sporą pomysłowością. Często wykorzystują przedstawiony tu wachlarz środków w zróżnicowanych kombinacjach, budujących unikatowy system właściwy konkretnej grze lub serii gier.

Przykładowo, w *The Elder Scrolls: Skyrim* system relacji nie jest rozbudowany o podarunki, które można wręczać potencjalnemu partnerowi lub partnerce, aby jednak awatar gracza mógł wstąpić w związek małżeński z daną postacią, niezbędne jest posiadanie właściwego przedmiotu, a konkretnie amuletu Mary, bogini miłości. Jakkolwiek nie jest on bezpośrednio ofiarowany jako podarunek, noszenie go wyraża symbolicznie chęć wstąpienia w trwały związek i wejście w jego posiadanie jest w tym przypadku wymogiem niezbędnym.

Dla porównania, w serii gier *Fable* budowanie relacji z postaciami niezależnymi nie zawiera właściwie żadnych dialogów. Zamiast tego gracze mogą wykonywać czynności i gesty wskazujące na przyjazne zamiary, zaś aby zawrzeć związek małżeński z daną postacią, niezbędne jest ofiarowanie jej pierścionka zaręczynowego.

Warto tu nadmienić, że w integracji całego systemu relacji ma także znaczenie postać, w którą wciela się gracz. Co do zasady, mamy tutaj do czynienia ze spektrum możliwości. W skrajnym przypadku gra może narzucać graczowi konkretnego bohatera, którego nie można zmienić. Przykładem

może tu być seria *Tomb Raider*, której nieodłącznym elementem jest rozgrywka z perspektywy Lary Croft. Podobne rozwiązanie zostało zastosowane w serii gier *Wiedźmin*, będących adaptacją prozy Andrzeja Sapkowskiego, w których to gracz również wciela się w postać tytułowego wiedźmina Geralta. Na drugim końcu skali znajdują się gry pozwalające graczowi na stworzenie własnego bohatera od podstaw, na samodzielne zdefiniowanie poszczególnych cech postaci. Warto jednak zaznaczyć, że pomiędzy tymi dwoma punktami znajduje się spora przestrzeń, w której operują twórcy. Dla przykładu, pierwsze trzy gry z cyklu *Mass Effect* narzucały graczom postać komandora Sheparda, możliwy był jednak wybór płci tej postaci oraz elementów wcześniejszej biografii czy umiejętności bohatera.

Do pewnego stopnia wybór pomiędzy z góry zdefiniowanym bohaterem a postacią tworzoną samodzielnie ma wpływ na mechanikę relacji z postaciami niezależnymi. Postać narzucona graczowi, mająca określoną biografię i własne miejsce w świecie gry, może przykładowo posiadać inne dialogi niż bohater samodzielnie tworzony przez gracza. Jeśli postać gracza jest z góry narzucona, stwarza to dodatkowe możliwości, ale i ograniczenia. Bohater nakreślony przez dewelopera może na przykład dysponować własną biografią i miejscem w świecie zdefiniowanym znacznie lepiej, niż ma to miejsce w przypadku samodzielnego wytworu gracza. W czasie rozgrywki gracz wchodzi więc w świat, dysponując określoną siecią relacji, związków i znajomości, z których może czerpać i sukcesywnie je rozwijać. Pozwala to na nakreślenie relacji romantycznych w sposób pełniejszy, bardziej precyzyjny i szczegółowy, co może sprzyjać pogłębieniu wrażenia immersji.

Jeśli gra pozwala graczowi na stworzenie własnej postaci od podstaw, znacząco trudniejsze jest zbudowanie bogatego tła dla bohatera. Można określić jego ogólne położenie i miejsce w świecie, jednak nakreślenie szczegółowo znajomości i relacji społecznych staje się kwestią bardziej skomplikowaną. O ile więc w ręce gracza oddana jest większa swoboda w wyrażaniu swego wirtualnego „ja”, o tyle cierpi na tym wyjściowa złożoność świata przedstawionego. Często jednak twórcy sięgają po dodatkowe mechanizmy mające nadać grze walory realizmu przez aktywne wykorzystanie mechanizmów tworzenia postaci w zarządzaniu relacjami z bohaterami niezależnymi.

Przykładowo, w grze *Baldur's Gate II* możliwość nawiązania romansu z określonymi postaciami niezależnymi zależy od rasy głównego bohatera. Ponieważ gra ma miejsce w fantastycznym świecie zamieszkałym przez ludzi, krasnoludy, elfy i inne inteligentne istoty, gracz ma możliwość w czasie tworzenia własnego awatara określić własne pochodzenie. Jednak nie każda napotkana postać musi być zainteresowana związkiem z półorkiem lub gnomem. W ten sposób twórcy wykorzystują potencjalną słabszą stronę produkcji, by nadać jej dodatkowej głębi. Budowanie własnej postaci staje się bardziej znaczące, gdy podjęte na etapie tworzenia bohatera decyzje mają długofalowe konsekwencje podczas całej rozgrywki.

Łącznikiem pomiędzy poszczególnymi mechanikami nawiązywania i prowadzenia relacji z postaciami niezależnymi a samym awatarem gracza jest świat przedstawiony, w którym ma miejsce rozgrywka. Przestrzeń gry może być nie tylko statycznym tłem dla rozgrywających się wydarzeń, ale sama w sobie może stanowić istotny element rozgrywki. Wiele produkcji nie tylko pozwala graczowi na eksplorację i wchodzenie w interakcje z otoczeniem, ale także aktywnie go do tego zachęca. Może to mieć przełożenie na różne aspekty rozgrywki, sama eksploracja może także przebiegać według zróżnicowanych zasad i schematów. Trzeba przy tym zaznaczyć, że nie wszystkie gry wideo pozwalają graczowi na jakiegokolwiek samodzielne zwiedzanie świata gry. Przykładowo, w przypadku klasycznych pozycji takich jak *Tetris* i wiele innych gier logicznych czy sportowych nie mamy do czynienia z przestrzenią, po której można bezpośrednio się przemieszczać. Często w takich przypadkach gracz nie posiada również własnego awatara.

W tych produkcjach, które taką możliwość udostępniają, możliwe do zaobserwowania jest swoiste spektrum swobody oddanej w ręce gracza. Największą wolność oferują w tym zakresie gry zbudowane według zasady otwartego świata (ang. *open world*). Oferują one zwykle wielkie przestrzenie, które gracz za pośrednictwem swojego awatara może w niemal nieograniczony sposób zwiedzać i poznawać. Koncepcja ta jest przyjęta często w przypadku gier z gatunku MMO, w których wirtualne uniwersum zapelnia jednocześnie znaczna liczba różnych graczy. W grach przeznaczonych do jednoosobowej zabawy jest to jednak również często przyjmowane rozwiązanie, obecne między innymi w grach fabularnych z serii *The Elder Scrolls*

czy grach akcji, takich jak seria *Grand Theft Auto*. Przeciwnieństwem otwartej struktury świata jest liniowa budowa rozgrywki, w której gracz przenosi się pomiędzy poszczególnymi obszarami (lokacjami) w miarę postępu w fabule gry i nie ma bezpośredniej kontroli nad tym, w jakim miejscu znajdzie się w następnej kolejności.

Sama eksploracja może stanowić również istotny sposób nawiązywania relacji z postaciami niezależnymi, szczególnie w zakresie budowania relacji romantycznej. Przykładem mogą być chociażby gry przygodowe *Fragments of Him* lub *Firewatch*. W obu przypadkach postęp w fabule gry, poznawanie oraz rozwijanie relacji romantycznej w nieodłączny sposób wiąże się z eksploracją oddanego na użytek gracza świata. W *Fragments of Him* poznajemy stopniowo historię romansu zakończonego śmiercią jednej z osób. Przemierzając przestrzeń rozgrywki, napotykamy istotne dla wspomnień głównego bohatera punkty. Wchodząc z nimi w interakcję, poznajemy kolejne istotne momenty z opowieści na temat związku, uzupełniając kolejne elementy fabuły gry oraz uzyskując dostęp do związanych z nimi doświadczeń i emocji. W tym przypadku gracz nie prowadzi w sposób aktywny relacji romantycznej, nie ma możliwości kierowania i zarządzania kierunkiem jej rozwoju. Zamiast tego aktywność odbiorcy ograniczona jest do retrospektywnego „przeżywania” minionych zdarzeń. W *Firewatch* sytuacja wygląda zgoła inaczej – ale wciąż jest nierozzerwalnie związana z aktywnością eksploracyjną. Gracz wciela się w postać Henry’ego – strażnika leśnego, nawiązującego bliską relację ze swoją przełożoną. Cała znajomość jest o tyle specyficzna, że prowadzona jest zdalnie, za pośrednictwem służbowego radia. By jednak podążać zgodnie z fabułą, dowiedzieć się więcej o swej rozmówczyni i efektywnie rozwijać relację, gracz musi stopniowo wykonywać swą pracę, czyli patrolować i badać leśne ostępy. Kolejne raporty i wymieniane uwagi na temat znalezisk stanowią też okazję do ponownego nawiązania radiowej łączności i – co się z tym wiąże – prowadzenia dalszych rozmów w ich kontekście.

Ze względu na różnorodność mechanik i rozwiązań obecnych w grach wideo oraz wielość dostępnych pozycji, które oferują wątki romansowe, trudne byłoby zbudowanie jednolitego modelu relacji, adekwatnie opisującego wszelkie dostępne możliwości i układy. Można jednak wskazać kilka cech szczególnych, które wydają się charakterystyczne i powszechnie wy-

stępujące w ramach tego medium. Pierwszym, wyjściowym problemem jest awatar gracza. W zależności od przyjętej koncepcji może to być postać z góry narzucona lub samodzielnie wykreowana przez odbiorcę. W zależności od przypisanych mu cech, zdolności oraz innych charakterystyk awatar będzie bezpośrednim zakotwiczeniem gracza we wszelkich relacjach romantycznych prowadzonych z postaciami niezależnymi w środowisku gry. Drugim, nierozzerwalnie związanym z bohaterem gracza aspektem jest wewnętrzna konstrukcja świata przedstawionego. W zależności od budowy świata oraz powiązanej z nim narracji dostępne będą określone rozwiązania pozwalające na budowę dalszych relacji. W skrajnych przypadkach, gdy struktura uniwersum oraz linii narracyjnej jest liniowa, gracz może nie mieć żadnej kontroli nad relacjami, w których będzie się znajdował. Przykładowo, związek miłosny może być mu narzucony z góry przez wymogi fabularne produkcji i jedyną możliwą reakcją ze strony gracza będzie akceptacja takiego stanu rzeczy, jeśli chce kontynuować dalszą rozgrywkę. W ramach przeciwwagi, gry cechujące się otwartą konstrukcją świata mogą pozwalać graczowi na swobodne nawiązywanie mnogich relacji, kierując się właściwymi dla danej gry regułami i mechanikami. Trzecim, finałowym aspektem budowy relacji są właśnie specyficzne mechaniki i zasady, według których awatar gracza wchodzi w relację z postaciami niezależnymi. Mogą one być oparte na sekwencjach dialogowych, podarkach lub innych formach aktywności służących zarządzaniu relacjami. W zależności od przyjętych reguł czynności te mogą mieć znaczący związek z główną osią fabularną rozgrywki – lub być wobec niej zupełnie obojętne. Wszystkie te elementy składają się na konstrukcję unikatową dla poszczególnych gier – i tylko im właściwą. O ile pojedyncze elementy mogą być podobne lub identyczne pomiędzy niektórymi produkcjami, o tyle zwykle deweloperzy dokładają starań, by ostateczny charakter tego układu był unikatowy i niepowtarzalny, właściwy tylko dla ich dzieła.

2.4. OD EKSKLUZJI DO INKLUZJI: ROMANSE W POPULARNYCH GRACH BIOWARE (*BALDUR'S GATE II*, *NEVERWINTER NIGHTS: HOTU*, *SERIA DRAGON AGE*, *SERIA MASS EFFECT*, *JADE EMPIRE*, *STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC*, *STAR WARS: OLD REPUBLIC*)

BioWare to jeden z bardziej znanych kanadyjskich deweloperów gier. Założycielami było trzech absolwentów medycyny: Ray Muzyka, Greg Zeschuk oraz Augustine Yip. Firma istnieje od 1995 roku – i od tego czasu przyczyniła się do dynamicznego rozwoju gatunku cRPG. Stworzyła gry zaliczane do klasyki gier fabularnych, takie jak: *Saga Baldur's Gate*, pierwsza część *Neverwinter Nights* (oraz dodatki do tej gry), pierwsza część *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *Jade Empire*, czy także nowsze serie *Dragon Age* oraz *Mass Effect*.

Firma kojarzona jest z uwzględnianiem w grach postaci wykluczanych nierzadko w innych popularnych produkcjach. Ponadto w grach BioWare znajdziemy postacie zróżnicowane etniczne, reprezentantów i reprezentantki mniejszości seksualnych, postacie transpłciowe czy po prostu bohaterów o zróżnicowanych, nierzadko trudnych doświadczeniach i biografiach. Oczywiście takie inkluzywne podejście doprowadziło do wielu dyskusji o (nie)widzialności postaci nienormatywnych. Najczęstszą kwestią poruszaną w dyskusjach jest obecność w grach tego dewelopera postaci bi-, homo- oraz panseksualnych. Nie obyło się bez napięć i zażaleń. Sytuację taką opisuje Megan Condis²⁰, analizująca między innymi przypadek zapamiętany jako „Straight Male Gamer”²¹ (pol. Męski Heteroseksualny Gracz). Poirytowany inkluzją oraz tym, ile uwagi deweloperzy poświęcają treściom nieheteronormatywnym, gracz wykorzystał stronę

²⁰ M. Condis, *No Homosexuals in Star Wars? BioWare, 'Gamer' Identity, and the Politics of Privilege in a Convergence Culture*, „Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies” 2015, 21(2), s. 208–209.

²¹ Niestety oryginalna wypowiedź nie jest już dostępna (nieaktywny link do tematu: <http://social.bioware.com/forum/1/topic/304/index/6661775&lf=8>), jednakże była cytowana na wielu innych stronach i forach, między innymi: <http://www.nomorelost.org/2011/03/25/straight-male-gamer-told-to-get-over-it-by-bioware/> (strona No More Lost), <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=425309> (forum NeoGAF) [dostęp: 15 października 2016].

społecznościową do przedstawienia swojego oburzenia. W dyskusji odpowiedział David Gaider (wówczas jeden z deweloperów BioWare). Cała sytuacja mocno odbiła się na historii romansów BioWare Corporation (zostanie to przybliżone w dalszej części tekstu, przy okazji opisu przemian w romansach w grach tego dewelopera).

Oczywiście są to jedynie dwa głosy pośrodku burzy, jednak dyskusja ta stała się pewnego rodzaju ikoną w dyskursie inkluzywnym w grach wideo oraz jednym z ważniejszych momentów w rozmowie dotyczącej politycznej poprawności w grach czy mediach w ogóle. Condis²² zauważa, że wielu graczy domaga się odcięcia gier od polityki, w tym od inkluzji, myśli feministycznych, rozmów o reprezentacji kultury i ich przedstawicieli. Według części graczy światy wirtualne powinny być wolne od „współczesnych działań politycznych” oraz „nowoczesnych problemów”, a deweloperzy powinni zapewnić „czystą rozrywkę, wolną od ideologii i problemów społecznych”. Gracze ci inkluzję widzą jako szturm na to, co dla nich ważne, jako wtargnięcie „dziwności” i zawłaszczenie przestrzeni rozrywki, która dotychczas słusznie (według tych graczy) należała się „normalnej większości”; natomiast postacie nieheteronormatywne postrzegają jako swoistych kolonizatorów.

Podobne dyskusje odnoszące się do romansów pojawiały się także przy okazji kolejnych premier BioWare²³. Przy okazji *Dragon Age: Inkwizycja* mocno dyskutowana była postać o imieniu Cremisius „Krem” Aclasi, transpłciowy porucznik Żelaznego Byka, szarżownika qunari²⁴. „Krem” stał się bohaterem i przedmiotem analizy wielu tekstów publicystycznych²⁵. Samo

²² M. Condis, dz. cyt.

²³ Zob. <http://www.gamervescent.com/dragon-age-inquisition-gay-friendly-alienating-straight-people/> [dostęp: 15 października 2016].

²⁴ Qunari to rasa szaroskórych, masywnych, zazwyczaj rogatych humanoidalnych istot z wysp Par Vollen oraz Seheron, posiadających swoje obozowiska także w Kont-Aar i Qundalon. Przypominają wysokich i umięśnionych rogatych ludzi. Ich rogi mogą mieć różnego rodzaju kształty oraz wielkość. Zdarzają się przedstawiciele tejże rasy nieposiadający rogów – tym nierzadko przypisuje się ważne role, a brak rogów czyni ich onieśmiałymi i groźnymi (w oczach pobratymców).

²⁵ Dotyczy to zarówno stron anglojęzycznych (np. <http://www.gamespot.com/articles/how-bioware-created-dragon-age-inquisition-s-trans/1100-6424014/> [dostęp: 15 października 2016]), jak i polskich (np. <http://queer.pl/news/195305/dragon-age-inquisition-gry-gej-trans-krem-dorian-bioware> [dostęp: 15 października 2016]).

studio zdaje się dumne z zaprojektowanej przez siebie postaci, a na swoim deweloperskim blogu opisuje jej powstanie²⁶.

Dzięki swoim strategiom BioWare trafiło także do czasopism niezajmujących się *stricte* tematyką gier wideo. Przykładem może być artykuł w majowo-czerwcowym (2016) numerze „Repliki”²⁷.

Jednakże romanse i seksualność w grach BioWare nie zawsze prezentowały się w taki sposób. Przyglądając się produkcjom kanadyjskiego dewelopera, możemy dostrzec różne próby, eksperymenty oraz stopniowe przemiany w podejściu do odmienności seksualnych – i temu właśnie przyjrzymy się w dalszej części tekstu.

2.4.1. Przemiany romansów w kampaniach single-player

Jak wspomnieliśmy powyżej, romanse w grach BioWare przechodziły wiele zmian, nie tylko ze względu na sposób prowadzenia dialogów czy rozwinięcie romansów, lecz także inkluzję postaci o orientacji innej niż heteroseksualna. Poniżej przedstawiamy szczegółową tabelę romansów w kampaniach *single-player* tego kanadyjskiego dewelopera. Tabela uwzględnia tylko te gry i dodatki do gier, w których obecne są jakiekolwiek romanse.

Tabela 2.1. Romanse w grach BioWare (*single-player*)

Tytuł gry	Rok wydania	Liczba postaci	Liczba romansów dla mężczyzn	Liczba romansów dla kobiet	Dostępność opcji bi- i homoseksualnych	Uwagi
<i>Baldur's Gate II</i>	2000	4	3	1	brak	dostępność tylko jednej postaci romansowej dla kobiet
<i>Neverwinter Nights 2: HotU</i>	2003	3	2	1	brak	dostępność tylko jednej postaci romansowej dla kobiet

²⁶ Zob. <http://blog.bioware.com/2014/12/04/building-a-character-cremisius-krem-aiclassi/> [dostęp: 15 października 2016].

²⁷ H. Sobecki, *Moje smoki są homo!*, „Replika” 2016, 61, s. 25–26.

Tytuł gry	Rok wydania	Liczba postaci	Liczba romansów dla mężczyzn	Liczba romansów dla kobiet	Dostępność opcji bi- i homoseksualnych	Uwagi
<i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i>	2003 (Xbox) 2004 (PC)	3	1	2	homoseksualny romans dla kobiet (brak dla mężczyzn)	pierwsza wersja gry posiadała błąd – Juhani mogła romansować także z mężczyznami, mimo że romans był napisany z myślą o kobietach
<i>Jade Empire</i>	2005 (Xbox) (2007) PC	3	3	2	dwie postaci (kobieta i mężczyzna) to opcje biseksualne	cenzura pocałunku („wygaśnięcie ekranu”) w przypadku romansu z postacią tej samej płci
<i>Mass Effect</i>	2007 (Xbox 360) 2008 (PC)	3	2	2	jedna z postaci kobiecych to opcja biseksualna (brak dla mężczyzn)	–
<i>Dragon Age: Początek</i>	2009	4	3	3	dwie postaci (kobieta i mężczyzna) to opcje biseksualne	–
<i>Mass Effect 2</i>	2010	9	6	6	trzy opcje biseksualne dla kobiet (brak dla mężczyzn)	mimo dużej liczby romansów opcję romansu tej samej płci posiadają jedynie kobiety, a i te odbiegają formą od romansów <i>stricte</i> heteroseksualnych
<i>Dragon Age II</i>	2011	4 + 2 (DLC)	4 + 1 (DLC)	4 + 2 (DLC)	wszystkie postaci z gry podstawowej są biseksualne; postać męska z DLC jest heteroseksualna	podstawowe romanse gry bez ograniczeń ze względu na płeć; BioWare wydało dodatek <i>Książę na Wygnaniu</i> , oferujący dodatkową postać męską – możliwy romans z postaciami kobiecymi, jest on jednak mniej rozbudowany niż inne romanse; DLC <i>Znak Zabójcy</i> także dodaje postać Tallis, której towarzyszy lekki flirt i pocałunek

Tytuł gry	Rok wydania	Liczba postaci	Liczba romansów dla mężczyzn	Liczba romansów dla kobiet	Dostępność opcji bi- i homoseksualnych	Uwagi
<i>Mass Effect 3</i>	2012	15	10	9	<u>biseksualne</u> : cztery kobiety, jeden mężczyzna; <u>homoseksualne</u> : jedna kobieta, jeden mężczyzna	możliwe są wszystkie rodzaje romansów (homo-, bi- i heteroseksualne); trzy pochodzą z DLC (<i>Mass Effect 3: Citadel</i>)
<i>Dragon Age: Inkwizycja</i>	2014	8 + 1 (rozbudowany flirt)	4 + 1 (flirt)	6 + 1 (flirt)	<u>biseksualne</u> : jedna kobieta, jeden mężczyzna; dodatkowy flirt dla przedstawicieli obu płci (Harding); <u>homoseksualne</u> : jedna kobieta, jeden mężczyzna	możliwe są wszystkie rodzaje romansów (homo-, bi- i heteroseksualne); dodatkowo dwie z postaci wymagają protagonisty określonej rasy – obie postacie to mężczyźni; możliwy jest także flirt przegradzający się w coś na kształt pomniejszego romansu (Harding)
<i>Mass Effect: Andromeda</i>	2017	10	7 + 1 (patch 1.08)	7	<u>biseksualne</u> : trzy kobiety, dwóch mężczyzn; <u>homoseksualne</u> : jednak kobieta, jeden mężczyzna	tak jak w <i>Dragon Age: Inkwizycja</i> , możliwe są wszystkie rodzaje romansów (homo-, bi- i heteroseksualne); jedna z opcji romansowych została dodana później, w aktualizacji (męską postać z opcją romansową dla kobiet rozpisano, by mogła romansować także z mężczyznami)

Źródło: opracowanie własne.

Jak widać, początkowo romanse w grach BioWare nie należały do inkluzywnych. Nie tylko faworyzowani byli mężczyźni protagoniści (deweloperzy oferowali więcej opcji romansowych dla postaci mężczyzn), ale praktycznie nie było obecnych postaci nieheteronormatywnych²⁸.

²⁸ Istnieją jednak pewne domysły, że mroczna elfka Viconia miała być początkowo postacią biseksualną. Poparciem pomysłów mają być treści w dialogach romansowych, które

Pierwsza gra BioWare oraz Black Isle Studios uwzględniająca romanse to *Baldur's Gate II*. Akcja gry toczy się w Faerûnie, który należy do uniwersum Zapomnianych Krain – świata fantasy stworzonego przez Eda Greenwooda na potrzeby systemu Dungeons & Dragons. Do dalszych rozważań warto przedstawić zamieszczone w grze biografie postaci romansowych – Aerie, Jaheiry, Viconi oraz Anomena:

AERIE, zapytana o przeszłość, milczy przez jakiś czas, pogrążona we wspomnieniach. Urodziła się wśród Avariel, skrzydlatych elfów, ale za młodu została pochwycona przez łowców niewolników. Wzdryga się na myśl o pierwszych latach spędzonych w cyrku. Była wystawiana na pokaz w ciasnej klatce, gdzie z braku ruchu zaczęły zanikać jej skrzydła. Dostała zakażenia... i pewnego wieczoru wyciągnęli ją z klatki i brutalnie odcięli skrzydła, aby ocalić życie. Przestała być potrzebna w cyrku i z pewnością by umarła, gdyby nie dobroć Quayla. Wyleczył ją i dał powód do życia. Z wdzięczności za jego dobroć Aerie postanowiła oddawać cześć gnomiemu bogowi Baervanowi Wietrznemu Wędrowcowi. Mówi o Baervanie z uczuciem, a jednak wciąż czci Aerdrie Faenya i podchodzi do życia poza cyrkiem z mieszaniną niewinności, zaciekawienia i wrodzonej chęci zwalczania niesprawiedliwości.

Zapytana o przeszłość, JAHEIRA rzuci piorunujące spojrzenie. Stwierdzi, że urodziła się w okolicach Tethyr, pod reżimem króla Alemandera, w samym środku wojny domowej. Jej szlachetnie urodzona rodzina była jedną z wielu, które padły ofiarą tłumy wściekłych chłopów. Jej udało się przeżyć tylko dlatego, iż służąca wyniosła ją z zamku tuż przed tym, jak musiał się poddać. Uciekły do lasu Tethyr i trafiły do enklawy druidów, chętnych do wychowania dziecka. Jaheira wyrosła na upartą dziewczynę, w której przekonaniu jedynym sposobem na ochronę natury jest czynne działanie. Jednak cena tego oddania może się teraz niefortunnie

nie wykluczają kobiety protagonistki. Z użyciem narzędzi modderskich można znaleźć między innymi takie linie jak: „Let us throw caution to the wind, then, if that is what you wish. You are no ordinary <PRO_MANWOMAN>, <CHARNAME>... and I will bear the consequences if you will”. W ramach wyjaśnienia: <PRO_MANWOMAN> to tzw. token, czyli miejsce, w które zostaną wstawione słowa „man” bądź „woman” – zależnie od płci protagonisty (skrót PRO). Jednakże nie jest wiadome, czy token został zamieszczony przypadkiem, czy może nie wykluczano homoseksualnej wersji romansu.

odbić na jej psychice. Gdy zapytać ją o ostatnie wydarzenia, milknie. I mimo że nadal sprawia wrażenie tej samej zdecydowanej Jaheiry, to można dostrzec w jej oczach cień wątpliwości. Wydaje się, że widziała, jak zbyt wielu jej przyjaciół ginie, by pozostać obojętną. Nie lubi o tym mówić i lepiej jej o to nie pytać.

Zapytana o niedawną przeszłość, VICONIA odpowie szyderczo, że nie nasza to sprawa pytać ją o takie rzeczy. Nadal można wy-czuć w jej głosie dumę, kiedy opowiada o swoim domu w krainie Podmroku, w mieście Menzoberranzan. Można jednak odnieść wrażenie, że nie ma tam już dla niej miejsca, że jej rodzina i Dom stały się najprawdopodobniej ofiarami podłej polityki Drowów. W dalszym ciągu oddaje cześć Bogini Nocy Shar, co wydaje się jedyną dobrą stroną jej wygnania. Sprawia wrażenie ponurej i zgorzkniałej i na pewno nauczyła się niejednego o nietolerancji, jaką musi znosić, żyjąc wśród mieszkańców powierzchni. Jej naturalne zdolności Drowa osłabły z czasem, co przyczyniło się do jej poczucia braku przynależności.

ANOMEN, zapytany o swoją przeszłość, bez wahania mówi, że przez lata służył Szlachetnemu Zakonowi Promiennego Serca, zaś po przejściu Próby stanie się prawdziwym rycerzem. Anomen niechętnie jednak mówi o swym szlacheckim pochodzeniu, podkreślając jedynie, iż do Zakonu wstąpił bez pomocy ze strony ojca, Lorda Cor Delryna. Ponieważ nie mógł zostać giermkim, Anomen zdecydował się być wojownikiem i kapłanem Helma, boga strażników. Przez lata brał udział w wielu bitwach z siłami ciemności. Często powtarza, że nie ma wątpliwości, iż okaże się godny stanu rycerskiego, choć czasem zdaje się, że próbuje o tym przekonać głównie samego siebie.

O ile postacie w grze nie bazują jedynie na słabościach, ale także na innych cechach, to widać, że w samych opisach romansowych postacie kobiet zdają się przedstawione jako bardziej pokrzywdzone. Aerie została oddzielona od swojego ludu i utraciła skrzydła; Jaheira jest sierotą i ofiarą wojny; Viconia jest banitką oraz ofiarą nietolerancji; Anomen natomiast przedstawiony zostaje jako bardziej samodzielny i mniej pokrzywdzony. Oczywiście podczas gry (dzięki dialogom okazjonalnym oraz romanso-

wym) poznajemy więcej szczegółów; mamy okazję, by zauważyć, że postacie są na swój sposób silne, co szczególnie widać u Jaheiry. Przechodzą także przemiany, by w dalszych rozdziałach gry stać się silniejszymi nie tylko dzięki doświadczeniu, ale także przynajmniej częściowemu uporaniu się z przeszłością²⁹. Gracz staje się towarzyszem w tej przemianie, romans służy natomiast dokładniejszemu poznaniu postaci, towarzyszeniu im w przemianach, tak jak postacie te towarzyszą protagoniście/protagonistce w jego/jej przygodzie.

Podobnie ma się kwestia kolejnej gry, w której BioWare umieścił romanse, czyli *Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark* (dodatek do *Neverwinter Nights*³⁰; tak jak w przypadku *Baldur's Gate*, dzieje się w Zapomnianych Krainach). W grze zamieszczono trzy postacie, z którymi można romansować czy którym można okazywać sympatię. Są to:

Nathyrra, mroczna elfka o zdolnościach złodziejskich oraz magicznych;

Aribeth, półelfka paladynka / czarna strażniczka³¹;

Valen, mężczyzna-diabełstwo (częściowo człowiek, częściowo demon), wojownik oraz mistrz oręża.

Ponownie w przewadze są postacie romansowe dla mężczyzn oraz brak romansów dla postaci męskich. Warto podkreślić, że Valen jest dość lubianą przez graczy postacią romansową. Istniało wiele projektów fanowskich dotyczących tej postaci, w tym także przeniesienia jej do *Baldur's Gate II*.

Kolejna gra – *Star Wars: Knights of the Old Republic* – różni się od poprzednich. Po pierwsze, w *KotOR* to kobiety mają większy wybór romansów niż mężczyźni: homoseksualną Juhani oraz heteroseksualnego mężczyznę

²⁹ Największej zmiany można dopatrzyć się w postaci Aerie, która tuż po dołączeniu do drużyny wydaje się niepewna. W dodatku Tron Bhaala staje się o wiele pewniejsza siebie i tego, co robi. Także w przypadku innych postaci widać pewną przemianę nakierowaną na opanowanie, stabilność i rozwój.

³⁰ W podstawowej części gry nie ma możliwości zbudowania znaczącej romantycznej relacji.

³¹ Istnieje możliwość „nakierowania” postaci na mniej bądź bardziej dobrą ścieżkę w kwestii charakteru. Także od tego zależeć będzie jej portret.

imieniem Carth. Mężczyźni, chcąc doświadczyć romansu, są ograniczeni do wyboru jedynej możliwej partnerki imieniem Bastila. Po drugie, *KotOR* była także pierwszą grą BioWare, w której wprowadzony został romans homoseksualny. Z Juhani pojawił się jednak pewien problem – z powodu błędu w skrypcie w pierwszej wersji gry romans był dostępny także dla mężczyzn. Błąd w późniejszym czasie został poprawiony, a Juhani stała się opcją jedynie dla kobiet. Jednakże sam romans – co zauważają także między innymi odbiorcy gry³² – nie należy do mocno rozbudowanych.

Czy więc w *SW:KotOR* można dopatrywać się pierwszych prób inkluzji? W pewnym sensie tak, lecz trudno nazwać te próby udanymi, zwłaszcza w obliczu pierwszej, wadliwej wersji gry. Co więcej, inkluzja dotyczy jedynie kobiet, zaś homoseksualni mężczyźni wciąż pozostają bez opcji romansowej. W ciekawy sposób współgra to z badaniami Gregory'ego M. Hereka z 2000 roku, którym zauważa między innymi większą akceptację homoseksualnych kobiet niż homoseksualnych mężczyzn oraz większą agresję wobec tych drugich³³.

W kolejnej grze, utrzymanej w azjatyckiej stylistyce *Jade Empire*, BioWare zmieniło podejście. Tym razem studio postanowiło zamieścić trzy postacie romansowe: Niebo, Jedwabną Lisicę oraz Gwiazdę Zaranną; dwie z nich są biseksualne.

W grze zatem dochodzi do powrotu większej liczby opcji romansowych dla mężczyzn (trzy opcje dla mężczyzn, dwie dla kobiet), po raz pierwszy także pojawiają się w grze BioWare opcje romansowe zarówno dla heteroseksualnych, jak i homoseksualnych postaci żeńskich i męskich. Kwestia problemu inkluzji i widzialności nieheteronormatywnych bohaterów gier jednak nie mija, gdyż w przypadku niektórych konfiguracji romansowych (dotyczy to zwłaszcza męskiego protagonisty romansującego z Niebem oraz żeńskiej protagonistki romansującej z Jedwabną Lisicą) kulminacyjny pocałunek pomiędzy postaciami zostaje ocenzonekowany – tuż przez zetknięciem się ust postaci dochodzi do przygaszenia ekranu.

³² Zob. <http://www.eurogamer.net/articles/2014-07-01-biowares-first-fully-gay-male-party-member-in-dai> [dostęp: 21 października 2016].

³³ G.M. Herek, *Sexual Prejudice and Gender. Do Heterosexuals' Attitudes Toward Lesbians and Gay Men Differ?*, „Journal of Social Issues” 2000, 56, 2.

Z powodu niezadowolenia niektórych graczy z takiego rozwiązania powstał fanowski dodatek do gry³⁴, który usuwa ocenianie poprzez wydłużenie scen, dzięki czemu zyskują one tę samą długość i szczegółowość co romanse heteroseksualne.

Następną produkcją BioWare była pierwsza gra z serii *Mass Effect*. Akcja rozgrywa się w roku 2183 – w czasach ekspansji ludzkości do innych części galaktyki. Gracz w trakcie rozgrywki ma okazję poznać liczne obce cywilizacje, ich kulturę, politykę, cechy im przypisywane; ma możliwość przemierzania kosmosu na pokładzie statku SSV Normandy SR-1, zazwyczaj nazywanego po prostu Normandią. W czasie misji ratowania kosmosu gracz – jako komandor Shepard – zyskuje szansę przeżycia romantycznej przygody.

Także w tym wypadku uwzględniono biseksualną postać romansową, jednakże ponownie jest to kobieta, więc jedynie komandor kobieta zyskuje możliwość wejścia w romantyczną relację z przedstawicielką tej samej płci. Jest to postać imieniem Liara T'Soni, należąca do rasy asari. Trudno oprzeć się wrażeniu, że rasa postaci miała być kluczem do uzasadnienia istnienia możliwej homoseksualnej relacji pomiędzy postaciami. Tutaj pozwolimy sobie na zacytowanie opisu rasy asari – pochodzącego ze strony polskiego fandomu *Mass Effect*:

Posiadają jedną płeć. Z wyglądu bardzo podobne są do ludzkich kobiet (w oczach ludzi), ale nie określa się szczegółowo ich płci. Rozmnażanie między dwoma przedstawicielami tego gatunku zachodzi w wyniku swoistej partenogenezy, w czasie której każda asari przekazuje potomstwu dwie kopie swoich genów. Drugi zestaw zmienia się w wyniku wyjątkowego procesu zwanego zespoleniem.

We wspomnianym wcześniej procesie połączenia asari ciągle dostraja energetyczny wzorec swojego układu nerwowego do partnera, wysyłając i odbierając impulsy nerwowe bezpośrednio przez skórę. Asari i partner, którym może być przedstawiciel dowolnego gatunku i płci, na krótką chwilę stają się jednym systemem nerwowym. Proces ten jest dowodem biotycznych zdolności asari.

³⁴ Zob. <http://www.nexusmods.com/jadeempire/mods/4/> [dostęp: 21 października 2016].

Ich umiejętność świadomego kontrolowania impulsów układu nerwowego jest bardzo podobna do szkolenia biotycznego. Według ich wierzeń, przyszłe potomstwo otrzymuje jedynie najlepsze cechy „ojca” z połączonych genów, ale brak potwierdzających ten fakt dowodów. Proces połączenia doprowadził też do rozpowstania plotek na temat domniemanej rozwiązłości asari³⁵.

Jednoplciowość trudno potraktować inaczej niż jako fabularno-kulturowe tło romansu pomiędzy komandor Shepard oraz Liara T'Soni. Z jednej strony kobiety asari pokazane są jako niezależnie – niektóre z nich są silne, inteligentne (wiele z nich to naukowcy), z drugiej jednak w grze istnieją przedstawienia asari jako kobiet prowadzących swojego rodzaju „gmachy doznań”, mające na celu umilenie czasu klientom³⁶. Nie zawsze chodzi tutaj o spełnienie fizyczne, seks i doznania, ale także o rozmowę o życiu, sztuce etc. Problemem jednak staje się fakt, że niekiedy nie sposób zapomnieć, że znaczna część tancerek erotycznych czy kobiet związanych z różnego rodzaju przybytkami skupiającymi się na przyjemnościach to właśnie asari (na przykład Sha'ira, Nelyna, Aethyta, Aria). Wizerunki („asari naukowiec”, „asari striptizerka”, „asari matka”) zderzają się ze sobą w grze, jednak jeśli chodzi o wizualność, najbardziej pamiętne są właśnie asari tancerki – prawdopodobnie ze względu na swoją estetykę oraz nacechowane erotyzmem okoliczności zaistnienia w grze. Skojarzenia te uwiecznione zostały w tekstach branżowych:

Zdarzają się też takie absurdalne przypadki, jak np. kreacja rasy Asari w serii *Mass Effect* – głównym wyróżnikiem tej rasy składającej się tylko i wyłącznie z kobiet jest ich panseksualność – mogą współżyć z przedstawicielami wszystkich innych ras, niezależnie od płci, a duża część ich populacji trudni się striptizem czy prostytucją (choć to słowo nigdy nie padło w grach). Jakkolwiek lubię gry z tej serii, kreację Asari uważam za wręcz skandaliczną³⁷.

³⁵ Zob. <http://pl.masseffect.wikia.com/wiki/Asari> [dostęp: 22 października 2016].

³⁶ Zob. <https://www.youtube.com/watch?v=PVPF-U0cWT0> [dostęp: 22 października 2016].

³⁷ Zob. <http://www.gram.pl/news/2015/04/02/opinia-gramy-w-milczeniu-polemika-z-wysokimi-obcasami.shtml> [dostęp: 16 lutego 2017].

Widać więc, że skojarzenia te są zauważalne i dyskutowane.

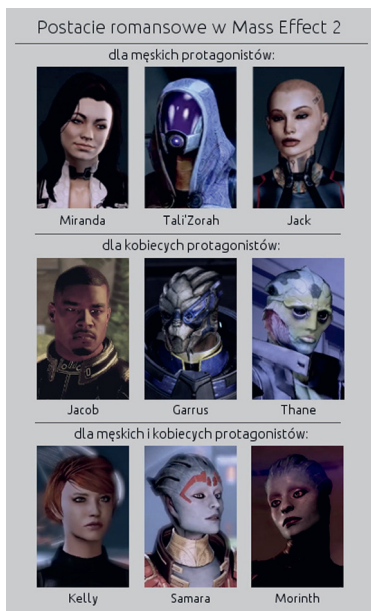
BioWare po pierwszej części *Mass Effect* wydało pierwszą grę z rozpoznawalnej serii *Dragon Age*. W 2009 roku gracze zyskali możliwość zatopienia się w nowym świecie fantasy – dzięki *Dragon Age: Początek* (rozwinętego następnice przez dodatek *Przebudzenie*; nie wprowadzał on jednak nowej zawartości w postaci romansów). Gra ta posiada cztery postacie romansowe: dwie kobiety (Morrigan i Leliana) oraz dwóch mężczyzn (Alistair i Zevran). Dwie z tych postaci (Leliana i Zevran) są biseksualne, co umożliwia wszystkim graczom – niezależnie od orientacji seksualnej – na wejście w relację romantyczną z członkiem drużyny.

Można chyba bezpiecznie stwierdzić, że twórcy *Dragon Age* w kwestii romansów bardziej skupili się na dwóch z czterech postaci, wplatając je bardziej w fabułę. Są to wiedźma Morrigan i templariusz Alistair. Postacie te, ich historie o wiele mocniej wiążą się z historią opowiadaną przez grę. Romantyczna relacja z którąkolwiek z tych postaci doprowadzić może do dość trudnej sytuacji. Okazuje się, że aby pokonać głównego wroga (i wyjść z tego cało), potrzebne będzie splodzenie dziecka, które dzięki rytuałowi może stać się naczyniem na energię wrogiej bestii. Jeśli dziecko nie zostanie splodzone, energia podaży do jednej z innych postaci, czego skutkiem będzie jej śmierć (postacią tą może być także protagonista). Oczywiście jest to opis bardzo uproszczony. Rytuał może zostać odprawiony jedynie przez Morrigan, także ona musi stać się matką. W przypadku gdy protagonistą jest mężczyzna, sprawa jest mniej skomplikowana – główna postać może zgodzić się na wypróbowanie tego planu i pozwolić, by energia bestii została przechwycona przez dziecko (nie czyni to jednak dziecku nic złego). Jednakże sytuacja jest trudniejsza, jeśli główna postać jest kobietą i ma romans z Alistairem (tak jak wspomnieliśmy, fabuła lekko sugeruje, że to właśnie Alistair powinien być partnerem żeńskiej protagonistki). Jako że Alistair, tak jak główna postać, należy do specjalnego zakonu (a ojciec dziecka właśnie musi pochodzić z tegoż zakonu – musi być Szarym Strażnikiem), wybór się komplikuje: jedna z postaci musi umrzeć bądź protagonista musi wysłać swojego ukochanego, by ten zapłodnił wiedźmę Morrigan. Pewna część graczy (zwłaszcza kobiet, które postanowiły grać postacią żeńską i miały romans z Alistairem) uznała to za uwłaczające. Zauważono, że ich sytuacja

jest tragiczniejsza niż męskich protagonistów – sprowadza się do decyzji: pozwól, by ktoś zginął, albo wyślij swojego partnera, by przespał się z inną kobietą. Jest to jeden z bardziej dyskutowanych tematów związanych z romansami w *Dragon Age: Początek*, a gracze zastanawiają się między innymi, dlaczego akurat w ten sposób sytuacja została skonstruowana³⁸.

Znaczącym zarzutem wobec *Dragon Age: Początek* jest to, że relacje z członkami drużyny w dużym stopniu zależą od wielokrotnego wręczania im różnego rodzaju prezentów (zapewnia to ich zaufanie, przyjaźń, przychylność).

Następną grą uwzględniającą romanse wydaną przez korporację była *Mass Effect II*. Fabuła gry jest umiejscowiona w tym samym uniwersum, co pierwsza część. Opcji romansowych w grze pojawiło się więcej – formalnie jest ich dziewięć, lecz trzy z nich wymagają stosownego opisanía.



Obraz 2.3. Postacie romansowe w *Mass Effect 2*
Źródło: *Mass Effect 2*, BioWare Corporation.

³⁸ Zob. <https://dragonageconfessions.tumblr.com/post/152691369814/confession-playing-as-a-female-warden-the> [dostęp: 16 lutego 2017].

Tak jak w pierwszej części *Mass Effect*, tylko kobiety pojawiają się jako biseksualne (w kontekście relacji z protagonistą), z czego dwie (Samara oraz Morinth) należą do opisywanej, dość kontrowersyjnej rasy asari. Trzecia opcja romansowa (Kelly) jest przedstawicielką rasy ludzkiej. W grze nie pojawia się homoseksualna opcja romansowa dla mężczyzn. To jednak nie koniec.

Trzema romansami, którym – jak wspominaliśmy – należy przyjrzeć się bliżej, są właśnie Kelly, Samara oraz Morinth. O ile postacie te mogą wejść w romantyczną relację z głównym bohaterem gry, o tyle formy tych romansów bazują na niespełnieniu.

Kelly Chambers należy do stałej załogi statku Komandor Shepard (głównej postaci, znanej także z pierwszej części gry), jednakże nie jest towarzyszem, którego można zabierać ze sobą na misje. Co więcej, romans w przypadku tej postaci jest mniej rozwinięty fabularnie (w porównaniu do innych relacji romantycznych w grze), a jego zwieńczenie opiera się na tańcu erotycznym wykonanym przez Kelly. Trudno w przypadku tego romansu mówić o zbudowaniu silnej relacji, dokładnym poznaniu się. Związek z postacią jest o wiele mniej intymny niż w innych romansach w *Mass Effect 2*.

Samara jest wojowniczką postępującą wedle kodeksu. Jest postacią niezwykle praworządną i zdyscyplinowaną, a jej misja zawsze ma pierwszeństwo przed czymkolwiek innym. Zadaniem, podczas którego gracz może zaskarbić sobie lojalność Samary, jest powstrzymanie jej córki Morinth, która dopuściła się wielu morderstw. Tylko jedna z postaci może ująć z życiem i pozostać w drużynie Komandor Shepard. O ile postać Samary faktycznie może zbudować pewną więź z główną postacią (niezależnie od płci Shepard), o tyle ten biseksualny romans także różni się od pozostałych – Samara jest tak wierna swojemu zadaniu i powodom, dla których czasowo znajduje się w drużynie protagonisty, że postanawia odrzucić romantyczną relację z Shepard, wiedząc, że po wykonaniu zadania będzie musiała odejść. Nie chce dopuścić do jeszcze większego bólu czy złamania swoich zasad i obietnic, więc postanawia zakończyć romans, zanim przerodzi się on w coś poważniejszego.

Ostatni z trzech romansów biseksualnych dotyczy wspomnianej już morderczyni imieniem Morinth. Jest to jedna z córek Samary. Posiada cechę,

która doprowadziła do zgonów wielu osób – jest Ardat-Yakshi; każda osoba, z którą połączy się w intymnym akcie, umrze, a sama Ardat-Yakshi stanie się silniejsza. Pomimo tego, co sugeruje Morinth w jednym z dialogów, Shepard nie jest wyjątkiem. Doprowadzenie do intymnego zbliżenia z Morinth powoduje śmierć głównej postaci i natychmiastowe zakończenie gry (krytyczne niepowodzenie misji).

Jak widać, pomimo teoretycznej obecności kobiecych opcji romansowych dla kobiecej Komandor Shepard każda z tych trzech opcji naznaczona jest swojego rodzaju niespełnieniem. W innych romansach w grze związek pomiędzy postacią z gry a protagonistą przechodzi przez pewne fazy, posiada swoją historię, prowadzi do poznania postaci: jej silnych i słabszych stron, lęków, obaw, pragnień. Romans z Samanthą ma podobne naznaczenie intymnością, jednak związek zostaje przerwany. Związek z Morinth jest śmiertelny w skutkach, a relacja z Kelly jest mocno ograniczona, kończy się sceną, która w niewielkim stopniu sugeruje jakąkolwiek poważniejszą relację. Pozostawia to wrażenie, że pomimo teoretycznej obecności kobiecych opcji romansowych dla kobiecej Shepard w żadnej z tych relacji nie osiągnie ona zaawansowania dostępnego dla heteroseksualnych związków możliwych do zbudowania w grze.

Sytuacja romansów mocno zmieniła się w *Dragon Age 2*. W grze napotkamy cztery główne postacie romansowe: dwie kobiety (Isabela i Merrill) oraz dwóch mężczyzn (Anders i Fenris). Dodatkowo zakupić można (w formie DLC) dodatkowego towarzysza imieniem Sebastian, który także w pewnym stopniu jest postacią romansową, jednakże romans ten jest uboższy w porównaniu do postaci w zawartości podstawowej. Inne DLC (*Znak Zabójcy*) wprowadza także Tallis, której towarzyszy flirt oraz pocałunek (niezależnie od płci głównej postaci), jednak nie jest to pełen romans (mimo to postać została uwzględniona w przygotowanej tabeli) – nie tylko ze względu na mniejszą zawartość, ale także dlatego, że postać pojawia się jedynie podczas wykonywania nowego zdania z dodatkowej zawartości; nie zostaje ona towarzyszem protagonisty na czas całej gry, lecz tylko na czas trwania *Znaku Zabójcy*.

Skupmy się na czterech podstawowych postaciach romansowych. Twórcy uczynili je wszystkie biseksualnymi. Wywołało to dosyć duże poruszenie

wśród graczy³⁹. Największą i najbardziej jaskrawą sprawą stał się przypadek „heteroseksualnego męskiego gracza”. Wśród graczy na forum BioWare pojawiła się taka oto wypowiedź:

Podsumowując, w przypadku *Dragon Age 2* BioWare zlekceważyli swoich głównych odbiorców: Heteroseksualnych Męskich Graczy. Nie sądzę, by wielu sprzeczało się z faktem, że przytłaczająca większość graczy w RPG są w rzeczywistości heteroseksualni i są mężczyznami. Jasne, jest istotna liczba kobiet, które grają w gry wideo, ale zazwyczaj sięgają po tytuły takie jak *The Sims*, a nie po takie jak *Dragon Age*. Nie mówię tu, że liczba kobiet grających w *Dragon Age* jest nieistotna i że BioWare powinni całkowicie zrezygnować z gry kobietą, ale stanowczo więcej uwagi powinno przykładać się temu, byśmy my, gracze mężczyźni, byli zadowoleni⁴⁰.

Oczywiście wypowiedź ta spowodowała wzburzoną dyskusję. Dołączył do niej także David Gaider, wówczas pracujący jeszcze dla BioWare (firmę opuścił wiele lat później, w 2016 roku). Oto jego odpowiedź na cytowane wyżej słowa:

Romanse w grach nie są tworzone dla „heteroseksualnych męskich graczy”. Są dla wszystkich. Mamy wielu fanów, spośród których znaczna część nie jest ani heteroseksualna, ani nie są mężczyznami – mimo to zasługują na nie mniejszą uwagę. Mamy wiarygodne statystyki odnośnie do osób zainteresowanych tego typu zawartością w DAO, nie musimy się więc odnosić do anegdotycznych dowodów mających ukazać, że ich liczba nie jest znacząca [...]. „Prawa” kogokolwiek do zawartości gier w najlepszym przypadku są grzaskim tematem. Jednak każdy, kto zabiera głos na ten temat, musi odnosić swoje stanowisko zarówno do mniejszości, jak i do większości. Większość zaś nie ma żadnego przyrodzonego „prawa”, by posiadać więcej możliwości niż inni⁴¹.

³⁹ Zob. http://bilerico.lgbtqnation.com/2011/03/biowares_dragon_age_ii_has_gay_scene_that_some_str.php [dostęp: 22 lutego 2017].

⁴⁰ Zob. <http://www.nomorelost.org/2011/03/25/straight-male-gamer-told-to-get-over-it-by-bioware/>, [dostęp: 17 lipca 2017]. Z powodu usunięcia forum BioWare nie ma możliwości zapewnienia odnośnika do oryginalnego wpisu, jednakże wiele portali „zarchiwizowało” wpis, cytując go; tłumaczenie autorskie (P.P.).

⁴¹ Tamże [dostęp: 20 lipca 2017]; tłumaczenie autorskie (P.K.).

W taki sposób deweloper ukazał podejście do tworzonej zawartości gry. Jednak to nie koniec wypowiedzi – David Gaider odnosi się także do istotnych kwestii powiązanych z reprezentacjami w grach wideo oraz dyskusjami na ich temat:

[...] mam wątpliwości względem każdego, kto decyduje się mówić w imieniu „heteroseksualnego męskiego gracza”, tak jak powątpiewam w głos kogoś, kto mówi w imieniu „wszystkich fanów RPG”, „wszystkich kobiet fanów” albo „wszystkich gejų fanów”. Nie mówisz w ich imieniu. Jeśli chcesz wyrazić swoje osobiste pragnienia – zrób to. Nie wątpię, że każda opinia wyrażona na tym forum jest podzielana przez wiele innych osób, ale skoro żadna z tych grup nie wybrała swojego reprezentanta, lepiej nie próbuj nim być. Jeśli twoim celem jest przekonać deweloperów z BioWare, mogę ci powiedzieć, że w ten sposób tylko czynisz swą opinię mniej przekonującą⁴².

Jak widać, wypowiedzieć ma charakter bardzo stanowczy. Nie zabrakło także bardzo medialnego pojęcia, jakim jest „polityczna poprawność”:

Jeśli jest jakaś wątpliwość co do tego, dlaczego taka opinia może spotkać się z wrogością, ma to związek z przywilejami. Możesz to zrzucić na „polityczną poprawność”, jeśli chcesz, ale prawda jest taka, że większość zawsze cieszy się przywilejami. Większość jest tak do tego przyzwyczajona, że brak ich realizacji uważa za zaburzenie równowagi. Większość nie widzi nic złego w tym, że wszystko jest pod nią ustawione – bo przecież w czym problem? Tak właśnie powinno być, to wszyscy inni powinni się przyzwyczaić, że nie dostaną tego, czego chcą⁴³.

Wprawdzie David Gaider nie używa tutaj pojęcia paniki moralnej, ale można zauważyć, że właśnie tego dotyczą jego słowa – możliwego zakłócenia „porządku społecznego” oraz „zagrożenia dla przyjętych wartości”. Swoją wypowiedź kontynuuje:

Prawdą jest, że stworzenie romansu dostępnego dla obu płci jest znacznie mniej kosztowne niż tworzenie nowych. Czy powoduje to problemy z implementacją? Jasne, ale jakiegokolwiek rozwiąza-

⁴² Tamże [dostęp: 21 lipca 2017]; tłumaczenie autorskie (P.K.).

⁴³ Tamże [dostęp: 21 lipca 2017]; tłumaczenie autorskie (P.K.).

nia spróbuje się tu użyć, będzie się ono wiązało z jakimiś problemami, a ostatecznie i tak ktoś będzie niezadowolony. Czy w tym przypadku wszyscy heteroseksualni mężczyźni są poszkodowani? Absolutnie nie. W grze dostępne są romanse zarówno dla nich, jak i dla wszystkich innych. Nie wszyscy heteroseksualni mężczyźni oczekują, by stworzona zawartość była na ich wyłączność. [...] Czy postąpiłbym ponownie tak samo? [tworząc DA2 – PP] Nie wiem. Wątpię, czy ponownie zdecydowałbym się na to, by to Anders robił pierwszy ruch. Kiedy pracowałem nad grą, byłem zdania, że wymaganie, by to Hawke [protagonista gry – P.P.] inicjował wszystko, jest nierealistyczne. Nawet jeśli ktoś uznałby, że uczynienie każdego „nierealistycznie” biseksualnym lub że ciężko pogodzić się z myślą, że w przypadku innej postaci gracza dany towarzysz okazał się biseksualny to... no cóż, nie widzę w tym żadnego problemu.⁴⁴

Na szczególne wyróżnienie zasługuje także ostatnia część wypowiedzi dewelopera, gdyż najdokładniej określa jego motywacje oraz stosunek do zarzutów:

Romanse nigdy nie były zawartością, która będzie odpowiadać każdemu graczowi; nawet w przypadku tych, którym nie przeszkadza kwestia orientacji seksualnej, nie ma żadnej gwarancji, że znajdą postać, z którą chcieliby romansować. Właśnie dlatego romanse są zawartością opcjonalną. To kwestia tak osobista, że nigdy nie będzie możliwe stworzenie takiej zawartości, która zadowoli wszystkich. Najlepsze, co możemy zrobić, to dać każdemu jakiś wybór – i to właśnie zrobiliśmy. Co do osób, które można zadowolić, tylko ograniczając opcje dla innych – jeśli mnie o to pytasz, to zasługują one na najmniej. I to jest właśnie moja opinia, wyrażona najuprzejmiej, jak tylko potrafię⁴⁵.

Tą wypowiedzią Gaider nie tylko wyraził swój pogląd – jako człowieka i jako dewelopera – ale jednocześnie wywołał duże poruszenie. Jego słowa były cytowane przez portale branżowe, umieszczane na forach internetowych, przytaczane we wpisach na blogach. Oczywiście miało to konsekwencje w postaci wielu innych wypowiedzi, zarówno przychylnych, jak i nieprzychylnych.

⁴⁴ Tamże [dostęp: 21 lipca 2017]; tłumaczenie autorskie (P.K.).

⁴⁵ Tamże [dostęp: 21 lipca 2017]; tłumaczenie autorskie (P.K.).

Kwestia ta stała się z pewnością jedną z ważniejszych w historii romansów tworzonych przez studio BioWare, a może i romansów w grach w ogóle.

W kolejnej grze wydanej przez korporację również nie zabrakło romansów. Firma – pomimo wydarzeń takich jak to opisane wyżej – postanowiła wciąż dbać o tego typu zawartość w swoich produkcjach. W *Mass Effect 3* rozwinęto ją jednak w inny sposób – od tego momentu występują różne orientacje seksualne: osoby hetero-, homo- i biseksualne. We wszystkich grupach znajdują się zarówno kobiety, jak i mężczyźni, doszło więc do zbudowania pełnej różnorodności. Oczywiście wśród towarzyszy głównej postaci są także postacie niebędące zainteresowane romantyczną relacją (także i one budują różnorodność). Jeśli jednak chodzi o dobór postaci homoseksualnych w grze, to oboje, zarówno kobieta, Samantha Traynor, jak i mężczyzna, Steve Cortez, nie są postaciami dołączalnymi, przez co nie mogą towarzyszyć głównej postaci w każdej sytuacji, co może powodować poczucie braku satysfakcji bądź wrażenie doświadczania mniejszej zawartości romantycznej niż w przypadku postaci bi- bądź heteroseksualnych. Mimo to w *Mass Effect 3* można mówić o pełniejszej i wiarygodniejszej reprezentacji seksualności w porównaniu do poprzednich gier BioWare.

To samo dotyczy kolejnej gry, *Dragon Age: Inkwizycja*. Występuje tu mniejsza liczba treści romansowych niż w *Mass Effect 3*, jednakże zachowano różnorodność reprezentacji. Także i w tej grze mamy okazję poznać postaci hetero-, homo- oraz biseksualne. W kampanii gracze mogą romansować z następującymi postaciami:

Blackwall – Szary Strażnik z Wolnych Marchii (romans dla kobiet);

Cassandra Pentaghast – członkini Zakonu Poszukiwaczy (romans dla mężczyzn);

Dorian Pavus – mag z Imperium Tevinter (romans dla mężczyzn);

Józefina Montilyet – doradczynie Inkwizycji w sprawach dyplomacji (romans dla mężczyzn i kobiet);

Cullen Rutherford – doradca Inkwizycji w sprawach militarnych (romans dla kobiet–ludzi);

Sera – niepokorna elfia łuczniczka (romans dla kobiet);

Solas – elf, znawca Pustki (romans dla kobiet – elfów);

Żelazny Byk – potężny szarżownik rasy Qunari (romans dla mężczyzn i kobiet).

Dodatkowo, pomimo że nie jest to pełna opcja romansowa, istnieje coś w rodzaju flirtu, który może przerodzić się w relację romantyczną. Mowa tu o zwiadowczyni Harding, krasnoludki będącej ważną częścią Inkwizycji. Jeśli główna postać nie zdecyduje się na żaden inny romans podczas podstawowej części kampanii, będzie rozmawiać i flirtować ze wspomnianą zwiadowczynią (niezależnie od płci), natomiast w DLC „Intruz” inna towarzysząca – Vivienne – rozpoznaje w Harding partnerkę głównej postaci.



Obraz 2.4. Postać Żelaznego Byka (po lewej)

Źródło: *Dragon Age: Inkwizycja*, BioWare Corporation.

Wracając jednak do oficjalnych, pełnych romansów, szczególną uwagę zwróciliśmy na postać Żelaznego Byka. W tym przypadku po raz pierwszy postać romansową BioWare określa się jako panseksualną⁴⁶. Ponadto postać Żelaznego Byka łamie stereotypy – jest on silnym, bezpośrednim, muskularnym wojownikiem, dowódcą Szarżowników Byka; można powie-

⁴⁶ Zob. <https://twitter.com/PatrickWeekes/status/488379341718298624> [dostęp: 23 lipca 2017].

dzieć, że jest zarówno ikoną męskości, jak i mężczyzną sypiającym z innymi mężczyznami.

Co więcej, do jego drużyny należy postać nie mniej kontrowersyjna – Cremisius „Krem” Aclassi⁴⁷ – o której warto wspomnieć z powodu dyskusji, jakie wywołała⁴⁸.

Krem jest bowiem postacią transplciową. Sam Byk nazywa go (w języku qunari) „Aqun-Athlok”, co tłumaczy się jako „urodzony jednej płci, ale żyjący jako druga”. Nazywa także Cremisiusa mężczyzną, mimo że jako takowy się nie urodził – co nie tylko rozwija obie postacie, ale buduje jeszcze bardziej rozległą przestrzeń inkluzywną.

Po *Inkwizycji* BioWare wydało kolejną grę, której akcja toczy się w uniwersum *Mass Effect*. Mimo że nie jest to kontynuacja historii protagonisty znanego z poprzednich trzech odsłon serii, a realizacja gry w pewnym stopniu różni się od wcześniejszych z tej serii, także tu znajdziemy romanse. Podobnie jak w poprzednich grach znajdują się tutaj romanse hetero-, homo- i biseksualne, jednakże jeden z nich został wprowadzony później, w jednej z aktualizacji (1.08). Oto oświadczenie, jakie zostało opublikowane przez firmę przy okazji wydania tejże aktualizacji:

Scott Ryder będzie teraz mógł romansować z Jaalem. Jest kilka ważnych powodów, dla których zdecydowaliśmy się wprowadzić tę zmianę:

Scott Ryder nie mógł romansować z towarzyszem tej samej płci, a zdobycie osiągnięcia, które wymagało ukończenia trzech romanсів, było niemożliwe przy ograniczaniu się wyłącznie do męskich partnerów tej samej płci. Ponieważ angarowie dali wyraz temu, że postrzegają płeć w dość płynnych kategoriach, pozwolenie Scottowi na wejście w związek z Jaalem wydawało się naturalne.

Rozumiemy jednak, że orientacja postaci jest ważnym elementem tego, co sprawia, że wydaje się ona prawdziwa. Związki z innymi członkami załogi to jeden z najbardziej lubianych i docenia-

⁴⁷ Zob. <http://blog.bioware.com/2014/12/04/building-a-character-cremisius-krem-aclassi/> [dostęp: 23 lipca 2017].

⁴⁸ Zob. <http://kotaku.com/bioware-put-a-lot-of-work-into-dragon-ages-trans-charac-1666924495> [dostęp: 23 lipca 2017].

nych elementów naszych gier, chcieliśmy więc mieć pewność, że wszystko ma ręce i nogi. Przeprowadziliśmy konsultacje z członkami społeczności LGBTQ, zarówno na zewnątrz, jak i w naszych własnych studiach. Po dokładnym zapoznaniu się ze wszystkimi uwagami doszliśmy do wniosku, że jest to ważna zmiana, która ma sens dla Jaala, Scotta i angarów.

Nasze zespoły odpowiedzialne za dialogi, redakcję i tworzenie animacji pracowały razem, by dopilnować, że zmiana ta będzie miała sens dla postaci Jaala, mamy więc nadzieję, że wynik będzie dla Scotta równie satysfakcjonujący i godny zapamiętania, jak w przypadku Sary⁴⁹.

Oczywiście wywołało to zarówno pozytywne, jak i negatywne reakcje graczy. Część z nich była ewidentnie zadowolona z podjętej przez BioWare decyzji o rozwinęciu tego aspektu, jednakże bardzo duża część graczy, korzystając z możliwości komentowania na różnych portalach branżowych, skrytykowała firmę za „niewłaściwe priorytety” czy „uwzględnianie niewłaściwych treści”. Część wyrażała także obrzydzenie i deklarowała, że nie zakupi gry. Pojawiło się także dużo niecenzuralnych określeń, przez co wiele sekcji komentarzy przerodziło się niemalże w pole bitwy, pełne werbalnych inwektyw i agresji.

Jak widać, romanse w kampaniach *single-player* w grach BioWare Corporation uległy wielu istotnym zmianom. Zanim przejdziemy jednak do podsumowania i nazwania zaistniałych procesów, należy poświęcić nieco uwagi romansom w grach *multi-player*.

2.4.2. Przemiany romansów w kampaniach *multi-player*

BioWare Corporation w swoim dorobku ma także kampanie *multi-player*. Do takowych zalicza się *Star Wars: The Old Republic* (2011). Grę z powodu jej tytułu można bardzo łatwo pomylić ze *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003), tym bardziej że wydał je ten sam deweloper. *Star Wars: The Old Republic* jest jednak zupełnie inną grą, opartą na innym modelu rozgrywki. Jest to MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*), czyli rozbudowa-

⁴⁹ Zob. <http://blog.bioware.com/lista-zmian-latka-1-08/> [dostęp: 23 lipca 2017].

na gra sieciowa, w której – przez swojego awatara – przeżywamy przygody i rozwijamy się wspólnie z innymi graczami z różnych części świata.

Jeśli chodzi o rozwój romansów w tej grze, można stwierdzić, że przebiegał on podobnie jak w przypadku romansów w grach *single-player*, jednak nowa zawartość romantyczna nie pojawiała się wraz z kolejnymi grami, ale nowymi DLC do gier. W ten sposób, mimo że gra początkowo posiadała jedynie opcję heteroseksualnych romansów, z czasem umożliwiono romanse z postaciami tej samej płci. Do zmiany doszło wraz z rozszerzeniem *Rise of the Hutt Cartel* (2013). Z ograniczeń romansowych związanych z płcią postaci zrezygnowano także w kolejnych dodatkach do gry zatytułowanych: *Shadow of Revan*⁵⁰ (2014) i *Knights of the Fallen Empire* (2015).

Warto nadmienić, że deweloper w roku 2017 ogłosił nową grę osadzoną w realiach science fiction – zatytułowaną *Anthem*. Gra także ma posiadać możliwość kooperacyjnego poznawania historii świata gry. Podczas gdy mało jeszcze wiadano o samej rozgrywce, już pojawiły się pierwsze pytania o romanse, co może sugerować, że stały się one rozpoznawalną cechą gier BioWare i zaczęły mocno kojarzyć się z tym deweloperem.

2.4.3. Podsumowanie

Deweloperzy z BioWare Corporation w swoich grach naszkicowali wiele historii romantycznych i dali możliwość licznym graczom wejść w wykreowane przez siebie opowieści. Początkowo romanse uwzględniały jedynie romanse heteroseksualne i nastawione na męskiego odbiorcę, ale potem struktura ta uległa zmianie. Pytania, które pojawiły się w kontekście różnych form kultury, wpłynęły także na kształt gier wideo. Zmiany jednak nie były nagle i gwałtowne – przychodziły w formie eksperymentów, przebiegały nie na przestrzeni miesięcy, ale lat. Początkowe próby nie obyły się bez komplikacji – przykładem może być chociażby kwestia błędu w romansie z Juhani czy cenzura elementów romansów pomiędzy postaciami tej samej płci w *Jade Empire*. Można powiedzieć, że wszystkie próby inkluzywnego podejścia do tematyki romansów w grach BioWare wiązały się z dyskusjami społecznymi, konfliktami, oświadczeniami, a w pewnych elementach

⁵⁰ Rozwinięcie historii z pakietu dodatków *Forged Alliances*.

wzbudzonych dyskusji można dostrzec także symptomy swojego rodzaju paniki moralnej manifestowanej obawą i zaniepokojeniem konkretną kwestią społeczną⁵¹ – w tym przypadku będą to nieakceptowane przez niektórych formy i treści w romansach, drażniąca część odbiorców nienormatywność oraz obawa przeniesienia się uwagi deweloperów gier z graczy znajdujących się dotychczas w centrum na szersze grono – różnych graczy, także tych należących do mniejszości. Metamorfozy romansów w grach mogą okazać się sygnałem zmian paradygmatu kreowania płci i seksualności w kulturze popularnej i mediach.

Inkluzywne podejście do tworzenia romansów pozwala graczom – zarówno kobietom, jak i mężczyznom – na większe utożsamianie się z kierowanym przez siebie bohaterem, a także zwiększa możliwość personalizacji. Jednak to nie wszystko – dochodzi do uwidocznienia grup zagrożonych dyskryminacją oraz opresją. Jednocześnie twórcy dzięki tego typu treściom tworzą oświadczenie o akceptacji każdego gracza – bez względu na płeć, rasę, orientację seksualną etc. Taka forma akceptacji może okazać się pomocna w przeciwstawianiu się alienowaniu grup mniejszościowych, gdyż dzięki taki zabiegom wysyłany zostaje komunikat o świadomości istnienia graczy, których cechuje na przykład inna orientacja seksualna. Komunikaty te mogą powodować jednak negatywne reakcje u graczy przeciwnych inkluzji oraz zarzuty „polityzacji” gier wideo – ich komentarze cechuje agresja, poczucie odrzucenia, bunt względem zmian. Przez takie a nie inne podejście obu stron sekcje komentarzy dotyczące romansów gier BioWare przypominają wirtualne pole bitwy.

Inkluzywna koncepcja dewelopera jest strategią wydawniczą oraz planem budowania marki, jednakże wiąże się z bardzo konkretnym światopoglądem. Z pewnością można stwierdzić, że to intrygujące, w jaki sposób może dochodzić do łączenia się marketingu z wartościami, a także z wychowaniem. Bo czy popkulturowa inkluzja i uczynienie pewnych problemów widocznymi nie jest formą wychowania (rozumianego jako całościowy proces) realizowanego przez nakreślenie konkretnego problemu i zachęcenie do zrozumienia go?

⁵¹ E. Goode, N. Ben-Yehuda, *Moral Panics. Culture, Politics, and Social Construction*, „Annual Review of Sociology” 1994, 20, s. 156–159.

Postrzegając gry wideo jako zrekonfigurowaną formę komunikacji⁵², można dojść do wniosku, że tak. Nie będzie to jednak wychowanie podobne do tego, jakie stosują prawni opiekunowie czy nauczyciele. Będzie to wychowanie bazujące na komunikatach, immersyjności, przedstawianiu cyfrowych biografii oraz stawianiu zadań; będzie to wychowanie zadaniowe, łączące się z rozrywką i dekodowaniem komunikatów kulturowych. Jednak wychowanie zawsze łączone jest z pewnymi przekonaniami – i tak jak w życiu codziennym, także cyfrowe próby przekazania pewnych wartości będą podważane oraz będą budzić kontrowersje.

2.5. ROMANSE, UMIŁOWANIE ŚMIERCI I NOSTALGIA: O ZMIANACH W ODNOWIONYCH KLASYKACH GIER AUTORSTWA BEAMDOG ORAZ REAKCJACH GRACZY NA TE ZMIANY (SERIA *BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION* ORAZ *BALDUR'S GATE: SIEGE OF DRAGONSPEAR*)

Analizując przemiany w grach BioWare Corporation, zwróciliśmy uwagę na grę pod tytułem *Baldur's Gate 2*. Jak wspomnieliśmy, gra jest klasykiem gatunku cRPG, stworzonym wspólnie z Black Isle Studios. W roku 2012, po kilkunastu latach od premiery oryginalnej wersji, studio Beamdog wydało *enhanced edition* (wersję ulepszoną) klasyka, na którym nie tylko wychowało się wielu graczy, ale który w pewnym sensie wpłynął na wiele innych, późniejszych produkcji.

Beamdog jest kanadyjskim deweloperem gier wideo założonym przez Trenta Oстера – członka początkowego zespołu BioWare – oraz Camerona Tofera, także znanego z BioWare, gdzie pracował jako główny programista. Firma początkowo skupiała się na dystrybucji gier, jednakże po pewnym czasie zaczęła specjalizować się w odnawianiu klasyki gier wideo. Oddział Beamdoga zwany Overhaul Games po raz pierwszy zaprezentował swoją pracę, wydając *MDK2 Wii* (2011), a następnie *MDK2 HD* (2012). Kolejne gry wydawano już pod szyldem Beamdoga. Według informacji pochodzących od Philipa Daigle'a ze studia Beamdog, podział marki na Overhaul Games i Beamdog miał na celu rozdzielenie cyfrowej platformy dystrybucyjnej od samego studia – tak naprawdę jednak mówimy o tej samej firmie.

⁵² M. Hopfinger, *Literatura i media po 1989 roku*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010, s. 65–74.

Ostatecznie, dla uniknięcia nieporozumień zdecydowano się na pozostanie przy jednej marce. Od tego momentu Beamdog zaczął odsuwać się od roli cyfrowego dystrybutora i skupił się na wydawaniu nowych edycji starszych klasyków. Po *MDK2 HD* odnowiono *Baldur's Gate: Enhanced Edition* (2012). Wersja podstawowa była już omawiana przy okazji pracy BioWare Corporation, dlatego od razu pozwolimy sobie przejść do opisywania zmian.

Po pierwsze, deweloperzy Beamdog poprawili i zaktualizowali sam silnik gry, dodając wiele nowych funkcji. Wprowadzeni zostali także nowi, opcjonalni towarzysze głównej postaci. Postacie w *Baldur's Gate: Enhanced Edition* nie posiadają wprawdzie pełnych romansów, ale mają możliwość flirtów stanowiących preludium do pełnych ścieżek romansowych, które pojawiają się dopiero w kolejnych produkcjach Beamdoga. Te postacie to:

Dorn Il-Khan – półork, Czarny Strażnik (rodzaj mrocznego rycerza) o bardzo stanowczym, wręcz dominującym charakterze;

Neera – półelfia magini, próbująca okiełznać nieprzewidywalną dziką magię, uciekająca przed frakcją Czerwonych Magów z Thay;

Rasaad yn Bashir – człowiek, mnich Słonecznej Duszy, zwąsiony z mnichami Ciemnego Księżyca.

Pierwszy z bohaterów jest postacią biseksualną, z kolei Neera oraz Rasaad są postaciami heteroseksualnymi. W grze jest jeszcze jeden „ukryty towarzysz”, mroczny elf Baeloth, lecz ponieważ nie był planowany jako postać romansowa, nie ma możliwości flirtu.

Jeśli chodzi o bardziej rozbudowaną zawartość romantyczną, została ona uwzględniona w *Baldur's Gate 2: Enhanced Edition* (2013). Umożliwiono dalsze poznawanie znanych już nam postaci – jednak nie tylko ich, gdyż dodano jeszcze jedną postać. Oto opcje romansowe, które pojawiły się w drugiej części odnowionej gry:

Dorn Il-Khan – znany już z pierwszej części półork, Czarny Strażnik; romans biseksualny;

Neera – znana z pierwszej części gry pólelfia magini; romans heteroseksualny;

Rasaad yn Bashir – także znany z pierwszej części gry mnich Słonecznej Duszy; romans heteroseksualny;

Hexxat – wampirzyca posiadająca zdolności złodziejskie, otrzymująca zlecenia od niejakiego „L”; romans homoseksualny.

W grze jest jeszcze jedna postać, tak jak w poprzedniej części gry, „ukryty towarzysz” (którego można dołączyć po spełnieniu pewnych warunków) nieposiadający zawartości romantycznej – niedźwiedź o imieniu Wilson.

Romanse z tymi czterema postaciami wywołały reakcje i dyskusje⁵³ podobne do tych dotyczących gier BioWare Corporation. I tak jak w przypadku innych gier, pojawiały się zarówno głosy aprobujące inkluzywne rozwiązania, jak i głosy niezadowolenia z zamieszczania takiej zawartości w grze.

Warto większą uwagę poświęcić postaci wampirzycy Hexxat. Budzi ona podwójne kontrowersje ze względu na swoją rasę. Wampiryczny erotyzm nie jest w kulturze niczym nowym – to bardzo częsty motyw znany z wielu inkarnacji kultury. „Erotyczne wampiry” znają czytelnicy chociażby popularnej serii książek Anny Rice czy widzowie, którzy mieli okazję obejrzyć ekranizację jej książki – *Wywiadu z wampirem*. Książki Anny Rice przedstawiają wampiry niemalże emanujące pięknem, dystygowaniem, ale też ostatecznie śmiercią. Podany przez nas przykład pochodzi z dość młodych tekstów kultury, wampiry jednak jako stworzenia seksualne czy zmysłowe pojawiały się w wielu wcześniejszych dziełach. Zauważa to także Maria Janion: „Wampir często wręcz inicjuje seksualną egzystencję kobiet i mężczyzn. Inicjacja związana jest z intoksykacją, budzi dwoiste uczucia fascynacji i odrazy”⁵⁴. Jak zauważa Michał Wolski, historie wampirów orientują się wokół mieszaniny śmierci i zmysłowości, zdają się prowokować zarówno podniecenie, jak i strach; zaintrygowanie i nienawiść⁵⁵. Wolski zauważa także pewien

⁵³ Zob. <https://forums.beamdog.com/discussion/4863/gay-romance/pl> [dostęp: 25 lipca 2017] – temat przykładowy, tego typu dyskusje dotyczą wielu różnych tematów czy portali.

⁵⁴ M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2008, s. 169, za: M. Wolski, *Wampir – wimisekcja*, Stowarzyszenie Młodych Twórców „Kontrast”, Wrocław 2014, s. 90.

⁵⁵ M. Wolski, dz. cyt., s. 90–92.

problem, który pojawił się przy okazji dyskusji wokół Hexxat, a mianowicie, że bliskość cielesna pomiędzy żywą istotą a wampirem może być odbierana jako nekrofilia⁵⁶. Jak stwierdził jeden z graczy: „Wampiry to nieumarłe istoty – zwłoki bez duszy, ożywione mocą negatywnej energii, i nie mogę z czystym sumieniem zakupić gry, która popiera nekrofilie”⁵⁷. Opinia oczywiście nie jest podzielana przez wszystkich graczy, pokazuje raczej jedno z możliwych podejść do tej zawartości gry.

Trudno nie ulec wrażeniu, że akceptacja bądź dezaprobata bliskości człowieka z wampirem zależy od interpretacji samego wampiryzmu. Wampiry są swego rodzaju paradoksem – wykazują cechy istot zarówno żywych, jak i martwych. Jedzą, lecz zaspokajanie głodu wiąże się ze śmiercią, możliwym mordem na tym, co żyjące. Jednak także mówią, działają, myślą, wchodzą w relacje. Ta ambiwalencja pokazana jest także w innych tekstach kultury, zwłaszcza w kinematografii. Z jednej strony mamy wampiryczne pasyżyty z serialu *Wirus* stworzone przez Guillerma del Tora i Chucka Hogana, z drugiej natomiast wampiry biegłe w sztuce miłości i seksu, sypiające także z ludźmi, znane z serialu *Czysta Krew* Alana Balla. Hexxat z *Baldur's Gate 2: Enhanced Edition* można zaliczyć do wampirów znacznie zbliżonych do ludzi. Pomimo cech wampirycznych jest w dużej mierze ludzka, a jej portret z gry nie wskazuje nawet na najmniejsze powiązanie z „dziećmi nocy”. W ten sposób Beamdog częściowo zaciera granice pomiędzy żywymi a nieumarłymi. Przy okazji też wampirzycy i jej miejsca w grze można mówić o podwójnym złamaniu tabu: związanym z homoseksualizmem oraz z miłością romantyczną skierowaną wobec „żywych trupów”.

Gra *Baldur's Gate 2: Enhanced Edition* nie była końcem przygody Beamdog z serią *Baldur's Gate*. W kolejnej produkcji sytuacja stała się jeszcze bardziej napięta.

Baldur's Gate: Siege of Dragonspear (2016) jest całkowicie nowym dodatkiem do gry wydanym przez tego dewelopera. Jego zadaniem jest opowiedzenie dodatkowej historii, która połączy obie części gry, pozwoli na od-

⁵⁶ Tamże, s. 92–93.

⁵⁷ Zob. <http://www.shsforums.net/topic/54271-comments-on-bgee-bg2ee-news/?p=564390> [dostęp: 2 sierpnia 2017]. Cechy wampiryzmu dotyczące na przykład ożywienia negatywną energią dotyczą opisu oraz konstrukcji tej „dolegliwości” i bazują na opisie wampirów w uniwersum danej gry.

wiedzenie nowych miejsc oraz zapewni wiele godzin dodatkowej rozgrywki. Dodatek skupia się na walce z Krucjatą Caelar Argent, potężnej wojowniczką prowadzącej swoją armię przez Wybrzeże Mieczy.

Dla gracza przygotowana została seria znanych i zupełnie nowych towarzyszy. Mimo że dodatek nie jest tak duży jak sama gra, zdecydowano się na napisanie krótkich romansów, które pozwolą głównej postaci na nawiązanie więzi emocjonalnej z lubianym kompanem. Opcje dostępne w *Siege of Dragonspear* to:

Schael Corwin – wojowniczka o dobrym charakterze, członkini Plomiennej Pięści; romans biseksualny;

Dorn Il-Khan – znany z BGEE oraz BG2EE Czarny Strażnik; romans biseksualny;

Glint Gardnersonson – gnom, kapłan i złodziej szukający na Wybrzeżu członków swojej rodziny; romans homoseksualny;

Neera – znana z BGEE oraz BG2EE dzika magini; romans heteroseksualny;

Rasaad yn Bashir – znany z BGEE oraz BG2EE mnich Słonecznej Duszy; romans heteroseksualny;

Safana – znana z oryginalnej wersji gry złodziejka; romans heteroseksualny;

Viconia – znana z oryginalnej wersji gry mroczna elfka kapłanka; romans heteroseksualny dla przedstawicieli określonej rasy (człowiek, półelf, niziołek, półork);

Voghiln – bard z dalekiej północy; romans heteroseksualny.

W grze dostępni są też inni towarzysze nieposiadający romansów.

Tak jak w przypadku najnowszych gier BioWare widać tu tendencje do tworzenia różnorodnych postaci: homo-, bi-, heteroseksualnych oraz w ogóle niezainteresowanych relacją romantyczną. W grze pojawiła się także poboczna postać transplciowa, co wywołało jeszcze większą dyskusję⁵⁸. Jest to kwestia inkluzji, tak jak w przypadku opisywanych wcześniej

⁵⁸ Zob. <http://polygamia.pl/siege-of-dragonspear-zalicza-bardzo-kontrowersyjny-start-i-to-nie-tylko-za-sprawa-niedorobek/> [dostęp: 25 lipca 2017].

gier, lecz nie tylko. W przeciwieństwie bowiem do poprzednich gier gracze wykazują się kwestią wyidealizowanego sentymentu.

Na serwisie Steam⁵⁹, w dziale komentarzy, pojawiło się wiele negatywnych recenzji, które nie zawsze wynikały z możliwych błędów technicznych gry, ale z opinii na temat tego, jakie treści i wartości powinna reprezentować klasyczna gra. Oto przykłady takich recenzji:

Mieli mnie już przy „kontynuuj swoją przygodę jako bohater Wrót Baldura”. [...] Jako osoba, która zakupiła oryginalną wersję kolekcjonerską, *Oponieści z Wybrzeża Mieczy*, *Cienie Amn* oraz *Tron Bhaala*, mogę uczciwie powiedzieć: to jak powrót do czasów mojej młodości. [...] Beamdog zabiera nas do czasów, gdy gry PC były wspaniałe!

EDYCJA RECENZJI: Zmieniam na negatyw, przez tę całą POLITYKĘ PŁCI wpychaną przez całą grę! [...] Jest także niedopuszczalne, że zmieniono osobowość Safany, by odzwierciedlała bardziej „akceptowalne” wartości. Dlatego zmieniam swoją recenzję⁶⁰.

Śmieciowe pisarstwo, błędy, okropne prawienie kazań, odhaczanie uwzględniania treści LGBT. Beamdog. Mielicie być lepsi od BioWare, a idziecie w ich [cenzura Steam] ślady!⁶¹

Uwzględnianie rażącej retoryki SJW [Social Justice Warriors – P.P.] w grze takiej jak *Baldur's Gate* niszczy atmosferę, którą twórcy tak bardzo starali się stworzyć [...]⁶².

Abstrahując od faktycznych błędów technicznych, wśród niektórych graczy widać mocne nakierowanie na to, jakie „wartości” reprezentuje gra. Uwzględnienie treści równościowych i inkluzja mniejszości jest więc w stanie całkowicie zmienić recenzje gry; uwzględnienie takich części traktowane jest jak rodzaj skażenia. Nieprzychylnie recenzje kierowane niezadowoleniem z inkluzywnych treści można znaleźć także na innych

⁵⁹ Zob. http://store.steampowered.com/app/385970/Baldurs_Gate_Siege_of_Dragon-spear/ [dostęp: 25 lipca 2017].

⁶⁰ Tamże [dostęp: 25 lipca 2017]; tłumaczenie autorskie (P.P.).

⁶¹ Tamże [dostęp: 25 lipca 2017]; tłumaczenie autorskie (P.P.).

⁶² Tamże [dostęp: 25 lipca 2017]; tłumaczenie autorskie (P.P.).

ważnych portalach i serwisach, chociażby na Metacritic⁶³. Doszło tam do ciekawego dysonansu: sumaryczna opinia krytyków branżowych wynosi 77/100, podczas gry opinia graczy to 3.6/10 (znacząca część opinii poparta została właśnie uwzględnieniem treści „SJW” oraz „poprawnością polityczną”). Głosy wołające o ekskluzyję można znaleźć także w wątkach na forum Beamdog’a:

Bez gejowskich romansów w moim *Baldur’s Gate*, proszę⁶⁴.

W przypadku takich komentarzy ciekawe wydaje się niemalże przywłaszczające podejście gracza, zarówno podkreślające przywiązanie do danej marki, jak i nadanie sobie prawa do decyzyjności o kształcie tworzonego przez deweloperów produktu.

W ten sposób przestrzeń inkluzywności i sfera romansów w danej grze, zderzając się z oczekiwaniami graczy oraz wyznawanymi przez nich wartościami, staje się przestrzenią konfliktu kulturowo-politycznego oraz pytaniem o to, jak powinny być kształtowane gry oraz według czyich wyobrażeń i oczekiwań.

2.5.1. Podsumowanie

W przypadku gier Beamdog’a w dużym stopniu powtórzony zostaje dyskurs wokół gier BioWare – dotyczy on inkluzyj; podejścia, które zerwie z wykluczeniami, jeszcze kilka lat temu dość powszechnymi. Chodzi jednak także o pewne kwestie dodatkowe – miłość względem nieumarłych oraz sentyment i nostalgię.

Pierwsza wspomniana kwestia to opisana relacja z postacią nieumarłą, z żywym trupem, jednakże tak skonstruowanym, że dochodzi do zatarcia się granicy nieczłowieczeństwa. Postać Hexxat z *Baldur’s Gate 2: Enhanced Edition* jest krokiem w stronę stworzenia potwora wcale nie tak odmiennego od ludzi, jak niektórzy by tego pragnęli. Podkreślona zostaje jej biografia,

⁶³ Zob. <http://www.metacritic.com/game/pc/baldurs-gate-siege-of-dragonspear> [dostęp: 25 lipca 2017].

⁶⁴ Zob. https://forums.beamdog.com/discussion/comment/83385/#Comment_83385 [dostęp: 25 lipca 2017]; tłumaczenie autorskie (P.P.).

przeżycia, historia oraz czyny – tak złe, jak dobre. Możliwość romantycznej relacji staje się okazją do poznania przeszłości postaci, która zmarła, lecz nie utraciła mowy.

Drugą kwestią, na którą chcielibyśmy zwrócić szczególną uwagę, jest sentyment względem gry. Sentyment jest dla człowieka elementem naturalnym. Można go rozumieć jako pozytywne nastawienie emocjonalne do jakiejś osoby, idei, zjawiska (w tym przypadku gier wideo) z założeniem pewnego nadmiaru, dysproporcji na korzyść obiektu w stosunku do jego wartości⁶⁵. Sentyment nierzadko determinuje inne odczucia względem danego – w tym wypadku – produktu.

Sentymentalne przywiązanie do pewnych wizerunków gier kształtuje same produkty, ale także kampanie marketingowe, których pierwotnym zadaniem jest przekonanie do produktu bądź zaprezentowanie go w taki sposób, by nakłonił odbiorców do „wypróbowania go” i potencjalnie zwiększył prawdopodobieństwo pozostania przy tym konkretnym produkcie. W tym znaczeniu sentyment wiąże się także z rodzajem sympatii, ważnym przy kreowaniu wizerunku firmy oraz produktu⁶⁶; także sam sentyment może okazać się opłacalny zarówno finansowo, jak i kulturowo poprzez stawianie się odpowiedzialnością na pożądanie tego, co znane i bezpieczne.

Co jednak w przypadku, jeśli deweloper postanowi zerwać z pewną tradycją? Co, jeśli ją przeinterpretuje?

Nawet kilkanaście lat po premierze *Baldur's Gate* gry z gatunku cRPG porównywane są z tą klasyczną serią⁶⁷. Sentyment zdaje się warunkować rozwój rynku gier komputerowych poprzez odwołania i połączenie z przeszłością. Samo to uczucie zaczyna wytwarzać produkty, czego symbolem jest powrót *Baldur's Gate* na rynek w wersji odnowionej przez dewelopera Beamdog – wraz z nową zawartością, optymalizacją działania na nowym sprzęcie, a także możliwością gry na urządzeniach mobilnych. Ten sam sentyment doprowadził do wydania *Baldur's Gate 2: Enhanced Edition* oraz dodatku *Siege of Dragonspear*. Jednakże wielu graczy, fanów, jednocześnie kierując się wspomnieniami i uczuciami względem gry, posiada swoje ocze-

⁶⁵ A. Reber, *Słownik psychologii*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2002.

⁶⁶ M. Sokołowski, *W lustrze mediów*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012.

⁶⁷ Zob. <http://pclab.pl/news55804.html> [dostęp: 26 lipca 2017].

kiwania co do zawartości oraz wartości przekazywanych przez grę. Kwestią drażliwą staje się zmiana kulturowa, która wydarzyła się w społeczeństwie od czasu wydania pierwszej wersji gry. Wraz z większą wrażliwością (względem określonych kwestii) powstała przeciwna do wrażliwości drażliwość na pewne problemy społeczne. Pojawiło się pożądanie niewinności. Wolności od „nowych ideologii” oraz „współczesnych problemów” na rzecz „starego porządku”, pragnienie nie tylko powszechne – ale także głośno wyrażane.

Inkluzja odmienności – jak pokazują to komentarze graczy – nie jest kompatybilna z wartościami, jakie przypisują niektórzy odbiorcy serii. Uwzględnienie takich treści zdają się oni traktować jako atak na grę, którą darzą szczególną sympatią i sentymentem, tym samym przypisują sobie rolę sędziów w sporze o to, co tenże produkt powinien reprezentować, jednocześnie stawiając pod znakiem zapytania, kto powinien być osobą decyzyjną w kwestii tworzenia gier.

2.6. PRZESTRZEŃ KOSMICZNA, SZPIEDZY ORAZ ONIRYZM – ROMANSE W GRACH PRODUKCJI OBSIDIAN (*NEVERWINTER NIGHTS 2*, *NEVERWINTER NIGHTS: MASKA ZDRAJCY*, *ALPHA PROTOCOL*, *STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2*, *PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE*)

Obsidian Entertainment to amerykańskie studio deweloperskie, które funkcjonuje już od 2003 roku. Zespół został utworzony między innymi z byłych członków wspomnianego już Black Isle Studios, co oznacza, że pracownicy studia już na początku działalności posiadali duże doświadczenie w tworzeniu gier RPG. Początkowo do studia Obsidian przylgnął wizerunek twórców kolejnych części znanych marek, jak chociażby *Neverwinter Nights 2* (pierwsza część gry wyprodukowana była przez BioWare) czy *Star Wars: Knights of the Old Republic 2*.

Wprawdzie w kilku grach Obsidianu można odnaleźć romanse, jednak nie występują one tak często jak w grach BioWare, chociaż, co ciekawe, można je znaleźć w dwóch grach kontynuujących serie rozpoczęte przez kanadyjskie BioWare: *Neverwinter Nights 2* oraz *Star Wars: Knights of the Old Republic*.

Pierwszą grą Obsidianu, która posiadała romanse, była właśnie *Star Wars: Knights of the Old Republic 2*. Jest to gra ze sławnego uniwersum Gwiezdnych Wojen, skupiająca się na przygodach wygnanego rycerza Jedi. W grze mężczyźni posiadają możliwość romansowania i flirtowania z kobietami (Visas Marr, Brianna), kobiety natomiast z mężczyznami (Atton, Mical). Trzecia kobieta, Mira, zawsze odtrąca męskiego protagonistę ze względu na różnicę wieku. Nie ma możliwości prowadzenia romansu między przedstawicielami tej samej płci. W przeciwieństwie do BioWare'owego *Mass Effect* nie pojawiają się tam możliwe relacje romansowe z przedstawicielami innych ras, zatem jeśli chodzi o romanse, w tej grze, nie pojawią się żadne kontrowersje, przez co niektórzy mogą mieć wrażenie, że gra jest bardzo neutralna pod tym względem. Niektórzy gracze, komentując zawartość romansową, bezpośrednio stwierdzają, że gra niezbyt dobrze radzi sobie z romansami; nieuniknione są też porównania do romansów z poprzedniej części produkcji⁶⁸.

Zbliżona reakcja towarzyszyła romansom w *Neverwinter Nights 2*. Także ten projekt jest kontynuacją gry BioWare. Gracz wciela się w młodego poszukiwacza przygód (kobietę bądź mężczyznę), którego wioska zostaje zaatakowana podczas festynu dożynkowego. Atak przeprowadzany jest przez dziwne kolczaste istoty. Zadaniem gracza jest odnalezienie tego, po co przybyły istoty, rozwikłanie zagadki tajemniczego srebrnego okrucha oraz powstrzymanie zła zagrażającego Zapomnianym Krainom.

W *Neverwinter Nights 2* wybór romansów jest jeszcze mniej rozbudowany niż w przypadku *Star Wars: Knights of the Old Republic 2* – mężczyźni mogą romansować z druidką imieniem Elanee, kobiety natomiast z paladynem o imieniu Casavir; jeśli więc ktoś chce wejść w jakąkolwiek relację romantyczną, nie ma żadnego dodatkowego wyboru. Obie postacie reprezentują dość specyficzne klasy postaci – druidzi posiadają swoje zasady, przekonania i zobowiązania względem natury, paladyni natomiast kodeks, którym powinni się kierować. Oznacza to, że postaci te mogą nie być fabularnie kompatybilne z niektórymi protagonistami. Jeśli gracz zdecyduje się grać kobietą złego charakteru, na przykład chciwą wojowniczką, może być mu trudno wyobrazić sobie, że tego typu postać wchodziłaby w bliższą relację z prawo-

⁶⁸ Zob. <https://forums.obsidian.net/topic/39628-love-interests/?p=536062> [dostęp: 2 sierpnia 2017].

rządny dobrym paladynem, może to więc rozbijać potencjalną immersję. Podobnie może być w przypadku Elanee i postaci miejskiego rzezimieszka bądź maga-nekromanty. Także i taka „para” może uchodzić za niewiarygodną i wybijać gracza z zanurzenia w *Neverwinter Nights 2*.

Gracze wyrażają jednak swoje wątpliwości, nazywając Elanee oraz Casavira „najnudniejszymi postaciami w grze”⁶⁹. Wnioskują także, że dodatkowymi postaciami romansowymi mieli być Bishop (łowca o dość trudnym charakterze) oraz Neeshka (złodziejka demonicznego pochodzenia)⁷⁰.

Trudno powiedzieć, czy to z powodu niezadowolenia z zastanej sytuacji, czy może z chęci wykazania się i udostępnienia innym graczom stworzonej przez siebie zawartości, powstał nieoficjalny dodatek wprowadzający nowe opcje romansowe oraz flirty⁷¹.

W *Masce Zdrójcy*, dodatku do *Neverwinter Nights 2*, kwestia romansów częściowo wygląda inaczej. W rozszerzeniu gry akcja toczy się po wydarzeniach z oryginalnej kampanii, a historia – pomimo dużej samodzielności względem części podstawowej – wciąż skupia się na tym samym bohaterze. Jednakże tym razem gracz zostaje przeniesiony do innej części Zapomnianych Krain – do Rashemenu: chłodnej ziemi znanej z magii oraz związku z różnego rodzaju duchami natury. Gracz podczas kampanii może poznać dwie postacie romansowe: Safiyę oraz Ganna-od-Snów. Safiya, Czerwona Magini, może romansować z mężczyznami, natomiast Gann, wiedźmi pomiot, z kobietami.

Romanse w *Masce Zdrójcy* są uważane za o wiele lepiej zrealizowane niż te w kampanii podstawowej⁷². Należy podkreślić, że są o wiele bardziej związane z wątkiem głównym, przez co zdają się dobrze uzupełniać wirtualną powieść stworzoną przez deweloperów gry. W przeciwieństwie do romansów z podstawowej części gry dodatek wprowadza także nagrody (bonus do statystyk postaci) za posiadanie miłosnej relacji z opcją romansową, co może sugerować, że stworzenie związku jest na swój sposób nagradzane przez twórców gry.

⁶⁹ Zob. <http://www.sorcerers.net/community/threads/romances-any-experiences.40031/#post-572722> [dostęp: 2 sierpnia 2017].

⁷⁰ Tamże [dostęp: 2 sierpnia 2017].

⁷¹ Zob. <http://www.gibberlings3.net/nwn2/> [dostęp: 2 sierpnia 2017].

⁷² Zob. <https://www.gamefaqs.com/boards/922154-neverwinter-nights-2/49960057> [dostęp: 3 sierpnia 2017].

W analizie treści romansowej zaczniemy od Ganna. Cała gra mocno nawiązuje do tematyki snów i wizji profetycznych, ale nie tylko⁷³. Sny ukazane są niczym osobna kraina, która jest tak samo istotna dla teraźniejszości jak to, co realne i fizyczne. Poetyka snów w historii dodatku w dużej mierze eksponowana jest właśnie przez Ganna, który w swoich dialogach, także romansowych, nierzadko do nich nawiązuje. Podczas jednego z ważniejszych dialogów z postacią gracza mówi on:

[...] będziemy dzielić swe sny i świadomość [...]. Będziemy sobie nawzajem kotwicą, gdy wokół będą szaleć burze... Nasze siły osłonią nas przed zalewającą nas powodzią chaosu. A nawet jeśli legnę, wciąż będziemy dzielić nasze uczucia, a ja pozostanę z tobą, nawet jeśli me ciało nie będzie już istnieć [...]. Moje sny dotyczą nas po tym wszystkim – są opowieścią o parze kochanków, którzy rzucili wyzwanie śmierci i powrócili do życia. Sądzę, że zasługujemy na szczęśliwe zakończenie. Taki jest mój sen. Chyba nie wyimagam za wiele?

Gann, opowiadając o snach oraz swoich uczuciach względem protagonistki, łączy romantyczne przywiązanie ze snem. W ten sposób sny stają się czymś intymnym – marzeniami o zwycięstwie, o bliskości, miłości, śmierci i wspólnym powrocie do życia. Całość jest także powiązana ze swoistym mistycyzmem i – wspomnianym już – profetyzmem. Senne wizje o przyszłości opowiedziane ustami Ganna są swojego rodzaju obietnicą, wyznaniem pragnienia nie tylko cielesnej bliskości, ale także duchowej.

Widać także, że zarówno dla Ganna, jak i dla innych postaci w grze sny są czymś istotnym, wartym strzeżenia i przechowywania. Sny więc są skarbem. Opowiadają o tym chociażby członkinie Sabatu Śpiących, które Gann i awatar gracza napotykalą na swojej drodze:

Wiele rzeczy odzyskujemy ze snów śmiertelników... wizje i nadzieje, i wspomnienia. Zabieramy te rzeczy i gromadzimy je tutaj, zanim śmiertelne umysły o nich zapomną [...]. Kroczy po ich snach i zabieramy to, co i tak utracą. [...] My gromadzimy, zbieramy, przechowujemy. Dla nas sny są skarbami, wydzieramy je tym,

⁷³ P. Prósnowski, P. Krzywdziński, *Oniryczne inkarnacje: konstrukcje snów w wybranych grach wideo*, „Ars Educandi” 2015, 12, s. 73–75.

którzy nie znają ich wartości. Jeśli zakończysz nasz sen, to stracone zostanie wszystko, co zawiera. Wyobraź sobie... sny tysięcy tysięcy dusz, wiedza czarodziejów i królów, którzy nie żyją od wieków, nadzieje i miłości mężczyzn i kobiet, i bestii... wszystkie zawarte w naszym niekończącym się śnie.

Snom więc nadawana jest unikatowa wartość. Przytoczone powyżej słowa jeszcze bardziej podkreślają wyznania Ganna-od-Snów – miłosne wersety kierowane do protagonistki. Można powiedzieć, że mieszanie się snów i rzeczywistości na swój sposób przypomina szekspirowskie zacieranie się granicy między snem a jawą, znane także z współczesnych powieści, takich jak choćby *Jonathan Strange i pan Norrell* autorstwa Susanny Clarke.

Druga postać, Safiya, chociaż nie ma tak mocnego związku ze snami jak Gann-od-Snów, także łączy się z tym motywem. Przykładowo, pod sam koniec historii dodatku Safiya jako postać lojalna (i potencjalnie kochająca postać gracza) może przekroczyć barierę i wesprzeć gracza w zmaganiach mających miejsce w Krainie Snów czymś na kształt koszmarnego wypaczenia wspomnień głównej postaci.

Neverwinter Nights 2: Maska Zdrajcy wyróżnia się na tle innych projektów Obsidiana. Oferuje romanse bardziej oniryczne i mistyczne, splecione z profetyzmem, bliskością oraz wspomnieniami – romanse ukazane są jako dodatkowa siła, będąca w stanie wesprzeć gracza, nawet w samych krainach snów oraz koszmarów.

Kolejną produkcją, w której pojawiły się romanse (jednocześnie także ostatnią omawianą w kontekście Obsidian Entertainment), jest *Alpha Protocol*. To gra o tematyce szpiegowskiej z wyraźnymi akcentami RPG. Gracze wcielają się w niej w Michaela Thortona – agenta, którego celem będzie powstrzymanie globalnego spisku zagrażającego równowadze politycznej.

Gra oferuje jedynie ograniczoną personalizację głównego bohatera – nie jest możliwa zmiana płci czy pochodzenia etnicznego, możliwe są tylko dostosowanie niektórych elementów wyglądu, takich jak karnacja czy kolor oczu, oraz wybór jednej z predefiniowanych biografii. Podczas misji ratowania świata bohater ma możliwość wejścia w intymną relację z takimi postaciami jak:

Scarlet Lake – młoda fotoreporterka, nieobawiająca się wplątania w trudne sytuacje;

Mina Tang – dwudziestosiedmioletnia specjalistka od informacji wywiadowczych;

Madison Saint James – dwudziestopięciolatka, pracująca w VCI (Veteran Combat Initiative);

SIE – dojrzała (w porównaniu do innych opcji romansowych) najemniczka o silnym charakterze.

Jak widać, gracz zyskuje aż cztery romanse, jednakże relacja z SIE jest bardziej fizycznej natury.

Z powodu takiej, a nie innej budowy fabuły, możliwego tworzenia intymności pomiędzy bohaterem a napotykanymi kobietami, przypisania Michaelowi Thortonowi cech uważanych za *stricte* męskie można odnieść wrażenie, że *Alpha Protocol* jest kulturowym nawiązaniem do postaci takich jak James Bond. To wyjaśniałoby także udostępnienie kobiecych opcji romansowych – w końcu także sprawność seksualna i heteroseksualność wpisują się w wizerunek stereotypowych bohaterów z gatunku Marlboro Man, a uwzględnienie innych opcji z pewnością mogłoby wzbudzić kontrowersje, zwłaszcza wśród konserwatywnych odbiorców, pragnących podtrzymać znany chociażby z westernów określony fantazmat mężczyzny⁷⁴. Mimo wszystko gra wydaje się dość świadomie nawiązywać do tych tradycji i celowo budować taki właśnie układ relacji. Warto przy tym nadmienić, że potencjalne kochanki Michaela Thortona to w większości kobiety o silnym charakterze i wysokiej niezależności. O ile więc gra silnie wzoruje się na archetypie szpiega kobieciarza, o tyle nadaje mu nieco unowocześnioną formułę.

W 2018 roku wydana została także gra *Pillars of Eternity II: Deadfire*. Zgodnie z tytułem, jest to druga część cyklu – pierwsza nie pozawalała graczom na zawieranie związków o charakterze romantycznym, choć uwzględniała prowadzenie bardziej przyjacielskich relacji z postaciami niezależnymi.

⁷⁴ S. Žižek, *Geje w Iraku*, „EUROPA” 2006, 104; tłumaczenie Tomasz Bieroń.

W części drugiej twórcy zdecydowali się na rozwinięcie tego aspektu rozgrywki i udostępnili graczom kilka opcji romansowych spośród postaci, z którymi bohater kierowany przez gracza może podróżować. W sumie gracz ma możliwość nawiązania romantycznej relacji z pięcioma bohaterami niezależnymi.

Jedna z nich występowała już w części pierwszej – mianowicie czarodziej imieniem Alotha; pozostała czwórka zadebiutowała dopiero w drugiej odsłonie serii. Warto przy tym nadmienić, że relacje te są dość mocno zróżnicowane pod kątem złożoności oraz wymagań koniecznych do zainicjowania sekwencji zdarzeń prowadzących do budowy głębszego związku.

W przypadku wspomnianego już Alotha relacje wiążą się z przeszłością czarodzieja oraz postacią gracza, co nadaje im inny wymiar niż na przykład relacji gracza oraz pirata Serafena, który ma dość luźne podejście do bliskości cielesnej i stroni od nawiązywania trwałych związków opartych na wierności.

Warto wspomnieć, że obok znanych z innych gier cRPG mechaniki opartej na sekwencjach dialogowych i wykonywaniu określonych zadań *Pillars of Eternity II* wykorzystuje także swoisty system reputacji. Gracz, podejmując określone decyzje czy wybierając opcje w dialogach, buduje swój pozytywny bądź negatywny obraz u postaci niezależnych. I tak niezależnie od tego, jaką pozycję przyjmie w poszczególnych dialogach z daną postacią, mogą one pozostać niezainteresowane naszą osobą, na przykład ze względu na radykalnie odmienne postawy moralne czy podejście do otaczającego świata. Co jednak ciekawe, na budowanie relacji romantycznych nie ma wpływu pleć głównego bohatera.

2.6.1. Podsumowanie

Romanse nie są immanentnym elementem gier Obsidian Entertainment, ale pojawiły się w kilku produkcjach tego dewelopera. Zazwyczaj jednak były wykonane w inny sposób niż w grach BioWare. O ile BioWare rozpoczęło w tym czasie próby uwzględnienia postaci o innych orientacjach seksualnych, o tyle Obsidian przez wiele lat kierował się podejściem bardziej konserwatywnym w produkowaniu treści romansowych. Zmieniło się to dopiero w przypadku *Pillars of Eternity 2: Deadfire*, chociaż i tam różniły się nieco

od romansów oferowanych przez BioWare. Innymi słowy, romanse w grach Obsidianu nie są tak eksponowane. Choć *Deadfire* wydaje się iść w podobnym kierunku, to atmosfera relacji w *Pillars of Eternity 2* – mimo swojej inkluzywności – posiada inną formę i towarzyszy jej inna stylistyka. Nie oznacza to jednak, że w romansach Obsidianu nie pojawiło się nic istotnego.

Po pierwsze, gra *Neverwinter Nights 2: Maska Zdrajcy* ukazała wizję romansu onirycznego, połączonego z profetyzmem oraz motywem snu czy marzeń sennych. Romanse w ten sposób zyskały status idei wychodzącej poza materię – stały się także czymś pochodzącym ze sfery duchowej czy magicznej; ukazane zostały jako energia będąca w stanie przechodzić przez granicę separującą to, co realne, od tego, co senne, czyniąc tym samym z miłości manifestację siły, potencjału, a także możliwości wpływu na to, co rzeczywiste, a także co wyobrażone.

Po drugie, ciekawe jest, jak w przypadku romansów z *Alpha Protocol* dochodzi do stworzenia kulturowego konstruktu męskiego agenta, w którego cechy wpisuje się także sprawność seksualna, nakierowana głównie na normatywną heteroseksualność, tym samym tworząca wirtualną pochwałę postaci Marlboro Mana, którą wielu uważa za wzór męskości oraz zachodniej kultury⁷⁵. Niejako koresponduje to z kulturą filmów sensacyjnych czy szpiegowskich, w których cechy popularnie uważane za męskie splatają się z seksualnością i aktywnym bohaterstwem.

Po trzecie, intrygujące zdaje się to, do jakiej zmiany doszło w kwestii prezentowania romansów przy okazji drugiej części *Pillars of Eternity*, gdzie przybrały one formę podobną (w kwestii konstrukcji świata i seksualności jego mieszkańców) do tej znanej z drugiej części *Dragon Age* – budując poczucie nieistotności płci w kontekście budowania tego, co romantyczne i seksualne.

Warto dodać, że patrząc na romanse tworzone przez Obsidian, trudno jest określić, w jaki sposób studio będzie realizować tego typu relacje w nadchodzących projektach. Radykalne zmiany w tego typu zawartości zmuszają do konstatacji, że dopiero przyszłość pozwoli nam się przekonać, czy mamy do czynienia z jednorazową transgresją, czy też trwałą zmianą w podejściu do budowania relacji pomiędzy postacią gracza a bohaterami niezależnymi.

⁷⁵ Tamże.

2.7. MIŁOŚCI WIEDŹMIŃSKIE – REALIZACJA ROMANSÓW I SEKSUALNOŚCI W GRACH CD PROJEKT RED

CD Projekt Red jest znanym Polskim deweloperem gier wideo, znanym większości graczy dzięki wyprodukowaniu gier z serii *Wiedźmin*. Studio zostało założone w 2002 roku przez Michała Kicińskiego i Marcina Iwińskiego⁷⁶. Debiutancką produkcją studia, a także drzwiami do przyszłego komercyjnego sukcesu była pierwsza odsłona wspomnianej serii *Wiedźmin*. Jest to gra cRPG bazująca na popularnej prozie autorstwa Andrzeja Sapkowskiego. W kolejnych latach studio kontynuowało historię z pierwszej gry – w 2011 roku wydało drugą część cyklu, *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, a następnie w roku 2015 grę *Wiedźmin 3: Dżiki Gon*. Gra doczekała się swego spin-offu w postaci sieciowej gry karcianej *Gwint*, bazującej na uniwersum z trzech wydanych wcześniej gier. Na rok 2018, czyli w momencie powstawania tej książki, planowane jest wydanie kolejnej gry studia, *Cyberpunk 2077*, osadzonej w nowym uniwersum, bazującym na cieszącym się popularnością klasycznym systemie RPG.

Historia studia, powstania pierwszego *Wiedźmina*, jego produkcji oraz odbioru jest złożonym problemem. W czasie gdy gra była przygotowywana, mnożyły się liczne wątpliwości, czy ostatecznie zostanie wydana lub jaka będzie jej finalna jakość. Twórcy zdecydowali się przykładowo na wykorzystanie uchodzącego już wówczas za przestarzały silnika graficznego *Aurora*, pierwotnie zaprojektowanego z myślą o grze cRPG studia Obsidian *Neverwinter Nights*. Dodatkowo po samej premierze pierwszej i kolejnych części pewnego rozgłosu nabrała kwestia stosunku Andrzeja Sapkowskiego, twórcy książkowej postaci wiedźmina Geralta (głównego bohatera gier), do cyfrowej adaptacji.

Dla naszych rozważań interesująca jest również ewolucja, jaką w kolejnych częściach przeszło podejście do prezentowania tematyki – w szerokim sensie – zawartości romantycznej. Najogólniej rzecz ujmując, chodzi o sposób, w jaki zarówno warstwa emocjonalna, jak i seksualna relacji postępowały w kierunku coraz większej złożoności, silniejszej integracji z główną osią

⁷⁶ Zob. <http://pl.cdprojektred.com/nasza-historia/> [dostęp: 2 sierpnia 2017].

fabularną gier oraz silniejszego akcentowania złożonych relacji pomiędzy postaciami, których miały one dotyczyć.

2.7.1. *Ewolucja romansów w grach z serii Wiedźmin*

Pierwsza część cyklu, będąca zresztą debiutem CD Projekt Red, kładła stosunkowo mały nacisk na to, by ukazywać relacje romantyczne pomiędzy postaciami jako istotny element głównej osi fabularnej. Weźmy pod uwagę fakt, że gra stanowiła adaptację literackiego uniwersum stworzonego przez Andrzeja Sapkowskiego. Wydaje się, że twórcom przyświecała idea, że pewna ogólna charakterystyka świata gry, jak i kluczowych postaci jest odbiorcom znana. Poszczególni bohaterowie historii pojawiają się bez dodatkowego wprowadzenia, zaś relacje, jakie łączą ich z postacią gracza (wiedźminem Geralt), są w znacznej mierze z góry ustalone przez wcześniejsze spotkania, przygody i konflikty ukonstytuowane w opowiadaniach i powieściach. Gra posiada zaimplementowany indeks napotkanych postaci, gdzie bardziej dociekliwi lub niezaznajomieni z uniwersum gracze mogą uzyskać pewne podstawowe informacje, nakreślające im sylwetki napotkanych osób. Twórcy nie dokładali zbyt wielu starań, by poprzez dialogi, przerywniki filmowe lub inne dostępne środki zarysować dokładny charakter relacji postaci gracza z NPC.

W zakresie budowania romantycznych relacji, które były dostępne, przyjęto podobne założenia. Postać gracza napotyka kogoś, kogo Geralt znalazł w literackim uniwersum, reaguje w ściśle określony sposób. Dialogi, w znacznym stopniu ograniczone z góry, przyjmują założenie, że rozmówcy znają się, pozostają w ściśle określonej relacji, zaś spotkanie w grze jest tego bezpośrednią kontynuacją. W zakresie romantycznych relacji nie wychodzą też one poza sytuacje, które – z grubsza – odpowiadałyby książkowemu kanonowi.

Warto zwrócić uwagę, że treść i charakter romantycznych relacji jest tu znacząco odmienna od prezentowanej w omawianych wcześniej produkcjach BioWare. Wynika to z decyzji twórców, by w ręce gracza oddać konkretną, z góry określoną postać wiedźmina Geralta. O ile w większości gier BioWare to gracz tworzy swojego awatara i w związku z tym uzyskuje bądź blokuje sobie dostęp do określonej zawartości, o tyle w *Wiedźminie* twórca

mogli jasno dopasować treść do konkretnej postaci. Wszelkie dialogi, relacje i zachowania tworzone były z myślą o konkretnych bohaterach, dysponujących z góry naszkicowaną osobowością, doświadczeniami, charakterem czy także orientacją, nie było więc konieczne tworzenie dodatkowych ścieżek zachowań z myślą o różnych protagonistach.

W zakresie relacji romantycznych *Wiedźmin* nie oferował bardziej złożonych mechanizmów budowania relacji. W czasie rozgrywki Geralt może nawiązać stosunki seksualne z wieloma kobietami, nie ma to jednak związku z budowaniem dłuższych, rozwijających się wraz z zbiegiem rozgrywki relacji. Z reguły podążają one schematem, w ramach którego bohater napotyka potencjalną partnerkę, wykonuje określone, związane z nią zadanie bądź ofiarowuje jej w prezencie konkretny przedmiot (na przykład element biżuterii), po czym dochodzi do stosunku seksualnego poprzedzonego zwykle krótkim dialogiem. W większości przypadków wraz z pokonywaniem kolejnych etapów gry postaci te nie pojawiają się w rozgrywce ponownie, zaś samo nawiązanie tych relacji nie wiąże się dla gracza z żadnymi długofalowymi konsekwencjami. Niektórzy gracze, dyskutując problem promiskuityzmu Geralta, zauważali, że takie zachowanie wykazuje pewną spójność z realiami świata gry. Jako wiedźmin bohater jest bezpłodny, odporny na wszelkie potencjalne choroby oraz nie jest na stałe związany z żadnym konkretnym miejscem. Czyni go to także idealnym partnerem do jednorazowych przygód seksualnych dla kobiet zamieszkujących świat gry. Z jednej strony wątpliwości może budzić przedmiotowe traktowanie kobiet w ramach rozgrywki, z drugiej zaś można też uznać, że sam protagonista jest traktowany przez napotkane kobiety jak niezobowiązujący, jednorazowy partner.

Pierwsza część *Wiedźmina* została przyjęta przez odbiorców bardzo pozytywnie⁷⁷, nie obyło się jednak bez pewnych negatywnych komentarzy oraz kontrowersji. Z krytyką spotkały się różne elementy mechaniki rozgrywki: sterowanie postacią, zarządzanie zdobytym w trakcie przygód ekwipunkiem, przyjęcie rozwiązań ogólnie uznanych za przestarzałe w momencie premiery gry. Także estetyka i narracja nie w całości przypadły do gustu odbiorcom i recenzentom. Ze szczególną krytyką zaś spotkał się sposób, w jaki gra podchodziła do sfery seksualności głównego bohatera. Geralt w cza-

⁷⁷ Zob. <http://www.metacritic.com/game/pc/the-witcher> [dostęp: 2 sierpnia 2017].

się swych przygód mógł napotkać liczne potencjalne partnerki seksualne. Niekoniecznie trzeba tu mówić o jakiegokolwiek romantycznej relacji w rozumieniu zespołu interakcji pomiędzy postacią gracza a postacią niezależną, mającego odbicie w wielu momentach rozgrywki. Mogły to być mniej lub bardziej swobodne i niezobowiązujące erotyczne przygody. Po intymnym spotkaniu z każdą nową partnerką gra upamiętniała zdarzenie rodzajem kolekcjonerskiej karty – w podstawowej wersji gry było ich do zdobycia 26. Przy czym ze względu na podjęte w trakcie gry decyzje nie było możliwe zdobycie pełnego kompletu kart w trakcie jednej rozgrywki. Przedstawiały one partnerki Geralta, często częściowo lub całkiem roznegliżowane, zwykle w niedwuznacznej pozie. Pod względem graficznym karty prezentowały wysoką jakość estetyczną. Wpasowywały się w ogólną quasi-średniowieczną stylistykę gry – przyjmowały formę portretów odpowiadających napotkaniom w świecie gry dziełom sztuki. Mimo wszystko sam fakt przedstawiania kobiet (Geralt, zgodnie z literackim pierwowzorem, jest heteroseksualny i gracz nie ma możliwości zmodyfikowania jego zachowań w tym zakresie) w formie kolekcjonerskich kart o erotycznym wydźwięku spotkał się z oskarżeniami o seksizm i przedmiotowe traktowanie kobiet. Twórcy z wyraźnym zamiarem kierowali grę przede wszystkim do dojrzałych odbiorców. Nie uciekali przed dosadnym ukazywaniem przemocy, okrucieństwa, trudnymi tematami, takimi jak rasizm i ksenofobia. Nie obawiali się też ukazywania zawartości o jednoznacznie erotycznym charakterze. Biorąc pod uwagę grupę docelową, trudno, by taka otwartość i bezpośredniość przekazu budziła większe kontrowersje. Jednakże fakt „kolekcjonowania” partnerek seksualnych budził niemile skojarzenia. Niektórzy recenzenci budowali wręcz analogie z grami z serii *Pokemon*, gdzie jednym z zadań stojących przed graczem jest zebranie wszystkich tytułowych stworzeń⁷⁸. Budowało to dodatkowo obraz seksu jako swoistej nagrody czy osiągnięcia w grze, odblokowania dodatkowej, ukrytej zawartości nagradzanej graficzną reprezentacją kobiecego ciała. W kolejnych częściach cyklu rozwiązanie to już się nie pojawiło. Trudno jednoznacznie określić, czy twórcy zrezygnowali z niego z własnej inicjatywy, czy też pod naciskiem krytycznych głosów ze strony odbiorców.

⁷⁸ Zob. <http://ontologicalgeek.com/ladies-man-womanizing-in-the-witcher/> [dostęp: 3 sierpnia 2017].

Zmiany pomiędzy częściami mogły być jednak wynikiem stopniowego rozwoju CD Projekt Red. Kolejne części gry dysponowały znacznie większym budżetem, studio mogło pozwolić sobie na zatrudnienie większej liczby pracowników, co wprost przekładało się na bardziej rozwiniętą i złożoną zawartość gry. Większa liczba dialogów, wzbogacenie fabuły o elementy filmowe, stworzone w ramach graficznego silnika gry (tzw. *cut-sceny*), jak również bardziej dojrzały i rozwinięty zarys relacji pomiędzy postaciami mogły sprawić, że stosunkowo proste mechanizmy, takie jak nagradzanie gracza kartami, przestały pasować do ogólnie przyjętej stylistyki rozgrywki.

Druga część *Wiedźmina* przyniosła znaczące zmiany jakościowe w niemal wszystkich mechanizmach rozgrywki. Zmieniony silnik graficzny gry znacznie poprawił efekty wizualne, dotychczasowy domyślny widok izometryczny zmieniono na kamerę podążającą za plecami bohatera. Także w warstwie fabularnej i w aspekcie relacji nawiązywanych z postaciami zamieszkującymi świat gry twórcy poczynili spore zmiany. Wspomniana wcześniej mechanika zdobywania kart upamiętniających romantyczne podboje odeszła w niebyt. Znacznemu ograniczeniu uległa też liczba potencjalnych partnerek seksualnych Geralta. Relacje romantyczne w dużej mierze wciąż pozostały bardzo przygodne i niezobowiązujące. Bohater ma możliwość nawiązać bliższą znajomość z różnymi kobietami: od prostytutek, przez przelotne znajomości nawiązywane w trakcie wykonywania kolejnych zadań, aż po swoje dawne znajome, ze szczególnym uwzględnieniem czarodziejki Triss Merigold. Same stosunki seksualne pozostają jednak wciąż nieobciążone żadnymi konsekwencjami czy nawiązaniem dłuższej relacji, która miałaby wpływ na dalszy przebieg rozgrywki. Stanowią przede wszystkim dodatkową zawartość gry, dostępną dla gracza, ale w żaden sposób niewymaganą do ukończenia rozgrywki. Strukturalnie *Wiedźmin 2* wydaje się wspierać ten model romantycznych relacji przez sposób prowadzenia samej narracji. Podobnie jak w pierwszej części cyklu, został zachowany liniowo-otwarty schemat poznawania świata gry. Główna oś fabularna prowadzi nas więc do dużej, względnie otwartej lokacji, w której przed bohaterem zostaje postawione kluczowe zadanie do wykonania. Zwykle wokoło znajdują się różne postacie: istotne z punktu widzenia głównego zadania oraz poboczne, które mogą oferować pomniejsze misje do wykonania, dialogi lub być tylko swego rodzaju sta-

tystami budującymi tło rozgrywających się wydarzeń. Gracz ma względną swobodę eksploracji tej lokacji, podejmowania się pomniejszych aktywności – a gdy jest gotów, może ukończyć główne zlecenie i przejść na kolejny etap fabularny, zwykle prowadzący do kolejnej lokacji, w której wcześniej omówiony schemat się powtarza. Przejście do kolejnej fazy narracyjnej bezpowrotnie zamyka dostęp do wcześniej odwiedzonych miejsc, odbierając też możliwość podejmowania dalszych interakcji z wcześniej poznanymi osobami (z nielicznymi wyjątkami bohaterów mających kluczowe znaczenie dla dalszego rozwoju historii). Taki sposób prowadzenia narracji wspiera incydentalne znajomości, przygodne kontakty seksualne pozbawione dalszego odzwierciedlenia w rozgrywce. Raz spotkanej partnerki najpewniej nigdy więcej w trakcie gry nie będzie nam dane napotkać na swej drodze.

Trzecia, finałowa część cyklu, wydana w roku 2016, przyniosła duże – żeby nie powiedzieć rewolucyjne – zmiany w sposobie rozgrywki. W dużej mierze zrezygnowano z dotychczasowej, segmentowej narracji, w ramach której gracz poruszał się liniowo od jednego półotwartego obszaru do drugiego. Zamiast tego przyjęto bardziej otwartą budowę świata (*open world*) – wciąż podzielonego na kilka większych obszarów, pomiędzy którymi gracz ma możliwość względnie swobodnie się przemieszczać. Sam obszar, który możliwy jest do eksplorowania, a który służy za scenerię dla rozgrywających się wydarzeń, uległ znacznemu powiększeniu. W ręce gracza oddano możliwość niemal nieskrępowanego zwiedzania świata, wykonywania zadań pobocznych i angażowania się w różnorakie aktywności. W dużej mierze wyeliminowano konieczność wcześniejszego wykonania zadań związanych z główną osią fabularną rozgrywki w celu odblokowania nowej zawartości.

Można też zauważyć, że wraz z poszerzeniem się swobody rozgrywki znacznemu rozbudowaniu uległy także relacje z postaciami niezależnymi. Wzbogaceniu uległa galeria postaci, z którymi możliwe jest wchodzenie w interakcje. Wraz z powiększeniem świata gry proporcjonalnie wzrosła liczba wypełniających go postaci niezależnych. Jeśli chodzi o relacje ściśle romansowe, gracz ma do wyboru dwie główne ścieżki – może wybierać pomiędzy dwiema czarodziejkami i dawnymi towarzyszkami z literackiego pierwowzoru: Tris Merigold i Yennefer. Gra pozwala na próbę

romansowania z obiema kobietami, skutkuje to jednak niepowodzeniem w obu przypadkach, przedstawionym zresztą w formie zabawnej cut-scenki ukazującej graczowi zgubne skutki tego rodzaju praktyk. Kobiety, działając w zмовie, zapraszają Geralta do pokoju, odziane w skąpą bieliznę, przywiązują go do łóżka – jakoby w ramach erotycznej zabawy – po czym zostawiają go unieruchomionego. Od tego momentu każda próba powrotu do romansu z którąkolwiek z kobiet spotka się z ich strony ze zdecydowanym odrzuceniem propozycji Wiedźmina.

Prócz dwóch głównych wątków romantycznych, spośród których gracz może wybierać, w trakcie rozgrywki dostępnych jest kilka pobocznych interakcji z drugoplanowymi niezależnymi postaciami kobiecymi. Zwykle stanowią one część mniejszych zadań i nie mają większego odbicia w głównej linii fabularnej gry. Na uwagę – by wymienić te ważniejsze – zasługują szczególnie dwie takie interakcje, z bardziej ugruntowanymi w uniwersum postaciami. Pierwszą jest inna czarodziejka, Keira Metz, która po wykonaniu kilku mniejszych zadań może zaprosić Geralta do wspólnego spędzenia romantycznego wieczoru. „Romantycznego” rozumiane winno być w tym przypadku bardzo dosłownie. Uciekająca przed prześladowaniami użytkowników magii kobieta, tęskniąca za dotychczasowym stylem życia, inscenizuje w tym przypadku spotkanie w taki sposób, że mogłoby stanowić ono kalkę sentymentalnej powieści. W drugim przypadku postać gracza ma możliwość spędzenia kilku intymnych chwil z młodą lekarką, Shani, która kilkakrotnie przewija się w fabule pierwszej i trzeciej części gry. Znajomość ta jest rozwijana przede wszystkim w ramach dodatku do trzeciej części gry, *Serca z Kamienia*, w którym pełni też istotną rolę dla głównej historii.

2.7.2. *Wzniesienie seksualności bohatera literackiego do nowego medium*

Seria gier *Wiedźmin*, jeśli spojrzeć na nią pod kątem relacji romantycznych, jest w pewnym sensie wyjątkowa na tle innych omawianych w tej książce przypadków, i to nie tylko ze względu na specyfikę ewolucji relacji pomiędzy głównym bohaterem a postaciami niezależnymi. Szczególnego jej charakteru należałoby także dopatrywać się w źródle literackim, z którego

w prostej linii się wywodzi. W ostatnich latach wiele gier czerpało inspiracje innych mediów: literatury, filmu czy komiksu. Nie jest też niczym niezwykłym wybór gatunku – szeroko rozumiana twórczość fantastyczna wydaje się wybitnie wdzięcznym materiałem, w którym można operować, tworząc grę wideo. Do grona tego rodzaju twórczości możemy zaliczyć chociażby produkcje osadzone w Tolkienowskim uniwersum znanym z *Władcy Pierścieni* (na przykład *Middle Earth: Shadow of Mordor*), produkcje dotyczące najróżniejszych superbohaterów: Batmana czy Spider-Mana (*Batman: Arkham Asylum*), lub po prostu produkcje czerpiące inspirację z prozy określonych pisarzy, jak choćby gry, które otwarcie odnoszą się do jednego z klasyków powieści grozy – H.P. Lovecrafta (*Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth*).

W przypadku tematyki romansowej kwestia jest jednak specyficzna. Większość omawianych w tej książce gier pozwala graczowi na przejęcie znaczącej kontroli nad seksualnością postaci, w którą się wciela: od wyboru osoby, którą nasz awatar obdarzy szczególnymi względami, aż po wybór orientacji seksualnej. W *Wiedźminie* twórcy zdecydowali się jednak na – przynajmniej ogólne – zachowanie wierności literackiemu pierwowzorowi Geralta, bohatera, który dysponuje ściśle określoną przeszłością, doświadczeniami i uczuciami. Materiał ten wykorzystany jest jako rodzaj fundamentu, na którym gracz, kierując poczynaniami tytułowego bohatera, ma możliwość budowania dalszego ciągu literackiej historii. Decyzje podejmowane w czasie rozgrywki mają duże znaczenie dla rozwoju tych zapożyczonych z innego medium znajomości. Mimo wszystko w każdym z dostępnych wariantów widać wyraźnie, że twórcy starali się zachować pewne mechanizmy prawdopodobieństwa. Historia, którą budujemy, kierując poczynaniami tytułowego Wiedźmina, zachowuje w swojej strukturze, stylu narracji oraz dostępnych do wyboru opcjach znaczące podobieństwo do rozwiązań przyjętych w oryginale przez Andrzeja Sapkowskiego (choć sam autor zapewne kontestowałby to twierdzenie⁷⁹). Gra nie pozwala więc na wybór takich zachowań czy dialogów, które „wybijalyby” awatara gracza z przypisanej mu roli Geralta. Nie jest możliwe zachowanie, którego – przynajmniej w percepcji scenarzystów gry – sam bohater, zachowując klu-

⁷⁹ Zob. <http://wyborcza.pl/7,75410,20616921,sapkowski-o-grze-wiedzmin-znam-niewiele-osob-ktore-w-to.html> [dostęp: 3 sierpnia 2017].

czowe cechy swej osobowości i charakteru, nie mógłby wykazać w tych czy innych okolicznościach.

W znacznej mierze ogranicza to swobodę rozgrywki, także w zakresie seksualności głównej postaci. Jak już wspomnieliśmy, nie jest możliwy na przykład wybór orientacji seksualnej, którą w ramach trzech części gry będzie prezentował Geralt. Wszak książkowy pierwowzór nie zdradzał nawet najmniejszych przejawów pociągu seksualnego względem przedstawicieli tej samej płci. Można sobie wyobrazić sytuację, w której twórcy decydują się na większą otwartość w tej kwestii, oddając w ręce gracza możliwość na przykład nawiązania romantycznej relacji z innym mężczyzną. Można jednak zaryzykować twierdzenie, że tak znacząca zmiana nie tylko wywołałaby silne kontrowersje wśród odbiorców gry, ale także mogłaby negatywnie odbić się na jakości samej produkcji – przyczyniając się do złamania immersji przez przesunięcie prezentowanych zachowań, które zdają się zbyt dalece nieprawdopodobne.

2.7.3. Podsumowanie

Seria gier *Wiedźmin* stanowi kolejny interesujący przykład ewolucyjnego procesu w zakresie podejścia do tematyki romansu. Od pierwszej gry zauważalna była przede wszystkim tendencja do pogłębiania znaczenia intymnych relacji dla fabuły gry, rozszerzania elementów towarzyszących relacjom z postaciami niezależnymi (większa ilość dialogów, bardziej znaczące zadania, przerywniki filmowe). Począwszy od części pierwszej, skończywszy na części trzeciej cyklu, znacznemu zmniejszeniu uległa liczba potencjalnych partnerek seksualnych głównego bohatera. Jednocześnie towarzyszyła temu wyraźna zmiana jakościowa – relacje te stały się bardziej interesujące i angażujące dla odbiorcy. W pierwszej części dominujące było stosunkowo frywolne podejście do tematu – nad warstwą emocjonalną i interakcyjną dominowała wyraźnie sfera seksualna, zawierająca dodatkowo elementy swoistego „kolekcjonerskiego” uprzedmiotowienia potencjalnych partnerek. W części trzeciej, dla kontrastu, głównym elementem w zakresie sfery romantycznej jest decyzja głównego bohatera, w którą z dwóch dostępnych relacji winien się zaangażować – kosztem drugiej. Jednocześnie wydaje się,

że intencją twórców było, by główną motywacją owego wyboru stały się realnie odczuwane uczucia i emocje gracza, takie jak sympatia, fascynacja czy po prostu poczucie przywiązania. Pod tym względem *Wiedźmin* zdaje się być bezpośrednim kontynuatorem popularnego w tym zakresie trendu, dominującego w rozwoju współczesnych gier wideo.

2.8. PRYZSTANEK W PODRÓŻY – ROMANSE W GRACH STUDIA BETHESDA (SERIA *THE ELDER SCROLLS*, *FALLOUT 4*)

Bethesda Softworks LLC, w kontekście tworzenia gier często nazywane Bethesda Game Studios (dalej Bethesda) to amerykański producent i wydawca gier. Firma działa od 1986 roku; w swym portfolio posiada gry o zróżnicowanej tematyce, zaliczające się do wielu gatunków. Producenci znani są jednak najbardziej z serii gier cRPG *The Elder Scrolls*, której pierwsza część, zatytułowana *Arena*, ujrzała światło dzienne w roku 1994. Druga odsłona cyklu, *Daggerfall*, została wydana dwa lata później. Kolejne części: *Morrowind* (2002), *Oblivion* (2006), *Skyrim* (2011), spotykały się z komercyjnym sukcesem oraz generalnie pozytywnymi opiniami krytyków. Seria doczekała się też adaptacji przeznaczonej do masowej rozgrywki w sieci (MMORPG) *The Elder Scrolls Online*, stworzonej przez ZeniMax Online Studios, będące właścicielem spółki ZeniMax Media. Bethesda wydała również gry z marki *Fallout*, tworząc i dystrybuując kolejne części tego znanego cyklu gier cRPG – odpowiednio *Fallout 3* (2008), *Fallout: New Vegas* (2010 – wyprodukowane przez Obsidian) oraz *Fallout 4* (2015).

W ogólnym zarysie wymienione gry cechują się pewnymi wspólnymi cechami, składającymi się też na dość powszechny wizerunek studia. Są to najczęściej produkcje z gatunku cRPG, w których rozgrywka prowadzona jest z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby, o obszernym, otwartym świecie i dość luźnej konstrukcji fabularnej. Zarówno seria *The Elder Scrolls* jak i wydane przez Bethesdę odsłony serii *Fallout* dają graczom wielką swobodę w eksploracji i badaniu świata gry, jak też rozwijaniu talentów i zdolności głównego bohatera. Charakterystyczną, rozpoznawalną praktyką w tych grach jest też dość swobodne podejście do głównego wątku fabularnego. Gry oferują zwykle jeden, bardzo rozbudowany główny wątek, składający

się z szeregu zadań, które jednak gracz może dość swobodnie ignorować, oddając się zupełnie innym aktywnościom. Realizacja tych celów nie jest więc ograniczona czasowo i nie jest narzucana graczowi jako wymagana do kontynuowania rozgrywki.

Co istotne, gry wyprodukowane przez studio Bethesda relatywnie rzadko zawierają bezpośrednie wątki romansowe. Jest to o tyle specyficzne, że jak twierdzą sami twórcy, ich wiodącą filozofią w przygotowaniu gier z serii *The Elder Scrolls* jest maksyma: żyj innym życiem, w innym świecie⁸⁰. Mimo to możliwość na przykład zawarcia związku małżeńskiego czy po prostu nawiązania bliższej, złożonej relacji z postacią niezależną zamieszkującą świat gry pojawiła się dopiero niedawno, wraz z premierami *Skyrim* (2011), piątej części serii, oraz *Fallout 4* (2015). Wcześniej w grach z obu tych cykli gracz miał możliwość podejmowania innych, zróżnicowanych zadań związanych z relacjami społecznymi oraz miejscem w społecznej hierarchii. Przykładowo, w obu przypadkach istotnym elementem rozgrywki jest znalezienie swojego miejsca w ogólnej strukturze politycznej i gospodarczej świata przedstawionego. Zarówno w *The Elder Scrolls*, jak i w grach z serii *Fallout* gracz w czasie swych przygód napotka przedstawicieli różnych frakcji, organizacji politycznych czy religijnych, gangów, z którymi może wchodzić w aktywne interakcje. Zwykle praca lub przyłączenie się do danego stronnictwa związane jest nie tylko z pewnym zestawem fabularnych zadań, ale także z uzyskaniem w świecie określonej reputacji. Przykładowo, jeśli gracz postanowi przyłączyć się do bandy okolicznych rzezimieszków, może oczekiwać, że mieszkańcy pobliskich miast i wiosek prędkiej czy później zaczną kojarzyć go z grupą nękających okolicę przestępców i zaczną w właściwy sposób na niego reagować. Może to znaleźć odzwierciedlenie w komentarzach wygłaszanych przez postacie niezależne, gdy awatar gracza znajdzie się w pobliżu, lub nawet w bezpośredniej agresji.

Mimo dużego nacisku na relacje społeczne – reputację i sławę, miejsce w hierarchii danych instytucji – w grach tych nie położono akcentu na życie osobistym bohatera. Gracz nie mógł na ogół posiadać małżonka czy cho-

⁸⁰ Ang. *Live another life, in another world*, por. D. Simkins, *Playing with Ethics. Experiencing New Ways of Being in RPGs*, [w:] *Ethics and Game Design. Teaching Values through Playing*, red. K. Schrier, D. Gibson, Hershey 2010, s. 79.

cięż kochanka, mechanika gry nie sprzyjała rozwijaniu relacji towarzyskich rozbudowanych fabularnymi dialogami czy zgeneralizowanymi wskaźnikami relacji. Jeśli protagonista mógł w swych wyprawach posiadać towarzyszy, na ogół były to postacie pozbawione bardziej rozbudowanej historii czy osobowości – raczej najemnicy niż przyjaciele, których obecność miała przede wszystkim utylitarne znaczenie.

2.8.1. Przedstawienie związków w serii *The Elder Scrolls*

Jeśli chodzi o treści romantyczne w serii *The Elder Scrolls*, przełom przynosi piąta odsłona cyklu, *Skyrim*, wzbogacona dodatkami *Dragonborn*, *Dawnguard* oraz *Heartfire*. Gracz, podobnie jak w części czwartej (*Oblivion*), ma możliwość nabycia własnego domostwa lub po prostu kawałka gruntu, na którym może wedle własnych upodobań wznieść nowe zabudowania. Gra posiada też mechanikę, która pozwala bohaterowi zawierać związki małżeńskie. Możliwe jest wspólne zamieszkanie z partnerem lub partnerką w danej posiadłości.

Sam proces zawierania małżeństwa jest w istocie dość prosty i pozbawiony większej fabularnej warstwy. Gracz ma możliwość wejścia w posiadanie specjalnego amuletu, poświęconego czczony w świecie gry bogini miłości Marze. Jeśli zdecyduje się go założyć, w czasie rozmowy z częścią postaci niezależnych pojawi się nowa opcja dialogowa w postaci propozycji zawarcia związku małżeńskiego. Dopelnieniem procesu jest ceremonia odbywająca się w świątyni bogini, podczas której kapłanka odprawia właściwy ceremonial, czyniąc postać gracza oraz wybraną postać małżeństwem. Gra nie wprowadza ograniczeń odnośnie do płci małżonków – możliwe są związki postaci zarówno o odmiennej, jak i tej samej płci.

Małżeństwo w *Skyrim* związane jest z określonymi korzyściami. Partner lub partnerka gracza domyślnie wykonuje zawód kupca, zaś uzyskany dochód jest dzielony z głównym protagoniście. Możliwe jest też handlowanie z małżonkiem – sprzedaż zbędnych przedmiotów i uzyskanie dodatkowych pieniędzy. Podobnie odpoczynek w domu zamieszkałym przez małżonków zapewnia bohaterowi czasowe wzmocnienie. Dodatek do gry, zatytułowany

Heartfire, wprowadza także możliwość wspólnego adoptowania dzieci, które zamieszkają w rodzinnym domu. Udostępnia to kilka ogólnych opcji dialogowych, ale nie wiąże się z rozwojem dodatkowej zawartości fabularnej. Co ciekawe, związki małżeńskie nie są ograniczone ze względu na przynależność do którejś z fantastycznych ras zamieszkujących świat gry. Wyjątkiem są tu jedynie Khjajitowie, humanoidalna rasa inteligentnych kotów – nie ma wśród nich żadnej postaci, z którą można zawrzeć związek małżeński. Jest to jednak możliwe w przypadku Argonian, wielkich człekokształtnych jaszczurów pochodzących z bagiennych regionów świata.

Ciekawym, lecz nieco mniej rozbudowanym akcentem romantycznym jest możliwość zawierania związków małżeńskich w grze *The Elder Scrolls Online*. Ta przeznaczona do rozgrywki dla wielu graczy jednocześnie odsłona cyklu również umożliwia zawarcie związku, z tym że możliwość taka nie dotyczy awatara gracza i postaci niezależnej, lecz dwóch rzeczywistych graczy. Sam proces jest podobny do obecnego w *The Elder Scrolls: Skyrim*, z tym że zamiast amuletów poświęconych bogini Marze są to pierścienie. Dwaj gracze dysponujący takim przedmiotem mogą udać się do świątyni i w ten sposób zawrzeć związek małżeński. Podobnie jak wcześniej, pleć awatarów nie ma tutaj żadnego znaczenia. Samo małżeństwo nie ma jednak znaczącego wpływu na dalszą rozgrywkę. Gracze pozostający małżeństwem otrzymują niewielką premię do zdobywanych w grze „punktów doświadczenia” (potrzebnych do ulepszania swoich postaci), jak długo grają razem i noszą wymienione wcześniej pierścienie. Warto nadmienić, że możliwość ta dostępna jest tylko dla graczy, którzy zakupili specjalną, droższą edycję gry lub dokonali dodatkowego zakupu w jej trakcie. Miłosne relacje stają się tym samym dodatkową, płatną zawartością, dostępną przede wszystkim dla graczy o zasobniejszych portfelach.

2.8.2. *Romanse w Fallout 4*

Fallout 4 jest jedną z nielicznych gier studia Bethesda, w której twórcy zaimplementowali romanse o treści fabularnej. Wcześniejsze gry studia albo nie zawierały wcale elementu prywatnych relacji z postaciami niezależnymi, albo zawierały go tylko w bardzo uproszczonej formie. Trudno określić przyczyny tej zmiany jakościowej. Prawdopodobnie ma to związek z fak-

tem, że coraz częściej produkcje z gatunku cRPG uwzględniają zawartość opartą na relacjach – w tym intymnych – z bohaterami niezależnymi. Nie jest to może standard przestrzegany przez wszystkich twórców, lecz raczej praktyka powszechnie stosowana i często oczekiwana przez znaczące grono odbiorców.

Obecność fabularyzowanej zawartości romansowej wraz z towarzyszącymi jej dialogami odróżnia też wyraźnie *Fallouta 4* od gier z serii *The Elder Scrolls*. Obie serie są bardzo odmienne pod kątem tematyki: *The Elder Scrolls* to przede wszystkim klasyczne uniwersum fantasy, w którym znajdziemy magię i smoki, podczas gdy seria *Fallout* to postapokaliptyczny świat *science fiction*, mocno wzorowany na stylistyce znanej chociażby z takich filmów jak *Mad Max*. Mimo to, ze względu na przyjęcie podobnych rozwiązań w zakresie mechaniki rozgrywki oraz samego sposobu wchodzenia w interakcję ze światem, coraz częściej zaczynały pojawiać się zarzuty, że Bethesda produkuje wciąż jedną i tę samą grę, zmieniając jedynie jej wizualną stylistykę. Sami twórcy w wywiadach żartobliwie podkreślali zresztą tę tendencję⁸¹.

Fallout 4 w podstawowej wersji oferuje siedem postaci niezależnych, z którymi możliwe jest nawiązanie romantycznej relacji, oraz jeszcze jedną, dodatkową, w ramach wydanego później dodatku *Nuka-World*. Są to odpowiednio:

Danse, mężczyzna, członek paramilitarnej organizacji znanej jako Bractwo Stali (ang. *Brotherhood of Steel*);

Cait, kobieta, silnie uzależniona od narkotyków gladiatorka;

Curie, kobieta, której imię jest nawiązaniem do Marii Skłodowskiej-Curie, uzdolniona medyczka o naukowych talentach;

Robert MacCready, mężczyzna, obecnie pracujący jako najemnik;

John Hancock, mężczyzna, burmistrz niewielkiej osady; technicznie rzecz biorąc, jest człowiekiem, który w wyniku silnego działania promieniowania uległ poważnemu oszpeceniu, ale cechuje się niezwykle długim życiem; w świecie gry podobne mu osoby określane są jako *ghule*;

⁸¹ Zob. <http://www.ign.com/articles/2017/02/23/dice-2017-fallout-4-director-todd-howard-on-bethesda-game-studios-creative-process> [dostęp: 7 sierpnia 2017].

Preston Garvey, mężczyzna dowodzący okoliczną milicją;

Piper Wright, kobieta, dziennikarka i redaktorka lokalnej gazety;

Porter Gage, mężczyzna, towarzysz dostępny w ramach dodatku *Nuka-World*, wcześniej członek licznych gangów przemierzających świat gry.

Ciekawe jest, że w czasie rozgrywki gracz ma możliwość romansowania nie tylko ludźmi. Dwie z wymienionych postaci, Danse oraz Curie, nie są w ścisłym sensie przedstawicielami tego samego gatunku co postać gracza. W świecie gry określane są słowem *synth*, to jest posiadają ciała praktycznie nieodróżnialne od człowieka, stworzone jednak syntetycznie. Podobnie John Hancock – w wyniku oddziaływania promieniowania uległ tak daleko idącym przemianom fizycznym, że trudno dostrzec w nim jeszcze bezpośrednie podobieństwo do człowieka, którym był dawniej. Dodatkowo do *Fallout 4* zostały stworzone i wydane przez fanów gry modyfikacje (tzw. mody), które pozwalają na prowadzenie romansu także z innymi, jeszcze mniej zbliżonymi do ludzi postaciami. Godnym uwagi jest tutaj dodatek *Nick Valentine Romance*⁸², pozwalający na wejście w bliską relację z androide. Mimo że Danse i Curie również dysponują syntetycznie stworzonymi ciałami i umysłami, pozostają właściwie nieodróżnialni od ludzi. W przypadku Nicka Valentine’a sytuacja jest jednak inna. Posiada on ciało starszej generacji, nie biologiczne, lecz mechaniczne.

Niezależnie od tego, z którym z kompanów gracz zdecyduje się romansować, relacja przebiega według podobnego schematu. Podróżując wspólnie, kompani reagują aktywnie na działania głównego bohatera. W zależności od decyzji, jakie podejmuje, zwiększa się lub odpowiednio zmniejsza poziom ich sympatii do protagonisty. Każda z postaci niezależnych, w zależności od osobowości, preferuje określony wzór zachowań. Niektórzy kompani mogą na przykład popierać hojność i altruizm, podczas gdy inni, bardziej pragmatycznie zorientowani – zdecydowanie oraz dążenie do osiągnięcia maksymalnych zysków i korzyści.

Wraz ze wzrostem poziomu sympatii ze strony bohatera niezależnego pojawiają się nowe opcje dialogowe. Przy odpowiednio dużym poziomie

⁸² Zob. <http://www.nexusmods.com/fallout4/mods/13717/?> [dostęp: 8 sierpnia 2017].

relacji staje się najpierw dostępna opcja flirtu. Sukces w tej dziedzinie zależy od charyzmy głównego bohatera, a więc jednego z atrybutów opisujących postać. Powodzenie w tym zakresie skutkuje nawiązaniem relacji oraz odpowiednim dialogiem zakończonym zwykle sugestywnym ściemnieniem ekranu.

W zakresie mechaniki rozgrywki bliska relacja z którymś z towarzyszy może mieć pozytywne skutki. Przykładowo, przyjaźń lub romans może udostępniać bohaterowi nowe zdolności, tematycznie związane z bliską mu postacią niezależną.

Romanse nie posiadają restrykcji odnośnie do płci awatara gracza. Każda postać niezależna, dla której możliwy jest romans, może flirtować i być w związku niezależnie od tego, czy gramy mężczyzną, czy kobietą. Co interesujące, możliwe jest prowadzenie wielu tego rodzaju relacji równocześnie. Nie zmienia to w żaden sposób dialogu ani nie wpływa na rozwój relacji, co może być postrzegane jako dość dziwne. Zgodnie z fabułą gry postać gracza rozpoczyna rozgrywkę, będąc w heteroseksualnym związku małżeńskim oraz posiadając już jedno dziecko – syna, wokół którego zresztą będzie koncentrować się duża część przygód w grze. Mimo to postaci niezależne nie czynią żadnych uwag na ten temat, na przykład gdy flirtujemy z osobą tej samej płci lub gdy jesteśmy już w innej romantycznej relacji. Z punktu widzenia gry bohaterowie niezależni zdają się nie posiadać żadnych predefiniowanych preferencji czy orientacji seksualnej. Są tym samym całkowicie podatni i zawsze zgodni z upodobaniami gracza⁸³.

2.8.3. Podsumowanie

W grach Bethesda romans nie stanowił zwykle integralnej części rozgrywki. Produkcje wydane w ostatnich latach przyniosły jednak zmianę ogólnej tendencji. Dwie ostatnie gry z serii *The Elder Scrolls* oraz *Fallout 4* stopniowo poddały się popularnemu trendowi uwzględniania romantycznych relacji pomiędzy postacią gracza a bohaterami niezależnymi. W każdym jednak

⁸³ Zob. <http://daily.swarthmore.edu/2016/01/22/flirt-flirt-romance-fallout-4s-problems-with-queer-relationships/> [dostęp: 8 sierpnia 2017].

przypadku twórcy wydają się wybierać bezpieczną ścieżkę, w której relacje i związki pozostają względnie pozbawione większych konsekwencji dla samej rozgrywki.

Zwykle mechanika romansu czy nawet małżeństwa jest poboczną opcją, dostępną dla zainteresowanych graczy, wiążącą się z pomniejszymi korzyściami dla bohatera. Związki takie mogą przyczynić się do wzrostu jego bogactwa, uzyskania dostępu do dodatkowych przedmiotów czy umiejętności, premie te jednak nie są zwykle zbyt duże i mogą łatwo zostać pominięte bez większych konsekwencji czy znaczącego pomniejszania potencjału rozwoju postaci gracza.

Bethesda w swych produkcjach przyjmuje otwartą postawę wobec typu zawieranych relacji. Płeć awatara gracza nie ma zasadniczego wpływu na dostępność określonych romansów oraz na reakcje postaci, z którymi chcemy zawrzeć bliższą relację. Podobnie granice gatunkowe nie stanowią przeszkody. W przypadku fantastycznego uniwersum *The Elder Scrolls* związek człowieka i elfa nie budzi niczyjego zaskoczenia, nie spotyka się też z pozytywną ani negatywną reakcją otoczenia. W przypadku *Fallout 4* nawet relacje z syntetycznymi ludźmi czy mutantami nie są dla nikogo szczególnie zaskakujące. Prawdopodobnie jednak nie jest to przejawem przyjęcia przez twórców liberalnego podejścia do tematu romansu i miłości, lecz raczej efektem braku szerszego rozbudowania tej zawartości.

Innym interesującym aspektem jest tutaj dodatkowa, płatna zawartość umożliwiająca poszerzenie spektrum dostępnych możliwości rozwijania romansu. W przypadku *The Elder Scrolls: Skyrim* płatny dodatek *Heartfire* dodawał przede wszystkim możliwość kupowania ziemi i wznoszenia własnych domostw, które pozwalają na zamieszkanie w nich rodzinie głównej postaci. W podstawowej wersji gry istniała co prawda możliwość posiadania własnego miejsca zamieszkania, chodziło jednak raczej o nabycie gotowej budowli. O ile rozszerzenie to nie jest bezpośrednio związane z relacją miłosną z postacią niezależną, o tyle możliwość samodzielnego wzniesienia rodzinnego siedliska, stopniowa jego rozbudowa i dekoracja znacząco rozwijają doświadczenie związane z pozostawaniem na przykład w związku małżeńskim. Podobna sytuacja ma miejsce również w przypadku *The Elder Scrolls Online*, gdzie gracze mają możliwość wstąpienia w związek

małżeński; by to uczynić, trzeba jednak zdecydować się na zakup droższej wersji gry lub dokonać dodatkowej płatności w samej grze. Najwidoczniej zawartość powiązana z miłością i romansem może być tworzona w sposób, który czyni z niej treść dodatkową, dostępną dla chcących pogłębić immersję w świat przedstawiony kosztem obciążania własnych portfeli dodatkowymi wydatkami w świecie rzeczywistym. Warto tu jednak nadmienić, że *The Elder Scrolls Online*, choć wydane przez studio Bethesda, nie było przezeń produkowane, ale jedynie wydane na licencji ich znanej serii gier przez inne, powiązane studio. Może to być więc tylko wynik działań innych deweloperów, kierujących się w tym zakresie bliżej niesprecyzowanymi motywami.

Hasło przewodnie „żyj innym życiem...” w przypadku gier studia Bethesda ulegało stopniowym, raczej powolnym przemianom: od gier, w których kluczowym aspektem były eksploracja i wspinanie się powoli po stopniach społecznej hierarchii, ku bardziej osobistemu, spersonalizowanemu doświadczeniu, zawierającemu aspekt intymnych, osobistych relacji z postaciami niezależnymi. Choć kierunek zmian wydaje się jasny i wątpliwe jest, by twórcy postanowili porzucić go w kolejnych produkcjach, obecnie wciąż widoczne jest, że zawartość romantyczna stanowi raczej niezobowiązującą treść poboczną, będącą bardziej chwilową dystrakcją dla gracza niż czymś, w co można się silnie zaangażować podczas rozgrywki.

2.9. NIEZOBOWIĄZUJĄCA UŻYTECZNOŚĆ MAŁŻEŃSTWA – PRZYJAŹŃ, MIŁOŚĆ I SEKS W SERII *FABLE* STUDIA LIONHEAD

Seria gier *Fable* została stworzona przez Lionhead Studios, stanowiące własność Microsoft Corporation. Założycielem studia oraz głównym projektantem gier z tego cyklu był Peter Molyneux – twórca cieszący się ambiwalentną sławą wśród deweloperów gier. Z jednej strony jest rozpoznawany jako autor gier uznawanych wręcz za kultowe, takich jak *Populous* (1989), *Dungeon Keeper* (1997) czy *Black & White* (2001), cenionych za oryginalne i ciekawe rozwiązania, z drugiej zaś – znany ze składania obietnic dotyczących po-

wstania przyszłych gier, które niekoniecznie mają bezpośrednie pokrycie w rzeczywistości⁸⁴.

Pierwsza część *Fable* ujrzała światło dzienne w roku 2004. Była to gra z gatunku cRPG, osadzona w fantastycznym – by nie powiedzieć: baśniowym – świecie, w zamyśle mająca przedstawiać historię życia bohatera, w którego wciela się gracz. Zgodnie z przyjętą wizją grę rozpoczynamy w dzieciństwie, jako świadkowie istotnych zdarzeń z życia odgrywanej postaci. Nie mamy możliwości wyboru awatara ani jego bezpośredniej personalizacji. Zawsze rozpoczynamy rozgrywkę chłopcem pochodzącym z niewielkiej i spokojnej wioski. Jesteśmy też świadkami ataku na rodzinną osadę, w której tracimy wszystkich bliskich i zostajemy uratowani przez tajemniczego czarownika – co rozpoczyna właściwą rozgrywkę. Nasza postać zostaje więc przyjęta do organizacji specjalizującej się w szkoleniu i organizowaniu osób, które można by określić jako „bohaterów do wynajęcia”. Od tego momentu gra daje nam możliwość prowadzenia naszej dalszej kariery jako herosa, powoli zdobywającego sławę, bogactwo i pozycję w świecie. Cykl rozgrywki zbudowany jest w taki sposób, by dać graczowi poczucie upływu czasu. Kończąc szkolenie we wczesnej młodości, będziemy przechodzić przez kolejne etapy życia, wykonując zróżnicowane misje, zarówno poboczne, jak i związane z główną linią fabularną gry. W międzyczasie możemy angażować się w rozmaite aktywności niezwiązane bezpośrednio z walką i zadaniami. Możliwe jest zawieranie znajomości, zakupienie domu (lub kilku) oraz wstąpienie w związek małżeński.

Pod względem mechaniki rozgrywki większość interakcji z postaciami niezależnymi wypełniającymi świat gry ma względnie uproszczony i zgeneralizowany charakter. Zamiast tradycyjnych opcji dialogowych awatar gracza ma dostęp do zestawu akcji wyrażających określone emocje, polecenia lub intencje, w interfasie gry przybierających postać popularnie rozpoznawanych emotikonów.

Zawarcie małżeństwa z postacią niezależną wiąże się z dostępem do określonych korzyści oraz odblokowuje dodatkowe opcje w ramach prowadzonej rozgrywki. W pierwszej części rozgrywki bohater miał możliwość zawierania takiego związku tylko z przedstawicielkami płci żeńskiej. W ko-

⁸⁴ Zob. <http://kotaku.com/the-man-who-promised-too-much-1537352493> [dostęp: 5 sierpnia 2017].

lejszych częściach (*Fable II* oraz *Fable III*) umożliwiono graczowi poślubienie także osób tej samej płci, jak również dostosowanie płci awatara podczas rozgrywki. Mimo tych zmian podstawowa mechanika związku nie uległa zasadniczym zmianom.

Aby wstąpić w związek małżeński, postać gracza musi posiadać wysoki poziom sympatii ze strony potencjalnej partnerki lub partnera. Osiągnięcie tego możliwe jest przez wykonywanie pozytywnych gestów i czynności względem danej postaci niezależnej: rozmowy, opowiadanie dowcipów, przytulanie czy pocałunki, oraz przez wręczanie prezentów w postaci przedmiotów, które można zakupić bądź odnaleźć w świecie gry. Gdy poziom relacji jest wystarczająco wysoki, możliwe staje się obdarowanie danej postaci podarunkiem w postaci pierścionka zaręczynowego. Jeśli gracz posiada dom, w którym para może zamieszkać, zaręczeniu mogą wstąpić w związek małżeński. Pozwala to na uprawianie seksu z małżonkiem (w części trzeciej możliwe jest odbywanie stosunku także z postaciami, które nie są małżonkiem głównego bohatera) oraz na posiadanie potomstwa. Domyślnie rodzina głównego bohatera zamieszkuje w posiadanym przez niego domu, możliwy jest więc powrót do niej oraz wchodzenie w dodatkowe interakcje z bliskimi.

Co ciekawe, gry posiadają również mechanikę rozwodów – raz ustalony poziom sympatii ze strony postaci niezależnej nie jest stały. Może się on zmniejszyć, jeśli gracz nie odwiedza przez długi czas swych bliskich lub podejmuje działania, które mogą ich do siebie zrazić (wykonuje złe, negatywnie nacechowane akcje w świecie gry lub wobec członków rodziny). Postać, z którą gracz pozostaje w związku małżeńskim, może zdecydować się wówczas na opuszczenie bohatera na stałe. Gra zdaje się promować w ten sposób stałą troskę o postacie niezależne, z którymi gracz zdecydował się na zawarcie stałego związku. Podobne rozwiązanie znane jest także z gier z innych gatunków, na przykład serii *The Sims* (omówienie w dalszej części rozdziału), w których relacje między postacią gracza a bohaterami niezależnymi również są dynamiczne i ulegają ciągłej zmianie zależnie od podejmowanych zachowań i aktywności.

Warto nadmienić, że o ile gry z serii *Fable* oddają w zgeneralizowany sposób charakter długotrwałej, romantycznej relacji, o tyle nie dążą w tym do

czegoś, co można by określić wysokim poziomem realizmu. Małżeństwo, nawet jeśli wiąże się z posiadaniem wspólnego domu i potomstwa, nie jest połączone z bardziej doniosłymi konsekwencjami czy zmianą kierunku rozwoju fabuły. Gra nie maskuje w żaden bardziej rozbudowany sposób faktu, że jest to tylko jedna z dostępnych mechanik rozgrywki, która może przekładać się na dodatkowe korzyści, takie jak dodatkowy dochód czy podarunki ze strony partnera lub partnerki. Co do zasady gry pozwalają na przykład na nawiązywanie relacji poligamicznych, zakładając, że awatar gracza może posiadać po jednym małżonku na każde obecne w świecie gry miasto. Mimo że w części trzeciej takie postępowanie może wiązać się z pewnymi negatywnymi konsekwencjami, nie jest to w żadnym stopniu utrudnieniem czy szczególną sytuacją. W większości też potencjalne partnerki czy partnerzy nie są wcale postaciami ugruntowanymi fabularnie – nie posiadają często własnej historii, miejsca w fabule gry czy rozbudowanej osobowości. Są raczej szeregowo generowanymi postaciami niezależnymi, które mogą charakteryzować się zbiorem ogólnie opisanych atrybutów (takich jak ulubione miejsce, ulubione podarunki czy orientacja seksualna). Pod tym względem seks, miłość i związki są w *Fable* raczej interesującym, ale całkowicie pobocznym uzupełnieniem rozgrywki, które jeśli ma być obecne, to ma być wystarczająco nieistotne, by nie odrywać gracza od innych, ważniejszych czynności, takich jak eksploracja, walka z przeciwnikami czy wykonywanie kolejnych misji i zleceń.

Trzecia część cyklu uwydatnia ten fakt, czyniąc z relacji miłosnych element uzupełniający, przekładający się na inne aspekty rozgrywki. Przykładowo, gracz może wejść w posiadanie magicznej broni, która na kolejnych etapach gry może być wzmacniana, i zdobywać nowe właściwości, jeśli spełnione zostaną określone warunki. Zwykle polegają one na wykonaniu określonej czynności – raz lub wielokrotnie. Przykładowo więc mamy zaklęty miecz, który stanie się potężniejszy, jeśli główny protagonista prześpi się z określoną liczbą kobiet, mężczyzn lub weźmie udział w orgii z udziałem przynajmniej czterech osób dowolnej płci⁸⁵. Może to upodabniać seks do rodzaju waluty, za którą gracz może kupować określone dobra, lub rodzaj wyzwania, za które zostaje nagrodzony. Mimo że takie podejście do

⁸⁵ Zob. http://fable.wikia.com/wiki/The_Swinging_Sword [dostęp: 5 sierpnia 2017].

problematyki seksualności może budzić pewne kontrowersje, nie można odmówić *Fable* pewnej swobody i humoru w podejściu do tematu. Aby nie demonizować samej gry, warto nadmienić, że promiskuityzm może wiązać się również z negatywnymi konsekwencjami, takimi jak na przykład ryzyko zarażenia się chorobami wenerycznymi. W świecie gry istnieją zresztą prezerwatywy, które takie zagrożenie oddalają. O ile więc samą rozgrywkę cechuje pewna frywolność w podejściu do kwestii seksualności, o tyle twórcy zawarli tu też pewne akcenty edukacyjne – sugestię, że gracz musi pamiętać, iż jego działania wiążą się z określonymi skutkami i zagrożeniami.

2.9.1. Podsumowanie

Cechą wyróżniającą serię *Fable* na tle innych produkcji jest zdecydowanie silna instrumentalizacja relacji z postaciami niezależnymi oraz kwestii seksualności. Ludzie występujący w świecie gry są dla postaci przede wszystkim źródłem utylitarnej korzyści. W najprostszym układzie sama tylko reputacja jest cennym zasobem. W części trzeciej miłość i seks mogą być wykorzystywane do ulepszania posiadanych przez bohatera przedmiotów, nadawania im nowych właściwości. Zarządzanie emocjami ludzi jest tu istotnym narzędziem w realizacji celów gracza, podnoszeniu jego sprawności, na przykład w walce, oraz ogólnemu wzrastaniu w siłę. Miłość, przyjaźń czy seksualność nabierają niemalże cech płatnerskich czy kowalskich sprzętów, dzięki którym rozkończając w sobie okoliczną ludność, możemy ulepszać nasze uzbrojenie. Mimo pozornego cynizmu podejście to zawiera w sobie urzekającą prostolinijność. Nawiązywanie relacji, budowanie życia rodzinnego czy gromadzenie osiągnięć z tym związanych zawiera istotny element ludyczny. Gry te nie uciekają od trudnych tematów, takich jak odpowiedzialność za tworzony związek czy ryzyko przypadkowych relacji seksualnych.

Fable stosuje w tym przypadku interesujący chwyt stylistyczny. Nie ukrywa tematyki seksualnej za abstrakcyjnymi aluzjami, zaś związane z nimi konsekwencje są wyrażone wprost. Mimo to w powszechnej opinii pozostaje grą wolną od bardziej kontrowersyjnych treści. Przykładowo, *Fable 3* w klasyfikacji PEGI oznaczona jest jako gra właściwa dla odbiorców od 16 roku życia, nie zawiera też ostrzeżenia przed obecnością seksu lub nawet aluzji o cha-

rakterze seksualnym⁸⁶. Ewentualne ostrzeżenia dotyczą jedynie obecności przemocy oraz ryzyka związanego z interakcją z innymi graczami podczas rozgrywki przez internet.

Seria *Fable* pozostaje sztandarowym przykładem specyficznego podejścia do problematyki romantycznej przyjmowanego przez część gier. Cechuje ją odcięcie owego zagadnienia od głównej fabuły rozgrywki, wprowadzenie go jako aktywności dodatkowej i opcjonalnej, niezwiązanej bezpośrednio z żadnymi poważnymi i zmieniającymi ogólne doświadczenie rozgrywki konsekwencjami. Z podobną sytuacją spotkaliśmy się też w innych grach cRPG, takich jak *The Elder Scrolls V: Skyrim* studia Bethesda. W przypadku *Fable* romans, miłość czy małżeństwo potraktowane są z dowcipnym dystansem, dużą swobodą i niską troską o realizm czy podobieństwo do świata realnego. Mają stanowić raczej czysto ludyczny element świata gry, otwierający przed graczem dodatkowe możliwości, ale nienakładający nań większych obciążeń.

Dodatkowo cechą charakterystyczną jest tutaj uczynienie seksualności elementem progresji i rozwoju bohatera. Nawiazanie intymnej relacji, zaręczyny i małżeństwo przekładają się na dostępność określonych, wartościowych przedmiotów, mogą wiązać się z finansowym dochodem. Podobnie seks może być elementem wzmacniającym siłę postaci, chociażby przez wykorzystanie go do ulepszania posiadanych przedmiotów, zwiększanie ich siły i nadawanie im nowych właściwości. Jest to unikatowe, raczej niespotykane podejście, które z jednej strony ukazuje brak skrepowania w zakresie tematu seksualności tak postaci gracza, jak i bohaterów niezależnych, z drugiej zaś może łatwo zostać uznane za promowanie instrumentalnego podejścia do partnerów seksualnych. Ostatecznie gracz jest zachęcany do wykorzystywania seksu jako narzędzia w realizacji czyisto utylitarnego celu.

⁸⁶ Zob. http://www.pegi.info/pl/index/global_id/505/?searchString=fable+3 [dostęp: 5 sierpnia 2017].

2.10. O RODZINIE, MIŁOŚCI, ZWIĄZKACH I PROCEDURACH W PRODUKCJACH MAXIS I ROTOBEE (SERIA *THE SIMS*, SERIA *SINGLES*)

Tworzenie i nadawanie ostatecznego kształtu grze wideo jest złożonym procesem, składającym się z wielu etapów. Multimedialność gier sprawia, że często jest to praca składająca się z wielu silnie zróżnicowanych praktyk. Z jednej strony wymaga znaczących zdolności i wiedzy z zakresu technologii informacyjnych: programowania, obsługi wyspecjalizowanych aplikacji wspierających tworzenie świata gry, optymalizacji programu, tak by gra efektywnie działała na różnego rodzaju komputerach i konsolach, dla których jest przeznaczona. Z drugiej strony udźwiękowienie produkcji wymaga często zupełnie odmiennych kwalifikacji: kompozytorskich, potrzebnych do przygotowania muzyki, która będzie towarzyszyć graczowi w trakcie rozgrywki, aktorskich, na przykład przygotowania kwestii dialogowych, przerywników filmowych, czy w zakresie wykorzystania technologii *motion-capture*. Ważną funkcję pełnią także artyści plastycy przygotowujący odpowiednie szkice koncepcyjne, będące wzorami dla grafików komputerowych odpowiadających za wizualną oprawę produkcji.

Liczba zadań potrzebnych do wykonania w tym zakresie wzrasta wraz z szeroko rozumianym rozmiarem gry (wielkością świata) oraz jej złożonością. Szczególnie w przypadku gier cechujących się dużym, otwartym światem przedstawionym, który gracz za pośrednictwem swojego awatara może względnie swobodnie zwiedzać (*open world*), ilość materiałów graficznych i dźwiękowych wymaganych do przygotowania pełnej produkcji oraz potrzebny nakład pracy wzrastają dramatycznie. Pewnym rozwiązaniem tego problemu jest wykorzystanie zautomatyzowanych algorytmów. Za pomocą wyznaczonych kryteriów odpowiedni program komputerowy może samodzielnie generować poszczególne lokacje, a nawet wielkie obszary świata gry bez bezpośredniej ingerencji ze strony człowieka⁸⁷. Podejście takie, nazywane zwykle proceduralnym generowaniem świata, znalazło zastosowanie

⁸⁷ N. Sorenson, P. Pasquier, S. DiPaola, *A Generic Approach to Challenge Modeling for the Procedural Creation of Video Game Levels*, „IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games” 2011.

w wielu popularnych produkcjach, takich jak chociażby *Minecraft*. W szerszym kontekście o proceduralnym generowaniu treści możemy również mówić, gdy wydarzenia mające miejsce w trakcie rozgrywki nie są bezpośrednio zaprojektowane przez deweloperów, ale są wynikiem określonych mechanizmów – algorytmów działania samej aplikacji.

Dobrym przykładem takiego podejścia wydaje się także gra *Middle Earth: Shadow of Mordor*, osadzona w – zgodnie z tytułem – Tolkienowskim Śródziemiu. Fabuła koncentruje się na postaci prowadzącej rodzaj podjazdowej, partyzanckiej walki przeciwko rosnącej w siłę armii orków. Gracz ma możliwość eliminowania przywódców wrogiej armii – wyzywając ich na pojedynki, przygotowując zasadzki lub prowokując wewnętrzne konflikty w siłach wroga. Stopniowo jednak, gdy jeden z dowódców ginie, inny ambitny ork może zająć jego miejsce – w tym przypadku gra „awansuje” jednego z szeregowych wrogów do wyższej rangi, nadaje mu generowane losowo imię i za pomocą wbudowanych mechanizmów przypisuje określone cechy charakteru wpływające na jego zachowanie oraz powiązany z nimi zestaw zdolności specjalnych.

Zastosowanie tego rodzaju rozwiązań ma w przypadku niektórych gier odbicie w tworzeniu potencjalnej zawartości romantycznej. Przykładowo, twórcy niekoniecznie muszą rozpisywać cykl konkretnych zdarzeń, dialogów czy zadań potrzebnych do nawiązania bliskiej relacji pomiędzy awatarem gracza a postacią niezależną. Mogą zamiast tego określić ogólne warunki, które muszą być spełnione, by relacja taka mogła zaistnieć, i sposób, w jaki będzie ona funkcjonować w określonych okolicznościach.

2.10.1. The Sims – bliskość, związki, procedury i symulacje w grach Maxis

Sztandarowym przykładem podejścia proceduralnego jest ciesząca się sporą sławą seria gier *The Sims*. Produkcje z tej serii można uznać za swojego rodzaju „symulatory życia”. Awatar gracza jest tworzony na początku – w zależności od części gry możliwe jest określenie różnych jego cech, takich jak wiek, płeć, zainteresowania, cechy charakteru, marzenia i aspiracje. Gracz ma też możliwość wykreowania od razu kilku własnych postaci składających

się na rodzinę, za pomocą której będzie prowadził rozgrywkę. Możliwe jest przykładowo wykreowanie dwóch dorosłych postaci i określenie rodzaju relacji, jaka pomiędzy nimi zachodzi, na przykład ustalenie, że w momencie rozpoczęcia rozgrywki są już małżeństwem.

W toku rozgrywki postać lub postacie kierowane przez gracza mają możliwość spotkania i nawiązania znajomości z postaciami niezależnymi, również zamieszkującymi świat gry. W zależności od zgodności cech charakteru – bądź jej braku – zaprzyjaźnienie się bądź nawiązanie bardziej intymnych relacji może być mniej lub bardziej złożonym wyzwaniem. Gracz ma możliwość wykonywania za pośrednictwem swojego awatara szeregu zgeneralizowanych czynności, będących interakcjami z postaciami niezależnymi. Z kontekstowego menu wybiera więc czynności takie jak „opowiedz dowcip”, „rozmawiaj”, „przytul” czy „pocałuj”. W zależności od tego, jak silna relacja łączy obie postacie, efekt konkretnej akcji może być pozytywny bądź negatywny. Analogicznie pocałowanie osoby, która jest nam bliska, może być odczytywane jako miły gest, ale takie zachowanie wobec osoby obcej może wzbudzić w najlepszym razie zażenowanie, w najgorszym zaś – może być odczytane jako atak. Gra komunikuje aktualny stan relacji z daną postacią za pomocą konkretnych wskaźników. Gdy awatar gracza posiada wysoki wskaźnik poziomu sympatii ze strony postaci niezależnej (tzw. *simu*), otwierają się dlań nowe możliwości, takie jak zaproszenie tej postaci do wspólnego zamieszkania w jednym domu (postać dołącza do rodziny i może od tego momentu być kierowana bezpośrednio przez gracza), zawarcie związku małżeńskiego itp.

Co ważne, ten model interakcji i jego ewentualne efekty wynikają wyłącznie z wewnętrznych, zautomatyzowanych mechanizmów rozgrywki. Jako że gracz ma możliwość wykreowania wielu postaci i rodzin, które będą stanowić część populacji wirtualnego świata, nie istnieje możliwość, by na etapie produkcji przewidzieć wszystkie możliwe warianty, wedle których potoczy się rozgrywka. Romantyczne relacje nie składają się więc z dialogów, w których treść jest jasno określona, gdyż nie było możliwe wcześniejsze określenie kontekstu, w jakim będą miały miejsce. Zamiast tego wszystkie czynności są po prostu pewnymi generalizacjami – jeśli wybieramy opcję „opowiedz dowcip”, nie jest to jakiś konkretny żart, ale po prostu uogół-

niona czynność, której efekt będzie zależny od aktualnej relacji pomiędzy postaciami oraz zgodności ich cech charakteru.

Co ważne, sam związek i podtrzymywanie relacji z innym simem pełni istotną rolę w mechanice rozgrywki. Przykładowo, gra dla opisanego stanu, w jakim znajduje się nasz awatar, wykorzystuje osobne współczynniki określające ogólną kondycję danej postaci. Odzwierciedlają one nie tylko zdrowie i ogólną kondycję fizyczną, ale także potrzeby społeczne sima. W tym kontekście bliskość i wspólne zamieszkiwanie z innym simem może pozytywnie wpłynąć na przykład na zaspokojenie potrzeby towarzystwa wirtualnego alter ego. Gra sama w sobie nie oddaje jednak żadnych głębszych mechanizmów ani dynamiki romantycznej relacji. Zastosowanie relacji opartej na czystej mechanice rozgrywki i jej proceduralnej treści odbiera jej walory narracji, obecne choćby w wielu grach cRPG. Simy jako takie nie posiadają unikalnych doświadczeń, własnej rozbudowanej historii czy biografii. Zamiast tego gracz może sam dopowiedzieć sobie własną opowieść na podstawie bardziej uogólnionych informacji przedstawionych w grze.

Co ciekawe, *The Sims* prezentuje interesującą ewolucję w zakresie podejścia do relacji romantycznych oraz szerzej – seksualności. Przykładowo, w pierwszej części cyklu zawarcie małżeństwa było dostępne tylko dla dwójki simów o odmiennym płci. Druga część serii wprowadziła możliwość tworzenia związków jednopłciowych, ale nie były one oficjalnie nazywane małżeństwami – to określenie pozostało zarezerwowane dla simów odmiennych płci. Innowację w tym zakresie przyniosła część trzecia, która pozwalała oficjalnie zawierać związki małżeńskie niezależnie od płci postaci wchodzących w interakcję. W części czwartej sytuacja ta pozostała bez zmian. Co ciekawe, ostatnia – czwarta – część cyklu w jednym z uaktualnień wydanych przez producenta wprowadziła również możliwość zmiany płci przez sima, usuwając przy tym większość pozostałych ograniczeń zależnych od płci⁸⁸.

Sami twórcy gry dostrzegają emancypacyjny potencjał gry w zakresie seksualności simów. Swoboda określenia orientacji seksualnej ma w tym ujęciu być istotnym czynnikiem marketingowym, sprzyjającym popularyza-

⁸⁸ Zob. <http://www.insidethemagic.net/2016/06/the-sims-4-embraces-equality-by-removing-gender-boundaries-completely/> [dostęp: 5 sierpnia 2017].

cji gry. Dzięki niej przedstawiciele mniejszości mają mieć możliwość znalezienia w rozgrywce odbicia własnego życia, problemów i wyzwań, przed którymi stają na co dzień, a które nie są powszechnie reprezentowane w innych wytworach kultury symbolicznej⁸⁹. O ile przyjęcie mechaniki proceduralnego generowania zawartości romantycznej w grze zmniejsza jej walory narracyjne, pozbawiając ją potencjalnie interesujących walorów literackich: bogatego kontekstu, złożoności, dramatyzmu lub humoru, o tyle sprzyja otwartości i swobodzie ekspresji gracza. Odbiorca otrzymuje tu do dyspozycji określone mechanizmy, w większości jawne, jasne i zrozumiałe, dzięki którym ma możliwość ułożyć własną opowieść, zgodnie ze swymi aktualnymi upodobaniami i potrzebami. W tym układzie gra staje się nie tyle opowieścią o skonkretyzowanych zdarzeniach, ile raczej zestawem narzędzi pozwalających na swobodne, nieskrępowane generowanie nowych treści.

Rozwój serii *The Sims* stopniowo zmierzał ku zmniejszaniu liczby potencjalnych ograniczeń i powiększaniu wolności gracza. Znajdowało to odzwierciedlenie w bodaj wszystkich aspektach rozgrywki. Kolejne części gry i wydawane do nich dodatki zwiększały liczbę możliwości dostosowania wyglądu kreowanych postaci, zawodów, jaki mogły wykonywać, mebli i akcesoriów, które można zakupić celem wyposażenia domostw. Podobna tendencja dominowała też w zakresie umożliwiania graczom podejmowania coraz większej liczby decyzji oraz swobody kierowania życiem i osobowością ich simów. Od części pierwszej do czwartej mamy tu kolejno poszerzane i rozwijane spektrum zachowań pozwalających coraz precyzyjniej określać seksualność postaci wraz z towarzyszącymi temu konsekwencjami.

Jest to szczególnie znamienne w przypadku serii, która w powszechnej opinii cieszyła się sławą gry skierowanej do wąskiego, sprecyzowanego grona odbiorców. *The Sims* ze względu na specyficzną tematykę (symulacja zwykłego, codziennego życia) oraz budowę rozgrywki budzącą skojarzenia z zabawą – (wirtualnym) domkiem dla lalek – szybko uznana została za grę „kobiecą”, skierowaną przede wszystkim do młodych dziewcząt. W subkulturze graczy taki stereotyp był nacechowany dość negatywnie. Jest to zwią-

⁸⁹ B. Kies, *Death by Scissors. Gay Fighter Supreme and the Sexuality That Isn't Sexual*, [w:] *Rated M for Mature. Sex and Sexuality in Video Games*, red. M. Wysocki, E.W. Lauteria, New York 2015, s. 214.

zane z przekonaniem, że kobiety nie są zainteresowane grami, nie rozumieją ich tak naprawdę, jeśli zaś oddają się rozrywce elektronicznej, to raczej w jej prymitywnej i zgoła nieciekawej formie⁹⁰. Badania wskazują, że założenie takie, choć dość powszechnie przyjmowane, nie jest prawdą, jako że seria *The Sims* cieszy się mniej więcej równą popularnością wśród mężczyzn i kobiet⁹¹. Budowanie, jak widać – fikcyjnych często, kategoryzacji tego rodzaju sprzyja przyjmowaniu specyficznej optyki względem tematyki gier komputerowych, a także sposobu, w jaki ujmują one różnego rodzaju tematy. Różne gry mogą poruszać tematykę romansu, miłości i seksualności. Przykładowo, gry z gatunku cRPG, uznawane za „męskie” ze względu na swą specyfikę, ukazują emocjonalną i uczuciową stronę życia bohaterów w sposób niebudzący kontrowersji. Gracz (w domyśle mężczyzna) może swobodnie zagłębiać się w meandry wątków romantycznych, jak długo pretekstem do samej rozgrywki są typowo męskie zajęcia, takie jak walka, eksploracja, dowodzenie. W przypadku gry stanowiącej symulację bardziej zwyczajnego życia tematyka miłości i związków automatycznie staje się kobieca przez osadzenie jej w kontekście prywatnym, to jest obowiązków domowych, zadań związanych z zaspokajaniem codziennych potrzeb i opieką. Tym bardziej intrygujące jest, jak zdecydowanie twórcy serii zdecydowali się przełamać ten stereotyp, otwarcie podejmując działania i decyzje mające na celu uczynić ich produkt otwartym i interesującym dla szerszego, nieograniczonego grona potencjalnych odbiorców.

2.10.2. Erotyka i stereotypizacja w grach Rotobee

Przy okazji gier Maxis warto wspomnieć także o innym studiu. Mamy tu na myśli niemieckiego dewelopera Rotobee. Opracował on dwie gry: *Singles: Flirt Up Your Life* (2004) oraz *Singles 2: Triple Trouble* (2005). Studio nigdy nie wydało innych gier.

Obie części *Singles* wykazują silne podobieństwo do *The Sims* studia Maxis. Gry posiadają zbliżony projekt interfejsu, cechujący się podobną sty-

⁹⁰ M. Tula, *Dlaczego mężczyźni grają w FIFA, a kobiety w The Sims? Przemoc symboliczna w grach komputerowych*, „Homo Ludens” 2013, (1)5, s. 285–286.

⁹¹ Tamże.

listyką, ikonografią oraz funkcjonalnością. Samo poruszanie się i operowanie w świecie gry jest niemal identyczne, do tego stopnia, że na pierwszy rzut oka gry mogą zdawać się nieomal nieodróżnialne. W obu przypadkach mamy też do czynienia ze specyficznym rodzajem symulatora codziennego życia. Z tą różnicą, że o ile seria *The Sims* równomierny nacisk kładzie na różne sfery życia: budowanie relacji, rozwój zawodowy, sposób spędzania czasu wolnego, budowanie i urządzanie swojego miejsca zamieszkania etc., o tyle gry Rotobee niemalże cały nacisk kładą na życie miłosno-erotyczne postaci. Celem gry jest zbudowanie relacji intymnej z drugą postacią – wszystko, co nie jest bezpośrednio powiązane z tym celem, jest w dużej mierze zepchnięte na dalszy plan. Zachowane zostały jednak mechanizmy dbania o potrzeby egzystencjalne i społeczne postaci kierowanych przez gracza. Konieczne jest zapewnienie im dostępu do pożywienia, środków higieny osobistej, przestrzeni życiowej, jak również towarzystwa innych postaci niezależnych. Rozwijanie relacji, tak jak w grach z serii *The Sims*, ma charakter proceduralny, jednakże przerywane jest sekwencjami dialogowymi (w trakcie sekwencji gracz nie wybiera żadnych opcji dialogowych, ale po prostu czyta teksty przygotowane przez twórców gry). Można nazwać to swoistą próbą fabularyzacji generowanych proceduralnie możliwości rozwoju romantycznego postaci. Oczywiście można stwierdzić, że praktycznie każda gra jest fabularyzacją serii skryptów i zmiennych, w tej grze poprzez jakość zawartości oraz brak możliwości reagowania w sekwencjach dialogowych część graczy może być mocno nieusatysfakcjonowana, jako że gra narzuca odbiorcom chociażby konkretny sposób mówienia. Dochodzi więc do paradoksu: z jednej strony to gracz komponuje zachowania poprzez generowane proceduralnie możliwości w ramach mechaniki rozgrywki, z drugiej jednak ich zwieńczenie narzucone jest przez twórców – to oni decydują, jak postać mówi, jakich słów czy określeń używa, w jaki sposób zwraca się do partnerki czy partnera. Zwykle tego rodzaju rozwiązanie stosuje się w grach fabularnych, gdzie poetyka postaci konstruowana jest w inny sposób. Jednakże w przypadku symulatorów takie rozwiązania stają się bardziej kontrowersyjne. Można chyba stwierdzić, że przyłożyło się do tego samo Maxis, które w swoich grach oferowało coraz większą różnorodność oraz swobodę, także w kwestiach romantycznych.

Kolejnym paradoksem zdaje się kwestia inkluzji w tej grze. Gracz wprawdzie posiada możliwość romansowania z postaciami tej samej płci, jednakże można odnieść wrażenie, że chociażby postać homoseksualnego mężczyzny z pierwszej części *Singles* – ze względu na wygląd – budowana była na stereotypie, że homoseksualny mężczyzna musi być zniewieściał. Ma to też odbicie w jego krótkiej, dostępnej na początku gry biografii oraz predefiniowanych dialogach pojawiających się w kluczowych dla rozgrywki momentach. Co istotne, w *Singles*, w przeciwieństwie do omawianej wcześniej serii gier *The Sims*, gracz nie ma możliwości wykreowania własnego awatara i nadania mu samodzielnie opracowanego zestawu cech. Nie jest więc możliwe dla gracza wyjście poza dość sztywno nakreślone przez twórców ramy wskazujące, w jakiego bohatera się wciela. Jest to odmienny sposób podejścia do problematyki zastosowania mechanizmów proceduralnego generowania treści w opracowaniu tematyki romansowej. Seria *The Singles* sięga po zawartość generowaną automatycznie. Nie czyni jednak tego, by zapewnić graczowi maksymalną swobodę w realizowaniu samodzielnie określonych celów. Zamiast tego, stawia odbiorcę w roli widza specyficznego, interaktywnego filmu, w którym początek, kluczowe punkty fabularne oraz zakończenie są z góry zdefiniowane, zaś względna wolność dotyczy jedynie etapów „pomiedzy” i stanowi rodzaj fabularnego wypełniacza.

2.10.3. Podsumowanie

Zastosowanie w grach zawartości generowanej proceduralnie ma współcześnie wielkie znaczenie. Jak widać, wykorzystywane jest nie tylko w najpopularniejszej formie, czyli do tworzenia obszarów (lokacji) w grach i wypełniania ich przedmiotami, pułapkami, wyzwaniem czy przeciwnikami, ale także mechanizmy te mogą być skutecznie implementowane w celu zapewnienia graczowi unikatowego, niepowtarzalnego doświadczenia w czasie rozgrywki poprzez dynamiczne konstruowanie narracji. Gra może responsywnie odpowiadać na zachowania gracza i aktywności wykonywane przez kierowanego przezeń awatara, dopasowując odpowiednie zachowania ze strony postaci niezależnych. Jakość, sposób implementacji oraz cel, w jakim posłużono się tym rozwiązaniem, mogą znacząco różnić się pomiędzy poszcze-

gólnymi produkcjami, podobnie jak stopień, w jakim gracz rzeczywiście może wywołać realną zmianę w świecie przedstawionym gry.

Oczywiście, im bardziej model rozgrywki w danej produkcji zbliża się do tzw. piaskownicy (ang. *sandbox*), tym trudniej o uprzednie przygotowanie predefiniowanych elementów narracyjnych. Jednak zastosowanie mechanizmów proceduralnych pozwala nadać samej grze i światowi przedstawionemu walor spójności i ciągłości, w którym każda akcja ma określone konsekwencje wynikające wprost z konkretnych i zrozumiałych praw, jakimi ów świat się rządzi.

W zakresie treści romantycznej może przekładać się to na mniej lub bardziej rozbudowane mechanizmy budowania afektu, zarówno pomiędzy graczem i postacią niezależną, jak i pomiędzy różnymi postaciami niezależnymi, które na podstawie określonych skryptów działają w quasi-samodzielny sposób, symulując zachowanie realnych ludzi. W tym przypadku określenie „symulator życia” nie odnosi się już tylko do budowania iluzji skoncentrowanej na awatarze gracza. By zbudować wiarygodne tło, wywołać silniejsze wrażenie immersji, także bohaterowie niezależni, kierowani całkowicie przez mechanizmy rozgrywki, podejmują samorzutnie określone działania mające pozorować niezależność i samodzielność. Ich działania mogą być modyfikowane przez aktywności gracza, ale tylko w tym zakresie, który zgodny jest z mechaniką rozgrywki. Pozycja gracza przestaje więc być wyraźnie uprzywilejowana – sam odbiorca staje się jednym z elementów symulacji, zmuszonym do tego, by prowadzić swe działania w ramach określonych reguł.

2.11. PRZYGODA W MIŁOŚCI I MIŁOŚĆ PRZYGODY – RELACJE BLISKOŚCI W WYBRANYCH GRACH PRZYGODOWYCH (SERIA *LIFE IS STRANGE*, *FIREWATCH*, *TENSION*, SERIA *LEISURE SUIT LARRY*, SERIA *MÓJ WYMARZONY CHŁOPAK*, *CATHERINE*, *HOUSE PARTY*)

Niniejszy podrozdział – jak i kolejne – będą różnić się w swojej strukturze. O ile dotychczas romanse były analizowane w odniesieniu do studiów deweloperskich oraz ich innych gier, o tyle w tym i dalszych podrozdziałach skupimy się na realizacji romansów w obrębie poszczególnych gatunków. Najważniej-

szym powodem takiego podziału jest chęć skupienia uwagi na konkretnych cechach danych tytułów oraz uzupełnienia tego, co dotychczas zostało już zaobserwowane we wcześniejszych analizach. Nie oznacza to jednak, że analizowane w tym i w kolejnych rozdziałach gry są innej wagi – wręcz przeciwnie. Poprzez swoje wyróżnianie się na tle innych produkcji są jednakowo istotne zarówno dla rynku gier wideo, jak i dla kultury współczesnej w ogóle.

By ułatwić odbiór w tejże zmienionej strukturze, dalsze rozdziały zostaną podzielone na mniejsze części odróżniające konkretne tytuły od innych.

2.11.1. *Znaczące oddanie i miłość tanatyczna w Life is Strange produkcji Dontnod Entertainment oraz Life is Strange: Before the Storm produkcji Deck Nine*

Gra wideo *Life is Strange* została stworzona przez Dontnod Entertainment we współpracy ze Square Enix. Jest to gra epizodyczna (wydana w postaci pięciu odcinków o zbliżonej długości – całość składa się na pełną, wielowątkową historię), przypominająca interaktywny film lub animację. Niekiedy przyrównywana jest do gatunku fikcji interaktywnej. Pierwszy odcinek wydano w pierwszym kwartale 2015 roku.

Fabula gry skupia się na młodej dziewczynie, studentce fotografii Akademii Blackwell – Maxine „Max” Caulfield. Historia zaczyna się od odkrycia przez Max zdolności cofania czasu (limit cofania czasu w większości przypadków ograniczony jest do zdarzeń mających miejsce w obecnej lokacji – na przykład sali ćwiczeniowej lub na dziedzińcu uczelni). Tuż po odkryciu swoich mocy na początku pierwszego odcinka Max zostaje wpętana w konflikt pomiędzy uzbrojonym w pistolet studentem i bojowo nastawioną dziewczyną, sprawę zaginięcia studentki Rachel Amber, sytuację dręczenia innej, nieśmiałej uczennicy oraz wiele innych mniej bądź bardziej istotnych wydarzeń – to wszystko wzbogacone jest o wizję gwałtownej burzy niszczącej całe miasteczko Arcadia Bay.

Zadaniem gracza jest wcielenie się w Max Caulfield, prowadzenie jej po wirtualnej scenie i podejmowanie decyzji o różnej wadze. Gracz ma możliwość zmiany ostatnich wyborów (dzięki mocy cofania czasu) aż do mo-

mentu zmiany lokacji. Po wyjściu z obszaru nie ma możliwości wczytania gry ani zmiany podjętych działań. Można jedynie rozpocząć grę od nowa. Max cechuje ogólna chęć niesienia pomocy, ale też lekkie niezdecydowanie wymuszające na graczach przejęcie inicjatywy w podejmowaniu działań. Ważną częścią historii są postacie wchodzące w interakcje z graczem. Nie tylko budują one fabułę, ale tworzą materiał interpretacyjny dla odbiorcy. Dzięki nim odbywa się istotna część narracji, a nierzadko to właśnie w relacji tejże narracji względem mechaniki rozgrywki niektórzy dopatrują się jednego z centralnych problemów badania gier⁹².

W kwestii treści romantycznej w *Life is Strange* bardzo ważną rolę odgrywają szczególnie dwie postacie: Chloe Price, najlepsza przyjaciółka Max, oraz Warren Graham, budzący sympatię, zauroczony Max student.

Postacie z gry należą – w większości – do jaskrawo zarysowanych; są nasycone, jednakże nierzadko postępują wbrew oczekiwaniom, ze względu na początkowy brak pełnej wiedzy na ich temat. Po tym, jak zapoznamy się z treścią pierwszego odcinka, te same postacie potrafią zadziwić swoimi dialogami lub reakcjami w kolejnych częściach gry. Jako że nie są to zachowania losowe, ale raczej uargumentowane, wyjaśnione w odpowiednim momencie, wskazuje to na kompleksowość aktorów gry; nie zdają się konstruktami jednowymiarowymi i przewidywalnymi. Na swój sposób starają się odwzorować złożoność ludzkich zachowań. Jak można zaobserwować, w grze znajdują się zarówno postacie kobiece, jak i męskie, jednakże męscy aktorzy zajmują w dużej mierze pozycje uprzywilejowane, zezwalające na opresję – czy to fizyczną, czy w kontekście władzy. Wzbudza to skojarzenia z dyskursem wiedzy i władzy, dyscypliny i podporządkowania⁹³. Inni mężczyźni, nieorientujący się wokół kategorii władzy, zaprezentowani są w taki sposób, że sprawiają wrażenie słabych (do takich postaci zdaje się należeć wspomniany Warren). Wraz z silnymi tworzą pewne opozycje, pozostawiając obszar pomiędzy tymi biegunami dość pustym.

⁹² C.A. Lindley, *The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling*, Tampere University Press, 2002, vol. 1, <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-gameplay-gestalt-narrative-and-interactive-storytelling/> [dostęp: 27 listopada 2015].

⁹³ M. Foucault, *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2009.

Należy podkreślić rolę zawartości romantycznej związanej z wymienionymi z imienia i nazwiska postaciami Chloe Price oraz Warrena Grahama. Podczas gry, poprzez podejmowanie decyzji, Max jest w stanie wejść w bliską relację z obiema tymi postaciami, zarówno przyjacielską, jak i noszącą znamiona romansu. Warto jednak podkreślić, że obie relacje – przyjacielska i romantyczna – są obciążone znacznym ładunkiem emocjonalnym. Max zatem nie tylko zyskuje szanse na subtelny wyrażenie seksualnej, ale także zyskuje znaczących partnerów. Jednakże konstrukcja *Life is Strange* zdaje się udowadniać, że bliskość platoniczna może być tak samo emocjonalna jak bliskość romantyczna. Relacje są płynne w sposobie wyrażenia, gestykulacji, jednakże obie obfitują w zrozumienie, wsparcie. Romans zdaje się więc „istotnym szczegółem”, który jednocześnie nie jest w stanie przyćmić tego, co można określić jako bliskość dusz wirtualnych bohaterów. Widać to zwłaszcza w relacji Max z Chloe, gdyż ich bliskość jest bardziej wyeksponowana i buduje oś całej gry. Można stwierdzić, że w obliczu tragicznych wydarzeń – takich jak chociażby odkrycie śmierci zaginionej Rachel Amber, z którą Chloe była w bardzo bliskiej relacji – łącząca dziewczęta więź staje się jedną z ważniejszych (jak nie najważniejszą) osi całej historii. Taka konstrukcja relacji zdaje się podkreślać możliwość budowania międzyludzkiej więzi, która wychodzi poza kategorie przyjaźni i romansu, ukazując niemalże ponadpodziałową intymność bazującą na lojalności, opiekuńczości, współczuciu, zrozumieniu, a także poniekąd na dzieleniu się tym, co trudne, budzące żal, smutek oraz chęć wspólnego działania w celu zmiany określonego losu, niezależnie od tego, jak ciężki czy jak bardzo przepelniony stratą mógłby on być.

Istotne w kontekście tragizmu postaci oraz możliwego doświadczenia straty jest także samo zakończenie gry, podczas którego należy podjąć decyzję o tym, kogo uratować przed zniszczeniem: wierną i zawsze towarzyszącą nam Chloe Price czy całe miasteczko Arcadia Bay. Nie tylko dochodzi tutaj do pytania o to, co tak naprawdę jest celem bohaterki. Postawienie przed graczem tejże decyzji staje się także pytaniem o wartości; o koszt szczęścia; o cel, który przyświecał nam przez całą grę. To także pytanie o to, ile warte jest jedno życie względem wszystkiego, co nas otacza. Pytanie o to, kogo uratować, nabiera także nowego sensu, gdy jako odbiorcy weźmiemy pod uwagę nazwę miasteczka, które jednoznacznie nawiązuje do mitycznej Arka-

dii – krainy szczęścia. Czy więc gra robi coś innego, niż pyta graczy o to, czy są w stanie poświęcić niejako ziemski raj i wszystkich jego mieszkańców, by uratować jedną dziewczynę? Oczywiście nie byle jaką dziewczynę, ale osobę, która zna nas jak nikt inny i która na swój sposób zapoczątkowała wszystko to, czego doznaliśmy.

Warto tutaj odnieść się do jeszcze jednej produkcji, która w świetle powyższej historii staje się niezwykle istotna, na swój sposób dopełniająca historię Max, Chloe oraz zaginionej Rachel Amber.

Po wydaniu wszystkich epizodów *Life is Strange* ogłoszono, że pojawi się *prequel* do tej gry: *Life is Strange: Before the Storm*. Chociaż został on zrealizowany przez osobne studio – Deck Nine – stał się kanoniczną częścią historii Maxine i Chloe. Historia dzieje się w czasie, gdy druga z nich, znana nam już Chloe Price, poznała Rachel; gdy kształtowała się ich bliska relacja.

Sama historia bazuje na znanych graczom miejscach i osobach, które poznali podczas grania w podstawową część gry, kierując postacią Chloe. Tak jak poprzednia protagonistka, Chloe będzie poruszać się po świecie gry, dokonywać decyzji i zmagać się z ich konsekwencjami. Znaczącą różnicą będzie oczywiście brak możliwości zmiany decyzji poprzez manipulację czasem. Zamiast tego dziewczyna będzie specjalizować się w sekwencjach dialogowych opartych na przekonywaniu i awanturowaniu się. Sekwencje te posiadają swoją własną mechanikę i przebieg, w którym także czas (a raczej jego mocne ograniczenie) ma bardzo dużą wagę.

Tutaj chcielibyśmy pominąć szczegóły dotyczące różnych wątków fabularnych i skupić się na elemencie, który dzięki swojej obecności ukazuje podstawową część gry w nowym świetle – na bliskiej relacji Chloe oraz Rachel Amber⁹⁴.

Wiadomo było, że dziewczęta były ze sobą blisko, i przyjmowało się to jako fakt, coś zastanego. Wraz z *prequelem* natomiast pojawiła się nie tylko możliwość poznania szczegółów tej znajomości, ale niejako kształtowania jej, nadania jej nowego znaczenia. Tak jak w przypadku kształtowania się re-

⁹⁴ Co ciekawe, przedstawiona w grze relacja może niektórym przypominać – zwłaszcza w kontekście wspomnianej często wymarzonej wspólnej ucieczki bohaterek – filmowe bohaterki Thelme i Louise z obrazu znanego reżysera Ridleya Scotta. Sprawia to, że historia ta wchodzi w pewien rezonans z koncepcją partnerstwa, czy to w zbrodni, czy w życiu.

lacji Max oraz Chloe, tak i w nowym kontekście istnieje możliwość nadania jej znamion romantycznych, które niezależnie od swojej fizycznej realizacji oparte są na zrozumieniu i bliskości w warunkach „burzy” – swoistego ciemnego fatum wiszącego na obydwu dziewczynami. Fatum tym jest nie tylko dość trudna sytuacja dziewczyn w momencie zaistniałych wydarzeń, ale także przyszłe, ustalone wydarzenia z podstawowej części *Life is Strange* – śmierć Rachel Amber. Zbliżając się emocjonalnie i uczuciowo do Rachel Amber, sami skazujemy Chloe Price na cierpienie. Dochodzi tutaj do ciekawego zjawiska: doświadczania tragedii niejako w odwrotnej kolejności. Im bardziej pozwalamy na rozwój historii, im większym wsparciem (jako Chloe Price) obdarzamy Rachel Amber, tym bardziej podsycaamy dramatyzm fatum. Można nawet stwierdzić, że poprzez okazywanie wsparcia, pocieszanie, pomoc i wszystko, co z nimi związane, dochodzi do stymulacji nieszczęścia, które niezależnie od wymienionych aktów i tak musi nastąpić. Mamy więc do czynienia z miłością tanatyczną – piękną, ale jednocześnie niosącą zgubę. Szczerą, ale nie tak nieskończoną, niżbyśmy tego pragnęli. Niezaprzeczalnie można stwierdzić, że obie części gry połączone zostają przez swoistą mieszkankę pragnień o szczerym oddaniu oraz nadchodzącej zgubie, które niezależnie od decyzji gracza muszą nastąpić.

Obie części *Life is Strange* stają się więc grą uwrażliwiającą na bliskość i lojalność, ale także na nieszczęścia; na tanatyzm, tragizm życia, wszelkie niepowodzenia, bo w dużej mierze stają się one kontekstem zażyłości bohaterów. W znaczącym stopniu gra koncentruje się tu na egzystencjalnym problemie wolności i odpowiedzialności za podejmowane decyzje. Szczególnie poprzez ukazanie, że istnieją sytuacje, w których żadne rozwiązanie, nawet takie, które dostępne jest za pośrednictwem nadprzyrodzonej mocy, nie jest pozbawione własnych, negatywnych konsekwencji⁹⁵.

Romantyczność ukazana jest tu nie tylko jako igrająca z nieszczęściem, ale także jako mająca swoją cenę. Bazuje ona na próbach zrozumienia i okiełznania fatum, które wisi nad bohaterami, a tym samym nierozzerwalnie łączy bliskość ze strachem przed stratą, klęską, zgubą, a nade wszystko

⁹⁵ L. de Miranda, *Life Is Strange and "Games Are Made". A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator With Copilot Sartre*, „Games and Culture” 2016, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412016678713> [dostęp: 20 marca 2018].

z pragnieniem zmierzenia się z nimi, niezależnie od tego, czy wygrana jest w ogóle możliwa.

2.11.2. *Bliskość, poczucie winy i ucieczka w grze* *Firewatch produkcji Campo Santo*

Campo Santo, twórcy *Firewatch*, są stosunkowo młodym studiem deweloperskim, założonym w 2013 roku. Omawiana tu produkcja była ich pierwszą grą, jej premiera odbyła się na początku 2016 roku.

Fabula przenosi gracza do roku 1989. W historii odbiorca wciela się w mężczyznę imieniem Henry, który z powodu poważnego problemu zdrowotnego, jakim jest nieuleczalna choroba żony, postanawia uciec od teraźniejszości. Starając się odzyskać spokój, podejmuje pracę strażnika przeciwpożarowego w lasach Wyoming. Na leśnym pustkowiu towarzyszy mu jedynie głos jego przełożonej imieniem Delilah – oboje komunikują się dzięki służbowym krótkofalówkom. Pewnego dnia przed Henrym postawione zostaną pierwsze wyzwania, które wymagać będą podjęcia akcji, eksploracji nieznannej głuszy oraz odpowiedzi na pytania związane nie tylko z pracą mężczyzny, ale także jego przeszłością.

Jako Henry gracz znajduje się w dwóch dość specyficznych relacjach: ze swoją cierpiącą na demencję żoną, która powoli traci kontakt z rzeczywistością, oraz ze swoją przełożoną. Małżeństwo Henry’ego oraz jego tragiczny rozwój spowodowały swoiste zagubienie głównego bohatera. Okoliczności można interpretować chociażby jako ucieczkę głównego bohatera lub jako wizję osamotnienia czy przytłoczenia zobowiązaniami, skutkującego próbą wycofania się. Idąc dalej zgodnie z tą interpretacją, można odszukać w historii świadome bądź nieświadome umieszczenie przez Henry’ego swojej osoby w *limbo* – także fizycznie, przez przeniesienie się do puszczy.

Właśnie w takich okolicznościach Henry zaczyna znajomość z Delilah. Relacja ta nie należy jednak do typowych, gdyż bohater gry nigdy nie spotyka kobiety osobiście. Podczas rozgrywki odbiorcy słyszą jedynie głos przełożonej – nie ulegnie to zmianie aż do samego końca gry. Wszystkie dialogi będą odbywały się przez krótkofalówkę, jednakże nie oznacza to, że relacja nie będzie ulegać transformacjom.

Podczas gry postacie będą mogły prowadzić ze sobą konwersacje – to gracz będzie decydował, o czym powie kobiecie, a jakie kwestie postanowi przemilczeć. Brak odpowiedzi jest w grze rozpoznawalny jako możliwy sposób zachowania. Możliwość ta została wprowadzona poprzez ustawienie czasu, w jakim można zareagować na słowa Delilah. Jeśli żadna odpowiedź nie zostanie udzielona, Delilah uzna, że Henry nie chce na dany temat rozmawiać.

W trakcie konwersacji postacie będą żartować, rozmawiać o pracy, codzienności, ale także swojej przeszłości. Wiedząc o swoich przeżyciach, mogą nawiązać bliskość opartą na werbalnych komunikatach. Geograficzne odosobnienie od innych (znaczących) ludzi sprawia, że mimo braku fizycznej bliskości relacja posiada aurę intymności. Co ciekawe, relacja bliskości postaci w dużej mierze bazuje właśnie na odosobnieniu i ucieczce. Zauważają to także gracze, nazywając ich relację wyjściem poza zwyczajny flirt ku poszukiwaniu otuchy, zwłaszcza w obliczu trudnej przeszłości⁹⁶.

Bliskość między tymi postaciami może być odbierana na różne sposoby. Wielu widzi w niej romantyczność⁹⁷, inni natomiast postrzegają ją jako symboliczne „droczenie się”, operowanie niespełnieniem i konwencją sprzeczności⁹⁸. Sama postać Delilah może wzmacniać takie poczucie, gdyż z jednej strony wiadomo, że jest postacią spotykającą się z ludźmi, z mężczyznami, z drugiej natomiast sugerowane jest jednocześnie, że ma problemy z przywiązaniem. W tym samym czasie jednak rozmawia z Henrym więcej niż z kimkolwiek innym, odnajdując swojego rodzaju komfort czy spokój, bazujący jednak nie na fizyczności, ale zrozumieniu w obliczu rozterek i rozmyślań.

Warto podkreślić, że Henry – jeśli gracz w ten sposób pokieruje bohaterem – może jej w tym towarzyszyć, choć sam potrzebuje zrozumienia i bliskości w czasie przeżywania swoistego poczucia winy i potrzeby ucieczki.

⁹⁶ Zob. <https://www.gamefaqs.com/boards/168646-Firewatch/73304378> [dostęp: 6 sierpnia 2017].

⁹⁷ Zob. <https://steamcommunity.com/app/383870/discussions/4/412446890551539554/> [dostęp: 6 sierpnia 2017].

⁹⁸ Zob. <https://steamcommunity.com/app/383870/discussions/4/412446890551539554/#c412446890551858935> [dostęp: 6 sierpnia 2017].

W *Firewatch*, tak jak w przypadku *Life is Strange*, gracz doświadcza pewnego poszukiwania bliskości i zrozumienia. Obie historie różnią jednak pewne okoliczności oraz konstrukcja głównego bohatera.

Po pierwsze, w przeciwieństwie do Max (protagonistki *Life is Strange*) Henry'ego ulokować można bliżej kategorii ucieczki i poszukiwania odpowiedzi w metaforycznym *limbo*, podczas gdy historia Max dotyczy raczej powrotu, odbudowy i dojrzewania w obliczu trudnych decyzji. Nie zmienia to jednak faktu, że okoliczności w obu historiach można zaliczyć do trudnych już na samym polu teoretycznym. Krążą wokół przeżywania emocji, słabości, smutku, obaw, potrzeby bliskości. Henry jest postacią istotną kulturowo także z powodu igrania ze stereotypem mężczyzny stroniącego od przeżywania. Z jednej strony przeżywa trudne chwile, z drugiej jednak robi to w odosobnieniu. Z jednej strony jest silny, z drugiej jednak nie można powiedzieć, by był niewzruszony; chowa się przed problemem, w tym samym czasie rozmawia jednak o uczuciach z osobą, której nigdy nie widział na oczy. Dodatkowo co prawda rozwiązuje swoje problemy, jednakże przychodzi mu to z dużą trudnością.

2.11.3. *Erotyka w obliczu zguby i koszmarów* w *Tension* produkcji Ice-Pick Lodge

Kolejną grą odbiegającą od poprzednich produkcji zarówno tematyką, jak i atmosferą czy stylistyką wykonania jest *Tension*, obfitująca w oniryzm, erotykę oraz grozę.

Gra została wykonana przez Ice-Pick Lodge, rosyjskiego dewelopera gier, który rozpoczął działalność w 2002 roku. Gry tego producenta wyróżnia unikatowy nastrój oraz charakterystyczna grafika, już w swojej kompozycji nawiązująca do grozy. Ich pierwsza gra, *Pathologic* z 2005 roku, wydana była także w Polsce. Jest to mocno ufabularyzowany *survival horror* – gatunek będący cyfrowym odpowiednikiem literatury grozy, horroru literackiego, w którym głównym celem jest przeżycie trudnych wydarzeń obfitujących w momenty trwogi i strachu. Zadaniem gracza jest odnalezienie powodu dziwnych zgonów wielu mieszkańców odizolowanego od reszty cywilizacji miasteczka. Po wybraniu jednej z trzech możliwych postaci (początkowo dwóch, gdyż

trzecia może być odblokowana dopiero podczas pierwszej rozgrywki), gracz staje w obliczu wyzwania, jakim jest osobliwa choroba zabierająca kolejne ofiary do grobu, „zachowująca się”, jakby była myślącą istotą.

Dzięki tej grze studio stało się bardziej rozpoznawalne. O ile jednak pierwsza gra nie obfitowała w erotykę, o tyle druga produkcja – *Tension* – zbudowana jest wokół niej z jednoczesnym zachowaniem atmosfery grozy znanej z *Pathologic*.

Historia przenosi graczy do miejsca zwanego Niebytem⁹⁹ – onirycznej krainy, w której koszmara zdaje się dzielić władzę z tajemniczymi esencjami, w grze nazywanymi Barwami. Każdej z nich przypisywane są określone cechy, na przykład złoto związane jest z zaufaniem, kolor szmaragdowy z obroną, fiolet z inspiracją etc.

Innymi istotami, które także wraz z Barwami i protagonistą stanowią ważną część tego miejsca, są Siostry oraz Bracia. Siostry są kobietami zamieszkującymi określone „komnaty” Niebytu. W większości nie opuszczają swoich schronień (choć istnieją także „wędrujące Siostry”). Jak mówi jedna z Sióstr, którą spotykamy w jej komnacie – Szklarni:

Każda siostra ma pięć Serc, ale tylko jedno z nich jest żywe. W miarę przelewania w nie Barw Serca Sióstr zaczynają się kolejno objawiać. Ich Serca różnią się od twojego – i to znacznie. Są to kolejne kroki do zdobycia ich uczuć... Może nawet miłości... Pięć Serc – pięć kroków.

Już tutaj pojawia się pewna sugestia dotycząca możliwości stojącej przed graczem. Jest nią napelnianie Serc Sióstr, dające im siłę oraz przekonujące je, by pozwoliły graczowi przejść przez ich komnaty dalej, do kolejnych fragmentów Niebytu. Jednak poza Siostrami istnieją także Bracia, zwani także Kapłanami. Jak mówi kolejna z Sióstr, którą gracz spotyka w kolejnej komnacie:

Kapłani to kreatury bez serca, których jedynym celem istnienia jest pożeranie Barw. Takie jest ich... powołanie. Nie mają Serc. Mają tylko pyski pełne ostrych zębów, żarłoczne gardła i wielkie brzuszyska. Żaden z nich nie jest w zdołny przeistoczyć się w Stwórcę. To zwykłe drapieżniki.

⁹⁹ Na początku gry pojawiają się także określenia „Pustka” oraz „Trwoga”, jednakże najczęściej używa się określenia „Niebyt”.

Sam protagonista także nazywany jest Bratem, ale jednocześnie jest innych od tych, o których opowiadają Siostry. Także i one same niekiedy to podkreślają. Dalsza część gry pozwala graczowi odkryć wszystkie mroczne prawdy i komnaty Niebytu, umożliwić otwarcie we wnętrzu kierowanej postaci wielu różnych Serc (co oznacza zdobywanie także nowych umiejętności), poznanie Sióstr oraz innych Braci. Gracz ostatecznie może sam użyć Serca zwanego Rewolucją i wznieść się ponad Niebyt lub otworzyć Serce wybranej Siostry i pozwolić, by to ona wzniosła się ponad mroczną krainę, a jej ukochane Barwy wypełniły świat powyżej. Opowiada o tym już Siostra ze Szklarni, pierwsza, którą spotykamy:

Jeśli odkryjesz piąte Serce któreś Siostry, uwolnisz ją i umożliwisz jej ucieczkę na powierzchnię, zaś ty zostaniesz tu sam, w ginącym Niebycie, w pustce i męczarniach... Tak więc pamiętaj, aby do tego nie dopuścić! Za żadne skarby!

Jako że otwieranie Serc Sióstr wiąże się z budzeniem w nich emocji oraz ze zmysłowymi manifestacjami, można ten element rozgrywki nazywać swoistym romansowaniem. Każde otwarte Serce zdaje się oznaczać większą lojalność i oddanie. Co ciekawe, im więcej Serc Sióstr zostanie otwartych, tym bardziej osobista staje się relacja między daną Siostrą a postacią gracza. Zostaje to zobrazowane przez zmniejszanie się ilości tajemnej energii, która spowija ciała kobiet wraz z otwieraniem kolejnych Serc.

Warto powiedzieć, że każda z Sióstr obecnych w grze ma swoje ukochane barwy, które jednocześnie zdają się uosobieniem ich cech charakteru. Napotkane w grze postaci to:

Bezimienna Siostra (zwaną także Szklarnianą) – jest skora do poświęcenia, jednak obawia się samotności oraz tego, że może zostać skrzywdzona; jej Barwy to złoto i szmaragd;

Uta – spokojna, niekiedy o ambiwalentnym podejściu do głównej postaci; zdaje się zarówno poetycka, jak i odrobinę pruderyjna; jej Barwy to srebro oraz szmaragd;

Una – zdecydowana Siostra ze swoście industrialnej komnaty; otoczona ogniem, a przez swoje usposobienie mogąca kojarzyć się z fanatyzmem; jej Barwy to lazur i szkarłat;

Eli – zdecydowana bojownicza, silna i buntownicza; jej Barwy to szkarłat i srebro;

Echo – jedna z wędrujących Sióstr; pomocna, ale także bardzo tajemnicza; jej Barwy to fiolet i srebro;

Yani – skrywająca się w swoim pokoju, młodo wyglądająca; mimo że zdaje się ukrywać przed innymi, wykazuje bardzo dużą kreatywność; jej Barwy to lazur i fiolet;

Ava – zdecydowana i uwodzicielska, flirtująca; nazywa gracza Złotookim; jej Barwy to bursztyn i fiolet;

Ire – najstarsza z Sióstr; cechują ją zaufanie, ale i zmanierowanie; jej Barwy to złoto i bursztyn;

Ima – zamknięta w kompleksie przypominającym wahadłową maszynę tortur; chce być wsparciem, choć sama jest w nędznej sytuacji; daleka od prób manipulacji; jej Barwy to lazur i szmaragd;

Aya – druga wędrująca Siostra; agresywniejsza od innych, jednak oddana swojej pani – Echo; jej Barwy to szkarłat i bursztyn;

Ole – oddana, niekiedy nazywana przeznaczoną głównemu bohaterowi gry; jej Barwy to fiolet i złoto.

Jak widać, postacie Sióstr są bardzo zróżnicowane. Mają swoje unikatowe charaktery, a ich komnaty – unikatową aurę. Poznając wszystkie Siostry, główny bohater może się komunikować jedynie Barwami, gdyż sam jest niemy, co czyni relacje jeszcze bardziej nietypowymi.

Interpretując grę, trudno nie zauważyć zderzających się w niej koncepcji patriarchy i pewnego wymiaru feminizmu – zauważają to także niektórzy odbiorcy¹⁰⁰. Z jednej strony gra przedstawia kobiety spętane, niejako więzione przez potworne bestie w postaci Braci. Większość ich Serc jest z początku zamknięta, a w miarę ich otwierania gracz może rozwścieczyć tego Brata, który „włada” wybraną Siostrą. Także patriarchyat ten wsparty jest agresją

¹⁰⁰ Zob. <http://caspiancomic.com/gametheory/?p=18> [dostęp: 6 sierpnia 2017].

oraz monstrualnością. Czy w takiej konstrukcji można jednak dopatrzeć się feminizmu?

Na swój sposób tak, bo w grze to Siostry decydują o tym, czy protagonista może iść dalej, do dalszych części Niebytu. Brat uczestniczy w rytuałach, ale obecność „Dam Niebytu” współgra z decyzjami gracza. To one mogą otworzyć wrota swoich komnat, udostępniając tym samym nowe ścieżki. Kobiety w grze są bardzo różnorodne i nie wszystkie posiadają stereotypowe cechy. Za przykład mogą posłużyć buntownicza Eli czy agresywna Aya. Są zarówno piękne i zmysłowe, jak i silne, zdecydowane i na swój sposób nieokielznane. Mimo swojej pozycji w świecie Niebytu część z nich wciąż ma wolę walki i pragnienie swobody. Co ciekawe, tylko protagoniście i Siostróm może się udać wzniesienie ponad Niebyt. Pozostali Bracia, industrialne potwory, monstra, nie mają tej możliwości. Zbudowane zostają więc dwie wyraźne opozycje, sugerowane już przez nazwy swoich „frakcji” (Bracia, Siostry).

Co więcej, gra operuje uniwersum koszmaru, a więc wizja patriarchalnej władzy nie jest ukazana w kontekście marzenia, ale raczej w świetle grozy oraz strachu. Wszystko przypomina oniryczne wizje mar nocnych, podobnych do tych z malarstwa Beksinśkiego¹⁰¹. W tym koszmarze akt dawania spotyka się z dezaprobatą ze strony Braci.

To właśnie w takim uniwersum dochodzi do poznawania oddania, miłości i bliskości. To one są w stanie wprowadzić w świat Niebytu entropię i zmienić go; to one potrafią rozzłościć Braci, a Siostróm dać nadzieję. Gracz, obdarowując kolorami, tworzy swoistą intymność, także fizyczną, bo postacie nie tylko otwierają swoje kolejne uczucia, ale także ukazują więcej i więcej swego ciała. *Tension* to miłość ambiwalentna – piękna i przerażająca, pełna strachu i nadziei; nierzeczywista, a jednak budząca trwogę w opresyjnych Braciach. Co więcej, może ona doprowadzić do przekształceń – pozwolić na przełamanie granicy i doprowadzić do wzniesienia się protagonisty ponad koszmar Niebytu; albo do wzniesienia jednej z opresjonowanych i pozwolenia, by jej esencja wypełniła świat. Taka forma nadaje sens miłości pojawiającej się w pustce, pozwala na stworzenie wizji miłości i bliskości, która nie tylko zaburzy porządek koszmaru, ale także zarysuje przyszłość tego wszystkiego, co poza nim.

¹⁰¹ P. Prósiniowski, P. Krzywdziński, *Oniryczne inkarnacje...*, dz. cyt., s. 76–77.

2.11.4. *Kampowy erotyzm w serii Leisure Suit Larry produkcji Sierra Entertainment*

Zupełnie inaczej erotyzm przedstawiony jest w serii *Leisure Suit Larry* stworzonej przez Sierra Entertainment, z wyraźnym podkreśleniem pomysłodawcy i „ojca” sławnego Larrego – Ala Lowe’ego.

Obecna Sierra to marka powstała z poprzednich swoich inkarnacji: Sierra Entertainment, Sierra On-Line, On-Line Systems. Przeszła wiele przemian korporacyjnych i strukturalnych. Firma jeszcze za czasów swoich poprzednich wcieleń, w latach 80., powołała do życia bardzo popularną przygodową grę erotyczną *Leisure Suit Larry: W krainie próżności*¹⁰², która otworzyła jedną z bardziej znanych serii gier tego gatunku. Al Lowe stworzył tę koncepcję, inspirując się jeszcze starszą tekstową grą przygodową zatytułowaną *Softporn Adventure*. Większość gier z serii *Leisure Suit Larry* posiada formę dwuwymiarową (gracz obserwuje wydarzenia „z boku”). Wydane zostały także gry wykonane trójwymiarowo przez High Voltage Software i Team 17, jednak nie odniosły tak dużego sukcesu jak inne części gry.

Cała seria *Leisure Suit Larry* opowiada o przygodach mężczyzny – Larry’ego Laffera – nieporadnego, około czterdziestoletniego amanta. Swoją podróż rozpoczyna on w *Lost Wages*¹⁰³. Podczas wędrówek po różnych miejscach będzie starał się znaleźć miłość i bliskość cielesną. Postać stworzona została na podstawie rzeczywistej postaci, postanowiono jednak nie podawać do publicznej wiadomości pełnego imienia mężczyzny. Znany był z tego, że przechwalał się swoimi „osiągnięciami miłosnymi”¹⁰⁴ z podróży służbowych. Gra więc stała się swojego rodzaju satyrą na tego typu zachowania, w której wykorzystano swoistą hiperbolę kulturową.

Gracz więc zyskuje możliwość prowadzenia „satyrycznego flirtu miłosnego” poprzez postać Larry’ego. Całość, obfitująca niekiedy w absurd, ce-

¹⁰² Później została dostosowana do nowszego systemu, a w 2013 roku otrzymała wersję dostosowaną do ówczesnych standardów. Wersja z 2013 roku ma tytuł *Leisure Suit Larry: Reloaded*; wyprodukowana jest przez Replay Games.

¹⁰³ Nazwa sugeruje usytuowanie historii w parodystycznej wersji Las Vegas.

¹⁰⁴ Zob. https://www.reddit.com/r/IamA/comments/s8u88/i_am_al_lowe_creator_of_leisure_suit_larry_ama/c4c0wh3/ [dostęp: 8 sierpnia 2017].

lowe wyolbrzymianie i przerysowanie zdaje się więc wpisywać w kamp. Jak pisze Sławomir Magała o kampie:

Przesada, prowokacja, nienaturalne odruchy [...] można się domyślać, że chodzi o pewną zgodę na brzydotę oraz kicz jako pełnoprawne składniki niekiczowatego i niebrzydkiego dzieła sztuki, a przynajmniej jako elementy, z których można zbudować wartościowe przeżycie estetyczne [...] im bardziej odbiega od milcząco przyjmowanych kanonów piękna lub od milcząco zakładanych granic wykraczania poza te kanony, tym większe szanse, że wywrze pożądany szokujący wpływ na odbiorców¹⁰⁵.

Także w tym wypadku gracze faktycznie doświadczają miłosnego kampu, bazującego na wyolbrzymieniu (zarówno wizualnym, jak i fabularnym), chociażby w postaci kiczowatej erotyzacji napotykanym kobiet, absurdalności niektórych wydarzeń, celowego przerysowania głównego bohatera – Larrego – co czyni go jeszcze bardziej fajtlapowatym i komicznym.

Poprzez przedstawienie jego romansów z napotykanymi kobietami dochodzi do ukazania tego typu „podrywu” jako śmiesznego, a jednocześnie oddanego w sposób igrający z podnieceniem oraz codziennością. Oczywiście – ze względu na ich kampową naturę – *Leisure Suit Larry* i zawartość romantyczną wewnątrz gry wciąż można uznawać za dość kontrowersyjne.

2.11.5. Stereotypizacja i odrealnienie w serii

Mój wymarzony chłopak *produkcji dtp young entertainment*

Studio dtp young entertainment odpowiada za tworzenie gier skierowanych głównie do młodszych odbiorców. Już patrząc na wydane przez nich gry, widzimy pewną stereotypizację. Można podejrzewać, że swoje produkty studio pragnęło skierować do młodych dziewcząt, kierując się stereotypami na temat docelowej grupy odbiorców. Stąd w dorobku studia można znaleźć takie gry jak: *Hotel dla zwierzątek* (2006), *Szkołka dla zwierząt* (2007), *Konie*

¹⁰⁵ S. Magała, *Camp, czyli kamp, czyli co?*, „Dyskurs” 2014, 17, http://www.asp.wroc.pl/?module=StaticContent&controller=Main&id=55&read=1332&__seoName=Dyskurs+Online-Dyskurs+17 [dostęp: 8 sierpnia 2017].

i kucyki: Jeźdźkę konno! (2009) czy *Salon Piękności dla Zwierząt* (2013). Oczywiście nie są to wszystkie ich gry, ale wiele z nich dotyczy jazdy konnej, opieki nad zwierzętami. Niemalże na każdej okładce obecne są zwierzęta oraz uśmiechnięte dziewczęta – ich opiekunki.

Widać tutaj przypisanie produkcjom pewnej ideologii dzieciństwa, ale także oczekiwań względem dziewcząt i obfitujących w stereotypy „kultury dziewczęctwa”, która zdaje się nakładać na postacie kobiet (niezależnie od wieku) pewne zasady dotyczące tego, kim powinny być oraz jakie umiejętności przejawiać. Tak jak w przypadku wielu pozycji w literaturze skierowanej do najmłodszych¹⁰⁶, przez gry te, jak się wydaje, ma dojść do normatywnie określonej socjalizacji, która przygotowuje dzieci do wpisania się w określone role i pozycje społeczne. Podobnie jest w przypadku produkcji dtp young entertainment dotyczących tematyki miłości i emocjonalności.

Studio wydało dwie gry, które dotyczą *stricte* tych właśnie kwestii. Są to: *Mój wymarzony chłopak* (2006) oraz *Mój wymarzony chłopak: Kocha, nie kocha...* (2008). Rozgrywka polega na takim kierowaniu młodą dziewczyną, by ta mogła wejść w trwały związek z określonym młodym mężczyzną. Rozpoczynając rozgrywkę, gracz automatycznie przechodzi do funkcji budowania postaci, gdzie można określić cechy protagonistki, takie jak imię, znak zodiaku, „najlepsza kumpela”, „ulubiony przedmiot”, ubranie etc. Obie gry opierają się na miniwyzwaniach, podczas których dziewczyna będzie musiała wykonywać pewne zadania, niekiedy trudno nawet fabularnie powiązane z faktycznym poznawaniem swojego wybranka. Gra jest także urozmaicona innymi aktywnościami (na przykład za pomocą przedmiotów ze świata gry). Przykładem może być rozwiązywanie „testu psychologicznego” z gazety leżącej w pokoju głównej bohaterki – test nosi tytuł: *Chłopcy – czy naprawdę wiesz, co ich kręci?*. W trakcie dialogów z „wymarzonym chłopakiem” bohaterka może wybrać kierunek prowadzonej rozmowy. Jeśli chodzi o różnice: pierwsza gra z tej serii dzieje się w okolicy domu i szkoły bohaterki, druga natomiast – podczas wakacji, w ośrodku wypoczynkowym. Poza tym obie gry są bardzo podobne. Zmiany pozafabularne dotyczą głównie interface’u gry, jakości niektórych modeli graficznych itp.

¹⁰⁶ M. Cackowska, *Ideologie dzieciństwa a/i tabu w książkach obrazkowych dla dzieci*, „Opuscula Sociologica” 2013, 3, s. 23–25.

Obie jednak cechuje wysoka stereotypowość i nakierowanie na wychowanie do normatywności.

W przypadku obu postaci – dziewczyny i „wymarzonego chłopaka” – dochodzi do spłylenia nawiązywania więzi oraz do swoistego uprzedmiotowienia. Przykładem może być możliwość stworzenia idealnej postaci i dążenie do „wygrania” względów tejże kreacji. Jest to ciekawe, bo częściej mówi się o uprzedmiotawianiu kobiet w grach wideo, w tym przypadku zaś dochodzi do wypaczenia przedstawicieli obu płci. Postać chłopaka staje się swoistą nagrodą za sprawne wykonywanie pracy i przeprowadzanie odpowiednich form przypodobania się.

W serii nie można dostrzec niczego innego poza podtrzymywaniem akceptowanej, dyskryminacyjnej i uprzedmiotawiającej treści – czyli poza podtrzymywaniem stereotypów. W przedstawionej formie miłość i budowanie relacji opiera się na monotonnym wykonywaniu żmudnych czynności, takich jak czyszczenie samochodów czy wyprowadzanie psów, co umożliwia zakup nowych obiektów. Według założeń twórców ma to przybliżyć protagonistkę do stworzenia bliskiej relacji z wymarzonym chłopakiem. W ten sposób bohaterka brnie przez konsumpcjonistyczne i uprzedmiotawiające wyzwania, podtrzymując swój status opresjonowanej.

2.11.6. *Jedyna słuszna droga. Catherine produkcji Atlus a wzorzec heteroseksualnej miłości*

Catherine (2011) to gra przygodowa z elementami platformowymi, stworzona przez japońskie studio Atlus. Gra dostępna jest na konsole Xbox 360 oraz PlayStation 3. Spotkała się z ciepłym przyjęciem ze strony zarówno graczy, jak i krytyków¹⁰⁷.

Fabula gry koncentruje się wokół poczynąń młodego mężczyzny imieniem Vincent. Prowadzi on raczej zwyczajne, niespecjalnie interesujące życie kawalera pozostającego od kilku lat w stałym związku. Wykonuje nisko płatną, nieciekawą pracę, jest z zasady pozbawiony zdefiniowanych ambicji czy większych celów życiowych. Mimo że jego relacja z ukochaną kobietą Katherine trwa już od kilku lat, nie jest on zainteresowany związkiem mał-

¹⁰⁷ Zob. <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/catherine> [dostęp: 9 sierpnia 2017].

żeńskim. Jego postawę można określić jako stałe dystansowanie się wobec wyzwań i problemów dorosłości, dążenie do zachowania stanu przejściowego, w którym trwa, jak najdłużej się da. Życie Vincenta zmienia się, gdy w okolicznym barze spotyka młodą dziewczynę – tytułową Catherine – która wydaje się spełnieniem wszystkich jego marzeń. Spędza też z nią noc. To, co początkowo miało być jednorazowym, spontanicznym aktem, staje się początkiem właściwej rozgrywki. Vincent zaczyna mieć koszmary nękające go co noc, w których jest zmuszony wspinać się wciąż wzwyż rozpadającej się na jego oczach wieży.

Główna mechanika rozgrywki ma odbicie w snach Vincenta – kierując nim, pomagamy mu wspinać się coraz wyżej na kolejne poziomy wieży i w ten sposób uciec przed niechybną zgubą. Jak okazuje się w trakcie rozgrywki, Vincent nie jest też jedynym mężczyzną, który przeżywa wciąż ten sam, powracający sen. Co więcej, wszystko wydaje się wskazywać, że śmierć we śnie, w postaci upadku z wieży, skutkuje też utratą życia w realnym świecie.

Wraz z rozwojem fabuły okazuje się, że Catherine, wyśniona wybranka głównego bohatera, jest demonem, zaś spotkanie z nią od samego początku miało za zadanie wciągnąć Vincenta w okrutną grę odbywającą się w jego snach. Wszystko to ma być rodzajem testu czy próby, w której mężczyźni uciekający od małżeństwa, rodziny i odpowiedzialności są po kolei eliminowani, tak by związane z nimi kobiety były wolne i mogły odnaleźć dla siebie bardziej „produktywnych” i odpowiedzialnych partnerów.

Sama rozgrywka jest silnie metaforyczna. Ciągła wspinaczka nakierowana na konkretny punkt odzwierciedlać ma drogę bohatera ku dorosłości – definiowanej tutaj poprzez małżeństwo, rodzinę oraz karierę zawodową. Ujmując szerzej, jest rodzajem korekcyjnego ćwiczenia, w którym poprzez opanowanie mechaniki rozgrywki gracz pokonuje kolejne poziomy, przybliżając się do ostatecznego celu, jakim ma być stanie się pełnowartościowym członkiem społeczeństwa, gotowym do dokonywania koniecznych poświęceń i konformistycznego życia wedle społecznych oczekiwań, czego wyrazem jest zbudowanie tradycyjnej, heteroseksualnej rodziny¹⁰⁸.

¹⁰⁸ J. Youngblood, *Climbing the Heterosexual Maze. Catherine and Queering Spatiality in Gaming*, [w:] *Rated M for Mature...*, dz. cyt., s. 245–246.

Sama struktura gry wydaje się oddawać tę idee – przez większą część rozgrywki gracz nie ma przedstawionego żadnego „wyboru”, który mógłby podjąć i który wpłynąłby na zdarzenia i wyzwania, z jakimi się mierzy. Liniowa, jednotorowa narracja połączona z mechaniką rozgrywki, w której jedyną drogą jest ciągła wspinaczka w górę lub śmierć, może sprzyjać silnemu wrażeniu ograniczenia czy wręcz ubezwłasnowolnienia. I tak jak cała intryga opiera się na uświadomieniu czy raczej reedukacji głównego bohatera, przekonaniu go do jedynej, słusznej drogi życiowej, tak sama gra zmusza odbiorcę do przyjęcia tej optyki. Dopiero finał rozgrywki oddaje ponowne w nasze ręce możliwość podejmowania decyzji, wybór własnego losu – określenie, czy po wszystkim, co przeszliśmy, zdecydujemy się ostatecznie zaakceptować moralne nakazy społeczeństwa, czy też je odrzucić.

Romans wydaje się więc sercem konwencji tejże gry. Realizacja bliskości zarazem staje się wymogiem wewnątrz gry, zostawiającym graczom dopełnienie, zwięźcenie historii o mieszaniu się koszmarów oraz bliskości. Jednakże imperatyw bliskości ostatecznie uzależniony zostaje od jednostkowych decyzji i pozostawia możliwość porzucenia oczekiwań społecznych w celu przeżywania innej normy niż społecznie oczekiwana. Co oczywiście nie oznacza, że taka realizacja nazwana będzie dobrą czy właściwą.

2.11.7. *Powszechna dostępność seksualna w House Party produkcji Eek! Games*

House Party (2017), wydane przez studio Eek! Games, to trójwymiarowa gra przygodowa o interesujących założeniach, a przy tym budząca znaczne kontrowersje w gronie odbiorców oraz w prasie i serwisach branżowych.

Cały obszar gry to pojedynczy dom wraz z przylegającym doń ogrodem. Gracz wciela się w rolę uczestnika tytułowej imprezy. Samą rozgrywkę rozpoczynamy na progu domostwa, gdy przyjęcie trwa już w najlepsze. Nie mamy właściwie możliwości dostosowania naszego awatara – jest to z góry narzucona postać płci męskiej. Nigdy też nie widzimy postaci, którą kierujemy. Rozgrywka prowadzona jest wyłącznie z perspektywy pierwszej osoby.

W największym skrócie: rozgrywka polega na wchodzeniu w interakcje z innymi obecnymi na przyjęciu osobami – kierowaniu dialogami, wyko-

nywaniu pomniejszych zadań oraz rozwiązywaniu zagadek wymagających użycia określonych, możliwych do znalezienia przedmiotów lub przekonaniu kogoś do wykonania określonej czynności. Dość powiedzieć, że gra ma charakter silnie erotyczny. Większość zadań, które możemy wykonać, łączy się z pozbawianiem obecnych na przyjęciu kobiet ich ubrań lub po prostu skłonieniem ich do seksu – w różnych formach. Cel ten może być osiągnięty na różne sposoby: przez prosty „podryw”, podstęp, szantaż czy też środki odurzające.

Co ciekawe, *House Party* oferuje graczom nieliniowy rozwój fabuły. Podjęcie określonych decyzji może skutecznie udostępnić nowe możliwości lub zablokować dostęp do innych czynności. Przykładowo, na przyjęciu obecne są dwie siostry, które – delikatnie rzecz biorąc – nie darzą się wzajemną sympatią. Stanięcie po stronie jednej z nich skutecznie zablokuje możliwość rozwoju dalszej relacji z drugą. Gra posługuje się w tym przypadku interesującą koncepcją, która stara się stworzyć swoistą symulację dynamiki zachowań w niewielkiej grupie osób. Nie mamy tu do czynienia z dużym otwartym światem, który można swobodnie eksplorować, jednak w zależności od naszych decyzji i działań doświadczenie płynące z rozgrywki będzie dynamicznie się zmieniać, dzięki czemu przez grę można przechodzić wielokrotnie i za każdym razem osiągać odmienne rezultaty.

Gra wzbudziła znaczne kontrowersje. Głównym zarzutem pojawiającym się w mediach było krzywdzące i uprzedmiotawiające przedstawienie postaci kobiecych. Przede wszystkim wyraźnym celem gracza jest doprowadzenie ich, jeśli nie do seksu, to przynajmniej do wykonywania innych czynności o wyraźnie erotycznym charakterze: rozbierania się, pozowania do zdjęć lub tańczenia nago. Sytuacji nie poprawiają zresztą dialogi – nie zawsze do końca logiczne czy spójne, często mogące wskazywać na niezbyt wielką inteligencję postaci. Dodatkowym problemem jest przedstawienie właściwie wszystkich kobiet obecnych na przyjęciu jako „seksualnie dostępnych”, o ile tylko gracz będzie w stanie rozszyfrować właściwą ścieżkę dialogów i zadań¹⁰⁹. Związane z tym zarzuty, podobnie jak bezpośrednie operowanie nagością i scenami seksu, doprowadziły nawet do czasowego usunięcia gry

¹⁰⁹ Zob. <https://www.rockpapershotgun.com/2017/07/14/so-you-could-consider-maybe-not-playing-house-party/> [dostęp: 12 sierpnia 2017].

z jej głównej platformy dystrybucyjnej Steam¹¹⁰. Obecnie wersja dostępna na platformie jest częściowo ocenzone, chociaż opublikowana została także osobna „latka”, która wspomnianą cenzurę usuwa.

By pozostać uczciwym wobec samej produkcji, należałoby dodać, że dość kiczowata stylistyka, często absurdałne w swoim charakterze zadania i dialogi są wynikiem celowo wybranej stylistyki. Sami twórcy przyznają, że poczucie humoru, pomysły na postacie oraz zadania tworzyli, wzorując się na wcześniejszych grach przygodowych jeszcze z lat 80., inspiracją były dla nich także gry z serii *Leisure Suit Larry*, która również nacechowana była kampaową stylistyką¹¹¹.

Samy twórcy zwracali zresztą uwagę na fakt, że narosło wokół ich produkcji kontrowersje nacechowane są pewną hipokryzją. W branży gier komputerowych dość powszechne jest operowanie graficznymi przedstawieniami przemocy czy okrucieństwa, z jakiegoś powodu jednak przedstawianie seksu spotyka się z większym społecznym oporem i oburzeniem¹¹². Trzeba przyznać, że wprawdzie *House Party* ukazuje przerysowaną i uproszczoną wizję świata, nacechowaną pewną dozą wulgarności, ale z pewnością staje się ważnym elementem w dyskusji o tym, na co deweloperom gier wideo daje się społeczne przyzwolenie (bądź przeciwnie) oraz co gry powinny pokazywać, a czego nie. Obie te kwestie często porusza się właśnie w kontekście (nie) cenzuralności gier oraz kształtowania się pewnych oczekiwań w poszczególnych grupach odbiorców i niekompatybilności w poglądach pomiędzy tymi grupami. Realizacja seksualna staje się więc – zarówno w grze, jak i poza nią – kwestią sporną, drażliwą, skłaniającą do nie zawsze spokojnych rozmów.

Ciekawie nawiązuje to do samej kultury rozmowy o seksualności, płciowości, oczekiwaniach względem przedstawicieli poszczególnych płci – kultury przepełnionej impulsywnością i ścieraniem się podglądów na temat tego, o czym powinno się mówić i w jaki sposób; co pokazywać, a czego nie; jaki obraz płci prezentować, a jaki nie.

¹¹⁰ Zob. <http://games.eckllc.com/house-party-and-steam/> [dostęp: 12 sierpnia 2017].

¹¹¹ Zob. http://store.steampowered.com/app/611790/House_Party/ [dostęp: 12 sierpnia 2017].

¹¹² Zob. <http://www.news.com.au/technology/home-entertainment/gaming/house-party-banned-after-letting-players-get-women-drunk-and-have-sex-with-them/news-story/4f898a42c1db18e7d8b91d3e9fcca23f> [dostęp: 12 sierpnia 2017].

2.11.8. Podsumowanie

Prezentowane w tym rozdziale gry przygodowe ukazują unikalne w grach wideo podejście do problematyki romantycznej. Sam gatunek z racji swojego rodowodu i tradycji wydaje się predestynowany do silnego akcentowania warstwy fabularnej i narracyjnej przedstawianych historii. Dzieje się to przy jednoczesnym zmniejszeniu roli mechaniki rozgrywki oraz – często – ograniczeniu swobody gracza. Jeśli dostępne są dlań jakieś decyzje, zwykle pojawiają się one sporadycznie w kluczowych punktach rozgrywki, szczególnie istotnych z punktu widzenia linii fabularnej.

Siłą rzeczy pozwala to na przedstawienie historii w sposób bliższy klasycznym mediom, takim jak literatura czy film. Poprzez ograniczenie interaktywności historii możliwe jest osiągnięcie pełniejszego wyrazu narracji. Autorzy mają więc możliwość przedstawić graczowi taką historię, o jakiej początkowo myśleli. Nie są w tym przypadku zdani na odbiorcę, na nadzieję, że podczas eksploracji czy wykonywania pomniejszych zadań dostrzeże on wysiłek włożony w ukazanie przygotowanej wcześniej historii. Poprzez narzucenie pewnej dozy kontroli możliwe jest narzucenie odbiorcy określonego doświadczenia płynącego z rozgrywki; poniekąd pokierowanie i skoncentrowanie jego uwagi na tych aspektach, na które deweloper chciałby, by była ona zwrócona.

Life is Strange jest nowoczesnym przykładem takiego podejścia. Sama gra składa się z szeregu decyzji, które podejmuje gracz, wybiera on jednak zawsze spośród ograniczonego repertuaru. Podobnie rzecz ma się z eksploracją i stopniowym poznawaniem świata. Gra oddaje w ręce odbiorcy sterowanie główną bohaterką, zamkniętą jednak w ramach następujących po sobie lokacji. By przejść dalej, konieczne jest więc zapoznanie się z danym wycinkiem fabuły, dokonanie zaprojektowanego wyboru. Gra dąży do przedstawienia istotnych z punktu widzenia bohaterki dylematów – i wybiera ku temu takie środki, które zapewnią graczowi możliwość poznania ich w pełnym ich kształcie. Służy to w istotny sposób budowaniu dramatyzmu i napięcia wraz z rozwojem rozgrywki.

Taki schemat projektowania gier sprzyja podejmowaniu trudnych, często dramatycznych tematów. W przypadku *Life is Strange* mamy więc do

czynienia z istotnym pytaniem dotyczącym poświęcenia. Jak wiele będziemy w stanie oddać za tych i za to, co kochamy? Wydaje się, że gra celowo oddaje w ręce gracza potężną, nadprzyrodzoną moc – władzę nad czasem. Tylko po to, by w finałowym momencie ukazać, że nawet ona nie pozwoli ostatecznie uniknąć niezbędnych do poniesienia ofiar. Ta z pozoru przyjazna pozycja, o barwnej grafice i pozornie lekkim tonie, wraz z rozwojem fabuły przeradza się w gorzką opowieść o stracie. Niezależnie od tego, jak wielkie są nasze możliwości, jak usilne starania będziemy podejmować, koniec końców i tak konsekwencje naszych czynów mogą budzić smutek i żal. W tym kontekście gra staje się swoistym zarządzaniem tragedią bohatera. Nie możemy uniknąć zła i poczucia straty. Możemy jedynie zarządzać nimi, przekształcać je w inne formy, przenosić z jednego obszaru życia na inny. Musimy jednak nauczyć się żyć z nimi w tej czy innej postaci.

Podobnym tropem podąża również *Firewatch*. Gra rozpoczyna się podjęciem próby ucieczki od problemów codziennego życia. Główny bohater rozpoczyna pracę strażnika leśnego, oczekując, że poprzez izolację uwolni się od dręczących go kłopotów, a także ciężącego na nim poczucia winy po pozostawieniu poważnie chorej małżonki. Z początku wita nas więc odpowiednia oprawa stylistyczna. Świat przedstawiony w jasnych, nasyconych barwach zaprasza do eksploracji, nic nie zapowiada problemów – sielankowo odmalowana przestrzeń, w której brak ludzi budzi nadzieję na brak społecznych zobowiązań czy ocen. Naszym jedynym towarzyszem jest przyjazny głos przełożonej, który słyszymy w krótkofalówce. Dodatkowo gra daje nam swobodę w zakresie wchodzenia nawet w tę niezobowiązującą interakcję. Brak odpowiedzi, niechęć do kontynuowania rozmowy jest więc akceptowanym zachowaniem. A jednak, im bardziej zacieśnia się więź Henry’ego i Delilah, im silniej jesteśmy zaangażowani w rozwój fabuły, tym bliższe staje się gorzkie przekonanie, że ucieczka stanowiła jedynie pozorny ratunek. Ostatecznie gra pozostawia nas samotnych i – w ironicznym obrocie wypadków – porzuconych przez partnerkę obiecującej, jak mogłoby się zdawać, romantycznej relacji.

O krok dalej w tym kierunku idzie *Tension*, przenosząc kategorię relacji romantycznej na poziom bardziej mistyczny: posługując się oniryczną stylistyką, językiem bardziej poetyckim, pełnym znaków, aluzji i symboli; kieru-

jąc uwagę gracza ku trudniejszym do wypowiedzenia wrażeniom i emocjom. Wykorzystując symbolikę poszczególnych kolorów, znaków (grafemów) oraz osadzając akcję rozgrywki w świecie znacząco odmiennym od realnego, stara się rzucić nowe światło na problematykę ludzkich relacji. Emocje, uczucia i doznania stają się tym realniejsze, im bardziej abstrakcyjna wydaje się otaczająca rzeczywistość. Tak że to właśnie one stają się realnością, w której można szukać oparcia. W tym kontekście romans również ma jednak charakter tragiczny. Wyniesienie ponad niebyt osiągalne jest dla gracza lub jego wybranki. Jednak nie dla obojga. Nasze wysiłki mogą więc wyzwolić nas samych kosztem utraty tej osoby, która stała się nam najbliższa – bądź też, alternatywnie, mogą służyć uratowaniu jej, pozostawiając nas samych w otchłani.

Catherine, również jedna z omawianych tu gier, podąża dalej śladem miłości jako gotowości do poświęcenia oraz problemu ofiary. Rozgrywka polega na prowadzeniu głównego bohatera przez rodzaj wysublimowanego, sadystycznego ćwiczenia korekcyjnego, w ramach którego ma dostosować się do społecznych standardów. Wszystko po to, by dać dowód, że jest godzien względów swej wybranki. Przy czym ona sama nie musi być nawet tego świadoma. To intryga fabularna, służąca przekonaniu protagonisty do poniesienia koniecznych ofiar, jakie niesie ze sobą założenie rodziny i produktywnego życia. Odbywa się to jednak kosztem utraty wolności i – po części – samego siebie. Z drugiej strony, odrzucenie tych standardów równoznaczne jest z prowadzeniem egzystencji poza nawiasem społeczeństwa, wśród chaosu i nieprzewidywalności. Stanowi to kolejny wariant narracji tragiczności miłości, obecnej w grach przygodowych.

Gry przygodowe często sięgają po wątki fabularne nawiązujące do problemów i dramatów związanych ze związkami międzyludzkimi. Nie jest to jednak jedyny sposób, w jaki mogą one podchodzić do tego rodzaju tematyki. Często wybierają bowiem zgoła odmienną drogę i koncentrują się raczej na treściach o bardziej zadaniowym, pragmatycznym charakterze. Miłość, romans czy seks mogą więc być ujmowane w kategoriach nagrody osiąganey w wyniku rozwiązania zagadki, wykonania misji, rozszyfrowaniu fabularnego kodu rozgrywki.

Seria *Leisure Suit Larry* stanowi humorystyczne, ironiczne nawiązanie do tego typu narracji. Główny bohater, tytułowy Larry, jest osobnikiem, któ-

remu głębsze refleksje zdają się raczej obce. Osią jego uwagi jest raczej hedonistyczne zainteresowanie wdziękami przedstawicielek płci przeciwnej. Gra żartobliwie poddaje się tej percepcji świata, wyśmiewając jego usilne wysiłki i starania o względy kobiet. Larry jest raczej typem fajtlapowatego, niegrzeszącego ni urodą, ni inteligencją osobnika. Jeśli nawet dzięki naszym staraniom osiąga sukces, gra przedstawia to z pewnym dystansem, jak gdyby wszystko było raczej dziełem szczęśliwego zrządzenia losu. Gra celowo podejmuje kontrowersyjną tematykę „zdobywania” kobiet jako działania zorientowanego na cel, czysto instrumentalnego dla zaspokojenia popędu seksualnego czy potrzeby bliskości. Czyni to jednak z ironicznym dystansem.

We współczesnych produkcjach przygodowych wciąż można jednak odnaleźć gry, które traktują temat całkowicie poważnie. Zarówno seria *Mój wymarzony chłopak*, jak i *House Party* omówione w tym rozdziale są tego doskonałym przykładem. Obie pozycje dzielą pewne istotne elementy. W przypadku *Mojego wymarzonego chłopaka* gratyfikacja seksualna nie jest nigdy wprost określona ani nawet sugerowana w bardziej bezpośredni sposób. Protagonistka poprzez swoje działania dąży raczej do „zdobycia” partnera, tak jak zdobywa się nowy przedmiot pożądania. Nie ma tam ściśle sugestii fizycznej bliskości, ale raczej jedynie relacja przynależności oparta na pewnej społecznie osadzonej koncepcji związku. Celem jest więc stworzenie relacji wzajemnej zależności. W przypadku *House Party* mamy do czynienia z pozornie odwrotną sytuacją. Gra nawet nie próbuje insynuować, że chodzi o stworzenie trwałego związku. Celem jest raczej satysfakcja seksualna wolna od jakichkolwiek silniejszych zobowiązań. W obu przypadkach jednak cała mechanika rozgrywki oraz zadania stawiane przed graczem traktują treść romantyczną w kategoriach nagrody. Niezależnie od tego, czy relacja ma charakter fizyczny, czy społeczny, nawiązanie jej jest czysto instrumentalne. W obu pozycjach trudno jest odnaleźć emocjonalne czy uczuciowe motywy działań bohaterów. Dla każdej z tych produkcji związek ma charakter czysto użytkowy, na podobieństwo dobra konsumpcyjnego; ostatecznej nagrody, zdobywanej po pokonaniu wszystkich postawionych przez twórców gry przeszkód.

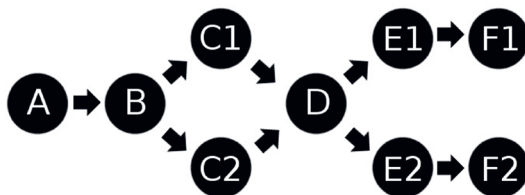
Zarówno mechanika rozgrywki w grach przygodowych, jak i przyjęte w nich rozwiązania wynikające z tradycji rozwoju tego gatunku sprzyjają opowiadaniu złożonych, wieloaspektowych historii o charakterze romantycznym. W tym zakresie mogą posługiwać się bogatym asortymentem środków narracyjnych i stylistycznych, w zależności od tego, jaka była początkowa intencja deweloperów. Nie należy jednak traktować tego w sposób jednowymiarowy, zakładając z góry, że pod kątem fabularnym istnieje wewnętrzna spójność w zakresie przekazu. Romans może w tym zakresie być rozumiany zarówno jako reprezentacja głębokiej relacji emocjonalnej, środek mający na celu przedstawienie istotnych problemów moralnych czy społecznych, jak i po prostu jako nagroda za pokonanie przeciwności i rozwiązywanie określonych wyzwań czy zagadek. W każdym przypadku ograniczona interaktywność sprzyja jednak ujęciu tego zjawiska w ściśle określonych kategoriach – zwykle spójnych z perspektywą głównego protagonisty (protagonistów) gry lub też poddających ją krytyce. Przykładowo seria *Leisure Suit Larry* wybiera tutaj ton ironicznego komentarza, dystansującego się wyraźnie wobec tytułowego bohatera. Niemniej optyka, którą zmuszony jest przyjąć gracz, ściśle związana jest z intencjami mu przyświecającymi.

Poprzez ograniczenie swobody gracza produkcje z tego gatunku sięgają często po narzucenie odbiorcy określonej perspektywy problematyki romansowej. Zaletą tego rozwiązania jest możliwość ukazania głębokiej, angażującej historii w sposób, który sprawia, że żaden z istotnych aspektów narracji nie zostanie omyłkowo przeoczony przez gracza. Z drugiej strony, w przypadku gier o relatywnie prostej i płytkiej warstwie fabularnej trudne jest nadanie rozgrywce dodatkowych walorów, co może sprzyjać osłabionemu poczuciu immersji ze względu na prawdopodobny dysonans pomiędzy perspektywą gracza a postacią, w którą jest on zmuszony się wcielić.

2.12. OBRAZ, SŁOWO I SYMULACJA –

O ROMANSACH I BLISKOŚCI WYBRANYCH GRACH *VISUAL NOVEL* I SYMULATORACH RANDKOWYCH (*ENGLAND EXCHANGE*, *NICOLE*, *SAKURA SPIRIT*, *IMOUTO PARADISE!*, *KATAWA SHOUJO*, *COMING OUT ON TOP*, *DREAM DADDY*, *LAGOON LOUNGE*, *BLACKGATE*)

W przedostatnim podrozdziale pragniemy przedstawić i opisać relacje romantyczne w gatunku gier wideo zwanym *visual novel*. Tego typu gry skupiają się na opowiedzeniu historii w sposób nieco bardziej przypominający interaktywną literaturę. Gracz, podejmując decyzje, kształtuje historię prezentowaną na ekranie, a kolejne fragmenty „powieści” pojawiają się po podjęciu decyzji. Oczywiście historie mogą uwzględniać różne wątki, alternatywne wydarzenia, różne zakończenia etc. Poniżej prezentujemy przykładowy schemat tego, jak może wyglądać progres historii w *visual novel*:



Obraz 2.5. Przykładowa progresja w rozgrywki w grze typu *visual novel*

Źródło: P. Prósiniowski, *Rezonans polityczno-kulturowy w grach wideo. Wirtualne portrety uchodźców*, [w:] *Zemsta emancypacji*, red. T. Nowicki, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2017, s. 246.

Historia w miarę postępu zabiera postać w różne miejsca i umożliwia rozmowy z różnymi osobami. Tak przykładowo punkt B historii mógłby być wyborem: czy iść na spacer (C1), czy na basen (C2). Na basenie postać może spotkać postać X, na spacerze zaś może spotkać postać Y. Oczywiście liczba wyborów, możliwych ich konsekwencji oraz zakończeń historii całkowicie zależy od projektu danej gry. Jak już wspomnieliśmy, zaprezentowany graf jest jedynie przykładem tego, jak mogłaby rozwijać się prosta historia.

Z powodu takiej, a nie innej konstrukcji gry *visual novel* mogą kojarzyć się z komiksami, w których to odbiorca decyduje o dalszych poczynaniach bohatera i korzystając z puli możliwych zachowań, kształtuje jego dalsze losy. Wielu twórców gier wideo zdecydowało się, by także historie romantyczne zaprezentować w właśnie takiej formie, stąd duża popularność gier roman-sowych i erotycznych w gatunku *visual novel*. W niniejszym rozdziale zapre-zentujemy ich formy romansowania i budowania relacji miłosnej.

2.12.1. *Pierwszy związek romantyczny w England Exchange produkcji Hanabira*

Opisy poszczególnych gier rozpoczynamy zazwyczaj od opisu dewelopera. W tym wypadku może się to wydawać jeszcze bardziej konieczne z powodu możliwej dezorientacji. Hanabira jest swojego rodzaju odgałęzieniem Hana-ko Games. Gry oznaczone jako Hanabira zostają wydane przez Hana-ko, a Hanabira określona jest przez Georgine Bensley swoistą „submarką” Hanako. Jednakże obie marki bez wątpienia mają doświadczenie w gatunku *visual novel* oraz pokrewnych typach gier.

Przechodząc jednak do samej gry – *England Exchange* jest typową i nie-skomplikowaną grą, w której historia stworzona jest na rusztowaniu z pod-stawowej formuły gatunku powieści wizualnych, bez uwzględniania dodat-kowych mechanik (które pojawiają się w niektórych innych opisywanych dalej grach). Gra to „opowiadanie” o młodym studencie (na początku gry jest możliwość określenia płci głównej postaci, w ramach uproszczenia w opisie będziemy jednak używać rodzaju męskiego) i jego wyjeździe na wymianę do Anglii. Postać ma określony przez grę wygląd – jeden dla kobiet, jeden dla mężczyzn – oraz pewne szczegóły historii. Przykładowo, student za-prezentowany jest jako dość nieśmiały, przez co nie był jeszcze w żadnym istotnym związku romantycznym. Chociaż opisane są elementy osobowości, orientację seksualną zostawiono graczowi do wyboru, a możliwość tworze-nia związków zarówno hetero-, jak i homoseksualnych jest już sugerowana podczas pierwszej rozmowy z amerykańskimi przyjaciółmi bohatera gry. Już po przyjeździe do Anglii kierowany przez gracza student spotyka różne oso-by, z którymi będzie mógł się zaprzyjaźnić bądź wejść w intymną relację,

jednocześnie budując pierwszy „prawdziwy” związek¹¹³. Jest to także powód, dla którego grę można zaklasyfikować do symulatorów randkowych.

England Exchange wykracza poza swoje główne zadanie, czyli opowiedzenie romantycznej, angażującej historii; jest swoistym „obszarem treningowym”, gdzie gracz ma okazję „przećwiczenia” kompetencji budowania bliskiej relacji oraz odczytywania charakterów postaci, tego, co lubią, czego nie lubią, czego oczekują etc. Oczywiście to, na ile jest to trafne i jak bardzo oddalone od rzeczywistych wyzwań budowania związku (gdyż trudno wymagać, by gra całkowicie i idealnie symulowała kwestie tak złożone, delikatne i osobiste), zależy od przygotowanych przez twórców gry opcji i sytuacji. Na te natomiast bardzo mocno wpływają nie tylko wyobrażenie miłości, związku, kobiet i mężczyzn, ale także kwestia fantazji i preferencji romantycznych. Można to uznać za pewną wadę tego typu gier (zwłaszcza tych, które całkowicie skupiają się na romantyczności i kwestiach seksualnych) – dotyczą treści tak bardzo prywatnych, że często nie są w stanie całkowicie wpisać się w to, co jest marzeniem odbiorców. Jesteśmy jednak w stanie zaryzykować, że gry te można traktować jako „akceptowalne fantazje” – akceptowalne w znaczeniu na tyle niesprzeczne z ogólnymi wartościami i przesłaniami, że są graczem, którzy są w stanie przymknąć oko na ich niedoskonałości i skupić się na tym, co zgodne z ich osobistymi pragnieniami. I właśnie to zawierzenie bądź niezawierzenie w fantazję może mieć związek z tak mieszanymi opiniami na temat tego typu gier¹¹⁴.

Wciąż jednak *England Exchange* można uznać za cyfrowe ziszczenie pragnienia poznania ukochanej osoby, co wydaje się potrzebą każdego, niezależnie od płci, orientacji czy przekonań politycznych. Czyż to właśnie nie ten fakt rozwinął znaczną część literatury i kinematografii? I czy czegośkolwiek innego można było spodziewać po grach wideo?

¹¹³ Gra sugeruje, że student nie ma żadnego doświadczenia miłosnego, co zapewne można uznać za pewien warunek kompatybilności między (nie)posiadaną historią a orientacją seksualną.

¹¹⁴ Zob. <https://steamcommunity.com/discussions/forum/0/135514402722633847/> [dostęp: 10 sierpnia 2017].

2.12.2. *Miłość i dojrzewanie w obliczu grozy – o tączeniu wątków i historii na podstawie Nicole produkcji Winter Wolves*

Tak jak wspomniane już Hanako/Hanabira, tak i deweloper Winter Wolves posiada duże doświadczenie w grach gatunku *visual novel*. Za produkcją *Nicole* stoi Riva Celso. Już w trakcie pisania niniejszej książki miał on na swym koncie ponad piętnaście gier z gatunku *visual novel* – *dating simulator*; tworzył także innego typu gry czy powieści wizualne, odbiegające od tematyki *stricte* miłosnej.

Gra *Nicole* łączy dwa gatunki: gry romansowej oraz detektywistycznej. Na platformie Steam opisana jest następująco:

Nicole jest podekscytowana tym, że udało jej się dostać do swojej szkoły pierwszego wyboru, i już nie może się doczekać uczelnianego życia. Jednakże, jak tylko wprowadza się do uniwersyteckiego dormitorium, dowiaduje się o serii tajemniczych zniknięć na terenie kampusu. Dotychczas zniknęły już trzy dziewczyny, a jeśli nie będzie wystarczająco uważna, Nicole może być następna – nie takiego idealnego uczelnianego życia się spodziewała¹¹⁵.

Jak widać, już sam opis produktu podkreśla miłosny oraz detektywistyczny aspekt gry. W dalszej części opisującej rozgrywkę wyjaśnione zostaje, dlaczego akurat taka forma gry została wybrana:

Nicole jest symulatorem randkowym skupiającym się wokół codziennego uniwersyteckiego życia. Możesz pracować dorywczo, by zarobić pieniądze; zwiedzać różnorodne miejsca; zająć się czynnościami rekreacyjnymi lub aktywnościami pozalekcyjnymi; możesz poznać intrygujące postacie takie jak Darren, Kurt, Jeff i Ted. Może się także okazać, że spotykasz się z samym odpowiedzialnym za zniknięcia!¹¹⁶

Tak więc zasugerowane zostaje, że wątki łączą się w postaci możliwej grozy, czyli istnieje możliwość spotkania się z osobą stojącą na zniknięciach.

¹¹⁵ Zob. http://store.steampowered.com/app/307190/Nicole_otome_version/ [dostęp: 10 sierpnia 2017]; tłumaczenie autorskie (P.P.).

¹¹⁶ Tamże [dostęp: 10 sierpnia 2017]; tłumaczenie autorskie (P.P.).

mi dziewcząt. Także poza romansem wylania się tutaj pewne „kulturowe hiperłącze” – chodzi o nawiązanie do popularnego gatunku kryminału młodzieżowego.

Za idealny przykład kryminału młodzieżowego można uznać popularny serial – emitowany także w Polsce – *Veronica Mars*, opowiadający o młodej uczennicy, która poza codziennymi problemami szkolno-towarzyskimi zajmuje się rozwiązywaniem zagadek kryminalnych. Oczywiście nierzadko dotyczą one problemów związanych ze szkołą lub rodziną oraz spraw trudnych, takich jak gwałt (ten motyw jest mocno eksponowany) czy właśnie zniknięcia. Podobny motyw możemy znaleźć także w innych grach wideo, jak chociażby opisywana już *Life is Strange*.

Dlaczego można to uznać za istotne? Gdyż jest to manifestacja swoistego przeplatania się światów – młodzieńczego i świata dorosłych. W ten sposób problemy emocjonalności, szkoły, szukania swojego miejsca w świecie zaczynają łączyć się z „ciemniejszymi” i trudniejszymi zagrożeniami, reprezentowanymi przez zbrodnie oraz podejmowanie decyzji, które w znaczący sposób mogą wpłynąć na resztę życia. Dojrzewanie – także emocjonalne, budowanie pierwszych miłości i związków – łączy się z odczarowaniem dziecięcej niewinności.

Fabulę i koncepcję gry można rozumieć też jako symboliczny koniec niewinności, zaprezentowany nie tylko poprzez kwestie tajemniczych zniknięć, potencjalnej zbrodni, ale właśnie poprzez miłość – platoniczną, ale także romantyczną, zmierzającą ku bliskości emocjonalnej i fizycznej.

Sama kompozycja gry nie ucieka jednak od pewnej stereotypizacji, na którą zresztą narażony jest cały gatunek kryminałów młodzieżowych. Problematiczne staje się łączenie dojrzałości i grozy z dziecięcą i młodzieżową sielankowością, objawiającą się także graficznie poprzez pastelowość, stylizkę „chibi”¹¹⁷. Z jednej strony może to wpłynąć na możliwe banalizowanie niektórych treści, ale z drugiej także podkreśla konflikt dziecinność–dojrzałość gry.

¹¹⁷ Pomniejszenie postaci, uczynienie ich bardziej uroczyzi; stylistyka obecna w wielu anime jako główna bądź drugorzędna, wykorzystywana zwłaszcza przy okazji wprowadzania wydarzeń komediowych i żartobliwych.

2.12.3. *Erotyzacja ponad treść: Sakura*

Spirit produkcji Winged Cloud oraz

Imouto Paradise! produkcji Moonstone Cherry

Część twórców gier z gatunku *visual novel* w swoim podążaniu za erotyzacją oraz skupieniu na wywołaniu podniecenia u graczy tworzy produkcje, które tracą na jakości w wielu innych aspektach, także kulturowym. Przykładami takich gier są *Sakura Spirit* oraz *Imouto Paradise!* produkcji (kolejno) Winged Cloud oraz Moonstone Cherry.

Winged Cloud i Moonstone Cherry są producentami gier *visual novel* w stylistyce mangi i anime. Ich produkcje uważane są za mocno erotyczne i skierowane do dorosłych odbiorców, zwłaszcza mężczyzn. Gry operują wizerunkami młodych, niekiedy dojrzewających dziewcząt umieszczonych w jednoznacznych, erotycznych sytuacjach.

Pierwsza z gier – *Sakura Spirit* – opowiada historię o chłopaku Gushikene Takahiro, wschodzącej gwiazdzie judo. W poszukiwaniu wsparcia odwiedza on pobliską świątynię, w której składa ofiarę oraz modli się o pomyślny los. Po wszystkim mdleje i budzi się w tajemniczym miejscu, częściowo podobnym, lecz wciąż ewidentnie innym od tego, które pamiętał sprzed utraty przytomności. W dalszej części gry spotyka postacie, głównie młode dziewczęta o gładkiej, błyszczącej niczym od naoliwienia skórze. Z jednej strony wciąż myśli o nadchodzącym wyzwaniu, z drugiej natomiast – o pięknych i tajemniczych dziewczętach, które dane mu było spotkać.

Erotyka gry jest ukształtowana przez postacie kobiet, ich (bardzo nierealistyczne) zachowanie, nagle obnażanie się, ukazywanie piersi czy bardzo częste przybieranie erotycznych póz. Gra w gruncie rzeczy jest połączeniem stylistyki mangi i anime z koncepcją miękkiej pornografii oraz zminimalizowaniem tego, co zazwyczaj bardziej popularne gry *visual novel* mocno wykorzystują, czyli podejmowania decyzji. Taka, a nie inna decyzja deweloperska sprawia, że pod znakiem zapytania stoi określenie „gra”. Erotyka i romans są na gracz wymuszone, nie pozostawiono nawet możliwości odpowiedzi „nie” na możliwą bliskość, co sugeruje, że jedynym celem gry jest wywołanie podniecenia u gracza i – podobnie do filmu pornograficznego – doprowadzenie go do stanu seksualnego pobudzenia. Wizualna strona gier

zostaje także skojarzona z materiałem mającym pomóc przy osiągnięciu rozluźnienia seksualnego¹¹⁸. W kontekście tego celu stworzone zostały postacie kobiet – młode, o skąpych strojach, wyzywającym zachowaniu.

Jeszcze bardziej kontrowersyjną grą jest *Imouto Paradise!*, której cała seria zszokowała wiele osób, a nawet instytucji¹¹⁹. Tokyo Metropolitan Government wydał nawet orzeczenie, w którym określił produkt jako „mocno zaburzący porządek społeczny”¹²⁰, i zakazał sprzedaży *Imouto Paradise! 2* na terenie Tokio. Źródłem całego zamieszania jest historia gry, która uwzględnia treści kaziroidcze. Co ciekawe, zakaz wywołał bardzo duże niezadowolenie ze strony wielu osób.

Zdarza się tak, że wiele produkcji *visual novel* w pewien sposób igra z porządkiem społecznym i przemienia tematy tabu w motywy wzbudzające pożądanie i podniecenie. Do tego typu produkcji zaliczają się właśnie produkcje Moonstone Cherry, rażące swoim rozerotyżowaniem.

Problemem staje się umieszczanie w grze elementów łamiących nie tylko porządek społeczny, ale także prawo oraz poddanie ich swoistej fetysyzacji, a następuje wyniesienie ich do roli centralnego elementu rozgrywki i na swój sposób przemienienie w obiekty pożądania. Nie tylko prowadzi to do zwątpienia w romantyczność produkcji, ale także bardzo negatywnie wpływa na wizerunek romansów czy gier typu *visual novel*. Mimo że produkcje takie jak *Sakura Spirit* oraz *Imouto Paradise!* nie są matrycami budowania relacji romantycznych w grach wideo, to także na podstawie produkcji takich jak te kształtuje się wizerunek gatunku czy zjawiska.

Oczywiście kulturowe dzieła erotyczne także mogą być uważane za sztukę (tak było na przykład w przypadku gry *Tension*), posiadać swoją unikatową wartość, być formą ekspresji, jednakże problem zaczyna się pojawiać, gdy gra nie zmierza w kierunku stworzenia możliwości przeżywania doznań estetyczno-literacko-ludycznych, ale raczej w kierunku zachowań niebezpiecznych – sprowadza je do fetysza seksualnego oraz przemienia w produkt, którego głównym celem jest doprowadzenie do takiego rozbudzenia

¹¹⁸ Zob. <http://steamcommunity.com/id/mikjoda/recommended/313740/> [dostęp: 10 sierpnia 2017].

¹¹⁹ Zob. <http://en.rocketnews24.com/2014/05/16/imoto-paradise-2-manga-to-be-restricted-as-unhealthy-in-tokyo/> [dostęp: 10 sierpnia 2017].

¹²⁰ Tamże [dostęp: 10 sierpnia 2017].

seksualnego, by odbiorcy nie pozostało nic innego jak rozładowanie tegoż pobudzenia.

2.12.4. *Romans (nie)dostrzeżony. Tabu seksualności osób niepełnosprawnych w Katawa Shoujo produkcji Four Leaf Studios*

Katava Shoujo (2012), wyprodukowana przez Four Leaf Studios, jest specyficznym przykładem gry z gatunku *visual novel*. Sama produkcja wzięła początek z pojedynczych szkiców opublikowanych i gorąco dyskutowanych na popularnej grupie dyskusyjnej 4chan. Studio odpowiedzialne za produkcję powstało zresztą doraźnie, na potrzeby stworzenia tego konkretnego projektu, zaś jego członkowie rekrutowali się głównie spośród użytkowników grup dyskusyjnych, którzy wcześniej dyskutowali nad ogólną koncepcją gry.

Sam tytuł, który można dość swobodnie przetłumaczyć z języka japońskiego jako „niepełnosprawne dziewczyny”, oddaje w gruncie rzeczy ogólną koncepcję rozgrywki. Gracz wciela się w młodego chłopaka, u którego zdiagnozowano poważną wadę serca. Ze względu na swoją przypadłość – oraz wynikającą z niej konieczność stałej opieki medycznej – jest zmuszony do uczęszczania do szkoły będącej w stanie zapewnić mu odpowiednie warunki. Jest to placówka wyspecjalizowana w opiece nad uczniami, którzy z powodu chorób lub niepełnosprawności wymagają – podobnie jak on – odpowiedniego środowiska i specjalnie przygotowanego personelu. *Katava Shoujo* jest w gruncie rzeczy grą koncentrującą się przede wszystkim na relacjach głównego bohatera z dziewczętami uczęszczającymi do szkoły, cierpiącymi, zgodnie z tytułem produkcji, z powodu różnych form niepełnosprawności. Są to odpowiednio:

Emi Ibarazaki – dziewczyna o radosnym usposobieniu i optymistycznym spojrzeniu na świat, w wyniku dozanego wypadku pozbawiona obu nóg;

Hanako Ikezawa – nieśmiała, ciemnowłosa dziewczyna, która straciła najbliższą rodzinę w pożarze; sama także odniosła silne oparzenia, które trwale oszpecily dużą część jej ciała;

Lilly Satou – niewidoma, blondwłosa dziewczyna cechująca się poważnym, odpowiedzialnym usposobieniem oraz silną troską o przyjaciół i bliskich;

Rin Tezuka – inteligentna i nieco roztargniona dziewczyna o zainteresowaniach artystycznych i skłonności do głębokich przemyśleń; w wyniku defektu rozwojowego urodzona bez rąk;

Shizune Hakamichi – bodaj najsilniejsza osobowość spośród dostępnych opcji romansowych, dziewczyna o silnym charakterze i dużym zdecydowaniu, skłonna do przyjmowania roli przywódczej; niesłysząca;

Shiina Mikado – jedyna z poznawanych w grze dziewcząt, która nie cechuje się żadną niepełnosprawnością, a przynajmniej gra nie daje informacji, by była ona takową dotknięta; energiczna i żywiołowa, pragnie w przyszłości zostać nauczycielką języka migowego.

Sam model rozgrywki pozostaje typowy dla gatunku *visual novel*. Gracz może spodziewać się więc statycznego tła, reprezentującego miejsce, w którym się znajduje wraz z modelami spotykanych postaci. Fabuła i dialogi przedstawiane są w formie tekstowej, co jakiś czas pojawiają się dostępne opcje w zakresie podejmowanych działań lub wybór określonych kwestii dialogowych. Pod względem mechanicznym *Katana Shoujo* jest klasyczną dla gatunku produkcją i nie oferuje żadnych zgoła innowacji. Tym, co wyróżnia grę na tle innych, jest przede wszystkim tematyka, którą łatwo można uznać za dość kontrowersyjną i wciąż nietypową dla gier komputerowych. Zostało to zresztą dostrzeżone tak przez graczy, jak i prasę branżową i spotkało się z pozytywnym przyjęciem. Gra była ogólnie chwalona za subtelne i stylowe podejście do bardzo trudnej tematyki, czyli niepełnosprawności oraz pojawiających się wraz z nią problemów w budowaniu związków z innymi. Gra nie ucieka w tym zakresie od trudnych pytań. Dialogi oraz wewnętrzne przemyślenia głównego bohatera odnoszą się wprost do jego reakcji na przypadłości poszczególnych dziewcząt¹²¹

¹²¹ Zob. <https://www.rockpapershotgun.com/2012/01/28/wot-i-think-katana-shoujo/> [dostęp: 13 sierpnia 2017].

Doceniano między innymi złożoność budowania relacji z osobami niepełnosprawnymi, wychodzącą poza schemat ogólnikowych stwierdzeń i koncentrującą się raczej na konkretnych, społecznie osadzonych problemach: niskiej samoocenie, wstydzie spowodowanym na przykład trwałym oszpeceniem ciała bądź ograniczeniami motorycznymi. Gra zawiera co prawda treści i grafiki o charakterze erotycznym, ale ich wyłączenie jest możliwe w opcjach gry. Są one stosunkowo nieliczne i wydaje się, że twórcy świadomie nie chcieli czynić erotyki wizualnej punktem kluczowym swojej produkcji. Seksualność jest wyraźnie obecna, gra nie ucieka od jej ukazywania, nie czyni tego jednak w sposób ostentacyjny czy wulgarny. Erotyzm jest stonowany i traktowany z powagą i wyraźnie zarysowaną warstwą emocjonalną. Służy raczej podkreśleniu, że mimo fizycznych niedoskonałości osoby niepełnosprawne mają pełny ludzki potencjał, by kochać, być kochanymi i budować pełnowartościowe relacje społeczne. Rzecz, mogłoby się zdawać, oczywista – a jednak często pomijana w ramach społecznego dyskursu o niepełnosprawności.

Jednocześnie gra spotkała się z pewną krytyką. Część recenzentów skłonna była określać produkcję jako, najogólniej rzecz biorąc, nudną, nazbyt skoncentrowaną na mało istotnych szczegółach, takich jak zbyt szczegółowe opisywanie nieistotnych detali czy zdarzeń¹²². Można podejrzewać, że ocena w tym zakresie w dużej mierze zależna jest od indywidualnego gustu i preferencji każdego odbiorcy oraz tego, czego właściwie oczekuje on od konkretnej produkcji. Niezależnie jednak od tego, w jaki sposób określimy wartość ludyczną produkcji, pozostaje ona dość niezwykłym przykładem na mapie współczesnych gier komputerowych. Główną jej zasługę dostrzega się przede wszystkim w umiejętnym i odważnym przełamywaniu społecznego tabu otaczającego osoby niepełnosprawne oraz ich seksualność¹²³. Sam fakt, że zdecydowano się na graficzne i bezpośrednie przedstawianie scen seksualnych, w opinii twórców miało służyć przełamywaniu społecznej i kulturowej bariery, która wymusza niejako odwracanie wzroku od fi-

¹²² Zob. <https://www.rockpapershotgun.com/2012/01/10/impressions-katawa-shoujo/> [dostęp: 13 sierpnia 2017].

¹²³ Zob. <https://www.cdaction.pl/arttykul-24321/gry-kontrowersyjne-18-katawa-shoujo.html> [dostęp: 13 sierpnia 2017].

zycznych niedoskonałości oraz zepchnięcia tego aspektu życia na margines, który powinien zostać skryty przed światem.

2.12.5. *Coming out, bliskość i seks w Coming Out on Top produkcji Obscurasoft*

Obscurasoft, niewielkie studio deweloperskie, wydało ważną grę *Coming Out on Top*, która – jak już sam tytuł sugeruje – dotyczy tematyki homoseksualizmu oraz *coming outu*, czyli świadomego ujawnienia swojej orientacji seksualnej.

Coming Out on Top to historia studenta, który już niedługo kończy swoje studia. Przed zakończeniem nauki postanawia wyjawic współlokatorom (kobiecie i mężczyźnie), że jest gejem. Postanawia także znaleźć sobie partnera, mimo że nie jest specjalnie doświadczony, a przynajmniej nie w obliczu zmian, czyli wspomnianego ujawnienia swojej tożsamości seksualnej. Gra także należy do gatunku *visual novel* oraz symulatorów randkowych. Stawia przed bohaterem różnych potencjalnych i zróżnicowanych pod względem charakteru i wyglądu mężczyzn, z którymi główna postać może stworzyć romantyczną relację, sypiać z nimi czy po prostu się umawiać. Gra uwzględnia możliwości różnych rodzajów bliskości, zarówno pod względem emocjonalności, jak i fizyczności – różnorodność zapewnia także dodatkowa zawartość udostępniona za darmo przez dewelopera, wszystkim, którzy zakupili wersję podstawową. Istotną informacją może być, że scenom intymnym towarzyszą dodatkowe, nieocenzurowane grafiki.

Warto podkreślić nastrój gry – jest on daleki od patetyczności. Gra posiada elementy komediowe, dialogi nawiązujące do kultury współczesnej. Nie narzuca także słusznej drogi i poglądu na tematykę miłości – zostawia opcje zarówno bazujące na bliskości i rozmowach, jak i na czysto fizycznej zabawie z drugą osobą. Gra nie tabuizuje przyjemności, jaką może przynosić stosunek fizyczny.

Temat *coming outu* jest kwestią istotną społecznie, jest swojego rodzaju – przynajmniej częściowym – przełamaniem niewidzialności i niesłyszalności. Jak zauważają w swoich analizach Lucyna Kopciwicz i Marcin Welenc:

Coming out jest bowiem procesem demistyfikacji świadomości, bolesnym i ryzykownym procesem wychodzenia z „kultury ciszy” oraz przywracania zdolności działania i społecznego sprawstwa. *Coming out* byłby zatem tożsamy z procesem humanizacji, podczas którego milczenie ustępuje umiejętności opisywania i odczytywania rzeczywistości nie tyle w celu lepszego jej zrozumienia, ile jej przekształcenia¹²⁴.

Także sama rozmowa o tym procesie / wydarzeniu jest istotna dla budowania nie tylko tożsamości jednostkowej, ale także świadomości społecznej, a uwidocznienie staje się prostym i czytelnym sygnałem: „tak, coś takiego istnieje” – na tyle prostym, na tyle niezawołowanym, że trudnym do zaprzeczenia. Co ważne, gry wideo wcale nie są jedynym medium uczestniczącym w tymże dyskursie¹²⁵, w pewien sposób poniekąd dokładają „cyfrowe” biografie postaci queerowych do puli tekstów kulturowych.

Abstrahując jednak od równościowego, lekkiego podejścia – także swobody w postrzeganiu bliskości i pożądanych jej rodzajów – należy spojrzeć na jedną z możliwych opcji gry. Jest nią dostosowanie wyglądu potencjalnych partnerów życiowych bądź seksualnych. Wśród dostępnych narzędzi możliwe jest wyłączanie bądź włączanie (z osobną) owłosienia ciała oraz zarostu postaci. Zdaje się to ciekawą opcją nie tylko z względu na potencjał wzmacniania doznań i pobudzenia graczy. Dochodzi tu zarazem do uznania preferencji każdego z graczy, tego, co może im bardziej odpowiadać pod względem cielesnym, ale także do swoistego przemienienia prezentowanych postaci w „lalki”, które dostosować można wedle upodobań. Warto tutaj postawić pytanie o tę opcję w kontekście (nie)akceptacji postaci – fizycznych czy cyfrowych – takimi, jakie są. Czy więc przez możliwość zmiany partnerów w grze nie czyni z nich obiektów, których głównym celem ma być ich potencjał wizualnego odpowiadania odbiorcy? Jest to kwestia problematyczna, gdyż z jednej strony gracz otrzymuje dodatkowe opcje dostosowania, przez co może być zwiększo-

¹²⁴ L. Kopciwicz, M. Welenc, *Coming out – nieprzemilczanie własnej egzystencji*, „Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja” 2012, 4(60), s. 57.

¹²⁵ G. Hekma, *Świat gejów: od 1980 po chwilę obecną*, [w:] *Geje i Lesbijki*, red. R. Aldrich, Universitas, Kraków 2009, s. 351–353.

ne zadowolenie z produktu, z drugiej natomiast postacię mogą przez to być odebrane przez niektórych jak zabawki, których wygląd może zostać ustawiony w taki sposób, by jak najbardziej stymulować pragnienia graczy. To natomiast może odebrać grze ziarno realizmu, gdyż nie zawsze ludzie posiadają wpływ na takie cechy innych osób, jak poziom owłosienia. Ten jednak aspekt zdaje się kolejnym zdaniem w dyskursie o różnicach między grami wideo a tym, co poza ich obszarem – w innych tekstach kultury czy życiu pozawirtualnym.

Na uwagę zasługuje także fakt, że dla niektórych, chociażby jeszcze nieczujących się pewnie ze swoją seksualnością mężczyzn, próbujących odnaleźć się w realiach swojej nieheteroseksualnej orientacji, może to być pierwsza możliwość zetknięcia się z tego typu kulturą oraz sygnałem, że nie są odosobnionymi jednostkami, że są także inne osoby takie jak oni oraz że o tym, co dotyczy także ich, opowiadają popularne teksty kultury, jak chociażby gry wideo.

2.12.6. *Ojcostwo, męskość i homoseksualność* *w Dream Daddy produkcji Game Grumps*

Historię dewelopera Game Grumps wielu może uznać za interesującą. Grupa początkowo zajmowała się w dużej mierze tworzeniem programów z gatunku „Let’s Play”, w których prezentowali, jak przechodzą dane gry wideo, jednocześnie komentując, żartując i tym samym tworząc swoją reputację oraz więc z niektórymi widzami, którzy coraz chętniej oglądali ich filmy. Jeszcze jako grupa nagrywająca, komentująca i udostępniająca swoje nagrania angażowali się w pracę charytatywną. W 2013 roku zebrali 7000 dolarów dla organizacji Child’s Play, zajmującej się donacją zabawek oraz gier dla szpitali dziecięcych¹²⁶. W 2015 roku dzięki swojej miniserii programu Guild Grumps zebrali ponad 5000 dolarów na badania nad rakiem¹²⁷. W tym samym roku zebrali także 70 000 dolarów na swoim kanale charytatywnym

¹²⁶ Zob. <https://web.archive.org/web/20141129101307/http://www.screwattack.com/video/Game-Grumps-eBay-auction-raises-7K-for-Childs-Play-12404798> [dostęp: 12 sierpnia 2017].

¹²⁷ Zob. https://www.youtube.com/watch?v=TZnDZsBUkIA&list=PLRQGRBgN_EnrXvUE3FvmOws1y5SPDCbDX&index=5 [dostęp: 12 sierpnia 2017].

na serwisie Twitch¹²⁸, zaś w kolejnym roku, 2016 – ponad 155 000 dolarów dla organizacji Crisis Text Line, która służy pomocą ludziom w życiowych sytuacjach kryzysowych¹²⁹. Dzięki tego typu aktywności oraz swojej charyzmie przełamują wizerunek gracza jako człowieka odizolowanego, stroniącego od ludzi i niedostosowanego społecznie.

W roku 2017 Game Grumps stali się deweloperem gier i zaprezentowali swój pierwszy projekt – *Dream Daddy*. Gra opowiada historię mężczyzny, który wraz ze swoją córką przeprowadza się do nowego domu. Na samym początku gry, w ramach kształtowania historii postaci, to gracz decyduje, czy Amanda (córka) jest córką biologiczną czy adoptowaną. Zmianie w życiu towarzyszyć może znalezienie nowego partnera życiowego (początek gry także uwzględnia informację, że już jakiś czas temu pierwszy ukochany bądź ukochana nie żyje). Podczas gry protagonista ma możliwość poznania innych ojców i zbudowania z nimi relacji romantycznej. Gra będzie obfitować w randki i flirty, które następnie będą determinować rozwój relacji.

Mimo podobieństwa w postaci motywu nieheteronormatywnej miłości gra mocno różni się od opisanej poprzednio *Coming Out on Top* i właśnie na tych różnicach będziemy się skupiać.

Gra, uwzględniając postacie dzieci, nie tylko przełamuje pogląd, że postacie homoseksualne nie mogą mieć dzieci (czy to biologicznych, czy adoptowanych), ale także inicjuje zmianę w dynamice rozgrywki. Zdarzają się osoby wiążące homoseksualność z egoizmem¹³⁰; cechą egoizmu czy egocentryzmu kultura konserwatywna wpisuje w ten sposób w konstrukt stereotypowego homoseksualnego mężczyzny czy homoseksualnej kobiety. Gra ewidentnie igrza z tym stereotypem i, co więcej, gracz faktycznie podczas szukania własnego szczęścia miłosnego jest obecny w życiu dziecka, dba o relację, ale także ewidentnie sprawuje obowiązki opiekuna. Romans więc, jaki może się odbywać pomiędzy protagonistą a potencjalnym partnerem, zostaje ukazany w zupełnie nowym kontekście, a odpowiedzial-

¹²⁸ Zob. <https://www.facebook.com/GameGrumps/posts/910050409061947> [dostęp: 12 sierpnia 2017].

¹²⁹ Zob. <http://www.noobfeed.com/features/517/top-10-game-grumps-crisis-text-line-charity-moments> [dostęp: 12 sierpnia 2017].

¹³⁰ Zob. <https://www.salon24.pl/u/arturbazak/22491,homoseksualizm-to-choroba-duszy> [dostęp: 12 sierpnia 2017].

ność – wpisana w kategorii budowania tożsamości tejże postaci. Ojcostwo i miłość wobec innego mężczyzny powiązane zostają z kategorią męskości, jednak nie w taki sposób, który jakkolwiek wykluczałby inne zachowania czy rodzaje więzi romantycznych. Rodzicielstwo i obowiązek zostają raczej przedstawione jako coś, co umożliwia zdobycie doświadczenia ludzkiego – niezależnie od orientacji seksualnej jednostki. Dziecko w grze nie jest więc ukazane jako przeszkoda romantyczności, a jako element życia, który wręcz uczy uniwersalnej miłości czy opiekuńczości i tym samym zwiększa jakość różnych aspektów życia.

Poza przełamaniem krzywdzących stereotypów gra pokazuje możliwe konsekwencje zachowań. Przykładowo, podczas budowania jednej z relacji natychmiastowe spędzenie wspólnej nocy z nowo poznanym partnerem skutkuje tym, że traci on chęć zbudowania relacji pozafizycznej. Oczywiście jest to pewien wymyślony scenariusz, ale nie można stwierdzić, że nie ma tutaj jasno określonej przyczynowości ukształtowanej przez zbudowany przez producentów ciąg logiczny. Nie można stwierdzić, w jakim stopniu jest możliwy do odtworzenia w życiu pozawirtualnym, ale można stwierdzić, że jest scenariuszem nadającym się na temat rozmowy o dynamice relacji międzyludzkich.

Gra, poprzez prezentowaną historię, podkreśla wartości rodzinne, ale czyni to bez ekskluzji, rozbijając stereotypy, jednak nie w sposób ostentacyjny. Gra obfituje w poczucie humoru już na poziomie konstrukcji formalnej interface'u i przenosi ten nastrój na historię; balansuje pomiędzy tym, co komiczne, a tym, co ważne społecznie, tym samym nie tworzy wokół produktu atmosfery patetyczności czy wzniosłości. Można nawet powiedzieć, że intencjonalnie rozbija pewne znane zasady kulturowe, jednocześnie zachęcając gracza do rekonstrukcji, ale na zasadach ustalonych przez mechanikę gry oraz jej humorystyczną, choć wciąż inkluzywną aurę. W ten sposób romantyczności i romansowaniu nadana zostaje unikatowa jakość, łącząca to, co wedle poglądów konserwatywnych wydawałoby się nie do pogodzenia.

2.12.7. Antropomorfizm i miłość: subkultura *furry* w kontekście romansów w grach wideo na przykładzie *Lagoon Lounge* produkcji KAIJYU oraz *Blackgate* produkcji Bane/HTBH Games

W tej części rozdziału skupimy się na kulturze tzw. *furries*, czyli w języku polskim „futrzaków”, oraz ich reprezentacji w grach *visual novels*. Jako że subkultura *furry* nie jest tak bardzo znana, zanim przejdziemy do właściwych analiz, postanowiliśmy przybliżyć fenomen tej grupy kulturowej.

Zaczynając od początku, warto wyjaśnić samo pojęcie *furry*:

Pojęcie „Furry” bezpośrednio nawiązuje do antropomorficznych zwierząt; to znaczy zwierząt z ludzkimi cechami lub wyróżnikami, jak chociażby ludzka mowa i zachowanie, ale z utrzymaniem zwierzęcego wyglądu [...]. Są dwa rodzaje postaci „Furry”: jedna to forma antropomorficzna, druga to forma zwierzęca. Jak sugeruje nazwa, ta druga skupia się na bardziej realistycznej budowie fizycznej, przykładowo poruszanie się na czterech łapach czy budowa pyska zbliżona do tej rzeczywistej, podczas gry druga grupa często przedstawiana jest bardziej kreskówkowo i z antropomorficznymi ciałami¹³¹.

Trudno jednak o jednolitą wersję definicji, która zamknęłaby subkulturę *furry* w określonych ramach. Widzą to także inni badacze, którzy opisują tę grupę społeczną.

Co prawda nie ma ustandaryzowanej definicji *furry*, jednak większość członków tejże grupy prawdopodobnie zgodziłaby się z takim opisem: *furry* to osoba, która identyfikuje się z kulturą fandumu *furry*. Fandom *furry* to kolektywna nazwa nadana poszczególnym osobom, które w szczególny sposób interesują się antropomorficznymi zwierzętami, takimi jak chociażby znanymi z filmów animowanych. Wiele – choć nie wszyscy – postrzega siebie jako przedstawiciela jakiegoś nieludzkiego gatunku (jednego bądź wielu) lub mocno identyfikuje się z nim. Popularne tożsamości *furry* (tzw. *fursony*) to smoki, kotowate (koty, lwy, tygrysy), psowate (wilki, lisy, psy domowe). Nie-

¹³¹ Nyareon, *The Furry Fandom*, [w:] *Furries Among Us*, red. T. Howl, Thurston Howl Publications Book, Nashville 2015, s. 6 (tłumaczenie autorskie).

k którzy tworzą koncepcje „ras mieszanych” [...] Przedstawiciele *furry* rzadko – jeśli w ogóle – identyfikują się z nieludźmi z rzędu naczelnych. Wiele *furry* zrzesza się w cyberprzestrzeni, lubuje się w tworzeniu sztuki przedstawiającej antropomorficzne zwierzęta oraz uczęszcza na konwenty tegoż fandomu¹³².

Już w tych dwóch opisach widać różnice, co podkreśla mnogość ujęć i wizji tejsze grupy.

W kwestii dodatkowych informacji demograficznych można stwierdzić, że większość przedstawicieli *furry* należy do młodzieży i młodych dorosłych, chociaż istnieją także znacznie dojrzalsi członkowie społeczności¹³³. Według badań opublikowanych w 2016 roku grupa zdominowana jest przez mężczyzn (72,4%)¹³⁴. Chociaż o wiele mniejszy (w porównaniu do ogółu społeczeństwa) odsetek członków subkultury *furry* deklaruje orientację heteroseksualną, to wciąż jest to najczęściej wybierana odpowiedź w badaniu. W porównaniu do standardowego przekroju społeczeństwa wśród *furry* częściej deklarowano bi- oraz homoseksualizm, a także „inne orientacje” (na przykład aseksualizm)¹³⁵.

Przechodząc jednak dalej w kierunku gier, warto podkreślić dodatkowe kwestie: *furry* – jak zaznacza w wywiadzie badaczka Sharon Roberts¹³⁶ – nie powinno być rozumiane jako fetysz seksualny:

Furry to nie fetysz. To podstawowa sprawa. Mamy tutaj do czynienia ze środowiskiem, które składa się przede wszystkim z młodych mężczyzn. Wydaje mi się, że wszystkie społeczności złożone z takiej grupy demograficznej będą uważać seks za element ich życia i uwzględniać go w swojej działalności [...]. Tutaj po prostu ma ogon i uszy. Przeprowadziliśmy badania na temat porno w tej społeczności i okazało się, że futrzaki podejrzewają innych

¹³² K.C. Gerbasi i in., *Furries from A to Z (Anthropomorphism to Zoomorphism)*, „Society and Animals” 2008, 16, s. 197–222.

¹³³ C.N. Plante i in., *FurScience! – A Summary of Five Years of Research from the International Anthropomorphic Research Project*, <http://furscience.com/publications/>, s. 4–5 [dostęp: 13 sierpnia 2017].

¹³⁴ Tamże, s. 10 [dostęp: 13 sierpnia 2017].

¹³⁵ Tamże, s. 83–84 [dostęp: 13 sierpnia 2017].

¹³⁶ Zob. <https://www.vice.com/pl/article/d7pkkx/wywiad-badaczka-furries> [dostęp: 13 sierpnia 2017].

członków o radykalnie większe zainteresowanie pornografią, niż jest ono w rzeczywistości¹³⁷.

Jest to warte podkreślenia, bo chociaż w naszej pracy odnosić się będziemy do treści romantycznej oraz erotycznej, nie jest ona immanentną częścią kultury *furry*, ale raczej jej istotnym elementem: tak samo istotnym, jak w dużej mierze innych subkultur czy grup społecznych, z tą różnicą, że – jak powiedziała Sharon Roberts – może przybierać inną formę estetyczną.

Spośród *visual novels* wybraliśmy w szczególności dwie gry: *Lagoon Lounge* produkcji KAIJYU i *Blackgate* produkcji Bane / HTBH Games. Chociaż skupiają się one głównie na relacjach homoseksualnych, to w centrum analiz tym razem nie będzie aspekt orientacji, ale te elementy konstrukcji i fabuły, które nie były analizowane w innych grach tego gatunku. Poza tymi produkcjami istnieją oczywiście inne projekty *furry*, uwzględniające w swojej kompozycji zawartość heteroseksualną – na przykład *Project Aego*¹³⁸ – jednakże obecnie *Lagoon Lounge* oraz *Blackgate* wydają się posiadać pewną już rozpoznawalność wśród członków społeczności. Można też zaryzykować stwierdzenie, że niezaprzeczalna obecność homoseksualnych *furry* w grach z gatunku *visual novel* potwierdza większą obecność osób nieheteronormatywnym w tym fandomie.

Pierwsza z gier – *Lagoon Lounge* – opowiada historię Kuugo, antropomorficznego psa z gatunku shiba inu o ciemnej sierści, który po utracie pracy postanawia odwiedzić starego przyjaciela, mieszkającego w małej, urokliwej miejscowości. Tam zaczyna pracę w lokalnej kawiarni. Kuugo każdego dnia będzie uczestniczył w życiu wioski, rozmawiał ze swoim przyjacielem, poznawał nowych ludzi oraz samą wioskę i jej historię. Tak jak w przypadku wielu *visual novel*, tak i tutaj istotne będą relacje z innymi postaciami gry. Wszystkie one także są antropomorficznymi istotami przypominającymi z wyglądu różne gatunki zwierząt.

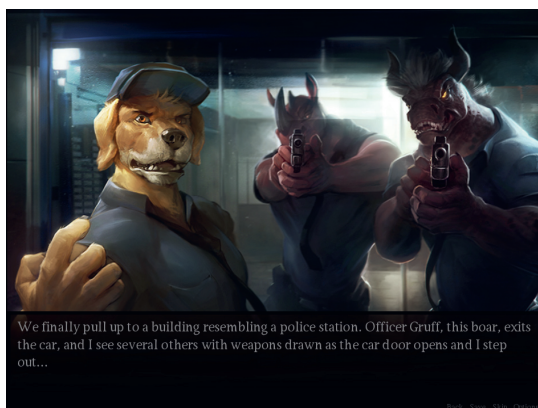
Już sama konstrukcja gry bezpośrednio określa, do kogo produkcja jest skierowana. Wizualna strona *Lagoon Lounge* definiuje więc swoją relację z fandomem *furry*. Stylistyka i kompozycja graficzna odpowiada antropomorfizacji istotnej dla całej społeczności. Cała gra natomiast mocno od-

¹³⁷ Tamże [dostęp: 13 sierpnia 2017].

¹³⁸ Zob. <https://www.patreon.com/aego> [dostęp: 14 sierpnia 2017].

wołuje się do motywów japońskich, co podkreśla pochodzenie jej autorów. Także sam bohater – zwłaszcza poprzez rasę – jest w pewnym rezonansie z kulturą Japonii. Od razu warto podkreślić, że gra skupia się na relacjach homoseksualnych (męskich), co jeszcze bardziej zawęży grono odbiorców. Jednocześnie jednak przez taki, a nie inny zabieg istnieje większa możliwość, że gra odpowie na oczekiwania swoich graczy i ich preferencje (nie tylko seksualne, ale także chociażby estetyczne).

Druga gra, *Blackgate*, tak jak wspomniany Projekt *Ægo*, związana jest ze wsparciem patronów. Jest to opowieść o ludzkim mężczyźnie (protagonista zawsze jest mężczyzną; imię nadaje gracz), którego auto podczas podróży nagle przestaje działać. Na skutek tego wydarzenia oraz spotkania z postawnym, człekopodobnym dzikiem w stroju policjanta, bohater trafia do tytułowej miejscowości Blackgate, gdzie mieszkają różnorodne istoty: antropomorficzne zwierzęta, człekokształtne smoki, demony oraz inne nietypowe stworzenia. Mężczyzna dowiaduje się, że miasteczko jest miejscem, w którym krzyżują się różne światy. Zgodnie z zasadami postępowania z nowo przybyłymi bohater jest zmuszony zostać w *Blackgate* i rozpocząć tu nowe życie oraz pracę.



Obraz 2.6. Wybrani bohaterowie *Blackgate*

Źródło: *Blackgate*, Bane / HTBH Games.

Chociaż w rozwoju gry nacisk położony jest na homoseksualne relacje, nie tylko takie istnieją w grze. Obok antropomorficznych męskich wilków, psów czy jaszczurów jest także postać Helle, kobiety-minotaura, która także jest opcją romansową dla protagonisty. Także sam autor – Bane – w opisie gry zaznaczył, że chociaż relacje damsko-męskie nie znajdują się w głównym obszarze deweloperskim, to także i one będą w grze obecne¹³⁹.

Po co jednak zajmować się tego typu romansami w grach wideo? Romanse *furry* są znaczące jako czynnik, który sprzyja rozwojowi i integracji tej subkultury. Gry wideo pełnią tu podobną – choć wyraźnie odróżnialną – rolę jak spotkania, konwenty, fora czy portale internetowe. Gry przybierają tu formę głosu w debacie o niecodziennej ekspresji romantycznej. Jak określiła to Sharon Roberts, jest to romantyczność, która poza swoją typowością dodatkowo „ma ogon i uszy”, co tym samym odpowiada na oczekiwania danej grupy ludzi, którzy w wielu sferach życia nie są zauważalni. Gra wideo staje się medium, które opowiada o możliwych fantazjach zaprezentowanych w nowej formie. Jednocześnie jednak przez operowanie tym, co dziwne i obce, może łatwo budzić negatywne skojarzenia i poczucie zagubienia u osób, dla których konwencja ta jest czymś nowym i nieznanym.

Dezorientacja ta – w kontekście subkultury *furry* – jest związana z naruszaniem granic pomiędzy tym, co ludzkie, a tym, co zwierzęce. Już semantycznie przełamanie bariery jest nacechowane w konkretny sposób. Przykładowo, słowo „zezwierzęcić” według *Słownika języka polskiego* oznacza „upodobnić do brutalnego, dzikiego zwierzęcia”¹⁴⁰. Niejako sugeruje to więc, że romantyczność uwzględniająca antropomorficzne postacie zwierzęce przez niektórych będzie wiązana z dzikością i brutalnością. Może kojarzyć się z pewnym tabu, przekroczeniem granicy „ludzkości”, a nawet praktykami łamiącymi zasady obyczajności czy nawet prawa. Źródła dezorientacji dopatrywalibyśmy się w kwestii rozumienia tego, co ludzkie, i tego, co ludzkie nie jest¹⁴¹. Tworzone przez członków społeczności „fursony” (wytworzone tożsamości, wizerunki odpowiadające konkretnym

¹³⁹ Zob. <https://www.patreon.com/blackgategame> [dostęp: 15 sierpnia 2017].

¹⁴⁰ Zob. <https://sjp.pwn.pl/sjp/zezwierzecic;2545693.html> [dostęp: 15 sierpnia 2017].

¹⁴¹ Dodatkowo warto zaznaczyć, że pytanie o to, co nazywamy ludzkim, a co nie, zdaje się być obecnie tematem kulturowo istotnym. Niektórzy mogliby nawet stwierdzić, że teraźniejszość – w obliczu produkcji takich jak chociażby oscarowy film Guillerma Del Tora

osobom czy postaciom) nie są *stricte* zwierzętami, lecz bardzo często są awatarami, symbolami, reprezentacjami określonej stylistyki, ale także określonych cech (na przykład „niedźwiedziej siły” czy „psiej lojalności”, lub „kociej niezależności”); posiadają one ludzkie potencjały, zdolności, charaktery, które jedynie modyfikowane są inną estetyką cielesności bądź w pewnym stopniu manierami, w rozumieniu specyficznych sposobów zachowania, które natomiast mogą wynikać właśnie z cech przypisywanych danym gatunkom zwierząt. Fursony (czy w ogóle postaci będące swoistymi hybrydami ludzi i zwierząt) wymykają się klasyfikacjom, powodując trudności interpretacyjne, dezorientacje.

O ile *Lagoon Lounge* może powodować mniejsze oburzenie ze wspomnianego powyżej powodu, o tyle w przypadku *Blackgate* sytuacja może dezorientować w innym stopniu, gdyż protagonista jest postacią ludzką, co oznacza, że do romansu oraz zbliżenia (emocjonalnego i fizycznego) dochodzi już nie pomiędzy dwiema postaciami reprezentującymi tę samą kategorię fizyczności, ale pomiędzy człowiekiem, postacią rodzaju *furry*, oraz przedstawicielem nietypowych, wręcz „obcych” ras, jak na przykład *kaijū* (co z języka japońskiego można przetłumaczyć jako „dziwną bestię”). Najbardziej kontrowersyjna jednak może wydawać się nie bliskość człowieka i *kaijū* (gdyż bliskość człowieka i bestii nie jest czymś niespotykanym w kulturze), ale romantyczna relacja człowieka z mniej odległym konceptem antropomorficznych istot zwierzęcych – bo chociaż istoty te zwierzętami nie są (ale, jak już pisaliśmy, pewnymi ideami, awatarami, tożsamościami ludzkimi), to osoby, którym obca jest subkultura *furry*, mogą dokonać innej interpretacji i w tekście oraz na obrazach dostrzegać bliskość, którą łatwo nazwać niemoralną czy nawet karalną.

Sednem może być więc konflikt interpretacji zwierzęcej formy cielesności oraz konotacji emocjonalno-fizycznych w romansach z tymi skonstruowanymi tożsamościami, które mogą być rozumiane na różne sposoby i budzić w różnych grupach czy nawet jednostkach różne odczucia. Chociaż w postaciach *furry* podkreślane jest to, co najbardziej ludzkie – a mianowicie ich charaktery, obawy, uczucia, wliczając w to miłość czy całą psychologiczną stronę ich istnienia – to fizyczność niejako wpływa na interpretację tych

Kształt Wody – domaga się redefinicji tego, co wpisuje się w kategorię człowieczeństwa oraz co oznacza bycie człowiekiem czy bycie ludzkim.

postaci; interpretację, która w swojej skrajności jest w stanie przekreślić to, co ludzkie, i pozostawić jedynie to, co nieludzkie.

Na zakończenie warto powtórzyć, że gry okazują się nie tylko obszarem, w którym pojawiają się interaktywne romanse i miłość bazująca na widocznej codzienności, ale także miejscem rozwoju subkulturowego, uzgadniania widoczności i akceptacji także nowych, niekiedy dezorientujących ekspresji pragnień. Udowadniają to właśnie gry subkultury *furry*, które dzięki możliwościom, jakie daje medium, są w stanie stworzyć reprezentacje przyjazne ich zainteresowaniom estetyczno-tożsamościowym. Dodatkowo umożliwiają członkom społeczności wzajemne wsparcie i wymianę informacji – chociażby poprzez wspólne doświadczenia płynące z rozgrywki, możliwość komentowania nowych produkcji czy też zmanifestowanie swego wsparcia poprzez finansowy udział w nowych projektach gier.

2.12.8. Podsumowanie

Gry z gatunku *visual novel* stosują zespół specyficznych środków narracyjnych, które nadają unikatowy charakter treściom o charakterze romantycznym. Podobnie jak w przypadku gier przygodowych możliwość wpływania na prezentowane wydarzenia jest często mocno ograniczona. Zamiast swobodnej eksploracji i kierowania zdarzeniami wedle własnego upodobania graczowi narzucana jest pewna ustalona kolejność zdarzeń, na którą może wpływać w węzłowych momentach fabuły.

Podstawowym środkiem wyrazu artystycznego pozostaje tutaj tekst. W przeciwieństwie do innych gatunków gier wideo, które jako główne media stosują obraz i dźwięk, powieści wizualne bliższe są tradycyjnym środkom przekazu. W zakresie wizualnym często stosowane są statyczne tła w postaci rysunków lub zdjęć z nieruchomymi sylwetkami postaci niezależnych. Niekiedy w istotnych miejscach stosowane są krótkie animacje, nie jest to jednak powszechnie przyjęta reguła. W warstwie dźwiękowej graczowi towarzyszy przede wszystkim muzyka – budująca nastrój emocjonalny zdarzeń, z reguły raczej stonowana i cicha, mająca delikatnie tworzyć atmosferę dla spokojnego odczytywania kolejnych wierszy tekstu bez rozpraszania koncentracji odbiorcy. Niekiedy kwestie tekstowe nagrywane

są przez aktorów (w całości lub fragmentarycznie), nie jest to jednak rozwiązanie powszechne.

Specyficzna budowa rozgrywki, przybliżająca tego rodzaju produkcje do bardziej tradycyjnych, wydawanych na papierze gier paragrafowych, sprzyja opowiadaniu bardziej szczegółowych i opisowych historii romantycznych. Poprzez ograniczenie swobody gracza twórcy mogą poświęcić więcej wysiłków rozbudowanym opisom konkretnych sytuacji, z którymi gracz będzie się spotykał. W przeważającej części nie ma tu możliwości stworzenia własnego protagonisty. Zamiast tego wcielamy się w narzuconą z góry postać i kierujemy jej poczynaniami w predefiniowanych sytuacjach. Jeśli już pojawia się opcja personalizacji na początku gry, to zazwyczaj ogranicza się do nadania imienia postaci (z opisywanych przez nas gier na tym polu wyróżnia się jedynie *Dream Daddy*, która pozwala na pewną ograniczoną personalizację protagonisty). Poziom możliwości zmiany toku wydarzeń jest natomiast bardzo zróżnicowany. W skrajnych przypadkach gracz może nie mieć niemal żadnego wpływu na wydarzenia mające miejsce w ramach rozgrywki; poprzez wybieranie poszczególnych opcji może na przykład decydować o kolejności wyświetlania poszczególnych opisów. W innych produkcjach podejmowane decyzje mogą bezpośrednio definiować zakończenie gry oraz efektywnie uniemożliwiać poznanie części historii.

Specyficznym podgatunkiem *visual novel* są produkcje określane niekiedy jako symulatory randkowe. Zwykle są to gry o przyjętym z góry schemacie rozgrywki i wiodącym wątku fabularnym – protagonista (lub protagonistka) poznaje kilkoro potencjalnych partnerów, musi spośród nich wybrać tego, z którym zdecyduje się budować bliższą relację. Tego rodzaju gry mogą bazować na samych tylko decyzjach pojawiających się podczas odczytywania paragrafów tekstu lub też mogą być wzbogacone dodatkowymi mechanikami czy minigramami wewnątrz samej produkcji, których wykonywanie decyduje o sukcesie działań gracza. Omawiane gry stosujące taki schemat rozgrywki to między innymi *England Exchange*, *Katava Shoujo*, *Coming Out on Top*, *Dream Daddy* czy *Lagoon Lounge*. Nie jest rzadkością, by gry tego rodzaju posiadały zawartość o charakterze erotycznym, wyrażanym bezpośrednio przez grafikę lub jedynie przez tekst opisujący konkretne wydarzenia.

Warto zwrócić uwagę, że powieści wizualne, jeśli koncentrują się na tematyce romantycznej, najczęściej mają dość jasno określoną grupę odbiorców zainteresowanych skonkretyzowanym rodzajem relacji miłosnych. Przykładowo, *Coming Out on Top* jest produkcją wyraźnie kierowaną do homoseksualnych mężczyzn. Zarówno sama historia, jak i prezentowany w grze erotyzm są mocno nakierowane na przyjęcie męskiej perspektywy rozgrywki oraz na potrzeby i zainteresowania członków tej grupy. Podobnie gra *Lagoon Lounge* skierowana jest do graczy zainteresowanych tematyką *furry*, co może być przeszkodą dla odbiorców, dla których stylistyka prezentowania relacji z antropomorficznymi zwierzętami może być trudna do przyjęcia. Rzadko gry z gatunku *visual novel* prezentują zróżnicowanie postaci pod względem orientacji seksualnych w ramach jednej produkcji, na przykład w *Katana Shoujo* z góry narzucona postać jest młodym heteroseksualnym mężczyzną, a dostępne opcje romansowe dotyczą tylko heteroseksualnych dziewcząt. Wydaje się to związane ze świadomą decyzją deweloperów, którzy jasno orientują tworzone gry na z góry przewidywane grono odbiorców i starają się osiągnąć maksymalną kompatybilność z oczekiwaniami tej zbiorowości.

Także pod względem stylu prezentacji treści romantycznych gry z tego gatunku dążą do pewnej jednolitości. Pozycje takie jak *Sakura Spirit* czy *Imoto Paradise!* koncentrują się więc silnie na erotycznej warstwie opowieści, poświęcając przy tym głębie fabularną i bogactwo opisów na rzecz bardziej bezpośredniego przekazu. W ten sam sposób *Katana Shoujo*, również niepozbawione zawartości erotycznej, przywiązuje do niej znacznie mniejszą wagę, przekładając główny ciężar rozgrywki na oddawanie złożoności relacji międzyludzkich oraz indywidualnych problemów, dylematów i zachowań poszczególnych bohaterów.

O ile gry *visual novel*, z racji ograniczonej swobody gracza, nie pozwalają na silną personalizację doświadczenia płynącego z rozgrywki, o tyle dostosowanie do indywidualnych potrzeb odbiorcy ma miejsce już na etapie projektowania konkretnej gry. Stąd jest to gatunek silnie zróżnicowany wewnętrznie, w ramach którego występuje wiele osobnych nurtów i podgatunków odpowiadających właściwym zainteresowaniom graczy.

Gry z gatunku *visual novel* oferują graczowi wyjątkowe doświadczenie z pogranicza gier wideo oraz tradycyjnej literatury poprzez specyficzny do-

bór środków przekazu. Ograniczenie multimedialności na rzecz operowania tradycyjnym tekstem w interaktywnej formie wydaje się umożliwiać silniejszą koncentrację gracza na konkretnych sytuacjach. Jest to doświadczenie w pewnym sensie spowolnione względem innych gier wideo. Odbiorca nie jest ponaglany do działania, ma możliwość spokojnego zapoznania się z kolejnymi paragrafami tekstu, wielokrotnego ich odczytywania, rozważenia swoich działań i ich prawdopodobnych konsekwencji.

W zakresie tematyki romantycznej powieści wizualne prezentują często podejście oparte na koncentracji na konkretnym problemie czy zagadnieniu. Zamiast kierować rozgrywkę do szerokiego grona odbiorców i starać się zadowolić wszystkich – wybierają drogę bardziej wyspecjalizowanego opowiadania historii. Koncentrują się przy tym na konkretnych aspektach i problemach relacji międzyludzkich.

Warto chyba nadmienić, że tak silne nakierowanie gier typu *visual novel* na konkretne i mocno sprecyzowane zainteresowania potencjalnych odbiorców sprzyja niekiedy tworzeniu negatywnego czy ambiwalentnego obrazu całego gatunku. Dostosowanie się do niszowych zainteresowań, jakkolwiek nietypowe mogłyby one być, sprawia, że sam gatunek doczekał się kilku produkcji o parodystycznym lub na wpół prześmiewczym charakterze. Rozpoznawalnym przykładem takiej gry jest choćby *Hatoful Boyfriend* (2011). Jest to gra, która powstała początkowo jako parodia powieści wizualnych skoncentrowanych na relacjach romantycznych. Sama rozgrywka nie różni się właściwie niczym od innych przedstawicieli tego gatunku – poza istotnym aspektem, że obecne w grze postacie są gołębiami. Na typowe, rysowane statyczne tła w czasie dialogów nakładane są zdjęcia ptaków reprezentujących postaci, z którymi akurat rozmawiamy. Mimo satyrycznego pomysłu sama gra została ciepło przyjęta przez odbiorców i zyskała dość dobrą opinię wśród graczy¹⁴². Innym podobnym przykładem jest *Shark Dating Simulator XL*¹⁴³, w której gracze mają możliwość romansowania z dziewczyną-rekinem. Gra w swojej stylistyce wyśmiewa utarte schematy

¹⁴² Zob. <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/hatoful-boyfriend> [dostęp: 19 sierpnia 2017].

¹⁴³ Zob. http://store.steampowered.com/app/666020/Shark_Dating_Simulator_XL/ [dostęp: 19 sierpnia 2017].

powieści wizualnych, szczególnie tych skoncentrowanych na zawartości erotycznej.

2.13. WCHODZĄC W ROLĘ – ROMANTYCZNOŚĆ I BLISKOŚĆ W INNYCH, WYBRANYCH CRPG (*PLANESCAPE: TORMENT*, *DIVINITY: ORIGINAL SIN*, *MARS: WAR LOGS*, *THE* *TECHNOMANCER*, *STARDEW VALLEY*)

We wcześniejszej części tekstu przedstawialiśmy już liczne gry z gatunku cRPG, teraz jednak chcielibyśmy omówić pięć produkcji, które nie zostały wówczas wymienione. O ile wcześniej koncentrowaliśmy się na grach tworzonych przez konkretne studia, o tyle w tym miejscu chcieliśmy zaakcentować rolę pojedynczych tytułów, które w znaczący sposób wpłynęły na rozwój całego gatunku oraz prezentują unikatowe ujęcie problematyki romantycznej.

Pośród omawianych dalej gier na szczególną uwagę zasługuje *Planescape: Torment*, przez wielu graczy uznawana za swoisty wyznacznik jakości wśród komputerowych gier fabularnych. Ze względu na unikatowe cechy fabuły rozgrywka inaczej niż w przypadku większości przedstawicieli gatunku rozkłada kluczowe akcenty w relacjach pomiędzy postaciami. *Divinity: Original Sin* jest częścią większego cyklu gier. Jako pierwsza produkcja z serii buduje unikatowy model relacji pomiędzy dwoma głównymi bohaterami rozgrywki, którzy mogą być symultanicznie kontrolowani przez dwójkę graczy przy jednoczesnym budowaniu fabularnie uzasadnionej i złożonej wzajemnej relacji. *Mars: War Logs* oraz *The Technomancer* są grami dzielącymi wspólne uniwersum, które we właściwy dla siebie sposób prezentują dostosowanie mechanizmów rozgrywki w zakresie relacji z postaciami niezależnymi do popularnych współcześnie standardów wyznaczanych przez producentów takich jak BioWare. Wreszcie, na sam koniec omawiamy pokrótce *Stardew Valley*, grę charakteryzującą się dość nietypowym systemem budowania związków, relacji i przyjaźni, opartym na stopniowym poznawaniu członków lokalnej, niewielkiej społeczności i mechanice polegającej na dopasowaniu podarków do właściwych osób.

Wierzmy, że gry wymieniane tutaj pozwolą rzucić dodatkowe światło na problem stopniowej ewolucji i różnicowania się rozwiązań w zakresie budowania relacji z bohaterami niezależnymi.

2.13.1. Planescape: Torment – o miłości w Wieloświecie

Planescape: Torment, stworzona przez Black Isle Studios i wydana w roku 1999, jest grą cRPG, która na stałe wpisała się do historii tego gatunku. Można zaryzykować stwierdzenie, że jest to jeden z najbardziej rozpoznawalnych tytułów tego typu, który przez długi czas wykorzystywany był przez fanów jako punkt odniesienia do oceny innych produkcji.

Gra oparta jest na systemie klasycznych gier fabularnych *Dungeons and Dragons* (edycja druga). Sama rozgrywka została osadzona w specyficznym uniwersum opartym na idei Wieloświata – założeniu, że istnieje nieskończona (lub wielka, lecz nieznana) liczba równoległych światów nazywanych zwykle sferami lub planami, pomiędzy którymi możliwe jest przemieszczanie się i podróżowanie. Poszczególne światy są zróżnicowane nie tylko pod względem zamieszkujących je istot, ale także rządzących nimi wewnętrznych praw i zasad. O ile niektóre z nich mogą być podobne do znanego nam świata realnego, o tyle inne mogą być wypełnione magią lub rządzone przez samoświadome maszyny.

Akcja gry rozpoczyna się i rozgrywa przez większość czasu w Sigil – mieście, które znajduje się na pograniczu wielu światów. Wedle powszechnego poglądu możliwe jest tam znalezienie przejść do dowolnej innej sfery, pod warunkiem że zna się lokalizację właściwych drzwi i klucz do ich otwarcia.

Gracz wciela się w rolę Bezimiennego, tajemniczego mężczyzny, którego ciało poznaczone jest licznymi bliznami, zaś na plecach wytatuowaną ma tajemniczą wiadomość. Gdy rozpoczynamy rozgrywkę, budzimy się na jednym ze stalowych stołów w miejskiej kostnicy – najwyraźniej uznani za zmarłego. Fabularnie zastosowano zabieg polegający na przypisaniu głównemu bohaterowi amnezji – nie pamięta, kim jest, jak się nazywa ani co działo się z nim przed obudzeniem się w kostnicy. Ujednolica to sytuację z wiedzą i doświadczeniem gracza, który również nie ma większej wiedzy o samej sytuacji. Naszym zadaniem stanie się więc odkrycie tożsamości oraz losów Bezimiennego. Wkrótce odkryjemy też, że nasz bohater jest, w wyniku ciąży na nim klątwy bądź zaklęcia, nieśmiertelny. Wielokrotnie już wcześniej

ginał i tracił pamięć, po czym wyruszał w podobną podróż i przemierzał świat w poszukiwaniu tych samych odpowiedzi, co my.

W grze pojawiają się trzy wątki romansowe związane z główną postacią. Dwa spośród nich to aktywne możliwości nawiązania bliższej relacji z postaciami niezależnymi, trzecia zaś to bardziej wspomnienie czy też nawiązanie do wcześniejszych działań Bezimiennego, sprzed utraty pamięci.

Na samym początku rozgrywki w gmachu miejskiej kostnicy można więc napotkać ducha młodej kobiety imieniem Deionarra, z którym możemy porozmawiać. Jej wątek fabularny będzie też przewijał się w dalszej części rozgrywki w różnych formach. Za życia była ona zakochana w jednym z wcześniejszych wcieleń głównego bohatera, do tego stopnia, że towarzyszyła mu w jego poszukiwaniach, ufając niemal bezgranicznie w odwzajemnienie jej uczuć. Jej śmierć oraz brak spokoju po śmierci były jednak zaplanowanym aktem jednego z wcześniejszych wcieleń bohatera. Licząc, że miłość i cierpienie nie pozwolą duszy Deionarry zaznać spokoju po śmierci, ówczesny Bezimienny zaaranżował jej śmierć w pragnieniu posiadania duchowego sługi czy też niewolnicy zdolnej do podróżowania do miejsc i światów, do których nie mógł zawitać żaden żywy człowiek. W czasie rozgrywki gracz ma możliwość poznania kolejnych elementów tej historii i pośredniego ustosunkowania się do niej. Możliwe jest też spotkanie wciąż żywego i pogrążonego w rozpacz ojca dziewczyny, którego możemy poprosić o wybaczenie za przeszłe zbrodnie. Mimo że główny bohater nie pamięta Deionarry ani czynów swych wcześniejszych inkarnacji, ta wydaje się wciąż żywić względem niego silne uczucia. Może też okazać się niezwykle pomocna w kolejnych etapach poszukiwań.

Pozostałe dwie relacje dotyczą z kolei żywych kobiet. Jedna z nich to młoda złodziejka imieniem Anna. W uniwersum gry określana jest jako „diabelstwo”, to jest potomek człowieka i istoty o demonicznym pochodzeniu. Anna prezentuje tutaj raczej szorstki, pragmatyczny styl bycia. Jej ciężkie doświadczenia życiowe i silna nieufność sprawiają, że budowa głębszej relacji jest dużym wyzwaniem.

Drugą potencjalną partnerką jest kobieta imieniem Nie-Sława (ang. *Fall-from-Grace*). Również nie jest człowiekiem, lecz demonem – sukkubem, a więc stworzeniem łączonym w ramach uniwersum z seksualnością i eroty-

zmem, ale też złem, niebezpieczeństwem i morderczymi tendencjami. Nie-Sława nie jest jednak typową przedstawicielką swego gatunku, prezentuje raczej przyjazne i ciepłe usposobienie względem bliźnich. Nie ma w niej żadnego zainteresowania okrucieństwem czy zwodzeniem innych ku zgubie. Prezentuje się raczej jako typ rozważnej intelektualistki.

Interesujące jest, że w przypadku obu opcji romansowych twórcy zdecydowali się na postacie silnie naznaczone demonicznym pochodzeniem. W obu też przypadkach mamy do czynienia z osobami, których usposobienie, charakter i podejście do innych jest zupełnie odmienne od tego, czego można by oczekiwać w związku z nim. Zarówno Anna, jak i Nie-Sława prezentują w gruncie rzeczy postawy, które trudno wiązać ze złem w tradycyjnym jego rozumieniu. W *Planescape: Torment*, grze rozpoznawanej jako kładąca duży nacisk na rozbudowane dialogi i szeroki, głęboki zarys osobowości bohaterów niezależnych, zdecydowano się na silne zerwanie ze stereotypowymi wyobrażeniami związanymi na przykład z rasą postaci. W ramach rozgrywki spotykamy wiele istot z różnych światów, które mogą dokonywać spektakularnych aktów okrucieństwa i nikczemności. W tym samym czasie możemy podróżować w towarzystwie demona, który jest bardziej zainteresowany pomocą innym, niż szerzeniem chaosu i zniszczenia.

Kluczowym dla fabuły, powtarzającym się wielokrotnie w czasie rozgrywki pytaniem jest: co może zmienić naturę człowieka? Idąc tym tropem, twórcy kreujący kolejne postacie postarali się, by były one nieszablonowe, zrywały z utartymi schematami i łamały kolejne oczekiwania i przewidywania gracza. Kluczowe jest tu przyjęcie specyficznej optyki. Gracz wciela się w postać zdefiniowaną z góry, wiemy jednak, że Bezimienny – choć nieśmiertelny – wielokrotnie tracił pamięć, a każde z jego kolejnych wcieleń dysponowało własną osobowością i odrębnym spojrzeniem na świat. W czasie naszej rozgrywki kierujemy po prostu jedną z wielu osobowości z cyklu trwającego już od wieków. Niektóre z wcześniejszych wcieleń, o czym wiemy choćby z przykładu Deionarry, cechowały się niegodziwością i lekceważeniem ludzkiego życia. Inne zdolne były do aktów dobroci i miłosierdzia. Gra stawia więc pytanie o to, czy będąc kolejnym wcieleniem Bezimiennego, w istocie jesteśmy tą samą osobą co nasze poprzednie osobowości, z którymi dzielimy wspólne ciało. Co więc ostatecznie decyduje o tym, kogo można

uznać za złego, a kogo za dobrego człowieka, jeśli sama tylko utrata wspomnień może doprowadzić do tak diametralnej zmiany? W tym kontekście postać życzliwego sukkuba nie jawi się już jako niewiarygodna.

Romans w *Planescape: Torment* jest więc – w pewnym sensie – kolejnym sposobem zapytania o problem determinizmu. Czy nasze pochodzenie, biologiczne czy społeczne, wraz z doświadczeniami naszej przeszłości jednoznacznie określa nasze przeznaczenie i sposób, w jaki będziemy postępować?

2.13.2. Romanse w *Divinity: Original Sin*

Divinity: Original Sin produkcji Larian Studios to gra z gatunku cRPR osadzona w tradycyjnie pojętym świecie fantasy. Prezentuje ona interesującą i na swój sposób unikatową wizję relacji romantycznej.

Gra posiada nie jednego, lecz dwoje głównych bohaterów, kreowanych na początku rozgrywki przez gracza. Domyślnie są to kobieta i mężczyzna, lecz możliwa jest modyfikacja płci każdej z postaci. Sama produkcja tworzona była z myślą o symultanicznej rozgrywce dla dwóch graczy w ramach kooperacji. Możliwa jest także rozgrywka dla pojedynczego gracza, który kieruje oboma awatarami.

Co interesujące, z myślą o rozgrywce w trybie kooperacyjnym twórcy zaprojektowali osobne dialogi pomiędzy postaciami graczy. W kluczowych lub po prostu interesujących momentach fabuły gra automatycznie uruchamia dialog pomiędzy postaciami graczy, w którym każda z postaci może określić swoje stanowisko wobec prezentowanych wydarzeń. Wówczas drugi z bohaterów ma możliwość odnieść się do stanowiska pierwszego i wyrazić własne zdanie. Te sekwencje dialogowe prowadzone są w ten sam sposób, co rozmowy z postaciami niezależnymi wypełniającymi świat gry. Co ważne, każda z postaci posiada współczynnik określający jej zdolności w zakresie perswazji, więc w razie braku zgody co do tego, co zrobić w danej kwestii, uruchamia się niewielka gra podobna do znanego „papier, kamień i nożyce”, w której gracze określają wynik konwersacji zależny od sukcesów w tej minigrze oraz właśnie współczynnika zdolności retorycznych każdego z bohaterów.

System ten ma odbicie w zakończeniu gry. Po wypełnieniu swojego zadania graczom prezentowany jest epilog, którego częścią są dalsze losy bo-

haterów. W zależności od wyników rozmów podejmowanych w czasie całej rozgrywki gra określa relację, jaka łączy dwoje bohaterów. Jeżeli dialogi wskazywały na wysoki poziom zgodności pomiędzy postaciami oraz ich silną sympatię, zakładany jest romantyczny charakter tego związku. Wówczas postacie graczy żyją dalej wspólnie. Jeśli zaś wzajemna wrogość narastała w trakcie przygód, po ich zakończeniu dwójka staje się wrogo nastawiona i albo rozstaje się i nigdy więcej nie ma ze sobą kontaktu, albo też zaczyna otwartą walkę.

Jeśli gra prowadzona jest przez jednego tylko gracza, ten aspekt rozgrywki także wciąż funkcjonuje. Odbiorca prowadzi więc dialogi za obie postacie niezależnie. Ma więc możliwość samodzielnego określenia wzajemnej relacji bohaterów.

Gra nie posiada innej ścieżki romansowej. Bohaterowie nie mogą więc wejść w bliższe relacje z żadną z postaci niezależnych. Sama możliwość zawarcia związku pomiędzy dwojgiem protagonistów jest dostępna tylko w ramach epilogu i nie ma żadnego odzwierciedlenia w czasie samej rozgrywki, pomijając oczywiście same dialogi.

Zastosowanie takiego rozwiązania jest o tyle interesujące, że jest to jedyna chyba produkcja nienależąca do gatunku MMO, która pozwala na budowanie relacji romantycznej pomiędzy dwojgiem graczy prowadzących rozgrywkę w trybie kooperacyjnym.

2.13.3. *Dalsze mity o kosmosie: o romansach w Mars: War Logs i The Technomancer produkcji Spiders*

Gry z serii *Mass Effect* produkcji BioWare są jednymi z bardziej znanych gier RPG, których akcja toczy się poza planetą Ziemią, istnieją jednak także inne, podobne gry, które w swojej historii uwzględniają możliwość budowania relacji romantycznych. Przykładem tego są *Mars: War Logs* oraz *The Technomancer* produkcji francuskiego dewelopera o nazwie Spiders.

Studio zostało założone przez członków zespołu, którzy poznali się przy okazji pracy nad grą *Silverfall* oraz jej dodatkami. Postanowili wykorzystać swoje doświadczenie w branży i stworzyć własną markę. Ich bardziej znane produkcje to *Of Orcs and Men* (stworzone wspólnie z Cyanide), *Bound*

by *Flame* oraz właśnie historii „technomantów”, rozpoczęte grą *Mars: War Logs* oraz kontynuowane w *The Technomancer*.

Pierwsza z serii opowiada historię Roya Temperance’a, uciekiniera z obozu jenieckiego, który wplątuje się w sprawy mogące wpłynąć na całą marsjańską kolonię. Sprawa komplikuje się jeszcze bardziej, gdy bohater zmuszony jest walczyć z jednym z technomantów, którzy niczym magowie znani z opowieści fantasy, dzięki swoim zdolnościom, wyszkoleniu i specjalnie przygotowanym gadżetom, są w stanie kontrolować potężne, elektryczne moce. Tak jak w przypadku innych RPG, Roy podczas swoich misji napotka różne postacie, z którymi może walczyć, pracować, rozmawiać, a nawet romansować. Gra posiada możliwość rozpoczęcia bliżej znajomości z trzema kobietami: kobietą szpiegiem imieniem Devotion, młodą technomantką Mary oraz Judy, przywódczynią ruchu oporu.

Jak widać, wszystkie postacie to kobiety o różnych osobowościach. Devotion i Judy można zaliczyć do postaci bardziej zdecydowanych, Mary natomiast, ponieważ traktowano ją niemalże jak niewolnicę jej mistrza, przejawia cechy osoby skrzywdzonej i униżonej. Ujawnia się to zwłaszcza przy okazji jej stwierdzenia, że Roy „może z nią zrobić, cokolwiek zechce” w nagrodę za jej uratowanie. Jest to jeden momentów, kiedy może dojść do zbliżenia, lecz bohater poprzez odmowę może ukazać szacunek wobec postaci i kontynuować grę oraz znajomość bez wykorzystywania tego momentu gry. Jeśli chodzi o całokształt relacji w *Mars: War Logs*, to sami gracze zauważają, że pod tym względem gra nie radzi sobie najlepiej¹⁴⁴, zwłaszcza w porównaniu do serii *Mass Effect*. Zdaje się, że problemem jest ograniczenie relacji do kilku wypowiedzi, co może sprawić, że graczom trudno związać się emocjonalnie z bohaterkami oraz uwierzyć w relacje zaprezentowane przez deweloperów gry.

Druga gra toczy się w tym samym uniwersum, co *Mars: War Logs*, jednakże bohaterowie obu gier nie są powiązani. W *The Technomancer* gracz wciela się w młodego technomanta imieniem Zachariah. Niedługo po rozpoczęciu gry bohater zostaje wplątany w serię wydarzeń oraz intryg, w które zamieszane są między innymi armia, opozycjoniści, kryminaliści oraz sam zakon techno-

¹⁴⁴ Zob. <http://steamcommunity.com/app/232750/discussions/0/810923580547142683?l=polish#c810923580553963976> [dostęp: 17 sierpnia 2017].

mantów. Podczas gry Zachariah będzie wykonywał różne zadania wpływające na relacje z różnymi grupami, walczył z ludźmi i marsjańskimi bestiami oraz będzie mógł wpłynąć na rasę wykorzystywanych przez ludzi mutantów.

W historii *The Technomancer* także uwzględnione są wątki romantyczne. Tym razem z dwiema kobietami: Nieszą i Amelią, oraz z mężczyzną imieniem Andrew (nazywanym także Lucky, czyli „Szczęściarz”). Oznacza to, że także Spiders postanowili umieścić homoseksualny wątek romantyczny dla graczy, którzy taki mogliby chcieć rozpocząć, wcielając się w protagonistę. Także kobiety z gry zdają się posiadać bardziej złożoną osobowość niż te w *Mars: War Logs*. Co się jednak tyczy samego rozwoju postaci, widoczny jest pewien prosty schemat w rozwoju relacji. Postać najpierw poznaje protagonistę, potem wyjawia swą sympatię, by następnie przejść do bliskości fizycznej. Uproszczenie wydaje się nie tylko przedstawiać relację jako coś nieskomplikowanego, ale także traktuje zbliżenie fizyczne jako nagrodę i kulminację relacji romantycznej. Po wszystkich analizach można stwierdzić, że dotyczy to nie tylko przedstawienia romantyczności w tej grze, ale także w innych grach wideo. Zdarza się bowiem, że do zbliżenia fizycznego dochodzi pod sam koniec wątku romantycznego danej gry, co może równać się z uznaniem seksu jako swoistej nagrody za udane rozwikłanie danego elementu historii.

Jednakże można określić przemiany w romansach w grach *Mars: War Logs* oraz *The Technomancer* jako wyjście naprzeciw tradycjom inkluzywnym, które to coraz częściej znajdują miejsce w scenariuszach gier wideo.

2.13.4. Wiejska miłość w Stardew Valley produkcji ConcernedApe

CocernedApe – a właściwie Eric Barone, bo drużyna deweloperska to tak naprawdę jedna osoba – jest autorem gry pod tytułem *Stardew Valley*, wydanej przez Chucklefish. Mimo zaklasyfikowania gry do gatunku RPG, pokazuje ona historię zupełnie inną niż te orientujące się wokół wyzwolenia spod widma zła.

Stardew Valley to gra zawierająca zarówno elementy RPG, jak i gry „rolniczej”. Opowiada o postaci (tworzy ją gracz), która postanawia zmienić

swoje dotychczasowe życie pracownika korporacji i zamieszkać w zupełnie nowym miejscu – na farmie. Od początku gry zadaniem gracza będzie stworzenie gospodarstwa, pielęgnacja roślin, zbieranie plonów, ewentualna walka z potworami (na przykład w kopalni), ale nie tylko – dzięki przeprowadzce główna postać staje się elementem lokalnej społeczności, więc w obszarze interakcji będzie także dochodzić do spotykania się z mieszkańcami miasteczka i budowania z nimi relacji, również romantycznych.

Gra wizualnie różni się mocno od innych opisywanych gier – intencjonalnie stworzono ją w stylistyce starszych gier, swoistego gatunku „pixel art”.

Przede wszystkim trzeba podkreślić, że największy nacisk w grze położony jest właśnie na rozwój gospodarstwa i dbanie o nie. Nawet w przypadku walki z potworami (które właściwie jest możliwe do ominięcia, a przy najmniej zminimalizowania) gra umożliwia ulepszanie gospodarstwa za pomocą materiałów, które gracz może znaleźć podczas wędrówek w głąb kopalni, jaskiń i podziemnych legowisk. Mimo że gra uwzględnia elementy fantastyczne w postaci wspomnianych istot, wciąż w głównej mierze jest historią o ucieczce od metropolii i pracy biurowej do wiejskiego życia, bliskości z naturą etc. Chociaż ekonomia także istnieje, dotyczy ona upraw oraz nowego życia protagonisty.

Gra posiada mechanikę relacji reprezentowaną przez dziesięciostopniową skalę ikon (lub dwunastostopniową w przypadku partnera/partnerki głównej postaci) w kształcie serca, które zapełniać się będą zależnie od rozwoju relacji. Punkty przyjaźni można zyskać dzięki: rozmawianiu, wypełnianiu zadania związanego z daną osobą, wręczaniu im podarunków, podejmowaniu konkretnych decyzji podczas tzw. *heart events* (specjalnych wydarzeń dotyczących postaci i relacji z nimi). Oczywiście relacja może się także osłabiać, jeśli główna postać z osobami nie będzie rozmawiać, będzie wręczać przedmioty, których nie lubią itp. Jeśli relacje będą wystarczająco silne, a postać jest tzw. singlem, to na życzenie gracza może dojść do ślubu. By tak się stało, trzeba przejść przez różne stadia znajomości. Do ślubu może dojść niezależnie od płci głównej postaci oraz wybranki/wybranka.

Umieszczenie romantycznej relacji w tego typu grze posiada specjalne znaczenie dla tejże produkcji. Po pierwsze, nowe życie i szukanie szczęścia oraz spokoju związane zostaje z relacjami międzyludzkimi. Zostaje to uwy-

puklone przez taką, a nie inną fabulę historii oraz zaprezentowanie budowania przyjaźni i miłości jako elementu życiowej zmiany, jakim jest ucieczka z miasta. Po drugie, gra łączy miłość z kategorią i tematyką naturalności i rustykalności. Zwłaszcza w tym kontekście możliwość budowania zarazem relacji hetero-, jak i homoseksualnej wydaje się mieć specjalne znaczenie. Co więcej, można to uznać za igrające ze stereotypem homoseksualizmu jako czegoś nienaturalnego i niemającego miejsca na wsi, która niejako jest symbolem naturalnego życia czy ciężkiej, farmerskiej pracy fizycznej. Po trzecie, można odnieść wrażenie, że poprzez taką realizację graficzną projektu (stylistykę „retro”) sielankowość oraz relacje międzyludzkie zostają związane z pewną nostalgią i sentymentem, co natomiast tworzy pewną spójną całość kompozycyjną *Stardew Valley*, ukazując grę jako istotną na tle wyobrażeń o spokojnym, wiejskim życiu oraz ludzkim pragnieniu budowania swojego bezpiecznego miejsca.

Z powodu wszystkich tych kwestii gra ma znaczenie w kontekście kultury popularnej, jest bowiem swojego rodzaju historią o pragnieniu zmiany paradygmatu ludzkiego życia, komentarzem o wyobrażeniu korporacyjnego życia, którego elementem jest swoiste pożegnanie się z wolnością, oraz pochwałą życiowych zmian oraz poszukiwania swojego miejsca na świecie. Można nawet powiedzieć, że cała produkcja jest idealistyczną wizją o udanym poszukiwaniu spełnienia, a zaprezentowanie tejże historii w takiej graficznej formie zdaje się jeszcze wzmacniać tę interpretację, czyniąc z gry ikonę cyfrowego retro-romantyzmu.

2.13.5. Podsumowanie

Gry cRPG, dla których uwzględnianie relacji romantycznych powoli staje się pewnym standardem, prezentują bardzo zróżnicowane podejście do tego zagadnienia. W zależności od koncepcji twórców romanse mogą przybierać zróżnicowane formy i mieć odmienne miejsca w samej rozgrywce. W przypadku *Planescape: Torment* romanse stanowiły jeden ze sposobów, w jaki gra odnosi się do fundamentalnych pytań oraz problemów filozoficznych i moralnych stanowiących serce rozgrywki. Zawartość ta zarysowana była w sposób delikatny, lecz sugestywny. Próżno byłoby tam szukać bezpośred-

nich przedstawień erotyki czy tradycyjnie rozumianej bliskości. Zamiast tego uczucia wyrażane są poprzez pogłębianie emocjonalnej relacji z postaciami oraz ich reakcje na działania bohatera. Ostateczną miarą przywiązania będzie zaś to, ile będą w stanie poświęcić, by pomóc mu w odnalezieniu jego przeznaczenia.

Divinity: Original Sin z kolei prezentuje inne podejście do romansu. Jest on możliwy jako opcjonalny wynik działań bohaterów. Zakończenie wskazujące na miłosny związek dwójki protagonistów jest osiągane w toku całej rozgrywki. Zgodność w kluczowych kwestiach, bliskość przekonań i wzajemny szacunek wyrażane w czasie przygody skutkują rozwinięciem głębszego uczucia dopiero po wykonaniu głównego zadania. Gracz nigdy nie ogląda na własne oczy skutków tych działań, jest o nich informowany jedynie w formie epilogu kończącego rozgrywkę. Romans jest więc nie immanentną częścią samej gry, lecz raczej ostateczną konsekwencją, trudną do przewidzenia przed jej pojawieniem się.

W działaniach deweloperów widać także dążenie, by uwzględnić treści romantyczne także w prosty sposób, jak gdyby tworząc dodatkową zawartość, zgodną z popularnymi trendami tej części kultury. *Mars: War Logs* oraz *The Technomancer* zdają się właśnie takimi produkcjami. Sam schemat rozwoju relacji romantycznej z postacią niezależną ma raczej uproszczony charakter, oparty na serii dialogów możliwych do przeprowadzenia przez gracza. Relacje te nie mają bezpośredniej konsekwencji dla samej rozgrywki ani większego odbicia w głównych wątkach fabularnych. Stanowią raczej rodzaj emocjonalnej odskoczni, pogłębiające doświadczenie płynące z rozgrywki oraz wrażenie immersji w świat przedstawiony. Czynią świat przedstawiony bardziej realistycznym przez uwzględnienie innych aspektów relacji międzyludzkich niż te skoncentrowane na wykonywaniu kolejnych zadań istotnych dla postępu fabularnego.

W przypadku *Stardew Valley* relacje romantyczne zdają się pełnić podobną funkcję. Mają uproszczony charakter, oparty przede wszystkim na współczynniku sympatii, powiększający się przez wykonywanie właściwych czynności oraz wręczanie odpowiednich podarunków. Same relacje pełnią raczej funkcję dopełnienia prezentowanego w grze fantazmatu wiejskiego życia bliżej natury. Zważmy, że główny bohater, uciekający od miejskiej eg-

zystencji i pracy w ramach korporacyjnej hierarchii, domyślnie rozpoczyna grę jako osoba samotna. Przeprowadzka na prowincję, będąca dlań szansą rozpoczęcia nowego, pełniejszego życia, dopełniana jest szansą na znalezienie prawdziwej miłości. Jakkolwiek w mechanice rozgrywki ma to odzwierciedlenie w ramach dość prostego schematu postępowania, sprzyja pogłębieniu immersji oraz uzupełnieniu – nieco wyidealizowanej – wizji życia bliższego naturze. To nowy początek w ramach małej, lokalnej społeczności, uzupełniony spotkaniem właściwej osoby, z którą można prowadzić dalsze życie na własnym kawalku ziemi.

Relacje romantyczne mogą stanowić istotny czynnik budowania u gracza poczucia immersji. Świat przedstawiony wzbogacony o miłość i seksualność staje się nie tylko bogatszy, ale także bardziej wiarygodny poprzez uwzględnienie tak ważnych aspektów życia. Romans może, ale nie musi wcale stanowić tutaj narzędzia fabularnego czy wpływać w znaczący sposób na prowadzoną przez grę narrację. Sama jego obecność zdaje się w oczach niektórych twórców elementem wzbogacającym ich produkcję, chociażby przez fakt zaoferowania graczom silniejszego, emocjonalnego zaangażowania w prowadzoną rozgrywkę.

2.14. UWAGI NA TEMAT ROMANSÓW W GRACH MOBILNYCH (NA PRZYKŁADZIE *DREAM GIRLFRIEND* I *VAMPIRE LOVE STORY*)

Wprawdzie gry mobilne nie znajdują się w centralnym punkcie naszych zainteresowań, uznaliśmy jednak za stosowne odnieść się także do tego typu produkcji.

W poprzednich analizach skupialiśmy się na grach dostępnych na komputery osobiste i konsole; chociaż zdarza się, że gry wideo trafiają także na systemy mobilne, na przykład Android (choćby analizowany przedtem *Black&red*), to trzeba podkreślić, że dostępne są także produkcje posiadające romanse tworzone specyficznie na urządzenia mobilne, dostosowane do grania w nieco inny sposób. Gry mobilne tworzone są bowiem w taki sposób, by niejako „wpasować się” w codzienność, tak by rozgrywkę można było prowadzić w różnorodnych miejscach, by mogła trwać wystarczająco

długo... bądź przeciwnie, na tyle krótko, by doskonale zapelnąć lukę czasową stworzoną przez okoliczności, na przykład na czas jazdy tramwajem bądź przerwy na kawę w pracy. Doskonale dostosowują się w ten sposób szczególnie do współczesnych „cyfrowych tubylców”, przedstawicieli młodszego pokolenia przyzwyczajonego do powszechnego, niemal nieustannego kontaktu z urządzeniami elektronicznymi¹⁴⁵.

Wobec powszechności romansowych gier wideo zdziwienia nie powinna budzić obecność także gier mobilnych umożliwiających budowanie opartej na dialogach relacji bliskości. Przykładem może być chociażby *Dream Girlfriend* produkcji Ambition Co., Ltd., pozwalająca na tworzenie „wymarzonej dziewczyny”, przebieranie jej w różne stroje, chodzenie na randki itp. Inną grą, przypominającą bardziej opisywany już gatunek *visual novel*, jest *Vampire Love Story* (w polskiej wersji Google Play znana jako *Gry dla Dziewczyn – Wampiry*; produkcja Beauty Art Studio), w której bohaterka prowadzona przez gracza wchodzi w romantyczną relację łamiącą granicę między tym, co ludzkie, a tym, co wampiryczne, czy – jak określa to opis produktu – „oferuje możliwość wzięcia udziału w interaktywnej historii miłosnej i cieszyć się dramatycznym romansem”¹⁴⁶. Jako że ta część naszej pracy jest pewnym dodatkiem, nie będziemy analizować tego produktu tak jak poprzednie. Oczywiście można by wspomnieć o uprzedmiotowieniu, stereotypizacji czy o plagiatycznym efekcie kultury popularnej, rozumianym jako powielanie tej samej historii¹⁴⁷, jednakże postanowiliśmy skupić się na tym, co dla gier mobilnych charakterystyczne: na ich wszechobecności.

Wszechobecność gier mobilnych widzimy w tym, że znajdują się zawsze tam, gdzie posiadacz telefonu czy tabletu. Smartfony stały się codziennością ludzką, są z nami w szkole, w pracy, towarzyszą nam w sytuacjach towarzyskich oraz tych bardziej intymnych, prywatnych, a tam, gdzie smartfony, tam też wszystkie zainstalowane na nich aplikacje. Oznacza to, że romansowanie,

¹⁴⁵ H. Bougsiaa, M. Cackowska, L. Kopciwicz, T. Nowicki, *Smartfon i tablet w dziecięcych rękach. Być dzieckiem, nastolatkiem i rodzicem w kulturze mobilnej*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016, s. 75.

¹⁴⁶ Zob. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Vampire.Love.Story.Teen.Game.Romance> [dostęp: 2 września 2017].

¹⁴⁷ Mamy tu na myśli *Vampire Love Story*, którego motyw stara się naśladować chociażby serię powieści *Zmierzch* autorstwa Stephenie Meyer.

ekspresja uczuciowości, pragnienia odkrywania tego, co pociągające, mogą być wszędzie tam, gdzie tylko użytkownik zapagnie. Sama rozgrywka za pośrednictwem urządzenia mobilnego ma zresztą właściwość swoistego przekształcania przestrzeni¹⁴⁸. Poprzez rozgrywkę oderwaną od konkretnego miejsca i czasu, tworzą rodzaj hybrydowej przestrzeni. Zwykle jest to osiągane za pośrednictwem określonych rozwiązań technicznych, na przykład uzależnienia mechanikę rozgrywki od położenia geograficznego gracza. Jednak sam fakt, że rozpoczęcie czy kontynuowanie zabawy nie wymaga udania się do określonego miejsca i że rozgrywka może być wznowiona w każdym właściwym momencie, powoduje zmianę w praktykowaniu tej formy zabawy.

W przypadku grania w gry wideo na konsolach, komputerach prywatnych i innych podobnych urządzeniach do odkrywania treści zachodzi w innym środowisku, tworzonym niejako przez gracza. Zazwyczaj dzieje się to przy biurku, przed telewizorem. Oczywiście można grać na przykład na laptopach, jednakże granie na nich to wciąż coś „bardziej zobowiązującego” niż wyciągnięcie telefonu i uruchomienie aplikacji za pomocą jednego, szybkiego ruchu palca. Ten jeden gest, to dotknięcie ekranu umożliwia nagle doznanie interaktywnej historii miłosnej – historii, w której to gracz może decydować o rozwoju wydarzeń, gdzie użytkownik może określić swoje preferencje, dążyć ku bliskiej relacji, iść na wirtualne randki, które nierzadko dzięki swojej konstrukcji oczekują uruchamiania w pewnych odstępach czasu. Nie jest bowiem rzadkie wykorzystywanie w grach czasu rzeczywistego – i tak gdy idziemy na randkę z „wymarzoną dziewczyną” z *Dream Girlfriend* i ustawiamy randkę na określoną liczbę minut, randka faktycznie skończy się za tyle jednostek czasu realnego. Ma to konsekwencje w postaci sugerowania, kiedy gracz ma powrócić do gry, jeśli chce całkowicie wykorzystać jej możliwości i powrócić do rozgrywki tuż po zakończeniu randki. I tutaj właśnie widać kolejną synchronizację z codziennością gracza, o tym dopasowaniu gry do rytmu życia codziennego użytkownika. Interesujące jest tutaj, że o ile gry mobilne ze swej natury dostępne są właściwie w każdym czasie i miejscu, o tyle badania na ich temat wskazują, że największą satysfakcję sprawiają

¹⁴⁸ J. Frith, *Turning Life into a game. Foursquare, gamification, and personal mobility*, „Mobile Media and Communication” 2013, 1(2), s. 249–250.

użytkownikom, gdy ci grają w czasie wolnym, najczęściej we własnym domu. Analogicznie przyjemność płynąca z rozgrywki i samo zainteresowanie nią wydają się spadać, gdy jest ona podejmowana w innych okolicznościach, na przykład w czasie pracy czy w podróży¹⁴⁹.

Co ciekawe, warto się zastanowić, czy właśnie tego typu gry nie posiadają większej predyspozycji do uzależniania gracza. Rozgrywka jest mniej zobowiązująca, ogólnodostępna, towarzyszy graczom wtedy, kiedy chcą zabić czas, lecz jednocześnie jest na swój sposób zachęcająca do częstych powrotów, aby efektywnie korzystać z rozgrywki. Tym samym buduje pewne nawyki i z pewnością mogłaby zaciekać niejednego psychologa behawioralnego swym systemem nagradzania za zrutynizowane czynności. Odwoływanie się do istotnych dla człowieka uczuć, chęci relacji bliskości może okazać się także dodatkowym bodźcem do kontynuowania rozgrywki. Jednocześnie poznawanie romantycznych historii oraz możliwość zdobywania punktów za udane randki stają się nagrodą dla gracza. Oczywiście nie każda gra posiada takowe osiągnięcia, w *Vampire Love Story* chodzi raczej o możliwość poznawania i decydowania o losach, jednakże także wykorzystanie mocy sprawczej może być rozpatrywane jako forma gratyfikacji.

Abstrahując jednak od psychologii behawioralnej, warto dostrzec kulturowe znaczenie stojące za tego typu rozgrywką. Jest ona towarzyszącym graczowi doznaniem, które na tle innych tekstów kultury opowiadających o miłości wprowadza nowy rodzaj zaangażowania – dostępny na wyciągnięcie ręki, w dowolnym momencie. O ile często używane w podobnych warunkach filmy, książki czy audiobooki niekoniecznie muszą oferować uczucie współkreowania, o tyle w przypadku gier mobilnych użytkownicy mogą – z powodu formy rozgrywki i decyzyjności wewnątrz samego produktu – odczuć coś na kształt mieszanki władzy i zaintrygowania, „doprawionych” zrutynizowaniem i zachętą do częstych powrotów. Gry mobilne posiadają inną dynamikę oraz inną naturę i dlatego wymagają innego rodzaju badań i analiz. Uwagi te należy więc niejako uznać za dygresję i jedynie uzupełnienie poprzednich analiz o ciekawe zjawisko wszechobecności, które ma znaczenie na tle doznawania romantyczności poprzez konwencję gry.

¹⁴⁹ T-P. Liang, Y-H. Yeh, *Effect of Use Contexts on the Continuous Use of Mobile Services. The Case of Mobile Games*, „Personal and Ubiquitous Computing” 2011, 15, s. 194–195.

ROZDZIAŁ 3

NIEOFICJALNE DODATKI DO GIER W KONTEKŚCIE MIŁOŚCI I ROMANSOWANIA



W tym rozdziale skupimy się na kwestii romansów w kontekście zawartości tworzonej przez fanów gry – na tak zwanych modach. Zanim jednak przejdziemy do odpowiedzi na pytania związane z tworzeniem modów romansowych, motywacji autorów modów uwzględniających tego typu zawartość, należy dokonać swojego rodzaju charakterystyki zjawiska oraz nakreślenia kontekstu tzw. *moddingu*, a także przedstawienia przykładowych serwisów społecznościowych zrzeszających autorów modów (między innymi) romansowych.

3.1. CHARAKTERYSTYKA *MODDINGU*

Specyficznym zjawiskiem związanym z kulturą gier wideo jest tak zwany *modding*, w języku polskim popularnie zwany modowaniem, czyli tworzeniem przez samych użytkowników dodatkowej zawartości gier. Proces ten polega na wprowadzaniu modyfikacji (mod) do podstawowej treści gry przez pojedynczych użytkowników lub też mniej czy bardziej zorganizowane grupy.

Bezpośrednie cele takiej aktywności mogą być różne: od wprowadzania nowej zawartości fabularnej, przez zmiany mechaniki rozgrywki, po poprawki mające na celu uczynić produkcję ładniejszą wizualnie lub lepiej przystosowaną do działania na określonych urządzeniach. Mogą też stanowić próbę usuwania błędów, których sami twórcy nie zdołali (lub nie chcieli) wyeliminować. Mody mogą przybierać formę osobnych aplikacji lub stanowić zbiór przerobionych plików stanowiących dotychczasowy element podstawowej wersji gry. Zwykle kolportowane są za pośrednictwem stron internetowych zrzeszających miłośników danej produkcji lub zamieszczane na rozmaitych forach internetowych.

Mody oraz społeczność rozwijająca się wokół ich tworzenia są niezwykle interesujące i znaczące przy analizowaniu kultury współczesnych graczy. Przede wszystkim mamy tu do czynienia ze zjawiskiem wieloaspektowym. Po pierwsze, jest to forma ludzkiej aktywności, efekt mniej bądź bardziej kreatywnej pracy wybranej grupy ludzi. Zwykle mody udostępnione są za darmo¹, są więc otwarcie dostępne dla szerokiej publiczności, nie jest efektem pracy płatnej, lecz raczej ochotniczej, wykonanej z powodu wewnętrznych motywacji i potrzeb – co bardzo istotne dla pedagogiki (zwłaszcza pedagogiki czasu wolnego czy pedagogiki kultury), jako że modowanie łączy się z inwestowaniem w swoje umiejętności, rozwojem kompetencji technologicznych (i nie tylko) oraz własnym, intencjonalnym i dobrowolnym wkładem w popkulturę².

Po drugie, *modding* jest przykładem kultury konwergencji³, przeplatania się i spajania grup fanów („programistów z zamilowania”, modderów – twórców nieoficjalnych dodatków) oraz oficjalnych autorów produktu (developerów), ważnej między innymi dla kulturoznawstwa. Jest uczeniem się

¹ Istniały eksperymenty mające na celu umożliwienie pobierania przez twórców opłat za tworzone modyfikacje gier. Takie rozwiązania próbowała wprowadzić chociażby popularna platforma dystrybucji gier wideo Steam. Ze względu na liczne problemy oraz kontrowersje wywołane tym rozwiązaniem ostatecznie wycofano się z tego. Istnieją też pośrednie sposoby czerpania dochodu z działalności modderskiej, na przykład za pośrednictwem serwisów internetowych takich jak Patreon, gdzie użytkownicy mogą dobrowolnie deklarować wsparcie finansowe dla ulubionych twórców. Zob. <https://steamcommunity.com/games/SteamWorkshop/announcements/detail/208632365253244218> [dostęp: 30 sierpnia 2016].

² W. Scacchi, *Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, „First Monday”, 15/5, <http://firstmonday.org/article/view/2965/2526> [dostęp: 30 sierpnia 2016].

³ H. Jenkins, *Convergence Culture*, New York University Press, New York–London 2006.

tę, jak być deweloperem, jak organizować swój czas, przekształcać pomysły w faktyczne, działające elementy systemu⁴.

Po trzecie, dodatki mogą wpływać na popularność produktu oraz jego żywotność, tak że *modding* może okazać się istotny dla wszystkich zainteresowanych (naukowo i pozanaukowo) dynamiką rynku gier, także dla ekonomistów (zwłaszcza biorąc pod uwagę, że nierzadko fani-programiści sami wkraczają do świata profesjonalnych deweloperów gier, są zatrudniani, inwestuje się w nich środki finansowe⁵, napędzając tym samym rozwój i nowe trendy w branży tworzenia gier).

Pod względem zawartości, mody są bardzo zróżnicowane. Jako przykładową typologię proponujemy:

fixy, czyli różnego rodzaju poprawki oficjalnych treści gry, nierzadko grupowane w tzw. *fixpacki*;

tweaki, czyli różnego rodzaju zmiany i ulepszenia, na przykład mechaniki gry, także nierzadko grupowane w tzw. *tweakpacki*; rozwinienia (ang. *expansions*), czyli nowe elementy istniejącej już zawartości, na przykład dodatkowe rozmowy dla oryginalnie zawartych już w grze postaci, niekiedy grupowane w tzw. *expansion packi*;

NPC (*non-player characters*), czyli nowe postaci i towarzysze, zazwyczaj z możliwością dołączenia do drużyny prowadzonej przez gracza; w szerszym znaczeniu każda postać niestworzona przez gracza;

zadania (ang. *quests*), czyli nowe zadania oraz wyzwania dla gracza oraz jego postaci, mogą być grupowane w tzw. *quest packi*; zawartość użytkowa (ang. *custom content*), czyli dodatkowe materiały (zazwyczaj audio i wideo) wykorzystywane zwykle do personalizacji postaci, na przykład portrety, zestawy dźwiękowe (zwane czasami, z języka angielskiego, *soundsetami*);

⁴ W. Scacchi, *Modding as a Basis for Developing Game Systems*, tekst powstały przy okazji wydarzenia „1st International Workshop on Games and Software Engineering”, <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1984677> [dostęp: 30 sierpnia 2016].

⁵ H. Postigo, *Of Mods and Modders – Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications*, „Games and Culture” 2007, 2/4, s. 308–311.

całkowite konwersje (ang. *total conversions*), czyli wprowadzające całkowitą zmianę, na przykład silnika gry na silnik pochodzący z innej produkcji, lub wprowadzające całościową zmianę zasad gry.

Powyższą klasyfikację należy uznać za propozycję – zróżnicowanie wśród fanowskich modyfikacji gier jest ogromne i linię podziału można wyznaczyć równie dobrze według zupełnie innych kryteriów. Przykładowo Walt Scacchi w artykule poświęconym społeczności modderskiej uwzględnia na przykład *machinimę* – filmy wykorzystujące sekwencje animacji ze zmodyfikowanej odpowiednio wersji gry – uznając, że jako forma twórczości jest ona bezpośrednim produktem działalności modderskiej⁶.

W naszych dalszych rozważaniach skoncentrujemy się na modyfikacjach, które bezpośrednio dotyczą treści gry oraz występujących w niej postaci. Wielu modderów pisze i udostępnia produkcje, które tak jak niektóre gry zawierają romanse oraz *flirty*⁷ (niektóre skupiają się na romansach, inne zaś wprowadzają je przy okazji innych zmian czy urozmaiceń rozgrywki). Sugeruje to nie tylko potrzebę poznawania i odbywania nowych cyfrowych przygód miłosnych, ale także potrzebę (niektórych graczy) wzbogacenia uniwersum gry o nowe romantyczne i – według twórców dodatków – jakościowo nowe wątki. Fanowskie produkcje stają się nową przestrzenią dyskursywną, operującą konkretnymi obrazami miłości, romansu, seksualności czy nawet oczekiwań co do przedstawicieli konkretnych płci.

W swoich analizach nieoficjalnych dodatków będę sięgał do informacji dostępnych na wybranych portalach społecznościowych, jednoczących modderów posiadających własną tożsamość. Wśród analizowanych stron znajdują się między innymi Spellhold Studios, Gibberlings 3, Nexus Mods oraz takie serwisy jak Steam Workshop (stanowiący część platformy dystrybucji gier Steam, będącej własnością Valve Corporation).

⁶ W. Scacchi, dz. cyt.

⁷ Przez „flirty” rozumiemy opcje wyrażenia romantycznego zainteresowania drugą postacią, jednakże bez możliwości prowadzenia pełnoprawnego romansu.

3.2. SPELLHOLD STUDIOS I GIBBERLINGS THREE: O MODACH ROMANSOWYCH DO GIER OPARTYCH NA SILNIKU INFINITY – OPIS ZJAWISKA

Spellhold Studios (w skrócie nazywane także SHS) i Gibberlings Three (niekiedy nazywane także Gibberlings3 lub w skrócie G3) to od długiego czasu jedno z najbardziej popularnych portali zrzeszających głównie modderów i odbiorców gier wykorzystujących silnik Infinity (ang. *Infinity Engine*). Są to legendy cRPG do dziś posiadające rzeszę fanów: seria *Baldur's Gate*, seria *Icwind Dale* oraz *Planescape: Torment*. Duża część z modów została dostosowana do działania w wersjach Enhanced Edition (wydanych przez BeamDog) wspomnianych gier.

Na obu stronach można znaleźć wiele modów romansowych oferujących graczowi romantyczne relacje z przedstawicielami różnych profesji, ras oraz płci. Tabela 3.1 przedstawia szczegółową listę udostępnionych na SHS dodatków uwzględniających ścieżki romansowe z określonymi postaciami dołączalnymi.

Tabela 3.1. Mody romansowe – Spellhold Studios

Nieficjalne dodatki (typu NPC i rozwinięcia) uwzględniające romanse do serii <i>Baldur's Gate</i> przyjęte i udostępniane na portalu Spellhold Studios						
nazwa dodatku	płeć postaci	data udostępnienia	liczba pobrań	średnia liczba pobrań na dzień	typ romansu (orientacja)	inne informacje
<i>Adrian NPC</i>	mężczyzna	20 sierpnia 2012	27 871	19,54	heteroseksualny	–
<i>Arath NPC</i>	mężczyzna	15 lutego 2012	35 707	22,13	biseksualny	–
<i>Chloe NPC</i> (v1.5)	kobieta	2 lutego 2009	101 571	37,32	homoseksualny	–
<i>Dace NPC</i>	kobieta	3 stycznia 2013	39 737	30,80	biseksualny	–
<i>Darian NPC</i>	mężczyzna	17 stycznia 2011	56 571	28,18	heteroseksualny	–

Nieoficjalne dodatki (typu NPC i rozwinięcia) uwzględniające romanse do serii <i>Baldur's Gate</i> przyjęte i udostępniane na portalu Spellhold Studios						
nazwa dodatku	pleć postaci	data udostępnienia	liczba pobrań	średnia liczba pobrań na dzień	typ romansu (orientacja)	inne informacje
<i>Edwin Romance</i> (v2.0+)	mężczyzna	13 lipca 2012	87 048	59,45	heteroseksualny	dodatek romansowy do istniejącej już w grze postaci
<i>Fade NPC</i> (v4.0)	kobieta	29 maja 2014	18 629	23,91	heteroseksualny	–
<i>Faren NPC</i> (v3.0)	mężczyzna	25 kwietnia 2015	6 351	14,17	biseksualny	–
<i>Haer'Dalis Romance</i>	mężczyzna	2 grudnia 2011	43 314	25,65	heteroseksualny	dodatek romansowy do istniejącej już w grze postaci
<i>Isra BG1 NPC</i>	kobieta	7 stycznia 2013	42 493	33,04	biseksualny	jedynie flirt
<i>Isra BG2 NPC</i>	kobieta	23 czerwca 2013	37 053	33,12	biseksualny	–
<i>Nathaniel NPC</i>	mężczyzna	9 marca 2009	191 460	71,28	homoseksualny	–
<i>Neera Expansion</i>	kobieta	7 grudnia 2012	24 135	18,32	heteroseksualny (biseksualny, jeśli został zainstalowany odpowiedni komponent)	dodatek romansowy do istniejącej już w grze postaci; wprowadza flirt
<i>Ninde NPC</i>	kobieta	3 stycznia 2009	102 850	37,38	heteroseksualny	–
<i>Sarevok Romance</i>	mężczyzna	19 lipca 2009	171 158	67,01	heteroseksualny	dodatek romansowy do istniejącej już w grze postaci
<i>Tashia NPC</i>	kobieta	25 kwietnia 2007	180 224	53,47	heteroseksualny	–
<i>Valerie BG1 NPC</i>	kobieta	6 stycznia 2013	35 664	27,71	biseksualny	–
<i>Yvette NPC</i>	kobieta	8 października 2011	43 698	25,07	heteroseksualny	umieszczony w sekcji <i>Colours of Infinity (quest mod)</i>

Źródło: opracowanie własne na podstawie <http://www.shsforums.net> [stan pobrań na 15 lipca 2016].

Jak widać, dodatki wydawane były na przestrzeni wielu lat. W oferowanych romansach znajdują się zarówno kobiety, jak i mężczyźni. Co istotne, wśród modów znajdziemy postacie o różnych orientacjach seksualnych: heteroseksualnych mężczyzn (np. Adrian NPC), heteroseksualne kobiety (np. Tashia NPC), homoseksualnych mężczyzn (Nathaniel NPC), homoseksualne kobiety (Chloe NPC), biseksualne kobiety (np. Dace NPC), biseksualnych mężczyzn (np. Arath NPC), co zapewnia mnogie opcje homo- i heteroseksualnym protagonistom.

Każda z postaci oferuje różnego rodzaju dialogi, staje się aktorem gry, towarzyszem głównej postaci, a po spełnieniu pewnych warunków proponuje rozmowy bardziej intymne, dotyczące wymyślonej przez gracza historii. Zwyczajowo wśród przygotowanych odpowiedzi gracza znajdują się takie, które sugerują chęć bliższej znajomości, udzielenia wsparcia lub po prostu gotowości seksualnej (wszystko zależy od tego, jak autor wymyślił i rozpiisał ścieżkę znajomości).

Przykładowo, w jednym ze wspomnianych dodatków poznajemy Aratha – druida udającego klienta w celu dotarcia do organizatorów walk niewolników oraz powstrzymania i ostatecznie zneutralizowania handlarzy niewolników w Athkatli (jedno z ważniejszych miast w *Baldur's Gate 2: Cienie Amn*).

Po stwierdzeniu, że także postać gracza pragnie powstrzymać ludzi odpowiedzialnych za bestialski show, druid dołącza do drużyny jako towarzysz podróży. Wraz z postępem zadania Aratha oraz dialogów gracz ma szansę dowiedzieć się więcej na temat przeszłości postaci, w tym jego ojca, który jest odpowiedzialny za handel niewolnikami. To właśnie profesja ojca sprawiła, że bohater opuścił dom i dołączył do Gaju Druidów. W postępującej relacji gracz ma także okazję podzielić się szczegółami swojej przeszłości, by po czasie odblokować dialogi romansowe⁸. Relacja intymna zaczyna się

⁸ Muszą być spełnione pewne warunki: gracz musi chcieć wejść w tego typu relację, być przedstawicielem jednej ze wskazanych ras (romans nie zostanie uaktywniony dla przedstawicieli wskazanych ras: półorków, niziołków, krasnoludów, gnomów, jako że Arath nie uznaje ich za pociągających); dodatkowym warunkiem jest posiadanie charyzmy na poziomie 14 lub więcej (błędny opis na forum – wskazana jest charyzma 12+, jednak według skryptów charyzma musi być większa od 13). Postać jest biseksualna, więc nie istnieje blokada zawartości ze względu na płeć.

od niezobowiązujących spotkań, a wraz z postępem fabularnym staje się coraz bardziej istotna. Relacja kontynuowana jest także w oficjalnych dodatku do *Baldur's Gate 2 (Tron Bhaala)*, by ostatecznie doprowadzić historię więzi Aratha i protagonisty do określonego zwińczenia.

Arath NPC jest jedynie przykładem dodatku z gatunku „NPC z romansem”. Nie ma przesady w stwierdzeniu, że istnieją dziesiątki modów NPC oraz rozwinięć oryginalnych postaci umożliwiających wchodzenie w romantyczne relacje. Tabela 3.1 pokazuje obfitą porcję romansów jedynie ze strony Spellhold Studios, ale istnieją także inne, w tym wspomniana już Gibberlings Three, gdzie poza romansami do serii *Baldur's Gate* znajdziemy także romanse do *Icwind Dale 2* (innej gry opartej na silniku Infinity) oraz zestaw romansów do *Neverwinter Nights 2* (wydanej przez Obsidian Entertainment; jedynie ta gra spośród wszystkich wymienionych została napisana nie na silnik Infinity, ale na Electron).

Tabela 3.2. Mody romansowe – Gibberlings Three

Nieoficjalne dodatki (typu NPC i rozwinięcia) uwzględniające romanse do serii <i>Baldur's Gate</i> , <i>Icwind Dale 2</i> oraz <i>Neverwinter Nights 2</i> przyjęte i udostępniane na portalu Gibberlings Three						
nazwa dodatku	pleć postaci	data udostępnienia	liczba pobrań	średnia liczba pobrań na dzień	typ romansu (orientacja)	inne informacje
<i>Amber NPC</i>	kobieta	19 listopada 2011	109 487	62,63	heteroseksualny	–
<i>Angelo NPC</i>	mężczyzna	19 listopada 2011	91 383	52,27	heteroseksualny	–
<i>Auren Aseph NPC</i>	kobieta	19 listopada 2011	95 485	54,62	homoseksualny	–
<i>BG1 Romantic Encounters</i>	kobiety / mężczyźni	26 września 2014	30 274	42,88	heteroseksualny / biseksualny	pomniejsze spotkania erotyczne i romansowe z różnymi postaciami podczas całej gry

<i>BG2 Romantic Encounters</i>	kobiety / mężczyźni	12 lipca 2012	73 102	48,34	heteroseksualne / biseksualne	pomniejsze spotkania erotyczne i romansowe z różnymi postaciami podczas całej gry
<i>Gavin NPC mod for BG Tutu, BGT-WeiDU, or BG:EE</i>	mężczyzna	19 listopada 2011	79 184	45,29	heteroseksualny	—
<i>Gavin NPC for BG2</i>	mężczyzna	25 listopada 2011	61 892	35,52	heteroseksualny	—
<i>IWD2 NPC Project</i>	kobiety / mężczyźni	19 listopada 2011	9 654	5,52	heteroseksualny / biseksualny	mod do <i>Icwind Dale 2</i>
<i>Kivan and Deberiana Companions for BG2</i>	mężczyzna	19 listopada 2011	90 593	51,82	heteroseksualny	—
<i>Neverwinter Nights 2 OC Romance Pack</i>	mężczyźni / kobiety	19 listopada 2011	31 577	18,06	heteroseksualne / biseksualny	mod do <i>Neverwinter Nights 2</i> ; minimalna zawartość biseksualna (flirt mężczyzn z Sandem)
<i>Sarah NPC Romance Mod for BG2: TOB</i>	kobieta	22 listopada 2011	82 051	47,02	homoseksualny	—
<i>The BG1 NPC Project</i>	kobiety / mężczyźni	28 listopada 2011	149 057	85,71	heteroseksualne	dodatek dialogowo-romansowy do istniejących już w grze postaci
<i>Tyris Flare NPC</i>	kobieta	27 listopada 2011	48 221	27,71	heteroseksualny	przeniesienie postaci znanej serii gier <i>Golden Axe</i>

Źródło: opracowanie własne na podstawie <http://www.gibberlings3.net> [stan pobrań na 31 sierpnia 2016].

Mody do gier na silniku Infinity można znaleźć także na Pocket Plane Group⁹, TeamBG.CoM (strona zjednoczonych TeamBG oraz Chosen of

⁹ Zob. <http://www.pocketplane.net/mambo> [dostęp: 31 sierpnia 2016]; przykłady tamtejszych modów uwzględniających romanse to m.in. Xan BG2 NPC, de'Arnise Romance.

Mystra – w skrócie CoM)¹⁰ czy oficjalnym forum Beamdog¹¹, na którym wielu modderów umieszcza swoje projekty, zwłaszcza te przeznaczone pod wersje Enhanced Edition. Jednak *modding Baldur's Gate* to nie tylko międzynarodowe strony – wiele projektów powstało także na stronach nieanglojęzycznych, na przykład niemieckich¹² czy także polskich¹³.

Jak pokazują dane, *modding* gier opartych na silniku Infinity jest zjawiskiem długoterminowym. Mimo że pierwsza z gier (*Baldur's Gate*) została wydana w 1998 roku, przez wiele lat mody wciąż się rozwijały. Pojawiały się nowe tendencje i inkarnacje romansów. Wytworzyły się także pewne tradycje tworzenia modów¹⁴. Przykładem może być takie tworzenie nowych postaci, które mogą dołączyć do drużyny gracza, by trudno było odróżnić, czy NPC znajdował się w oryginalnej grze, czy może pochodzi z nieoficjalnego dodatku.

Niektórzy zasadę stosują z taką pieczołowitością, że proszą lub zatrudniają artystów (innych fanów gry czy użytkowników deviantArt lub innych portali zrzeszających twórców grafik) do tworzenia portretów postaci z ich modów. W ten sposób powstają prace, które niekiedy bardzo dobrze imitują te znane z podstawowej gry, stosujące się do tych samych zasad stylistycznych¹⁵. Na obrazie 3.1. prezentujemy porównanie portretów z modów do *Baldur's Gate II* z oryginalnymi portretami towarzyszy z tej samej gry.

¹⁰ Zob. <http://www.baldursgamemods.com> [dostęp: 31 sierpnia 2016]; przykłady tamtejszych modów uwzględniających romanse to m.in. Sacrileth NPC, Neh'taniel NPC.

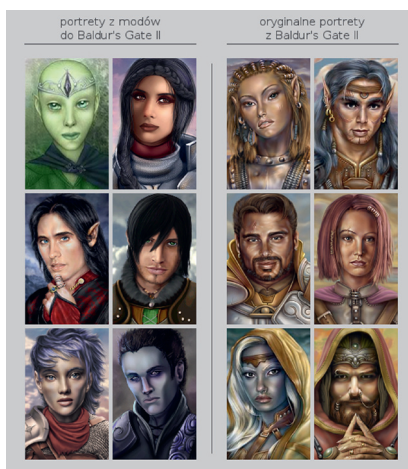
¹¹ Zob. <https://forums.beamdog.com> [dostęp: 31 sierpnia 2016]; przykłady tamtejszych modów uwzględniających romanse to m.in. Sirene NPC, Dorn Romance Expansion.

¹² Zob. <https://kerzenburg.baldurs-gate.eu> [dostęp: 31 sierpnia 2016]; przykłady tamtejszych modów uwzględniających romanse to m.in. Ajantis BG2 NPC, Jastey's Ajantis BG1 (Expansion Modification).

¹³ Zob. <http://athkatla.cob-bg.pl> [dostęp: 31 sierpnia 2016]; przykłady tamtejszych modów uwzględniających romanse to m.in. Larsha NPC, Avi Maya NPC.

¹⁴ Istnienie tych tradycji nie oznacza jednak, że stosuje się do nich każdy modder, jednak istnieje pewna część tej grupy, która stara się, jak to tylko możliwe, trzymać zasad tradycji.

¹⁵ Przykładowo dla *Baldur's Gate II* będą to zasady: postać obrócona *an face* (lub przynajmniej 3/4), od piersi w górę, czubkiem głowy (bądź np. kaptura, hełmu) dotykająca górnej krawędzi obrazu, tłem obrazu natomiast jest zachmurzone niebo (możliwe warianty kolorystyczne, zazwyczaj dopasowane do postaci, tak by wspólnie tworzyły spójną kompozycję). Zasady różnią się pomiędzy gramami (np. większy kontrast w przypadku portretów do BG1 oraz większa różnorodność póż; portrety przypominające obrazy olejne w przypadku gier z serii Icewind Dale). Przy tworzeniu wersji *Baldur's Gate: Enhanced Edition* oraz



Obraz 3.1. Porównanie portretów z modów (Chrysta, Isra, Adrian, Arath, Gleya, Foundling) z oryginalnymi portretami z Baldur's Gate 2

Źródło: opracowanie własne na podstawie Spellhold Studios, Forum Beamdog oraz Baldur's Gate 2 (BioWare Corporation)¹⁶

Baldur's Gate II: Enhanced Edition twórcy (Beamdog) mniej restrykcyjnie trzymali się zasad. Przykładem może być portret kobiety gnoma na kolejnej grafice. Już na pierwszy rzut oka widać odmienną kompozycję, kolorystykę oraz „oddalenie” postaci (w porównaniu do innych portretów) czy nasycenie kolorów oraz balans światła i cieni na portrecie postaci półorczycy (także wprowadzony w wersji *Enhanced Edition*).

¹⁶ Szczegółowe źródła portretów z dodatków wraz z nazwami projektów – rzędami (od góry), od strony lewej do prawej:

– Chrysta NPC (stan na czas tworzenia tekstu: projekt w trakcie produkcji / wstrzymany), strona projektu: <http://www.spellholdstudios.net/ie/chrysta>, portret opracowany przez Muse z grupy Sol Ek Sa (wskazane w opisie na forum) [dostęp: 8 września 2016].

– Isra NPC (stan na czas tworzenia tekstu: wydany), forum projektu: <http://www.shsforums.net/forum/638-isra/>, portret opracowany przez Lady Lesatho (wskazane w pliku ReadMe) [dostęp: 8 września 2016].

– Adrian NPC (stan na czas tworzenia tekstu: wydany), forum projektu: <http://www.shsforums.net/forum/627-adrian/>, portret opracowany przez MiLeah (wskazane w pliku ReadMe) [dostęp: 8 września 2016].

– Arath NPC (stan na czas tworzenia tekstu: wydany), forum projektu: <http://www.shsforums.net/forum/624-arath/>, portret opracowany przez Lady Lesatho (wskazane w pliku ReadMe) [dostęp: 8 września 2016].

– Gleya NPC (stan na czas tworzenia tekstu: projekt w trakcie produkcji / wstrzymany), forum projektu: <https://forums.beamdog.com/discussion/33540/work-in-progress-beta-stage-gleya-npc-mod-for-bg2>, portret opracowany przez Isandir (wskazane w opisie na forum) [dostęp: 8 września 2016].

Postacie oczywiście różnić się będą na przykład kolorem skóry (co wiadać zwłaszcza w przypadku pierwszego na obrazie portretu, pochodzącego z modu Chrysta NPC), cechami twarzy, szczegółowością ubiorów etc. Na ostateczny wygląd może mieć także wpływ technika wykonania grafiki (czy jest to rysunek wykonany przez artystę, czy fotomanipulacja, której podstawą było zdjęcie modela bądź aktora), jednak niewątpliwie można zauważyć podobieństwo między nimi i oryginalnymi portretami z gry.

Można stwierdzić, że istnieją także zasady bardziej techniczne, na przykład zminimalizowanie wykorzystywania opisów w dialogach postaci, czy dotyczące liczby rozmów ścieżki przyjaźni lub właśnie ścieżki romansowej.

Co ciekawe, wśród modów do serii *Baldur's Gate* (przynajmniej biorąc pod uwagę Spellhold Studios czy Gibberlings Three) istnieje bardzo mało projektów wprowadzających postacie zaliczane do ras, które cechuje niski wzrost (niziołki, krasnoludy, gnomy). Także romanse z nimi są bardzo rzadkie¹⁷. Inną (lecz niezaliczaną do niskiego wzrostu) rasą rzadko wykorzystywaną w modach są półorkowie. Tutaj też romanse należą do bardzo rzadkich¹⁸. Oznacza to, że za rasy najbardziej „romantyczne” uznawani są ludzie, elfy i półelfy. Czy więc bardziej pociągające jest to, co ludzkie; co wzrostem i budową przypomina dorosłego człowieka¹⁹? Mimo fantazyjności świata tychże produkcji, istnienia w nim wielu odmiennych, choć wciąż humanoidalnych istot

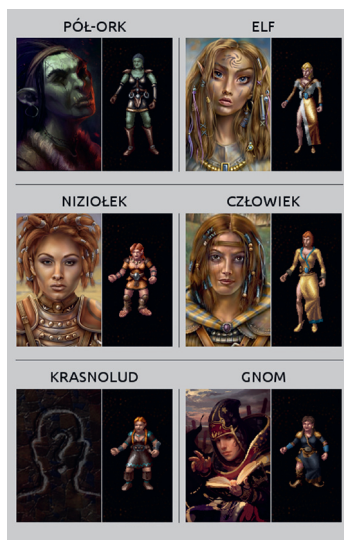
– Foundling NPC (seria Colours of Infinity; stan na czas tworzenia tekstu: wydany), forum projektu: <http://www.shsforums.net/forum/615-colours-of-infinity/>, portret opracowany przez Lesatho (wskazane w pliku ReadMe) [dostęp: 8 września 2016].

¹⁷ Swego czasu w produkcji był dodatek *Mazzy Romance*, lecz nie został ukończony. Obecnie można znaleźć romans z Petsy Chattertone (Spellhold Studios – Misc. Released Mods); inny zaś znany mod z niziołkiem Nephelę NPC (Spellhold Studios) nie posiada romansu. Pojawiają się nowe projekty jak np. All Things Mazzy (Beamdog Forums), jednak dominanta pozostaje ta sama.

¹⁸ Istnieje rozwinięcie romansu postaci imieniem Dorn (Beamdog Forums), dotyczy jednak towarzysza, który już oryginalnie (w wersji *Enhanced Edition* wydanej przez Beamdog) zalicza się do możliwych opcji romansowych. Innym modem wprowadzającym półorka jest Gahesh NPC (Spellhold Studios – Misc. Released Mods); jednakże mimo to, porównując ilość dodatków wprowadzających półorków oraz ludzi i elfów, można z łatwością spostrzec przewagę tej drugiej grupy.

¹⁹ Elfy w Faerûnie – świat, którzy gracie poznają w sadze *Baldur's Gate* – przypominają ludzi. Są nieznacznie niższe, szczuplejsze oraz posiadają delikatnie odmienne rysy twarzy, lecz mimo tych różnic wciąż bliżej im z wyglądu do ludzi niż do krasnoludów czy gnomów. Półorków cechuje natomiast atletyczna budowa. Nierzadko są o wiele masywniejsi od ludzi.

romanse najczęściej (mimo kilku wyjątków) dotyczą jednak postaci bardziej korespondującym z wyglądem ludzkim.



Obraz 3.2. Wizualne porównanie ras w Baldur's Gate II: Enhanced Edition²⁰

Źródło: opracowanie własne na podstawie Baldur's Gate II: Enhanced Edition (Beamdog).

Analizując więc zjawisko modów romansowych, zauważyć można pewną wybiórczość w faworyzowaniu odmienności – mody romansowe dotyczące odmienności bardziej skłonne są do oferowania różnorodności na tle orientacji seksualnych czy konstrukcji emocjonalno-moralnej niż na tle rasowym (w rozumieniu ras postaci w uniwersum gry). Tu zdaje się faworyzowana jest normalność i bardziej ludzki wygląd. Patrząc na to, jakie dodatki romansowe do sagi *Baldur's Gate* są tworzone, można by stwierdzić, że wzrost postaci i jej budowa mają szczególne znaczenie, mimo że – w przeciwieństwie do późniejszych produkcji gier wideo – gra ta nie oferuje „kinowych” wizualizacji zbliżeń intymnych. Trudno stwierdzić,

²⁰ W przypadku kobiet krasnoludów nie przedstawiamy żadnego portretu, gdyż wydaje się, iż gra nie oferuje jasno przypisanego portretu dla przedstawicielek tejże rasy. W przypadku gnomiego portretu można snuć domysły (oparte na wiedzy o uniwersum gry), że Beamdog przygotował prezentowaną grafikę z myślą o gnomich kobietach.

czy to kwestia przypadku, czy może stoi za tym coś jeszcze. Czy autorzy dodatków oraz może sami gracze starają się unikać niektórych ras? Czy wyobrażenie sobie miłości krasnoludzkiej bądź pomiędzy gnomami powoduje pewien dyskomfort? Chociaż nie można stwierdzić tego z pewnością, pytanie to można uznać za uzasadnione.

3.3. O MODACH ROMANSOWYCH NA PORTALU NEXUS MODS

O ile Gibberlings Three oraz Spellhold Studios mają w miarę określony profil, jeśli chodzi o gry, do których dodatki oferują, istnieją także strony o mniej zdefiniowanych profilach dodatków. Przykładem może być portal Nexus Mods²¹. Strona jest zorientowana całkowicie społecznościowo, zrzesza modderów różnych gier. Jako że wciąż powstają nowe działy (wraz z pojawianiem się nowych produkcji), bezcelowe byłoby wymienianie konkretnych tytułów. Wśród modów udostępnianych na Nexus Mods znajdują się także dodatki romansowe. Ich liczba jest naprawdę duża, postanowiliśmy zatem w formie tabeli zaprezentować tylko wybrane z nich. W większości będą to mody dodające nowe rozmowy, postacie lub wzbogacające istniejące romanse. Warto jednak podkreślić, że na stronie znajdziemy także dodatki, które nie usprawniają dialogów, lecz skupiają się raczej na wizualności, seksualności postaci, a niekiedy także ich seksualizacji. Istnieją bowiem różne tendencje w *moddingu* – część autorów nieoficjalnych dodatków pisze romanse w ramach rozbudowania postaci, uzupełnienia ich historii, ale istnieje także grupa, która skupia się na kwestiach wizualno-erotycznych. Także ta grupa nie jest jednolita. Niektóre osoby będą starały się poprawić sceny romansowe, sceny współżycia, i uczynić je bardziej realistycznymi czy akceptowalnymi; inne natomiast skupiać się będą na seksualizacji postaci, na przykład poprzez powiększanie biustów, tworzenie modeli ubrań odsłaniających większą część ciała postaci.

Badając romanse, większą uwagę skupiamy na modach, które zezwalają na stworzenie romantycznej relacji, umożliwiającej pewne przywiązanie do danych postaci – stąd taki dobór przykładów.

²¹ Zob. <http://www.nexusmods.com> [dostęp: 31 sierpnia 2016].

Tabela 3.3. Mody romansowe – Nexus

Wybrane nieoficjalne dodatki romansowe dostępne na stronie Nexus Mods							
tytuł gry	nazwa dodatku	pleć postaci	data udostępnienia	liczba pobrań	liczba pobrań na dzień	typ romansu (orientacja)	inne informacje
<i>Dragon Age: Origins</i>	<i>Ser Gilmore companion NPC</i>	mężczyzna	10 marca 2010	183 989	77,86	biseksualny	–
<i>Dragon Age 2</i>	<i>Anders Romance Dialogue Overhaul</i>	mężczyzna	24 marca 2016	1 714	10,84	biseksualny	–
<i>Dragon Age: Inkwiizycja</i>	<i>Bi Cullen Mod – Sera Romance</i>	mężczyzna / kobieta	9 września 2015	9 394	25,87	biseksualny	zmiana zawartości – zmiana orientacji postaci (hetero- i homoseksualnej) na biseksualną
<i>Fallout 4</i>	<i>Nick Valentine Romance</i>	mężczyzna	19 maja 2016	2 582	25,31	biseksualny	–
<i>Never-winter Nights</i>	<i>Valen Flirtpack</i>	mężczyzna	18 grudnia 2012	1 107	0,82	heteroseksualny	problem z niestałym hostingiem dodatku – możliwy powód małej ilości pobrań na Nexus Mods
<i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	<i>Anna NPCs</i>	mężczyźni / kobiety (kilkoro)	2 października 2014	86 903	124,32	heteroseksualne / biseksualne	dominują romanse dla kobiet
<i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	<i>Skyrim Romance</i>	mężczyźni (kilkoro)	4 marca 2015	60 614	224,49	heteroseksualne (bez blokady dla mężczyzn, lecz postacie będą zwracały się do gracza w formie żeńskiej)	–

Źródło: opracowanie własne na podstawie <http://www.nexusmods.com> [stan pobrań na 31 sierpnia 2016].

Jedynym odmiennym dodatkiem na liście jest mod *Bi Cullen Mod – Sera Romance*, który nie tyle dodaje nowe dialogi czy uzupełnia biografię postaci,

ile czyni dwóch bohaterów (oryginalnie heteroseksualnego Cullena i homoseksualną Serę) postaciami biseksualnymi, zezwalając tym samym na romans z nimi protagonistom, którzy dotychczas nie spełnialiby koniecznych ku temu warunków (przez co romans byłby nieaktywny lub powodowałby odrzucenie propozycji lepszego poznania się).

Jak to częściowo widać w tabeli, istnieje spora część romansów biseksualnych. Przeglądając strony Nexus, możemy zobaczyć, że znajdziemy tam głównie romanse heteroseksualne i biseksualne. Bardzo rzadko za to znaleźć można dodatki poprawiające czy wzbogające wątki homoseksualne²².

Co ciekawe, istnieją też dodatki technologicznie kontrowersyjne – przykładem jest wymieniony dodatek *Nick Valentine Romance*²³, zezwalający na relację romantyczną z tytułową postacią, przedstawicielem gatunku synthów, czyli rodzaju humanoidalnych maszyn posiadających wgraną sztuczną inteligencję.

Możliwa relacja romansowa z Nickiem stawia w ciekawym świetle problematykę „romansowania z maszyną”, poruszaną przez nas w pierwszym rozdziale książki. Sytuacja może budzić kontrowersje w dwóch aspektach: za pośrednictwem modu męski protagonista nie tylko zyskuje kolejną opcję romansową z przedstawicielem tej samej płci²⁴, ale także kogoś, kto w gruncie rzeczy jest sztuczną inteligencją, androidem.

3.4. MODY ROMANSOWE W KONTEKŚCIE STEAM WORKSHOP

Prawdopodobnie większości grających czytelników nie trzeba wyjaśniać, czym jest Steam, lecz biorąc pod uwagę wszystkich możliwych czytelników, warto poświęcić temu parę słów. Steam²⁵ to platforma dystrybucji cyfrowej (głównie gier) organizująca zakupione produkcje. Jest to także miejsce, gdzie kupimy większość gier, które kiedykolwiek trafiły do dystrybucji cyfrowej.

²² Chociaż nie można też stwierdzić, że usprawnienia romansów homoseksualnych nie istnieją na tymże portalu. Na Nexus Mods można znaleźć między innymi dodatek *Jade Empire Big Gay Romance Fix* (źródło: <http://www.nexusmods.com/jadeempire/mods/4/?> [dostęp: 4 września 2016]), który usuwa swoistą cenzurę pocałunku, gdy postać gracza romansuje z towarzyszem tej samej płci.

²³ Zob. <http://www.nexusmods.com/fallout4/mods/13717/?> [dostęp: 4 września 2016].

²⁴ Nick Valentine, mimo bycia androidem, ma jasno określoną płeć dzięki imieniu, budowie, formie, w jakiej o sobie mówi i w jakiej osoby się do niej zwracają.

²⁵ Zob. <http://store.steampowered.com> [dostęp: 4 września 2016].

Platforma została stworzona przez Valve Corporation i przekazana do użytku już w 2003 roku. Samo Valve to znany amerykański producent gier wideo, odpowiedzialny między innymi za takie znane marki, jak Half-Life, Counter-Strike czy Portal.

Część z gier na Steam (w dziale społecznościowym) posiada tak zwany Steam Workshop, przetłumaczony w polskiej wersji aplikacji jako „Warsztat”. W dziale tym modderzy mogą zamieszczać swoje produkcje i udostępniać je do użytku innym graczom.

Tabela 3.4. Mody romansowe – Steam Workshop

Wybrane nieoficjalne dodatki romansowe dostępne na Steam Workshop					
tytuł gry	nazwa dodatku	pleć postaci	obecni subskrybenci	typ romansu (orientacja)	inne informacje
<i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	<i>Anna NPCs</i>	mężczyźni / kobiety (kilkoro)	2 503	heteroseksualne / biseksualne	dominują romanse dla kobiet
<i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	<i>Arian – Romantic Ranger Companion</i>	mężczyzna	325	biseksualny	–
<i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	<i>Marriage Mod – To Have & To Hold</i>	–	91 494	–	modyfikacje / usprawnienia systemu ślubów w <i>TESV: Skyrim</i>
<i>Don't Starve Together</i>	<i>Together Forever</i>	–	5 547	–	dodatkowe oznaczenie statusów związku, preferencji seksualnych, możliwość wspólnego spania w namiocie

Źródło: opracowanie własne na podstawie <http://steamcommunity.com> (sekcja „Warsztat” / „Workshop”) [stan pobrania 4 września 2016].

Na Steam Workshop można znaleźć o wiele mniej dodatków dotyczących romansów, relacji romantycznych czy seksualnych. Te istniejące nierzadko pochodzą z pogranicza modów technicznych, zmieniających mechanikę

(tweakpacków). Także mody romansowe wydają się o wiele popularniejsze na portalach społecznościowych i forach (SHS, G3, Nexus Mods) niż na platformie Steam.

Przy okazji warto zauważyć, że niektóre mody znajdują się na więcej niż jednej platformie, na przykład Anna NPCs – dodatek, który wymieniliśmy już przy okazji strony Nexus Mods.

3.5. NIC O NAS BEZ NAS – ROZMOWY Z AUTORAMI MODÓW ROMANSOWYCH DO GIER WIDEO

Pisząc o twórcach modyfikacji do gier, przyjęliśmy założenie, że sam tylko opis grupy, zbudowany na podstawie dostępnej literatury oraz analizy efektów ich pracy, nie daje pełnego i zadowalającego obrazu tej społeczności. Specyfika opisywanej grupy, jej niejednorodność oraz zróżnicowanie w zakresie możliwej motywacji i sposobu tworzenia dodatków do gier sprawiły, że za najlepsze rozwiązanie uznaliśmy zaczerpnięcie informacji u źródła – przez rozmowy z samymi modderami.

3.5.1. *Przygotowanie badań*

Obecnie dostępnych jest bardzo wiele modyfikacji wprowadzających do gry elementy romansów, co przedstawione zostało już w poprzedniej części rozdziału. Pracując nad tekstem niniejszej książki, zaczęliśmy zastanawiać się jednak nie tylko nad samym zjawiskiem, ale także nad społecznym światem modderów zaangażowanych w ten konkretny rodzaj twórczości. Zdaliśmy sobie sprawę, że romanse w grach, wprowadzane przez dodatki będące dziełem fanów, są nie tylko liczne, ale także bardzo zróżnicowane pod względem treści. Niektóre z nich skoncentrowane są na rozwinięciu erotycznego aspektu relacji, inne skłaniają się ku rozwijaniu dostępnych osób dla postaci o zróżnicowanych orientacjach seksualnych, jeszcze inne pozwalają na budowę relacji bardziej platonicznych. Część modyfikacji wprowadza nowe postacie, z którymi można prowadzić romanse, pozostałe zaś skoncentrowane są na wprowadzaniu zmian w już istniejących ścieżkach rozwijania osobistych relacji z postaciami niezależnymi w grach.

W naszych rozważaniach nieuchronnie pojawiły się zatem pytania dotyczące motywacji twórców: co skłoniło ich do tworzenia właśnie takich dodatków i jak wyglądał proces ich tworzenia. Pojawiły się pytania o charakterystykę społecznego świata modderów, którzy swe wysiłki i czas poświęcili właśnie na rozwijanie treści romansowych w grach.

W celu uzyskania lepszych informacji zdecydowaliśmy się na przeprowadzenie serii swobodnych wywiadów z modderami, którzy mieli doświadczenie w tworzeniu dodatków zawierających lub rozbudowujących obecne w grach relacje romantyczne. Początkowym problemem było nawiązanie kontaktu z takimi osobami. Fakt, że większość fanowskich modyfikacji jest publikowana i rozprzestrzeniana za pomocą internetu, w dużej mierze wykluczał kryterium geograficznej bliskości badanych. Zdecydowaliśmy się zatem na poszukiwanie respondentów za pomocą witryn internetowych, na których zamieszczali oni swoje dodatki. Wszyscy badani są więc aktywnymi użytkownikami którejś z platform publikujących mody.

W badaniu wzięło udział jedenastu modderów oraz deweloper – Liam Esler – który rozpoczynał karierę jako modder i administrator jednego z portali poświęconych zjawisku *moddingu*. Z powodu jego związków z *moddingiem* oraz licznych odwołań w czasie naszej rozmowy do tej aktywności postanowiliśmy jego także uwzględnić w analizie. Zwerbowani modderzy „pochodzą” głównie z portali i forów powiązanych z tworzeniem modów. Są to między innymi użytkownicy oficjalnego forum firmy Beamdog²⁶, forum Spellhold Studios²⁷, forum Gibberlings Three²⁸, a także forum i portalu Nexus Mods²⁹. Dodatkowo uwzględniony został respondent, który posiada własną witrynę internetową w postaci bloga – kontakt został nawiązany za pośrednictwem wiadomości wysłanej na adres mailowy zamieszczony na stronie. Nasi rozmówcy tworzyli modyfikacje przede wszystkim do gier cRPG: *Icwind Dale*, *Baldur's Gate I i II*, *Neverwinter Nights*, *Fallout 4*, *Dragon Age* oraz *Mass Effect 3*. Ze względów praktycznych wywiady prowadzone były za pośrednictwem tekstowych kanałów komunikacyjnych: w jednym

²⁶ Zob. <https://forums.beamdog.com/>.

²⁷ Zob. <http://www.spellholdstudios.net/>.

²⁸ Zob. <http://gibberlings3.net/>.

²⁹ Zob. <http://www.nexusmods.com/>.

przypadku poprzez tradycyjne wiadomości e-mailowe, w pozostałych za pomocą systemów prywatnych wiadomości wysyłanych przez odpowiednie platformy internetowe, na których pozyskiwano początkowo zgodę modderów na udział w badaniu. Uczestnicy pochodzili z różnych krajów, wszyscy jednak swobodnie posługiwali się językiem angielskim, toteż w nim właśnie poprowadzono wszystkie wywiady. Wszystkie wypowiedzi zostały następnie przetłumaczone na język polski (tłumaczenie autorskie).

W przypadku części cytatów posługujemy się aliasem (tzw. nickiem) używanym przez respondenta w sieci. Pod tymi pseudonimami publikują oni też swoje dodatki. Zdecydowaliśmy się na to na wyraźną prośbę zainteresowanych. Wszystkim pozostałym uczestnikom badania zaoferowano udział anonimowy. W takich przypadkach, jeśli w treści wywiadów pojawiły się na przykład tytuły dodatków ich autorstwa, również zostały one usunięte w trosce o prywatność respondentów.

Zwracając się do modderów, posługiwaliśmy się doбором teoretycznym – kluczowym kryterium udziału było uczestnictwo w tworzeniu modyfikacji, która wprowadza bądź zmienia dostępne w grach romanse. Istotnym aspektem było również kryterium dostępności, gdyż przynależność do zbiorowości modderskiej jest kwestią płynną. Część twórców po opublikowaniu prac przestaje angażować się aktywnie w dalsze działania, nie udziela się na szerszym forum użytkowników i zrywa komunikację związaną z wydanymi wcześniej dodatkami. Niektórzy z różnych powodów nie chcieli też brać udziału w badaniu lub nie byli w stanie (ze względu na obowiązki zawodowe czy sytuacje rodzinne) poświęcić takiej ilości czasu, która pozwoliłaby na udzielenie odpowiedzi. Wywiady prowadzone były asynchronicznie, to znaczy uczestnicy badania otrzymywali drogą elektroniczną prośbę o opowiedzenie o danym temacie, po czym mieli dowolną ilość czasu na ustosunkowanie się do danej kwestii. To ustępstwo zostało poczynione w celu ułatwienia im udziału w badaniu³⁰.

Przeprowadzone wywiady miały charakter swobodny. Pozwalały uczestnikom na duży stopień dowolności pisania o swojej działalności modderskiej ze szczególnym uwzględnieniem dodatków romansowych. Rzeczywi-

³⁰ R.J. Hamilton, B.J. Bowers, *Internet Recruitent and E-Mail Interviews in Qualitative Studies*, „Qualitative Health Research” 2006, 16, s. 827–828.

ście duża część wypowiedzi dotyczyła nie tylko romansów, ale ogólnie pracy związanej z tworzeniem dodatków do gier, także w aspekcie technicznym (zmian wprowadzanych w kodzie programu, tworzenia warstwy graficznej etc.), lub odnosila się do kwestii bardziej ogólnych – opinii na temat gier i romansów w nich obecnych, a zaprojektowanych przez deweloperów, a także strategii twórczych i marketingowych stosowanych na rynku rozgrywki elektronicznej. Wychodząc z przesłanek metodologii teorii ugruntowanej, założyliśmy, że wszystkie te informacje, dla rozmówców związane z tematem badania, mogą okazać się istotne w procesie analizy, toteż swoboda wypowiedzi, tworząca szerszy kontekst dla analizowanego zjawiska³¹, była mile widziana. Przygotowaliśmy wcześniej kilka otwartych pytań mających wprowadzić rozmówców w temat. Dotyczyły one tego, dlaczego podjęli się oni pisania modyfikacji, co skłoniło ich do rozbudowy wątków romantycznych w grze i jak wygląda ich praca nad dodatkami, które tworzą. W toku rozmów pojawiały się także inne wątki, które były sukcesywnie eksplorowane w trakcie wywiadów.

W eksploracji tekstu oraz kodowaniu wykorzystano oprogramowanie Weft QDA³².

3.5.2. Wyniki badań

Poniżej przedstawiamy nasze opracowanie wywiadów z modderami – z uwzględnieniem podziału na kategorie nakreślone przez respondentów w trakcie wspólnych rozmów.

Cechy charakterystyczne modderów – „Ja i inni modderzy”

Społeczność modderów nie jest grupą, którą cechowałaby społeczno-demograficzna jednolitość. To mężczyźni i kobiety w zróżnicowanym wieku, o różnorodnym poziomie i rodzaju wykształcenia, nieprezentujący jednolitego profilu w zakresie poglądów politycznych, gospodarczych czy społecznych. Wspólnym elementem zdaje się być tylko zamiłowanie do gier wideo – oraz

³¹ K. Charmaz, *Constructing Grounded Theory*, London 2006, s. 26.

³² Zob. <http://www.pressure.to/qda/#using-weft-qda> [dostęp: 5 września 2017].

pragnienie, by wzbogacić je generowaną przez siebie treścią. W wywiadach prezentowali duże zróżnicowanie poglądów na temat swojej pracy – tego, jak powinna ona wyglądać i jakie jest jej społeczne znaczenie.

Wspólnym elementem wypowiedzi jest jednak przekonanie o tym, że gry wideo, prócz swej oczywistej funkcji ludycznej, pełnią w życiu graczy istotną rolę, zaś tworzenie modyfikacji wnoszącej treść o charakterze romantycznym ma za zadanie wzmocnić w graczach poczucie immersji, uczynić produkt (grę) lepszym. Jest to odpowiedź zarówno na indywidualne zapatrywania moddera, jak i oczekiwania innych odbiorców, nietworzących do gier własnej zawartości. Modder jest przekonany, że przynajmniej część graczy podziela jego preferencje co do treści gier i tym samym jego praca odpowiada na żywotną potrzebę uzupełnienia luk oraz wzmocnienia pozytywnych, już obecnych w grze elementów.

Modder 04 – Artemius I

Przyznaję, między innymi piszę romanse dlatego, że wiem, że wielu graczom podoba się taka zawartość. Ponieważ większość najbardziej popularnych i rozpoznawanych modów do *Baldur's Gate* zawiera komponenty romansowe, czulem, że uwzględnienie takiej zawartości sprawi, że i mój dodatek będzie bardziej popularny.

Modder 09 – anonimowy

Szybka i prosta odpowiedź: nie byłam w stanie znaleźć wielu modów, które zawierałyby taką zawartość, jaka by mi odpowiadała albo która pasowałaby do postaci, którą chcę odgrywać. Podejrzewam, że to ważny powód, dla którego wielu modderów podejmuje to trudne wyzwanie i stara się nauczyć, jak tworzyć własne mody. Staje się to nawet bardziej motywujące, kiedy chodzi o gry, w które naprawdę często gramy [...].

Motywacje twórcze twórców fanowskich romansów

Warto zwrócić uwagę na fakt, że sama decyzja o tym, by tworzyć dodatki do gier, może być podjęta pod wpływem zróżnicowanych motywacji. W najprostszym ujęciu można rozpatrywać tę formę aktywności jako rodzaj

hobby, aktywności podejmowanej przede wszystkim dla satysfakcji i radości płynącej z tworzenia, a w szerszym kontekście – także dzielenia się stworzonymi przez siebie treściami. Sami modderzy jednak zdają się wskazywać na znacznie bardziej złożone i liczne przyczyny.

W naszym badaniu postanowiliśmy jednak zapytać nie o przyczyny rozpoczęcia pracy nad modami, ale o powody, dla których modderzy postanowili tworzyć konkretnie nowe romanse i rozwinięcia już istniejących romanсів, uwzględnionych w oryginalnej zawartości gry.

Motywacje te mogą mieć charakter bardzo osobisty, związany bezpośrednio z osobą danego moddera. Przykładowo Liam Esler, obecnie deweloper, a wcześniej twórca modów, tak zidentyfikował powód własnego zajęcia się pisaniem dodatków:

Modder / Deweloper – Liam Esler

Zacząłem pisać mody romansowe, bo chciałem zobaczyć postać, która będzie mogła mnie reprezentować w grze – i tak stworzyłem Aratha. Skomplikowanego, bardzo omylnego bohatera, z takim samym jak mój dowcipem i poczuciem humoru, a także unikatowym sposobem postrzegania świata. Dobrze się bawiłem, tworząc go. Wydaje mi się, że jako pisarze musimy pokochać swoje postacie – przynajmniej odrobinę – by móc nadać im głębię, na jaką zasługują. Właśnie tak sprawa się miała z Arathem, który wciąż jest jednym z moich ulubieńców.

Powody mogą więc być bardzo osobiste, na przykład pragnienie, by w grze zaprezentowana była postać podobna do nas samych lub do kogoś nam bliskiego. Do kogoś, kto wprowadzi do gry nasze poczucie humoru, nasze poglądy czy nawet orientację seksualną. Szczególnego znaczenia nabiera to jednak w przypadku tych modyfikacji, które wzbogacają grę o treści romansowe.

Niemale znaczenie ma tu także pragnienie, by wzbogacić grę o takie treści, których w opinii konkretnego twórcy brakuje:

Modder 07 – Lamb

Jako nastolatek, grając w RPG takie jakie *Baldur's Gate*, utrzymywała się we mnie nadzieja na znalezienie postaci płci męskiej, które

posiadałyby romanse. Gdy nie było romansów, które by mi odpowiadały, pozostawało mi je sobie wyobrazić. Wtedy okazało się, że istnieją romanse napisane przez innych ludzi, i dotarło do mnie, że ja też mogę coś takiego stworzyć.

Trzeba tu zwrócić uwagę, że percepcja owych braków w grze ma bezpośredni związek po pierwsze z indywidualną percepcją, a po drugie także z konkretną sytuacją, w jakiej dany twórca się znajduje. Określone wydarzenia, potrzeby czy pragnienia mogą pchnąć konkretną osobę do działań twórczych:

Modder 07 – Lamb

Dla mnie ma to wiele wspólnego z marzeniami i uciekaniem do świata, gdzie ludzie są bardziej tacy, jacy chcę, by byli. Jest to na tyle niefortunne, że wszystko, co świetne w prawdziwym życiu, jest dla mnie ciężkie do opracowania, gdy chodzi o przemienienie tego w zawartość gry. Szczęśliwie dla graczy moich dodatków większość moich relacji była straszna, więc stworzenie dla nas ekscytyujących partnerów po prostu musiało się wydarzyć.

Decyzja, by stworzyć konkretną modyfikację – w tym szczególnym przypadku: romans – wykracza więc poza przestrzeń samej gry i wynika wprost z rzeczywistej sytuacji. W cytowanym fragmencie motywacja była dość wyraźnie eskapistyczna. Twórczość stanowiła formę odreagowania nieprzyjemnych zdarzeń i była konsekwencją nieudanej relacji w życiu osobistym. Nie jest jednak powiedziane, że motywacja ta nie może mieć charakteru pozytywnego. Praca z doświadczeniem może okazać się mocno uzależniona od temperamentu i osobowości twórcy. W końcu to, w jaki sposób każdy z nas korzysta z doświadczeń, wspomnień oraz okoliczności, jest zwyczajnie indywidualne i uzależnione od tego, jacy jesteśmy.

Pisanie dodatków może też być postrzegane zwyczajnie jako coś interesującego i zabawnego:

Modder 11 – amika

[...] zauważyłam, że *modding* jest całkiem zabawny, a zadania romansowe są po prostu przyjemne i fajne do robienia.

Zbliżonym powodem tworzenia takiej zawartości może być uznanie jakiegoś elementu historii bądź postaci za wystarczająco ciekawy i jednocześnie nierozwinięty w oryginalnej grze, tak że niejako staje się dla moddera kuszącym elementem do rozwinięcia:

Modder 10 – anonimowy

Pamiętam, jak chciałam dowiedzieć się więcej na temat konkretnej postaci i nikt inny nie miał planu jej rozwinięcia, więc...

Mylne byłoby jednak przypisywanie modderom wyłącznie osobistych motywacji. W szerszym kontekście wydaje się zasadne rozpatrywanie ich jako członków szerszej społeczności graczy.

Często bowiem wskazywali oni właśnie na bardziej społeczne źródła swej działalności. Same pomysły na konkretne dodatki (w tym romansowe) mogą być wynikiem prośby czy sugestii innego gracza, który sam nie zajmuje się *moddingiem* lub nie posiada wystarczających umiejętności technicznych do zaimplementowania konkretnych rozwiązań, które chciałby zobaczyć w grze:

Modder 10 – anonimowy

Niektóre z wydarzeń, które rozpisałam, powstały, bo ktoś inny je zasugerował.

Tworzenie dodatków z myślą o innych graczach, w trosce o ich dobre doświadczenia i przyjemność płynące z rozgrywki, nie musi być jednak wynikiem konkretnej zwerbalizowanej prośby. Dostrzegając określone problemy czy niedoskonałości w ramach danej produkcji, modder może zdecydować się na ich „naprawienie” poprzez własną modyfikację, kierując się własnym rozumieniem tego, czego pragną inni użytkownicy. Dotyczy to oczywiście także romansów:

modder 03 – trinit

Napisałam dodatek rozwijający oryginalny, istniejący romans. Tym, co głównie mnie motywowało, był fakt, że dana postać nie

posiadała tak samo dużej porcji zawartości co inne, oryginalne postacie dołączalne. Ten brak zawartości sprawił, że postać wydawała się bardziej „pobieżna” i płytka – mimo że nie wydawała mi się taka w poprzedniej części gry. Mając wrażenie, że postać nie jest wystarczająco popularna, by zyskać mod rozwijający od innego użytkownika (a od wydania gry minęło już kilka lat), postanowiłem wziąć sprawę we własne ręce.

Taka forma indywidualnego zaangażowania jest często rezultatem wiedzy i doświadczenia wynikającego z silnej partycypacji w społeczności graczy. W przypadku romansów może być efektem rozpoznania tych obszarów, w których określone związki są słabo reprezentowane. Należy pamiętać, że spora część osób zainteresowanych grami wideo jest skłonna i chętna dzielić się swymi przemyśleniami, uwagami i indywidualnymi preferencjami z szerszą publiką, często za pośrednictwem wypowiedzi na publicznych forach internetowych, ale także w formie komentarzy czy artykułów publikowanych na rozlicznych portalach poświęconych rozrywce elektronicznej. Jednakże częste dyskusje na temat romansów i zawartości romantycznej mogą sprawić, że zaczną one być odbierane jako obowiązkowy element tworzenia postaci dołączalnej:

modder 02 – Rhaella

Szczerze, to nauczono mnie myśleć, że romantyczna zawartość w takich produkcjach jest obowiązkowa. Chciałabym, by tak nie było, bo wzmacnia to koncepcję, że wszyscy są romantycznie bądź seksualnie dostępni, a relacje romantyczne są jedyną wartą uwagi relacją [...].

Wypowiedź ta ma szczególne znaczenie, gdyż zwraca uwagę na negatywną konsekwencję znaczącej popularności romansów. Ich duża obecność może uczyć kolejne pokolenia twórców, że romans jest swoistą oczywistością i wymogiem, warunkiem osiągnięcia sukcesu komercyjnego. Dodatkowo Rhaella wyraża obawę, że taki rozwój dodatków może budować swoistą iluzję wszechobecności i wszechistotności związków romantycznych. Wprawdzie w tym przypadku nie dochodzi do marginalizacji na przykład homoseksualności czy biseksualności, jednak takie podejście może przesuwąć

uwagę w kierunku drugiego ekstremum, czyli wrażenia, że pełne poznanie innej osoby jest możliwe tylko poprzez bliskość romantyczną bądź cielesną. Dodatkowo podsycanie takiego podejścia może okazać się nieadekwatne w kontekście na przykład osób aseksualnych. A czy faktycznie prawdziwe poznanie drugiej osoby zawsze łączy się z romansem i bliskością fizyczną?

Warto tutaj zauważyć – w kontekście rozwijania postaci – że zdarza się, iż modderzy w romansach dostrzegają potencjał stworzenia możliwości zbudowania więzi pomiędzy graczem a daną postacią. Jak zauważa jedna z modderek:

modder 01 – Kulyok

Czasami mamy to ukryte i ciche pragnienie, by czuć się jak ktoś ważny i unikatowy. Chcemy czuć, jakby gra była zrobiona specjalnie dla nas. Chcemy tworzyć znaczące więzi, być kimś niezastąpionym, cennym i oczywiście przejść grę, tworząc wspaniałe wspomnienia. I nie jest to możliwe tylko poprzez ścieżki przyjaźni. Obecnie tylko postaci romansowe posiadają tak duże rozwinięcie, które pozwala na ich pełne otwarcie się na nas.

Takie podejście zdaje się jednak ostatecznie niekompatybilne z postawą innych modderów. I właśnie to pokazuje kolejną istotną kwestię – także wewnątrz dość konkretnych społeczności, wewnątrz grup, którym wspólnie zależy na dobru gry, dochodzi do sterowania innymi motywami i przekonaniami. Dla wielu osób romanse są czymś innym: dla jednych będą uwidocznieniem istotnych elementów własnej tożsamości, dla innych formą ekspresji. Część może uważać romanse za zgoła niezbędne, inni natomiast obawiają się, że ich popularność będzie miała negatywne konsekwencje. Dla jeszcze innych tworzenie dodatków (i romansów) nie będzie niczym innym jak tylko zabawą.

Na zakończenie analizy tej wybranej części wypowiedzi chcieliśmy zauważyć, że rozwój *moddingu* znacząco przyczynia się do budowania swoistej kultury współodpowiedzialności za kształt współczesnego rynku gier wideo. Gracze, a wśród nich modderzy, czują się przynajmniej do pewnego stopnia związani z tym, w jakim kierunku będą rozwijać się nowe produkcje oraz jak rozbudowywane będą te, które już są dostępne. Nie oznacza to, że każdy

użytkownik będzie czuł potrzebę wprowadzania zmian, spędzania, godzin, miesięcy czy nawet lat na pisaniu modów, ale sugeruje, że przynajmniej część z nich jest w stanie poświęcić swój czas i energię na taki rozwój gry, jaki jest według nich najlepszy. Jest to o tyle znaczące, że modyfikacje wprowadzające treści romansowe są dość szczególnym typem zawartości. Cytując jeszcze raz słowa Liama Eslera:

Fakt, że modderzy decydują się tworzyć mody romansowe – modyfikacje, które pozwalają graczom wchodzić w romantyczne relacje z postacią lub postaciami – jest świadectwem tego, jak ważne są dla nich tego typu związki. Relacje są fantastycznym sposobem na pobudzenie zaangażowania u graczy, a fakt, że tworzą je oni [modderzy – P.P., P.K.] tam, gdzie dotychczas nie istniały, sprawia, że stają się autorami własnej rozgrywki, co samo w sobie jest eksperymentem uzupełnieniem pracy oryginalnych twórców.

Znaczenie gier

Twórcy fanowskich modyfikacji zdają się postrzegać znaczenie gier w życiu swoim i innych odbiorców w swoisty sposób. Nie chodzi tu jedynie o wartość ludyczną wnoszoną przez konkretne gry. Kategoria znaczenia (doniosłości) zdaje się wiązać z szerszym spektrum zjawisk i problemów. Znaczenie przypisywane grom sprawia, że mogą one stać się także polem konfliktów, kontrowersji czy rozszerzeniem sporów toczonych w świecie rzeczywistym. Przyczynia się to również do specyficznego sposobu oceniania produkcji, opisanego dalej.

Przede wszystkim relacje romantyczne zawiązywane w grach, tak jak sama rozgrywka, posiadają wartość, którą można określić mianem eskapistycznej. Emocjonalne zaangażowanie w rozgrywkę, poznawanie przedstawionych w świecie produkcji postaci, nawiązywanie z nimi dialogu, budowanie przyjaznych czy miłosnych relacji stanowić może sposób oderwania się od aktualnej rzeczywistości, jej problemów czy ograniczeń; otwarcia się na nowe doświadczenia. Co ważne, nie jest to jednak postrzegane jako rozwiązanie długoterminowe, stała ucieczka od problemów, ale raczej sposób doraźny, dający graczowi czas na odpoczynek od codziennych trudności,

pozwalający na zebranie w sobie energii i umożliwiający spokojne przepracowanie aktualnych problemów.

Modder 05 – Kajana

Naprawdę często najlepszą odpowiedzią na nasze problemy i trudności jest uciec od nich na chwilę, pozwolić sobie na „naładowanie baterii”. Myślę, że gry wideo pozwalają nam na to jak nic innego.

Gry wideo wydają się medium doskonałym do tego typu oderwania. Dzięki swej immersyjnej naturze pozwalają na głębsze zaangażowanie w świat przedstawiony niż jakiegokolwiek inne dostępne medium. Wrażenie odcięcia jednego świata od drugiego jest głębsze, a dzieląca je granica daje skuteczniejszą ochronę przed rozproszeniem iluzji.

Zanurzenie w świecie wirtualnym może pomóc w zaspokojeniu szeregu potrzeb psychologicznych człowieka, dać szansę na wyzwolenie z ograniczeń przestrzennych, odnalezienie bezpieczeństwa, poczucia społecznej akceptacji i przynależności. Może także pozwolić na odnalezienie lub zbudowanie wymarzonej relacji intymnej.

Jednocześnie respondenci wyraźnie zaznaczają, że jest to postawa akceptowalna tylko w wyznaczonych ramach. Nie ma nic złego w eskapistycznym zwróceniu się w kierunku gier, pod warunkiem że jest to rozwiązanie częściowe, komplementarne względem prawdziwego życia, a nie je zastępujące.

Modder 08 – anonimowy

Jestem zdania, że używanie gier, by wypełnić emocjonalną pustkę, nie jest czymś zdrowym.

Gra może być przestrzenią, gdzie odnajdujemy wytchnienie; gdzie marzenia mogą ulegać przynajmniej częściowemu spełnieniu, pod warunkiem zachowania świadomości, że jest to jedynie fantazja, która nie może zastępować realnego życia. Modyfikacje rozbudowujące relacje z komputerowymi postaciami mogą posiadać równoległe charakter terapeutyczny, stanowić bezpieczną przestrzeń do przepracowania własnych lęków i problemów, choćby za pośrednictwem elementów RPG – mają tym samym wiele wspólnego z pedagogicznymi i terapeutycznymi zastosowaniami dramy. Nie ma

nic złego czy naganego w „rozgrywaniu” swoich problemów. Kłopot zaczyna się, gdy ktoś instrumentalnie traktuje tego rodzaju produkcje i używa ich do przenoszenia na świat gry negatywnych usposobień, stereotypów, destrukcyjnych tendencji, którym później dają wyraz także w realnym życiu.

Modder 08 – anonimowy

[...] jeśli są używane [gry – P.P., P.K.] w zdrowy sposób, by „odegrać” [*role-play*] problemy graczy, dać okazję do przedyskutowania czegoś, czego na co dzień boją się wspomnieć przed prawdziwymi ludźmi, to chyba jest to coś zdrowego. Niemniej, jeśli ktoś ma tak duże trudności i musi je „odegrać” w grze, przez tworzenie moda, to powinien raczej poszukać wsparcia terapeuty, psychiatry itp. Jeśli „odgrywanie” lęków przekłada się na dyskryminację innych, zdecydowanie jest to coś negatywnego.

Odgrywanie stanowi tu ważną kwestię. Wcielanie się w określoną rolę jako forma bezpiecznego eksperymentowania w wyznaczonych rozsądkiem granicach uważane jest za jeden z istotnych elementów wykorzystania gier jako narzędzi mających na celu oswajanie życiowych problemów. W przypadku modyfikacji dotyczących problematyki romantycznej często poruszaną kwestią było właśnie poznawanie i lepsze rozumienie własnej seksualności. Twórcy zdają sobie sprawę, że w tym kontekście użyteczność ich dzieł jest raczej ograniczona, ale wciąż niepozbawiona przydatności i znaczenia dla odbiorcy. Warto nadmienić, że mimo iż był to wątek często pojawiający się w rozmowach i silnie akcentowany, twórcy zwykle odnosili się do tej kwestii z pewnym dystansem, wyrażanym choćby przez żartobliwy ton lub nawet bagatelizowanie wpływu swych dodatków na rzeczywistość. Mówili o nim bardziej jako o domniemanej możliwości pozytywnego oddziaływania niż rzeczywistym i obserwowalnym fakcie. Jak powiedziała jedna z respondentek:

Modder 11 – amika

Parę osób, które znam, zmaga się z problemami dotyczącymi ich tożsamości – eksperymentowali trochę z grami RPG, zanim zdali sobie sprawę, z czym czują się najbardziej komfortowo. Myślę więc, że może to być przydatne narzędzie. Być może ja-

kiś zagubiony nastolatek znajdzie mój głupiutki romans z półorkiem w chwili, gdy w swoim życiu będzie go potrzebował najbardziej.

Nasi rozmówcy zdawali się zwracać szczególną uwagę na problematykę kwestii wrażliwych przedstawianych w grach. Szczególnie w zakresie relacji seksualnych czy reprezentowania grup mniejszościowych. W ich opinii kwestie te, podobnie jak w realnym świecie, budzą dużą i przesyconą emocjami uwagę graczy. Linia dzieląca oba światy wydaje się niekiedy bardzo cienka i zwykła fantazja stworzona przez moddera może wzbudzić uwagę, która jest nieproporcjonalna do poruszanej kwestii. Szczególnie doniosłe jawią się w tym zakresie kwestie dotyczące wiernej reprezentacji problemów, osób lub całych grup oraz jakość artystyczna (pisarska), zarówno w zakresie podstawowej wersji gry, jak i jej fanowskich modyfikacji.

Modderzy zwracali uwagę przykładowo na kwestie prezentowania w grach i dodatkach zagadnień związanych ze zróżnicowanymi orientacjami seksualnymi. W tej przestrzeni rzecz ma charakter wielopłaszczyznowy. Z jednej strony sam fakt inkluzji osób nieheteronormatywnych może budzić duże kontrowersje, z drugiej zaś, gdy już tego rodzaju postacie pojawiają się w grze, sposób ich zaprezentowania może łatwo przerodzić się w spór o to, czy zostały one przedstawione w sposób właściwy, zgodny z rzeczywistością i nikomu nieuchybający.

Modder 04 – Artemius I

To [co powiem, to – P.P., P.K.] podjudzanie do kłótni i burzy [*flamebait*], ale myślę, że tego po prostu nie da się uniknąć. Niestety za każdym razem, gdy pojawiają się kwestie takie jak homoseksualne czy transseksualne związki, ludzie zdają się bardziej skoncentrowani na tym, czy jest to wierna reprezentacja prawdziwego życia bądź czy coś takiego powinno znaleźć się w grze, niż na tym, co naprawdę ważne... czy całość [ta relacja, wątek – P.P.] jest w ogóle dobrze napisana. To tak, jakby ludzie zakładali że każdy, kto nie jest hetero, podchodzi do związków w ten sam sposób. W doskonałym świecie każdy akceptowałby różnorodność i nie robiłby z tego żadnego problemu. Niestety jednak tak nie jest.

Kwestie artystyczne zdają się schodzić w tego typu sytuacjach na drugi plan, jakość pisarska, opowiedziana historia ustępują wówczas pola kwestiom reprezentacji, charakteru postaci i tego, czy w ogóle winny mieć one miejsce w świecie gry. Jest to problem, z którym spotykają się nie tylko modderzy, ale także zawodowi twórcy. Wystarczy wspomnieć kontrowersje otaczające wydanie dodatku do gry *Baldur's Gate* zatytułowanego *Siege of Dragonspear* między innymi ze względu na fakt uwzględnienia w niej osoby transpłciowej³³. Deweloperów oskarżano o nachalne przepychanie w ich produkcji poglądów politycznych, pojawiły się wręcz zarzuty o szerzenie swego rodzaju propagandy „sprawiedliwości społecznej” (*social justice*).

Problem ten nie jest obcy twórcom modyfikacji i dotyczy ich w sposób bezpośredni, na przykład poprzez zamieszczane w internecie opinie i recenzje dodatków. Z tego mogą wywiązać się dyskusje, które szybko i łatwo zmieniają się w formę zbiorowych przepychanek i kłótni, niewiele już mających wspólnego z samą jakością dodatku i będących raczej polem bitwy pomiędzy osobami prezentującymi zróżnicowane postawy światopoglądowe.

W przypadku treści dotyczących relacji romantycznych pomiędzy graczem a NPC dodatkowym źródłem kontrowersji jest sam sposób, w jaki twórcy zaimplementowali ich zainicjowanie i kontynuowanie. Rozmówcy zwracali uwagę nie tylko na znaczenie prawidłowego i realistycznego odwzorowania dynamiki związków międzyludzkich, ale także na to, w jaki sposób określone rozwiązania mogą na przykład pozbawiać gracza kontroli nad sytuacją. Przykładowo, wybór niektórych opcji dialogowych w czasie rozmowy może – w nieuświadomiony wyrażnie sposób – powodować, że gra uznaje, iż znajdujemy się w relacji romantycznej z daną postacią. Jest to nie tylko problem mechaniki rozgrywki, która może funkcjonować w sposób niejasny i mało oczywisty, ale także często kwestia zakorzenionej społecznie percepcji określonych ról, chociażby zależnych od płci. Zwrócono na przykład uwagę na serię *Mass Effect* (BioWare Corporation), gdzie w zależności od płci protagonisty (gracz ma możliwość jej samodzielnego wyboru na początku rozgrywki) relacje mają bardzo zróżnicowany poziom kontroli oraz na siłę wypychają gracza w pozycję podrzędną lub dają mu kontrolę nad sytuacją:

³³ Zob. <http://steamed.kotaku.com/the-social-justice-controversy-surrounding-baldurs-gate-1769176581> [dostęp: 13 września 2016].

Modder 08 – anonimowy

Charakterystyczna mechanika związku – [nazwa_modyfikacji] zmienia mechanikę trójkąta miłosnego z Kaidanem w ME3, jeśli gracz romansował z nim w ME1, a w ME2 romansował z kimś innym. W podstawowej wersji gry kobieca protagonistka [FemShep] była zmuszona do przeproszania za „zdradę”. Z drugiej strony ktoś grający męskim protagonistą [BroShep] mógł być asertywny względem Ashley. Wymuszanie takich reakcji czy zachowań na kobiecych protagonistkach jest czymś potwornym i seksistowskim.

Wrażliwość na kwestie płci głównego bohatera (nie należy utożsamiać z płcią gracza) jest generalnie uważana za sprawę istotną dla zachowania równowagi w czasie rozgrywki. Jak zauważają respondenci, wśród twórców, zarówno profesjonalnych, jak i amatorskich, istnieje skrzywienie w kierunku tworzenia materiałów skoncentrowanych raczej na męskim odbiorcy. Co za tym idzie – widoczna jest też preferencja męskich postaci (awatarów) przez nich kierowanych. Należy oczywiście pamiętać, że gracz będący w realnym życiu mężczyzną może zdecydować się na grę postacią kobiecą i *vice versa*, niemniej istnieje pewne domniemanie zgodności rodzajowej pomiędzy płcią gracza i jego awatara. Pod tym kątem nawet niewielkie mankamenty mechaniki rozgrywki lub niesymetryczność w pisarstwie zawartym w grze mogą mieć charakter krzywdzący dla części odbiorców.

Najlepiej chyba zacytować dłuższy fragment wypowiedzi:

Modder 08 – anonimowy

Jestem zdania, że to, co najgorsze w tych modach, to to, w jaki sposób odzwierciedlają w sobie społeczność graczy jako całość, a konkretnie jej męską część, która w głównej mierze odpowiada za tworzenie takich modów. Użytkownicy PC-tów oraz konsol to wciąż głównie mężczyźni. Kobiety zyskują swoje miejsce, ale ta forma rozgrywki wciąż jest zdominowana przez mężczyzn. Fakt, że niektórzy nastoletni chłopcy i mężczyźni są tak zaangażowani w zmienianie gier, aby odpowiadały ich osobistym fantazjom, gdzie kobiety istnieją wyłącznie po to, by hasać w kółczugowym bikini i pełnić funkcje seksualne, mówi więcej o ich emocjonalnej dojrzałości i braku pewności siebie niż o kobietach. Ten typ modów krzywdzi graczy i tylko wzmacnia stereotyp, że wszyscy

gracze to 17-letni palący zioło chłopcy, żyjący w piwnicach rodziców. Następnie stereotyp ten jest utrwalany i projektowany na wszystkich graczy – niezależnie od płci.

Co ważne, tego rodzaju przypadki nie tylko mogą wpłynąć na negatywny odbiór określonej gry lub dodatku do niej. Mogą też tworzyć negatywny stereotyp w postrzeganiu całego medium i otaczającej go społeczności, budować wizerunek gier jako placu zabaw dla osób niedojrzałych, chcących dać ujście swym frustracjom i niepowodzeniom. W przypadku romansów tworzy to też wrażenie, że zamiast dobrej jakości pisarstwa, dającego możliwość zaprezentowania bogactwa i złożoności dynamiki międzyludzkich relacji, mamy do czynienia z rozrywką polegającą na fikcyjnym realizowaniu niedostępnych na co dzień fantazji erotycznych, uprzedmiotawiających i płytkich w swojej naturze. Problem ten ma swoje odzwierciedlenie fabularne – w kwestiach dialogowych, określonych rozwiązaniach w budowie relacji między postaciami, ale także w warstwie estetycznej rozgrywki. Przykładem może być choćby szeroko dyskutowana w środowiskach graczy kwestia sposobu portretowania pancerzy noszonych przez postacie kobiece w grach wideo (tzw. *female armor problem*)³⁴. I rzeczywiście, część modów do gier doskonale oddaje ten problem. Nie trzeba długo szukać, by odnaleźć modyfikacje, które zmieniają warstwę graficzną gry poprzez powiększanie biustów postaci kobiecych (często do groteskowych wręcz rozmiarów)³⁵ zmianę wyglądu ubrań na ekstremalnie niepraktyczne, przypominające raczej akcesoria erotyczne niż coś, co ktokolwiek byłby skłonny nosić na co dzień.

Zaangażowanie emocjonalne

Większość przedstawionych wyżej kontrowersji ma swoje źródło w zaangażowaniu emocjonalnym przypisywanym relacjom zawieranim w czasie rozgrywki. NPC pełni w grze nie tylko funkcję czysto mechaniczną czy estetyczną. Fikcyjne postacie już dawno przestały być tylko dekoracjami wir-

³⁴ Zob. <http://kotaku.com/5868925/the-problem-with-womens-armor-according-to-a-man-who-makes-armor> [dostęp: 14 września 2016].

³⁵ Zob. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/62472/?> [dostęp: 14 września 2016].

tualnego świata. Jak wspomniano, mogą pełnić rolę rozmówców, towarzyszy podróży, przyjaciół czy kochanków awatara gracza. Powodem, dla którego przypisuje się im tak wielkie znaczenie – i dla którego kształtowane są wobec nich pewne oczekiwania dotyczące ich cech, sposobu rozpisania dialogów – jest fakt, że gracza łączy z nimi emocjonalna więź przebiegająca na wielu poziomach. Może ona przybierać formę zwykłego przyzwyczajenia do czyjegoś towarzystwa, może wynikać z przekonania, że postać została w interesujący i warty uwagi sposób rozpisana, więc warto lepiej ją poznać. Może budzić sympatię, fascynację, lęk, wrogość lub odrazę; wywoływać całe spektrum emocjonalnych relacji zmieniających się w zależności od sytuacji i momentu rozgrywki.

Postacie w grach kreowane są w coraz bardziej złożony sposób. Coraz częściej przestają być bierne, a zaczynają wyrażać przewidziane dlań opinie, uczucia i postawy. Wszystko to nakierowane jest na jak najwierniejsze symulowanie zachowania autonomicznego, samoświadomej osoby (niekoniecznie człowieka), zdolnej do prawdziwych, realistycznie oddanych reakcji na działania postaci gracza. W wypowiedziach modderów to właśnie te cechy wydają się kluczowe dla zrozumienia zawieranych z NPC romansów. Aby dodatek wprowadzający lub modyfikujący możliwość prowadzenia tego rodzaju związku był udany, powinien budzić w graczku silne zaangażowanie emocjonalne, pobudzać jego wrażliwość i nadać podejmowanym decyzjom charakter znaczący i doniosły w sposób przekraczający samą tylko mechanikę rozgrywki.

Modder 03 – trinit

Romanse są mechaniczną reprezentacją bardzo intymnych uczuć, a więc są nakierowane na stymulowanie silnej, emocjonalnej więzi z narracją i prezentowanym światem gry. Może to skutkować bardziej osobistym doświadczeniem gry oraz dodatkową motywacją do rozwiązywania pojawiających się w grze problemów.

Romans toczony w grze stanowi więc istotne rozszerzenie prowadzonej narracji. Bezpośrednio pogłębia immersję gracza, nie tylko sprawia, że przedstawiony świat zdaje się bardziej realny, ale także wzmacnia przywiązanie do niego. Relacja uczuciowa pomiędzy postacią gracza a NPC bezpośrednio

wnosi do rozgrywki wymiar osobisty, sprawia, że podejmowane działania, decyzje i dialogi wzbogacają się o nowy wymiar znaczeniowy. Podobnie jak w realnym życiu, zaczyna się liczyć nie tylko nasze osobiste zdanie na dany temat, ale także to, w jaki sposób na nasze czyny zareagują znaczący inni.

Modder 09 – anonimowy

W przypadku modów NPC, które zawierają ścieżki romansu lub przyjaźni, jest to dla mnie nawet bardziej istotne. Możliwość zawarcia znaczącej relacji z postacią ze świata gry dodaje dużo głębi całemu doświadczeniu. Pozwala na bardziej emocjonalny związek z doświadczeniem odgrywania roli.

Osobiste zaangażowanie pozwala lepiej wczuć się w odgrywaną postać. Ma to jednak znaczenie nie tylko na płaszczyźnie relacji nawiązywanych z innymi postaciami, ale może też wpływać bezpośrednio na wszystkie inne elementy rozgrywki. Stąd wielopłaszczyznowość zagadnienia. Warto też nadmienić, że pozytywny aspekt zjawiska (pogłębienie immersji, zwiększone poczucie przynależności do świata gry) może mieć negatywne konsekwencje. Decyzje twórcy gry lub dodatku w zakresie tworzenia postaci, z którymi można prowadzić romans, mogą wpłynąć na wywołanie u odbiorców negatywnych relacji. Wspomniane wcześniej mechaniczne lub fabularne ograniczenia, błędy czy brak realizmu mogą skutkować zniechęceniem do produkcji, frustracją lub po prostu brakiem chęci do kontynuowania rozgrywki. Zbudowanie silnej więzi emocjonalnej z określonymi postaciami i światem przedstawionym jawi się jako forma dwustronnej relacji, w której wszelkie doznania ulegają wzmocnieniu. Pozytywne elementy zyskują na znaczeniu, zaś te odbierane negatywnie rzucają jeszcze większy cień, stają się bardziej dostrzegalne i trudniejsze do zignorowania. Posłużmy się dłuższym cytatem ilustrującym odczucia jednej z modderek:

Modder 05 – Kajana

Jednym z problemów było to, jak okropnie wykonane były sceny seksu w grze; śmieszne w najlepszym przypadku, żenujące w najgorszym. Także niektóre zastosowane rozwiązania faworyzowały mechanikę rozgrywki ponad opowiadaną historię i rozbudowanie postaci. Niektóre podjęte decyzje – szczególnie w przypadku żeń-

skich Strażników [protagonistów – P.P.] – zdawały się słabo lub całkowicie nieprzemyślane. No i była też scena, która skrzywiła mnie na całe życie.

Jeśli grałeś w tę grę, to pamiętasz scenę z mrocznym rytuałem, jeśli nie, to krótko wyjaśnię, o co chodzi. W *Dragon Age: Początek* ty i twój towarzysz jesteście członkami zakonu, którego celem jest powstrzymanie potworów przed zniszczeniem świata. By je powstrzymać, konieczne jest zabicie opętanego smoka, ale odkrywasz, że aby go zabić, jedno z was musi umrzeć. Można wyjść z tej sytuacji cało, jeśli ktoś z was prześpi się z innym towarzyszem, aby począć dziecko. Wówczas żadna z postaci nie musi umierać. Sytuacja jest w miarę prosta, jeśli grasz męską postacią i romansujesz z towarzyszką podróży, która ma być zapłodniona, ale o wiele trudniejsza, jeśli jesteś kobietą i romansujesz z drugim członkiem zakonu. Wówczas jedno z was musi umrzeć albo musisz odesłać swojego ukochanego, by przespał się i spłodził dziecko z inną osobą. Patrząc z perspektywy męskiej postaci, ta wersja, która fabularnie jest bardziej interesująca, została poruszona w bardzo lekki sposób. Albo raczej wcale. Odbywałeś dialog, sytuacja ma miejsce, a potem nigdy do niej nie wracasz. Co gorsze, użyto tego samego przerywnika filmowego [cutscene] co podczas stosunku, gdy postać gracza jest mężczyzną romansującym z daną towarzyszką! To było straszne dla kobiet graczy – patrzeć, jak inna postać robi to z twoim wybrankiem!

Twórcy modów także tutaj dostrzegają swoją rolę. Ich własne negatywne doświadczenia mogą stanowić motywację do wprowadzania zmian w tych elementach rozgrywki, które nimi samymi wstrząsnęły w jakiś istotny sposób. Chęć naprawienia tego rodzaju błędów, umożliwienie uniknięcia innym graczom złych doświadczeń, których sami padli ofiarą, sprzyja swoistemu poczuciu pełnienia rodzaju roli korekcyjnej. Tworzenie modyfikacji gry nie musi mieć ściśle charakteru dodawania nowej zawartości. Dodatek romansewy może przykładowo usuwać te elementy, które twórcy sami postrzegają jako nieodpowiednie, wytrącające z immersji lub po prostu niepożądane w określonej produkcji. Trzeba jednak zwrócić uwagę, że sami twórcy modów utrzymują w zakresie tej funkcji pewien dystans. Gdy chodzi o romanse,

zarówno sfera emocjonalna, jak i seksualność są tematami wrażliwymi. To też to, co z początku miało stanowić rodzaj korekty, może łatwo przerodzić się w element, który dla potencjalnego odbiorcy może być przedmiotem silnego sprzeciwu. Przykładowym elementem budzącym spore zainteresowanie jest seksualne zainteresowanie potencjalnymi partnerami. W różnych grach ten element przybiera rozmaite formy. Twórcy mogą w swojej produkcji przewidzieć tylko romanse dla jednej określonej płci lub orientacji seksualnej (najczęściej, choć nie zawsze, heteroseksualnej), założyć biseksualność wszystkich NPC, z którymi można romansować (*Dragon Age II*, *Fallout 4*), lub wprowadzić zróżnicowanie, tak by różne postacie posiadały własne orientacje i wykazywały zainteresowanie tylko awatarami gracza spełniającymi określone kryteria (*Baldur's Gate: Siege of Dragonspear*, *Dragon Age: Inquisition*). Sami modderzy zdają sobie sprawę z problemów wynikających z każdego z wyżej wymienionych rozwiązań:

Modder 06 – shadowslasher410

Nie uważam, by dobrze poradzili sobie z tym w niezmodyfikowanej wersji *Fallout 4*. Na przykład kiedy zdecydowali, by każdy towarzysz mógł romansować z przedstawicielami obu płci. Wiem, że to tylko gra, ale ludzie tacy nie są. Statystycznie większość ludzi jest romantycznie i seksualnie zainteresowana płcią przeciwną. To nie znaczy, że sądzę, że nie powinno być romansów lesbijskich, gejowskich czy transseksualnych albo że powinny być dostępne tylko jedna czy dwie takie opcje, bo tylko mały wycinek populacji nie jest heteroseksualny. Po prostu sądzę, że przez danie wszystkim tej samej orientacji deprecjonują wszystkie pozostałe.

Jednocześnie w zależności od pragnień, upodobań i potrzeb graczy tworzone są modyfikacje, które zmieniają przyjęte przez oryginalnych twórców założenia w tym zakresie. Wydaje się, że w samym środowisku modderskim istnieje pewna ambiwalencja co do tego rodzaju praktyk. Z jednej strony z pewnością dają one zarówno twórcom modyfikacji, jak i zwykłym graczom więcej swobody, możliwość przystosowania gry do swych indywidualnych zapatrywań. Z drugiej jednak budzi to pewien niepokój o jakość narracji gry. Czy zmiany w takim zakresie są dopuszczalne lub – co bardziej

istotne – czy rzeczywiście wprowadzą one nową, lepszą jakość do gry? To jedno z pytań, na które trudno jednoznacznie udzielić odpowiedzi.

Modder 05 – Kajana

Nie lubię modów, które zmieniają orientację seksualną postaci. Alistair nie jest gejem ani osobą biseksualną, a są mody, które takim go czynią. Nie został napisany w taki sposób i wiem, że jeśli ja stworzyłbym postać z myślą o danej opowieści lub grze, a ktoś zmienilby jego orientację seksualną, byłoby mi przykro. Myślę, że czyjaś seksualność jest na tyle fundamentalna dla tego, kim jest, że nie może i nie powinna być zmieniana wraz z kilkoma linijkami kodu.

Wydaje się stawiać to dość fundamentalne dla problemu pytanie, jaki zakres modyfikacji jest – jeśli nawet nie dopuszczalny – to pożądaný w zakresie ulepszania samej gry. Pobudzanie u gracza immersji, głębszego zaangażowania w wydarzenia z gry i relacje z obecnymi w niej postaciami wydaje się najbardziej oczekiwanym efektem modowania gry. Z drugiej jednak strony zarysowują się w tym kontekście pewne granice. Z pewnością z technicznego punktu widzenia są one możliwe do przekroczenia, problemem jest tutaj jednak to, czy na pewno czynić to należy. Czy wprowadzenie określonej zmiany jakościowej jest warte potencjalnych strat (na przykład w fabularnej spójności świata przedstawionego).

Romanse jako wyznacznik jakości

Warto zaznaczyć w tym miejscu, że możliwość prowadzenia romanse – w różnych formach – jest przez modderów postrzegana sama w sobie jako wartość pozytywna, znacznie wzbogacająca grę i mająca bezpośredni wpływ na jej sukces. Przy tym należy oczywiście pamiętać o wspomnianym wcześniej aspekcie jakościowym – narracyjnej spójności, prawidłowym reprezentowaniu ludzkiej różnorodności oraz dynamice intymnych relacji. Niemniej zażyłe i angażujące relacje z postaciami kierowanymi przez komputer są generalnie rozpatrywane jako odgrywające doniosłą rolę w całej produkcji. Do tego stopnia, że dla niektórych twórców są one postrzegane

wręcz jako kwestia kluczowa, wyprzedzająca wszystkie pozostałe mechanizmy składające się na całokształt rozgrywki:

Modder 01 – Kulyok

Szczerze, to czasem mam wrażenie, że wszystko poza filmikami i rozmowami (walki, zbieranie materiałów) jest „wypełniaczem”, a przerwyniki filmowe i interesujące dialogi są nagrodą za męczenie się z tym wypełniaczem. Było to zwłaszcza widoczne w pierwszym sezonie *Knights of the Fallen Empire* (SWTOR), gdzie cutsdeny były zdumiewające, historia była przeciętna, ale dobra, ale niestety elementy, które wypełniały przestrzeń pomiędzy nimi, były... bardzo nudne niestety. Podejrzewam, że deweloperzy sami nie są skłonni grać w efekt swojej pracy raz za razem.

Oczywiście mowa tu nie tyle o samych relacjach z graczami, ile o uogólnionej warstwie narracyjnej. Jednocześnie pojawiały się wypowiedzi sugerujące, że właśnie możliwość nawiązania intymnej relacji z którąś z postaci występujących w grze może stanowić kryterium kluczowe w podjęciu decyzji, czy w określoną produkcję zainwestować swój czas i pieniądze. Nie mamy tu do czynienia z grupą pod żadnym względem reprezentatywną dla całej zbiorowości graczy, niemniej warto chyba odnotować, że tego typu postawy również się zdarzają. Jakkolwiek dla różnych odbiorców różne aspekty mogą być kluczowymi wyznacznikami jakości – możliwość nawiązania bliskiej relacji z danymi postaciami może niekiedy być postrzegana jako jedna z nich. Biorąc pod uwagę sam charakter badania, czyli rozmowy z autorami modyfikacji skoncentrowanych na relacjach romantycznych, nie wydaje się dziwne, że w wyznaczonej wedle tego kryterium zbiorowości nacisk na aspekt konstruowania narracji w grze będzie miał spore znaczenie.

Sposób wchodzenia w interakcje ze światem gry różni się w zależności od konkretnych potrzeb i upodobań gracza. Modderzy zdają sobie z tego sprawę, podobnie jak z faktu, że ich praca nie jest zwykle uwarunkowana rachunkiem ekonomicznym. Dysponują pewnym komfortem, jakim jest świadomość, że ich praca musi nie tyle odpowiadać zgeneralizowanym trendom rynku, ale może być skoncentrowana raczej wokół konkretnych grup odbiorców, jakkolwiek niszowe mogłyby się one zdawać. Odnosząc się do

własnej pracy, akcentując zresztą fakt, że działalność ta może odpowiadać celowo potrzebom i zapatrywaniom tych odbiorców, którzy w percepcji oryginalnych deweloperów gry stanowili zbyt mały odsetek osób potencjalnie zainteresowanych produktem. Skłonni są niekiedy przypisywać twórcom pewne braki w zakresie wiedzy na temat pragnień graczy lub ignorowanie części odbiorców ze względu na ich własne uprzedzenia:

Modder 05 – Kajana

[...] pisarstwo w DAO ogólnie – także pod kątem romansów – należało do wspaniałych, jednakże nie obyło się bez pewnych problemów. Niektóre wynikały z ograniczeń czasu i dostępnych zasobów, inne z faktu, że zdecydowanie istniało tam nakierowanie na męskiego gracza i męskiego bohatera gry, inne ze względu na fakt, że jak sądzę, twórcy gry nie uważali, że romanse okażą się aż tak popularne – zwłaszcza wśród żeńskich graczy i strażników (miało to miejsce, jeszcze zanim okazało się, że kobiety stanowią połowę rynku!).

W niektórych wypowiedziach pojawiają się wręcz stwierdzenia sugerujące, że to właśnie fanowskie modyfikacje są pod pewnymi względami lepsze w tworzeniu interesujących, angażujących emocjonalnie historii wzbogacających świat gry. Może to być wynikiem różnych czynników. Pierwszym zdaje się wspomniana wcześniej niezależność od reguł rynkowej konkurencji, zmuszającej deweloperów do podejmowania raczej neutralnych decyzji, unikania kontrowersji i elementów mogących zrazić część potencjalnych odbiorców. Po drugie, jest to wynikiem zmienionej optyki. Modderzy, biorąc pod uwagę naturę swej pracy, znajdują się na granicy oddzielającej twórcę od odbiorcy. Z jednej strony sami są częścią społeczności graczy, z drugiej zaś są aktywnymi uczestnikami procesu budowania i zmieniania gry, z tym że poza oficjalnymi i sformalizowanymi ramami tej działalności. W swojej optyce zdają się zdecydowanie bliżsi użytkownikom niż deweloperom, postrzegają się raczej jako wprawdzie aktywnie zorientowanych, ale jednak graczy, toteż bliższa im jest ich perspektywa, z której poznają konkretną grę.

Tworzenie modyfikacji romansowych – motywacja i proces

Tworząc modyfikacje do gier, modderzy nie ukrywają, że postrzegają podstawową wersję gry z pozycji bliższej graczom niż tej, która charakteryzuje zawodowych twórców. Dość wyraźnie zdają się oddzielać od deweloperów, w ich wypowiedziach widoczny jest pewien dystans. Nie utożsamiają się z tą grupą i nie wskazują na wspólnotę, czy to w zakresie stylu pracy, czy motywacji. Jeśli już wspominają o deweloperach, to bardziej w kontekście dzielących ich różnic niż podobieństw. Jak wspomniano wcześniej, nie jest to jednak postawa nacechowana jakąkolwiek wrogością, ale raczej przekonaniem o komplementarności pracy zawodowców i fanów. Swoje znaczenie modderzy są skłonni przypisywać działalności uzupełniającej – lataniu luk, naprawianiu błędów oraz tworzeniu zawartości, która z różnych względów nie mogła być częścią podstawowej wersji produkcji.

Mówiąc o swoich motywacjach do pisania modyfikacji romansowych, modderzy wskazują na znaczenie ich własnych upodobań w tym zakresie. Nie ukrywają, że dużą rolę w procesie tworzenia dodatku odgrywają ich subiektywne gusty, potrzeby i zapatrywania. Znacznie mniejszą wagę przypisują potrzebie uzyskania powszechnej akceptacji swej pracy czy popularności wśród jak najszerszego grona odbiorców.

Modder 09 – anonimowy

Nie oczekuję, że mój styl albo moje skoncentrowanie na rodzajach modów, które lubię, spodoba się wszystkim graczom. Nie interesuje mnie, czy zyskają masowe uznanie. To, co mnie zastanawia, to jak poinformować graczy – którzy jak ja są zainteresowani tego typu zawartością – że ona istnieje.

Pewna subiektywność w procesie twórczym postrzegana jest zresztą jako cecha pozytywna. Ponieważ tworzone dodatki nie są wyraźnie nakierowane na zadowolenie masowego odbiorcy, ceniona jest raczej jakość objawiająca się trafieniem w specyficznie zorientowanego gracza, zaspokojenie jego silnie skonkretyzowanych potrzeb. Stąd też różnorodność modyfikacji koncentrujących się na różnych aspektach rozgrywki. Zmiany dotyczące mechaniki, mające uczynić daną grę bardziej wymagającą pod względem strategicznym,

są równie zasadne jak dodatki, które swą treścią dotyczą jedynie warstwy fabularnej, modyfikują wyłącznie dialogi lub wprowadzają zupełnie nowe rozmowy. Ponieważ użytkownik ma możliwość swobodnego wyboru tego, z których modyfikacji chce skorzystać, może równie dobrze zadowolić się pojedynczym dodatkiem czy spersonalizować grę za pomocą wielu modyfikacji naraz. Na początku każdy gracz otrzymuje tę samą grę, ale dzięki unikatowemu zestawowi modyfikacji może się okazać, że koniec końców każdy z użytkowników gra w niemal całkowicie odmienną produkcję i wynosi z niej zupełnie inny zestaw doświadczeń. Stąd też modderzy, zdający sobie sprawę z możliwości takiej personalizacji doświadczenia, właśnie w niej odnajdują siłę przekazu swych dodatków. Również w procesie twórczym uznają zindywidualizowany charakter każdego dodatku (wynikający z osobowości i stylu pracy autora) za wielką zaletę. Unikatowe cechy konkretnego moddera przenoszone są na kreowane przez niego treści w niepowtarzalny sposób. Jego własna percepcja rzeczywistości społecznej oraz międzyludzkich relacji może sprawić, że efekt jego pracy będzie tym silniej przemawiał do osób mu podobnych:

Modder 09 – anonimowy

[...] czuję, że orientacja seksualna autora-pisarza gra pewną rolę w tym, jak przekonująco tworzą te elementy postaci. Na przykład uważam, że są prawdopodobnie subtelne różnice w tym, jak ktoś o orientacji heteroseksualnej może myśleć o flircie, w porównaniu z tym, jak myśli o tym osoba homoseksualna. Różnice między tym, co gej może uznać za pociągające, a tym, co za takie uznaje homoseksualna kobieta. Tak samo jak istnieją różnice między tym, co heteroseksualni mężczyźni i kobiety uznają za pociągające i podniecające.

W powyższym cytacie mowa jest akurat o orientacji seksualnej autora, która przekłada się na unikatową percepcję związków międzyludzkich. Indywidualna optyka, charakterystyczna dla autora modyfikacji, a wynikająca wprost z jego cech, sprawia, że tworzony przez niego dodatek nabiera realizmu, staje się bardziej przekonujący. Co ciekawe, nie jest to jednak opinia podzielana wyraźnie przez wszystkich autorów. Pozwólmy sobie na zacytowanie bardziej obszernego fragmentu jednej z wypowiedzi:

Modder 06 – shadowslasher410

Widzisz, jestem osobą aromantyczną, aseksualną (będę skraćł do aro-ace), co znaczy, że nie odczuwam ani romantycznego, ani seksualnego zainteresowania³⁶. Wiem, wiem, tworzenie modów romansowych i bycie aro-ace wydaje się sprzeczne, ale sprowadza się to do tego: *Fallout 4* jest grą – postacie, które tworzę, mają swoje przekonania, wartości i – tak, romantyczną i seksualną orientację; mogą być takie same (lub podobne) lub odmienne od moich. Jedna postać, na przykład, była psychopatą, który zabijał wszystkich wokół rozpruwaczem [rodzaj broni – P.P.], odrąbywał im kończyny, a potem tańczył nad ich zwłokami, naćpany psycho (narkotyk). Ja z kolei nigdy niczego podobnego nie uczyniłem (i nie mam zamiaru).

Możesz myśleć, że to trudne pisać o czymś, czego się nigdy nie doświadczyło (nigdy na przykład nie byłem na randce, nikogo nie całowałem ani nie byłem całowany – a właśnie do tego typu wydarzeń piszę scenariusze i dialogi), i – po części – jest to prawda. Ale wszędzie, gdzie nie spojrzę, ludzie robią te rzeczy, piszą o tych rzeczach, mówią o nich. Nie brakowało mi materiałów, z których mógłbym czerpać, nie mając doświadczeń z pierwszej ręki.

Jak przedstawił to autor powyższej wypowiedzi – nie zawsze jednak przyjęcie określonej perspektywy jest konieczne dla uzyskania pożądanego efektu. Innym źródłem inspiracji, poza osobistymi doświadczeniami, może być po prostu wnikliwa obserwacja życia społecznego. Refleksja nad tym, co właściwie chce się zaprezentować i w jaki sposób. Mimo że część respondentów akcentowała znaczenie indywidualnej perspektywy w procesie tworzenia dodatku zawierającego treści romantyczne, nie można tego uznać za jedyne stanowisko. Pozostali autorzy kładli raczej nacisk na inne aspekty procesu twórczego – przykładowo na warsztat pisarski, postrzegany jako równie istotny dla dobrego twórcy.

W wypowiedziach silnie akcentowane było podobieństwo pomiędzy pisanem dodatków do gier a tworzeniem klasycznych form literackich. Dla

³⁶ Pojawia się tutaj kwestia orientacji romantycznej, która może, ale nie musi być zgodna z orientacją seksualną. Szerzej o różnicach pomiędzy orientacją romantyczną i seksualną zob. A. Bogaert, *Understanding Asexuality*, Lanham 2012.

osoby postronnej tworzenie modyfikacji do gry wydaje się bliższe warsztatowi programisty niż tradycyjnie pojętego pisarza. W przypadku wprowadzania treści o charakterze romantycznym w percepcji twórców zdaje się być jednak dokładnie na odwrót. Część respondentów zwraca uwagę na fakt, że ich twórczość to nie tylko dodatki do gier, ale także formy literackie. Według nich doświadczenia wyniesione z pisarstwa stanowiły zresztą cenny dodatek do modyfikowania gier wideo.

Modder 05 – Kajana

Z zamilowania jestem pisarzem i wkrótce po tym, jak odkryłam społeczność fanfiction, przez następne półtora roku pisałam fanfic bazujący na DAO – ale nie tylko literackie przedstawienie gry, tylko takie skoncentrowane na romansie z Alistairem. Cały ten czas ucząc się coraz więcej o modowaniu.

To właśnie upodobanie do tekstu i budowania narracji może stanowić wprowadzenie do świata *moddingu*. Warstwa techniczna – wprowadzanie zmian w kodzie programu, usuwanie błędów – postrzegana bywa bardziej jako uciążliwa konieczność, z którą trzeba się uporać, by osiągnąć uprawniony efekt, nie zaś jako główna sfera działalności moddera:

Modder 06 – shadowslasher410

Są lepsze i gorsze dni. Zwykle wolę pisanie od kodowania czy (w szczególności) debugowania. Jest to bardzo odmienne od mojego pozostałego pisarstwa (piszę kreatywnie – głównie poezję; wygrałem w tej dziedzinie kilka nagród) ze względu na wszystkie ograniczenia.

W pewnym sensie warstwa techniczna gry ukazywana bywa jako przeciwność, przeszkoda lub ograniczenie. Główne zainteresowanie twórców modyfikacji romansowych leży właśnie po stronie pisarstwa, rozwijania fabuły oraz postaci napotykanych w świecie gry. Do samego programowania odnoszą się z wyraźnym dystansem i pewną dozą niechęci. Nie lubą mówić o tym aspekcie swej pracy, chyba że wspominając o jego uciążliwości. Wprowadzanie modyfikacji w samym programie bywa zresztą rozpatrywane jako szkodliwe dla twórcy. Jest to proces nie tylko uciążliwy, ale także odzierający

(przynajmniej częściowo) z radości, jaka płynie z rozgrywki. Gra wideo, jako medium o dużej immersyjności, jest silnie uzależniona od wywoływanego u odbiorcy³⁷ poczucia spójnej iluzji. Z tego względu wiedza o tym, w jaki sposób dokładnie ona funkcjonuje, i wgląd w najbardziej podstawowe mechanizmy rozgrywki związane są z ryzykiem trwałego rozwiania złudzenia. Nadmiar tej wiedzy trwale zmienia bowiem optykę i sposób zanurzania się w świat przedstawiony:

Modder 06 – shadowslasher410

Kurtyna została odsłonięta – kiedy zagłębisz się w wewnętrzne mechanizmy rozgrywki, kiedy zobaczysz, jak działa magiczna sztuczka, przestaje być ona magiczna. Przechandlowujesz jeden rodzaj magii (immersyjną i eskapistyczną siłę gry) na inny (zdolność uczynienia innych szczęśliwymi).

Modderzy generalnie są zadowoleni ze swej działalności. O ile jednak zdają się usatysfakcjonowani swoją pracą i cieszy ich możliwość wzbogacenia świata gry, o tyle w ich wypowiedziach widoczna jest także pewna gorycz związana z postrzeganiem własnej pracy. Przyznają, że podstawową motywacją do podjęcia tej działalności była pasja i emocjonalne zaangażowanie. Urzeczeni fabułą i napotkanymi postaciami, pragną jeszcze bardziej wzbogacić te i tak już silne doświadczenia. Sprawić, by to, co wywarło na nich duże wrażenie, oddziaływało jeszcze bardziej na kolejnych graczy. By radosne momenty w grze stały się jeszcze jaśniejsze, a tragedie – bardziej przejmujące. Osiągnięcie tych efektów zdaje się jednak nieodwołalnie związane z poczuciem straty. Treść, którą samemu się stworzyło, nie jest tak atrakcyjna w odbiorze – jest pozbawiona poczucia nowości i niespodzianki. Sam proces twórczy jest postrzegany jako emocjonalnie angażujący twórcę, ale również wyczerpujący i pozostawiający u autora poczucie pustki, gdy zostaje zakończony:

Modder 02 – Rhaella

Szczerze mówiąc, odbieram je [tworzone modyfikacje – P.P., P.K.] jako męczące, intelektualnie i emocjonalnie, gdyż mam tendencję do angażowania się w postać, którą piszę. To już jest dużo dodat-

³⁷ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.

kowej pracy, a są takie elementy projektu, które nie są dla mnie tak istotne, a zdają się obowiązkowe w konwencji społeczności (jak możliwość flirtowania) – praca nad nimi to zawsze pewien ból.

Również konwencje i oczekiwania skierowane względem dodatków ze strony użytkowników mogą stanowić rodzaj problemu. O ile początkowa inspiracja ma charakter osobisty i twórcy akcentują rolę własnego, osobistego zaangażowania w produkcję, o tyle ostatecznie w procesie twórczym biorą pod uwagę oczekiwania innych graczy. W swojej pracy przyjmują określone konwencje, starają się też tworzyć w taki sposób, by kierować się tym, czego sami oczekiwali od wysokiej jakości dodatku. Początkowy zapal i inspiracja, które dają motywację do rozpoczęcia pracy, w trakcie jej trwania muszą ustąpić wymaganiom warsztatowym. Praca ta bywa męcząca i żmudna, wymaga cierpliwości i pieczołowitości. Często zdaje się powtarzalna, rutynowa i może powodować zmęczenie.

Modder 01 – Kulyok

Wyobraź sobie, że chcesz się z kimś pocałować. Klikasz „(pocałuj Xana)”, ale z pewnością nie chcesz doświadczać tego samego pocałunku ciągle i ciągle! Nie! Chcesz pięciu albo i dziesięciu różnych pocałunków, a pisarz ma ci je dostarczyć. Dziesięć uścisków. Chwyatanie się za dlonie na dziesięć różnych sposobów. Patrzenie, przeczesywanie włosów, wyciąganie do siebie rąk i wiele, wiele innych. Niestety to najbardziej uciążliwa część pracy, ale gracze zwykle lubią jej rezultaty.

Proces tworzenia dodatku romansowego jawi się jako złożony z dwóch głównych aspektów przekładających się na odpowiadające im praktyki. Po pierwsze, inspiracja – rozumiana jako emocjonalna motywacja do modowania. Odpowiada jej pisarstwo, będące realizacją twórczego zamysłu. Pisanie jest widziane jako artystyczny aspekt działalności modderskiej, będący kwintesencją kreatywnego impulsu. Jest postrzegane jako główna treść modyfikacji, nadająca sens całemu wysiłkowi. Po drugie, funkcjonuje aspekt techniczny, a więc kodowanie dodatku, wprowadzanie niezbędnych zmian w plikach gry, usuwanie błędów. Możemy powiedzieć, że towarzyszącą mu praktyką

jest programowanie dodatku, a więc przekładanie pisarstwa na język samej aplikacji. Oba elementy są nierozzerwalnie ze sobą związane, jako że to właśnie z ich połączenia powstaje końcowy produkt – czyli gotowy mod.

Modder 03 – trinit

Mam doświadczenie z kreatywną pracą, więc powiedziałbym, że nie różniło się to [tworzenie modów – P.P.] zbytnio. W moim przypadku oznacza to taki sam poziom podekscytowania owocujący tworzeniem i wizją, frustrację pracą i przeszkodami w przypadku kwestii technicznych. Lecz mimo wszystko to zachwycające uczucie widzieć, jak kod „ożywa” wewnątrz gry.

Nie bez powodu respondenci wiążą z każdą z tych czynności określony ładunek emocjonalny. Widzą siebie bardziej jako artystów, a modowanie jako rodzaj działalności twórczej, stąd część programistyczna jest przez nich postrzegana jako frustrująca i wyczerpująca, jako zło konieczne, wymagane do osiągnięcia celu, którym jest ożywienie określonych zdarzeń i postaci w świecie gry.

Modder 03 – trinit

Jestem zdania, że każdy proces twórczy może być sztuką, JEŚLI intencja stojąca za dziełem jest artystyczna. W bardziej tradycyjnym sensie: potencjał artystyczny romansów w grze leży w ich możliwości do eksplorowania intymności, relacji interpersonalnych, postaci, subwersji, oczekiwań gracza itd. W tym znaczeniu bardzo przypomina to prozę czy literaturę, te natomiast mają już określoną [i opisaną – P.P.] wartość artystyczną.

Modowanie postrzegane jest jako swego rodzaju sztuka, której – w przypadku dodatków wprowadzających romanse, lub szerzej: innego rodzaju treść fabularną – główny potencjał związany jest z eksploracją tego, co ludzkie; przedstawianiem ludzkich interakcji, problemów czy interesujących postaci. Wydaje się, że pod takimi twierdzeniami mogłoby podpisać się wielu innych pisarzy czy artystów. Stąd to właśnie warsztat pisarski wydaje się kluczowy dla autoidentyfikacji tych członków społeczności modderskiej – postrzegających samych siebie jako kreatywnych, zaangażowanych i nastą-

wionych artystycznie do własnej pracy; poszukujących nowych rozwiązań i środków wyrazu, które mogą wzbogacić ulubione gry o aspekty tak charakterystyczne dla innych dziedzin sztuki.

3.6. MYŚLI O *MODDINGU* I ROMANSACH

W świetle wypowiedzi autorów tworzenie modyfikacji do gier jawi się przede wszystkim jako proces stopniowego uzupełniania i udoskonalania pierwotnej wersji gry. Działalność moddera ma charakter kompensacyjny i korekcyjny. Jest stałym procesem usuwania błędów, wypełniania luk i szlifowania pozostawionych przez twórców niedoskonałości. Działalność ta nie ma też nigdy skończonego charakteru, w swej naturze jest zaś niejednorodna. Działania poszczególnych modderów mogą odnosić się do różnych aspektów rozgrywki: od technicznych zagadnień związanych z wydajnością i stabilnością działania aplikacji, przez poprawki w mechanice rozgrywki, aż po zawartość dodającą nowe wątki fabularne bądź modyfikującą już istniejące. Wydaje się też, że w wielu przypadkach poszczególne fanowskie modyfikacje mogą wręcz się wykluczać – nie tylko z powodu ograniczeń w budowie programu komputerowego, ale też pod względem jakości zawartych treści. Modderzy, którym przyświecają zróżnicowane motywacje i zamiary, mogą efektywnie generować treści przekształcające grę w sposób przez innych członków tej zbiorowości uznawany za niepożądany. Badani wspominali o tym często, między innymi w kontekście seksualności postaci niezależnych, występujących w grach (NPC). Przykładowo, modyfikacje zmieniające orientację seksualną określonych postaci mogą wywołać liczne kontrowersje lub spowodować odzew w postaci tworzenia osobnych modyfikacji o treści mającej być bezpośrednim wyrazem protestu.

Społeczność modderska wydaje się wspólnotą o złożonych, wielopłaszczyznowych relacjach. Z jednej strony wszyscy jej członkowie są połączeni zamilowaniem do określonej gry (lub gier), wspólne dla nich jest pragnienie uczynienia ulubionych produkcji lepszymi, bardziej przystępnymi dla odbiorcy, bogatszymi w treść. Z drugiej jednak – ostatecznie wizja tego, w jaki sposób te ulepszenia miałyby wyglądać, może być zróżnicowana. Zbiorowe dyskusje za pośrednictwem portali społecznościowych czy forów dyskusyj-

nych ujawniają z kolei leżące głęboko podziały, w tym o charakterze politycznym, religijnym lub – mówiąc szerzej – ideologicznym. O ile tworzenie modyfikacji do gier jest działalnością oddolną, dobrowolną i spontaniczną, sama zaś zbiorowość twórców wydaje się mieć charakter egalitarny i ze swojej natury demokratyczny, o tyle nieobce są w niej podziały, które znamy z realnego życia.

Uwydatnia to polityczny aspekt tej formy działalności kulturotwórczej. W przypadku naszego badania, skoncentrowanego na tematyce romansowej w grach wideo, szczególnie widoczny jest jej aspekt tożsamościowy. Świat przedstawiony gry, zamieszkujące go postacie, rozgrywające się w nim wydarzenia jawią się jako niezwykle istotne dla zbiorowości zaangażowanych odbiorców – modderów. Waga przypisywana rozgrywce wzrasta, gdy z określoną produkcją powiązany jest silny ładunek emocjonalny. Może on bazować na aspekcie ludycznym – czerpaniu szczególnie silnej przyjemności z rozgrywki, sentymencie lub popularności danej gry w danym środowisku. Nieodmiennie jednak przywiązanie i silne wartościowanie pozytywne (lub negatywne) gry sprzyja przypisywaniu jej elementom doniosłego znaczenia.

Respondenci postrzegali tworzenie modyfikacji jako ważny element ich życia oraz tożsamości. *Modding* może stanowić nie tylko hobby lub próbę wykorzystania własnych zdolności (artystycznych, pisarskich, informatycznych) w celu ulepszenia gry, ale też formę autoterapii; może być sposobem radzenia sobie z codziennymi problemami, eskapistyczną furtką pozwalającą na odcięcie się od nieprzyjemnych zdarzeń życia codziennego. Wreszcie może stanowić istotną formę ekspresji czy dążenia do przekształcenia rzeczywistości wedle wyznawanych norm i wartości. Modderzy postrzegają swą działalność jako mającą pośrednie konsekwencje w świecie realnym, nie zaś tylko w wirtualnym środowisku gry. Podobnie jak w przypadku sztuki (z którą są skłonni utożsamiać modowanie) wiedzą, że tworzone przez nich treści mają określony wpływ na odbiorcę, budują jego obraz świata oraz pozwalają na trening w zakresie rozwiązywania problemów i budowania schematów działania.

ROZDZIAŁ 4

STOSUNEK GRACZY DO ROMANSÓW W GRACH WIDEO – WYNIKI BADAŃ



Tematyka romansów mocno polaryzuje społeczność graczy. Opinie na temat tego rodzaju zawartości w grach są często podstawą kontrowersji, tak w zakresie estetycznym, ludycznym, jak i światopoglądowym. W obszarze szeroko pojętej estetyki przewodnim problemem jest jakość treści o charakterze romantycznym. Scenariusze gier oskarżane są o słabe przygotowanie, brak realizmu, niedopracowanie czy po prostu stosowanie nadmiernych uproszczeń, które nie oddają złożoności i bogactwa prawdziwych międzyludzkich relacji. W kontekście ludycznym najbardziej oczywistym zarzutem jest brak wnoszenia przez romanse czegokolwiek, co mogłoby zwiększyć przyjemność płynącą z rozgrywki. Przynajmniej dla części graczy możliwość budowania i podtrzymywania intymnej, bliskiej relacji z bohaterem niezależnym nie wydaje się szczególnie atrakcyjna. W zakresie ideologicznym z kolei pojawia się szeroka gama kontrowersji związanych ze sposobem portretowania relacji romantycznych. Najczęściej ogniskiem sporu są rozmaite mniejszości seksualne – problemem jest sposób ich sportretowania w poszczególnych produkcjach – bądź też sam fakt, że są one w nich obecne.

Oczywiście każdy z tych zarzutów ma swoje odbicie po przeciwnej stronie. Zwraca się więc uwagę na fakt, że romanse dodają grom realizmu poprzez doskonalsze odbicie szerszego spektrum relacji i związków, jakie mogą łączyć postacie zaludniające świat przedstawiony gry. Możliwość budowania romantycznej relacji zwiększać także może wrażenie immersji, poprawiając znacząco satysfakcję wynikającą z prowadzonej rozgrywki. Podobnie różnorodność postaci oraz typów związków możliwych do zbudowania sprzyja zaakcentowaniu obecności w świecie różnych mniejszości i może być postrzegana jako przejaw progresywnej i otwartej postawy deweloperów.

Przygotowując opracowanie danych (wywiadów oraz kwestionariuszy), postanowiliśmy przeprowadzić krótką eksplorację tematu podejścia graczy do tematyki romantycznej w grach wideo. W tym celu zdecydowaliśmy się na zapoznanie się z popularnymi forami internetowymi oraz portalami, na których gracze podejmowali dyskusję na ten temat. Wstępnie miało to pomóc rzucić nieco światła na problematykę oraz umożliwić poznanie obiegowych opinii wyrażanych przez graczy w sytuacjach, gdy dyskutowany jest ten szczególnie temat¹.

Co do pewnego stopnia zaskakujące – a zarazem będące oczekiwanym wynikiem dyskusji prowadzonych na forach i portalach internetowych – miały one tendencję do dryfowania w najrozmaitszych kierunkach. W zależności od konkretnej społeczności (i składających się na nią użytkowników) różne aspekty romansów w grach i elementów z nimi związanych stawały się punktem zainteresowania.

Przykładowo, jeden z bardziej rozbudowanych wątków poświęconych tematyce romansów udało się odnaleźć na forum studia Beamdog. Tocząca się tam dyskusja dotyczyła przede wszystkim dojrzałości wątków romantycznych w grach. Jak zauważył jeden z użytkowników:

Kiedy pierwszy raz grałem w BG2 (rany, to było 17 lat temu?), nie wiedziałem nawet, że w grze są romanse. Przypadkowo wpadłem na jeden, w przypadku Aerie, i zobaczyłem jego zakończenie z urodzeniem się małego chłopczyka. To był przyjemny akcent w grze. W kolejnych latach jednak próbowałem zapoznać się

¹ Część cytowanych wypowiedzi w oryginale była opublikowana w języku angielskim. Zostały one przedstawione w języku polskim (tłumaczenie autorskie).

z pozostałymi romansami. I zdały mi się... męczące. Jak powiedział Alan Quartermain w *Lidźcie Niezwykłych Dżentelmenów*: „Moja droga, pochowałem dwie żony i wiele kochanek... i nie mam już ochoty na którekolwiek z nich”. Teraz, gdy jestem dużo starszy, wizja poważnej relacji, która pojawia się w ciągu kilku tygodni w czasie wyścigu ze śmiercią, w trakcie wielkiej wojny... wydaje mi się w najlepszym przypadku mało prawdopodobna. A teraz jeszcze *Siege of Dragonspear*, który rozgrywa się w jeszcze krótszym czasie, a w grze prawie każdy mężczyzna czy kobieta, których spotykamy, chce z nami spać, dosłownie w ciągu godzin czy dni od chwili, gdy cię pozna. To w sumie dość niepokojące i odstręczające. Nie możemy po prostu ubić tych złych? Nie wiem, czy jestem jedynym, który uważa, że przynajmniej niektóre romanse są tam tylko po to, by być i wchodzić ci w drogę. Może ktoś zrobi moda, który po prostu usuwa wszystkie romanse, jeśli ich nie chcesz. Jeśli ktoś o jakimś wie, niech da mi znać².

Użytkownik w tej wypowiedzi odnosi się do swego pierwszego spotkania z treściami romantycznymi w grze, które odebrał pozytywnie. Zwraca jednak przy tym uwagę, że wraz z upływem czasu treści te stały się dla niego coraz mniej interesujące i atrakcyjne. Związane może to być z wieloma rzeczami. Oczywiście wraz z wiekiem zdobywamy życiowe doświadczenia. Poszerza się także spektrum naszego kontaktu z innymi tekstami kultury, także z innymi grami wideo. Wreszcie wraz z nimi przychodzą także przemiany w zakresie gustu oraz oczekiwań co do konkretnych produkcji. Zmiany te subtelnie nakładają się na siebie, sprawiając, że to, co oryginalnie stanowiło przedmiot fascynacji, wraz z upływem lat może stać się odstręczające.

Takie podejście oddaje częsty zarzut wobec obecności romansów w grach wideo – a mianowicie, że są one pod względem treści mało dojrzałe, infantylne bądź po prostu nierealistyczne. Trafiać mają raczej w gusta mało doświadczonych i pozbawionych szerszych doświadczeń graczy, szczególnie tych w młodszym wieku. Przykładem takiej argumentacji jest wymiana zdań z innego forum internetowego:

² Zob. <https://forums.beamdog.com/discussion/61606/lost-that-loving-feeling/p1%20-%20o%20romansach%20i%20%22wyrastaniu%22%20z%20lubienia%20ich> [dostęp: 17 marca 2018].

Kwestia to skomplikowana. Generalnie wszystko (nie chodzi tylko o gry, ale o wszystko) oceniamy kurkowo subiektywnie, więc inaczej mówi o tym koleś, który za małolata ślinił się do wczesnych ultim, inaczej ja, któren za małolata ślinił się do baldura, i inaczej głupi małolat, który teraz ślini się do ME. Mówi się, że romanse to masturbatory material dla gówniarzy, i jak ja mam się do tego ustosunkować, jeśli z romansami zapoznałem się w wieku lat 13 w BG2? Może i tak jest, ale wspomnienia stamtąd takie, że zwiększały one immersję, były fajne i chcę więcej. Nie wiem, czy tak samo bym na to patrzył, gdybym był wtedy starszy, ale tak myślałem wtedy i wspomnienia się zachowały³.

W innej wypowiedzi z tego samego wątku czytamy:

To jest moje zdanie i się pod tym podpisuję. ^^ Nie został jeszcze napisany ani jeden romans, który nie byłby odpychająco niezręczny lub wankfodderem dla niesocjalnych nerdów⁴.

Często dodawaną linią argumentacji przeciw romansom jest postrzeganie ich jako substytutu rzeczywistych relacji międzyludzkich, czy wręcz porównywanie ich do zaimplementowanych w grach treści pornograficznych. Kwestia pod tym względem wydaje się dość sporna. W wielu starszych, uznawanych dziś za klasyczne grach, takich jak wymieniana kilkakrotnie wcześniej seria *Baldur's Gate*, treści romantyczne odgrywane były tylko w warstwie tekstowej i pozbawione jakiegokolwiek rozbudowanej warstwy graficznej. Warto też dodać, że same dialogi czy opisy, choć może niekiedy sugestywne, pozbawione były szerszych opisów o charakterze erotycznym. Oczywiście rozwój gier wideo oraz poszerzenie możliwości graficznych przyniosły znaczące zmiany w tym zakresie. W nowszych grach studia BioWare, takich jak seria *Dragon Age* czy *Mass Effect*, romanse są rozbudowane o warstwę wizualną, zrealizowaną za pomocą silnika graficznego gry, włącznie ze scenami, które można uznać za erotyczne. W zakresie stylistyki można uznać, że są one bardziej sugestywne niż bezpośrednie, i nawet jeśli przedstawiają samo zbliżenie dwóch postaci, odbywa się to bardziej na

³ Zob. <http://athkatla.cob-bg.pl/viewtopic.php?p=105768> [dostęp: 17 marca 2018].

⁴ Zob. <http://athkatla.cob-bg.pl/viewtopic.php?p=105768> [dostęp: 17 marca 2018].

wzór hollywoodzkich filmów, którym daleko od szczegółowości i dosadności obecnej w przypadku pornografii. Także popularna seria gier *Wiedźmin* zawiera rozbudowaną warstwę wizualną wzbogacającą dostępne w grach relacje romantyczne. Z zasady są one bardziej szczegółowe i bezpośrednie niż te z gier studia BioWare, można jednak argumentować, że nie dostrzeżemy tam niczego, czego nie można by zobaczyć w kinie w produkcjach skierowanych do dojrzalszych widzów, oraz że mają one uzasadnione miejsce w fabule produkcji.

Interesujący przejaw tej dyskusji można spotkać w jednym z wątków na forum portalu Nexus Mods. Rozpoczyna go pytanie jednego z użytkowników:

Przestrzegam, że ten wątek jest właściwy tylko dla osób dorosłych. Cześć. Jestem świeżakiem grającym w *Oblivion* i poszukuję towarzyszy (lub modów), którzy poza wsparciem w walce będą dostępni do aktywności seksualnych i romansów. Macie jakieś sugestie, którymi możecie się podzielić? Odnosnie fajnych towarzyszy, którzy są dobre oskryptowani i stabilnie działają. Preferowałbym dobrze wyglądających. Dzięki za wskazówki⁵.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że Nexus Mods to rodzaj ogromnego portalu poświęconego dyskusowaniu, tworzeniu i rozprzestrzenianiu fanowskich modyfikacji do gier wideo. Tego rodzaju wpisy na forum – dotyczące poszukiwań określonego typu zawartości – są tam dość częste, jako że ilość publikowanego materiału może być, zwłaszcza dla początkujących użytkowników serwisu, przytłaczająca, szczególnie w przypadku bardzo popularnych i szeroko modyfikowanych tytułów, takich jak właśnie *The Elder Scrolls IV: Oblivion*.

Interesujące w tym kontekście są odpowiedzi innych członków społeczności. Niedługo po ukazaniu się pierwszego posta jeden z użytkowników odpowiada sarkastycznie:

Polecałbym mod o nazwie „Prawdziwe Życie”.

⁵ Zob. <https://forums.nexusmods.com/index.php?/topic/70164-help-needed-please-recommend-good-companions-for-sex-and-romance-adu/> [dostęp: 17 marca 2018].

Zaraz potem inny użytkownik pisze:

Poważnie, jeśli szukasz seksu czy romansu, po co szukać w grach wideo? Zakładając, że jest sześć miliardów ludzi na naszej planecie, przy szacunkowej proporcji 50:50 mężczyzn względem kobiet, daje to trzy miliardy potencjalnych partnerów dla ciebie. Idź i znajdź kogoś!⁶

W ramach dyskusji pojawiają się kolejne komentarze, sugerujące bezpośrednio, że poszukiwania modyfikacji zawierającej treści romansowe mają charakter kompensacyjny. Użytkownicy forum zdają się z góry przyjmować założenie, że ktoś, kto szuka modyfikacji dodającej tego typu relacje w grze wideo, może mieć poważny problem ze znalezieniem bliskości i intymności w prawdziwym życiu. Wraz z tymi wypowiedziami zaczynają pojawiać się też „życiowe rady” mające sugerować rozwiązanie problemu:

Wiesz, naprawdę nie jest tak trudno znaleźć dziewczynę. Wyluzuj się i bądź pewny siebie. Nie wiem, czy chodzi tylko o dziewczyny w moim wieku, ale sądzę, że bardzo łatwo sprawić, by któraś cię polubiła. Jeśli chodzi ci tylko o seks, jest pełno prostytutek wokoło. Więc tak... Jeśli nie masz jakiegoś fetyszu gier wideo, czemu nie spróbujesz poszukać na zewnątrz?⁷

Pomińmy praktyczność tych i innych zawartych na forum rad, nie one są tutaj bowiem przedmiotem naszego zainteresowania. Ciekawy dla nas jest fakt, że podążają one wspólnym tropem intelektualnym – ogólnie przyjętym przekonaniem, że miłość i seksualność nie są elementami należącymi do sfery gier wideo. Jest to bardziej wyraziste, gdy na forum poświęconemu ściśle grom wideo i ich modyfikacjom użytkownicy wyraźnie zniechęcają innego gracza do gier i poszukiwania dodatków, które odpowiadają jego zapatrzywaniam. Można, rzecz jasna, odnaleźć modyfikacje do gier z samego założenia skoncentrowane na seksie i dodawaniu zawartości, którą utożsamia

⁶ Zob. <https://forums.nexusmods.com/index.php?/topic/70164-help-needed-please-recommend-good-companions-for-sex-and-romance-adu/> [dostęp: 17 marca 2018].

⁷ Zob. <https://forums.nexusmods.com/index.php?/topic/70164-help-needed-please-recommend-good-companions-for-sex-and-romance-adu/> [dostęp: 17 marca 2018].

się z treściami pornograficznymi⁸, nie jest to jednak powszechna praktyka i należałoby raczej uznać to za swoisty margines działalności modderskiej.

Oczywiście można powiedzieć, że gry cRPG, takie jak *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, w wielu miejscach naśladują życie. Z jakiegoś powodu jednak romans wydaje się budzić szczególny typ zastrzeżeń przynajmniej wśród części społeczności jako element będący częścią doświadczenia płynącego z rozgrywki. *Oblivion* jest grą bardzo mocno bazującą na eksploracji świata przedstawionego – odkrywaniu nowych miejsc, podejmowaniu kolejnych aktywności i budowaniu swej pozycji w ramach wypełniających uniwersum organizacji. Przyjętą w argumentacji użytkowników logikę poszukiwania miłości w prawdziwym życiu zamiast w grze można łatwo zastosować do niemal dowolnego innego elementu tej produkcji. Oczywiście w rzeczywistości nie będzie dane nam mierzyć się z demonami czy fantastycznymi potworami, niemniej podróże, nawiązywanie kontaktów czy budowanie własnej reputacji w świecie to integralne elementy naszego życia. Wydaje się więc, że czynnikiem budzącym tutaj zmianę postawy jest właśnie element intymności i seksualności, definiowany jako niepasujący do typu doświadczenia, jaki zdaniem użytkowników forum powinien być powiązany z grą wideo. Mamy tu więc do czynienia z sądem o charakterze normatywnym.

Trzeba jednak zaznaczyć, że tak negatywnie nacechowane stanowisko w sprawie romansów w grach wideo nie jest jedynym prezentowanym wśród graczy. W zależności od tematu dyskusji, miejsca w sieci, gdzie ma ona miejsce, spektrum wyrażanych opinii jest bardzo szerokie. Weźmy chociażby pod uwagę dyskusję toczoną w komentarzach do artykułu na jednym z polskich portali o grach wideo⁹. Tekst, poświęcony ściśle romansom w świecie rozrywki, wywołuje u użytkowników o wiele bardziej przychylnie reakcje – skłaniając jednocześnie do dyskusji na temat najlepiej zrealizowanych relacji tego typu. Jedna z osób argumentuje nawet:

Wg mnie potrzeba wchodzenia w skomplikowane relacje z naszymi wirtualnymi towarzyszami (i frajda z tego płynąca) nie jest żadnym

⁸ Zob. <https://kotaku.com/what-its-like-to-make-a-sims-4-sex-mod-as-a-full-time-j-1794462936> [dostęp: 26 marca 2018].

⁹ Zob. <http://www.gram.pl/artykul/2012/01/16/anatomia-gier-niepokorni-i-romantyczni-czyli-o-flirtowaniu-w-grach-wideo.shtml> [dostęp: 28 stycznia 2018].

dziwnym fenomenem. To, że są jedynie zbitkami pikseli, nie ma tu nic do rzeczy. Jest to tak samo naturalne, jak radość płynąca z tego, że możemy „własnoręcznie” celować fikcyjną bronią i zabijać fikcyjnych przeciwników. Skoro uważamy za atrakcyjne i interesujące wlepianie galek w ekran, na którym sterowana przez nas postać biega i skacze (a przecież nie biegniemy i nie skaczemy naprawdę), to dlaczego z nawiązywaniem bliskich stosunków z fikcyjnymi towarzyszami miałyby być inaczej¹⁰.

W innych dyskusjach również możemy spotkać pozytywne głosy, akcentujące wkład romansów w unikatowe doświadczenie związane z rozgrywką w ramach konkretnej produkcji:

Reasumując, myślę, że dobrze stworzone romanse w grach (szczególnie RPGach) są naprawdę dobrym, urozmaicającym rozgrywkę pomysłem. Może bez nich gra istnieje oraz dobry i tak na koniec zwycięża, jednak, przynajmniej dla mnie, np. BGII nie byłoby takie same, gdyby nie owe romanse¹¹.

W opiniach graczy istnieje dychotomia pomiędzy rozpatrywaniem romansów jako integralnej części ludzkiego życia, elementu, który może być inkorporowany do świata gry wideo, a przekonaniem, że jest to niewłaściwe i niepożądane.

W dalszej części problem ten będzie jeszcze dogłębniej analizowany i powróci w naszych rozważaniach. Na ten moment dość powiedzieć, że miłość zdaje się w świecie cyfrowej rozrywki tematem budzącym znacznie większe kontrowersje niż na przykład przemoc czy śmierć. Może to być związane ze szczególną wrażliwością tematu we współczesnej kulturze, a także – jak postaramy się wykazać – może być wynikiem określonych konotacji politycznych i ideologicznych.

¹⁰ Zob. <http://www.gram.pl/artukul/2012/01/16/anatomia-gier-niepokorni-i-romantyczni-czyli-o-flirtowaniu-w-grach-wideo.shtml> [dostęp: 17 marca 2018].

¹¹ Zob. <http://athkatla.cob-bg.pl/viewtopic.php?p=105768> [dostęp: 17 marca 2018].

4.1. GRACZE O ROMANSACH: ANALIZA DANYCH JAKOŚCIOWYCH

W przypadku graczy zdecydowaliśmy się na zastosowanie podobnej metody jak w wywiadach przeprowadzonych z twórcami modów (zob. rozdział 3). Uczestnicy badania zostali zrekrutowani za pośrednictwem forów internetowych, w większości przypadków można więc uznać, że należą do bardziej zaangażowanej części społeczności graczy – aktywnie poszukującej informacji i dzielącej się swoimi opiniami i przemyśleniami na temat gier. Grupa była zróżnicowana pod względem pochodzenia, narodowości oraz aktualnego miejsca pobytu. Wywiady przeprowadzane były drogą elektroniczną, najczęściej za pośrednictwem forum internetowego, gdzie nawiązano początkowo kontakt z respondentami poprzez funkcję prywatnych wiadomości. W niektórych przypadkach za kanał kontaktu służyła poczta elektroniczna. By ułatwić uczestnikom udział w badaniu, same wywiady były prowadzone w sposób asynchroniczny¹², to znaczy najpierw wysyłane było konkretne pytanie lub twierdzenie, do którego respondent miał się ustosunkować, następnie zaś oczekiwaliśmy na odpowiedź z jego strony, po czym przysyłaliśmy kolejne pytania. Uczestnik badania miał tyle czasu na udzielenie odpowiedzi, ile było mu potrzebne. Ustępstwo takie poczyniono między innymi ze względu na różnice czasowe oraz fakt, że prowadzenie wywiadu kanałami elektronicznymi z zasady wymaga nieco więcej czasu niż rejestrowana rozmowa prowadzona twarzą w twarz.

Rozmowy przybierały formę wywiadu swobodnego – kolejne pytania wynikały wprost z wcześniejszych odpowiedzi i wątków poruszanych przez respondentów. Podobnie jak w przypadku modderów przyjęliśmy, zgodnie z założeniami metodologii teorii ugruntowanej, że każda informacja, która w opinii respondentów ma związek z tematyką badania, może potencjalnie okazać się znacząca dla wyciąganych wniosków¹³. Przed przystąpieniem do wywiadu przygotowywaliśmy listę potencjalnych pytań i tematów, które miały głównie za zadanie wprowadzić respondenta w rozmowę, tak by później przeszła ona w bardziej otwartą eksplorację tematu.

¹² R.J. Hamilton, B.J. Bowers, *Internet Recruitent and E-Mail Interviews in Qualitative Studies*, „Qualitative Health Research” 2006, 16, s. 827–828.

¹³ K. Charmaz, *Constructing Grounded Theory*, SAGE, London–Thousand Oaks 2006, s. 26.

Podobnie jak miało to miejsce wcześniej, przy analizie zebranego materiału wykorzystaliśmy program komputerowy Weft QDA¹⁴. Wszystkie wypowiedzi, które oryginalnie istniały w wersji angielskiej, zostały przetłumaczone na język polski (tłumaczenie autorskie).

W rozmowach pojawiły się rozliczne i zróżnicowane tematy, powiązane bezpośrednio z romantycznością w grach oraz relacjami gier ze światem rzeczywistym. Co szczególnie interesujące, w wypowiedziach graczy widoczna jest silna dychotomia, ukazująca dwa główne segmenty związane z relacjami romantycznymi z postaciami niezależnymi w świecie gry. Po pierwsze, gracze wskazywali na szereg czynników związanych z szeroko pojętą immersją. Możliwość rozwijania złożonych relacji z cyfrowymi postaciami pozwala według nich na lepsze i pełniejsze przeżywanie doświadczenia wywołanego obcowaniem z wirtualnym światem przedstawionym. Po drugie, kluczowym aspektem okazała się szeroka gama kontrowersji występujących jak najbardziej realnie, a związanych z tym elementem rozgrywki: od problematyki zróżnicowania pod względem orientacji seksualnej aż po budowę ogólnego obrazu społeczności graczy. Elementy te nie występowały jednak zwykle w wypowiedziach badanych jako czynniki powiązane. Choć nie wydaje się, by wpływały bezpośrednio na siebie, okazywały się kluczowe dla rozumienia pełnego obrazu romansu w wyobrażeniach respondentów – co też spróbujemy ukazać bardziej szczegółowo w dalszej części tekstu.

4.1.1.1. *Immersja*

Jak już wspomnieliśmy, jednym z głównych elementów kształtujących obraz relacji romantycznych w opiniach badanych jest ich bezpośredni związek z szeroko pojętym poczuciem immersji płynącym z rozgrywki. Wedle słów respondentów romanse nie są jednak, ściśle rzecz biorąc, czynnikiem koniecznym, by gra miała immersyjny charakter. Wydaje się to dość zrozumiałe, jako że wiele współczesnych produkcji – czy to ze względów fabularnych, przez wzgląd na mechanikę rozgrywki, czy po prostu w wyniku decyzji deweloperów – w ogóle nie oddaje w ręce odbiorcy możliwości nawiązania bliższych relacji z postaciami wypełniającymi świat przedstawiony.

¹⁴ Zob. <http://www.pressure.to/qda/#using-weft-qda> [dostęp: 5 września 2017].

Niemniej możliwość zawarcia silnej, emocjonalnej relacji z bohaterem niezależnym może w odczuciu graczy przyczynić się do pogłębienia uczucia zanurzenia w świat przedstawiony rozgrywki. Jak mówi jeden z respondentów:

Gracz 11

Bardzo lubię romanse, tak jak i przyjaźnie. Uważam, że dodają do gry coś nowego. Pozwalają mi na lepsze odgrywanie swojej roli oraz lepszą immersję.

W innej wypowiedzi czytamy natomiast:

Gracz 18

Dodaje on [romans – P.P.] kolorytu oraz dodaje szansę na zanurzenie się w grze.

Podobnego zdania są także inni respondenci. Oto kolejny przykład:

Gracz 04

Osobiście lubię, gdy gry RPG uwzględniają romanse – sprawiają, że czuję głębszą więź z postaciami. Sprawia to, że czuję większe zaangażowanie w historię, zwłaszcza jeżeli gra bierze te relacje pod uwagę i splata je z całą historią.

Jednocześnie jednak ten sam respondent zwraca uwagę na to, że dokładnie ten sam element gry, źle wykonany lub zaimplementowany, może wybić gracza z poczucia zanurzenia:

Gracz 04

W *Skyrim* to nie był prawdziwy romans, ale sprawianie, że ktoś cię lubi, i danie temu komuś amuletu, by się pobrać – ciężko się było w to wczuć, to nie było dobre.

Rola ta jest szczególnie mocno akcentowana w przypadku gier z gatunku cRPG, w których swoiste wczuwanie się w postać dla dużej części odbiorców stanowi jeden z kluczowych elementów zabawy. O ile w niektórych grach użytkownik nie musi odczuwać silnej, osobistej relacji z własnym awatarem, to w produkcjach, których główny nacisk położony jest na aspekt narracyjny, może mieć to bardzo istotne znaczenie.

Możliwość, by awatar gracza tworzył więzi łączące go ze światem przedstawionym, sprawia, że doświadczenie płynące z toczącej się rozgrywki jawi się jako pełniejsze, wieloaspektowe. Pozwala to na odgrywanie określonej roli w sposób dający więcej satysfakcji. Gracz staje się nie tylko bohaterem pokonującym określone przeciwności, ale organicznym elementem wirtualnego świata, posiadającym swoje miejsce w cyfrowym społeczeństwie, pełniącym szereg dodatkowych ról (takich jak przyjaciel czy kochanek).

Gracze zauważają też, że ma to dodatkowe znaczenie dla nich jako dla odbiorców określonego produktu branży rozrywki elektronicznej. Poprzez silniejsze związanie gracza ze światem rozgrywki zwiększa się bezpośrednio zaangażowanie gracza w kontynuowanie zabawy. Nie chodzi już wówczas tylko o wykonywanie kolejnych zadań, zdobywanie nagród czy przechodzenie na kolejny poziom. Relacje z bohaterami niezależnymi sprawiają, że kontynuowanie rozgrywki ma charakter bardziej osobisty, na przykład w postaci pomocy osobom, które są dla gracza (czy raczej jego awatara) postaciami znaczącymi i drogimi. Daje to dodatkową motywację do kontynuowania zabawy.

Jednakże można stwierdzić, że jest to broń obosieczna, gdyż źle wykonane, nierealistyczny romans wywołujący poczucie zakłamania przedstawionej rzeczywistości wybija gracza z immersji, powoduje, że zamiast poczucia związania ze światem gry romans przeradza się w coś, co przelamuje iluzję i tym samym rujnuje relację pomiędzy graczem i uniwersum danej produkcji.

4.1.2. *Emocje i uczucia*

Silny związek ze światem gry i postaciami go zamieszkującymi ma dla gracza znaczenie emocjonalne. W wypowiedziach respondentów pojawiają się porównania gry do czytania dobrej powieści czy oglądania filmu. Poprzez akt uczestnictwa w zdarzeniach możliwe staje się odczuwanie troski, obawy o los lubianych postaci lub po prostu silniejsze przejmowanie się fikcyjnymi wydarzeniami.

W jednej z wypowiedzi pojawiły się nawet słowa, że nie ma bezpośredniej różnicy pomiędzy emocjami wywołanymi przez zdarzenia mające miejsce w świecie realnym a tymi, które rozgrywają się w świecie wirtualnym:

Gracz 12

Czuję wszystkie te emocje, które czułaby moja postać, tak jakby ta relacja dotyczyła mnie osobiście.

Oczywiście tak silny stopień współodczuwania z własnym awatarem jest bezpośrednim wynikiem silnego poczucia immersji towarzyszącego rozgrywce. W czasie jej trwania zdarzenia, które się rozgrywają, nabierają swojej realności. Jakkolwiek mają one miejsce tylko w przestrzeni dostępnej na ekranie komputera lub telewizora podłączonego do konsoli, doświadczenie jest dla odbiorcy na tyle silne, że jego efekty mają swoje całkowicie realne odzwierciedlenie w uczuciach czy emocjach odbiorcy. Iluzja jest na tyle silna, że efektywnie zaciera granice pomiędzy realnościami.

Warto nadmienić, że badani zwracali również uwagę na negatywny aspekt relacji romantycznych wpływający na budowanie i pogłębianie immersji. Z jednej strony relacja romantyczna z bohaterem niezależnym może być jednym z najsilniej wiążących gracza ze światem wirtualnym czynników, z drugiej jednak może też być elementem skutecznie sprzyjającym rozbiciu iluzji. Poprzez nierealistyczne rozwiązania fabularne, jednoliniowe czy nazbyt uproszczone rozwiązania w mechanice budowania relacji gracz jest wyrwany z alternatywnej realności. Dynamika relacji interpersonalnych musi więc zachować względną zgodność z prawidłami rzeczywistości, jeśli ma być skuteczna w tym zakresie.

Cytując słowa jednego z badanych:

Gracz 07

Romanse MOGĄ uczynić grę lepszą, ale nie wierzę, by to właśnie romans czynił, lecz raczej relacje, jak pewnie można się już domyślić. Posiadanie postaci, o którą dbamy i która dba o nas, czyni cię częścią świata. Zakorzenia cię. Angażuje cię w realia, ludzi, kulturę i fabułę. Jeśli ten element jest dobrze wykonany. W przeciwnym razie jest to tylko kolejna pozycja na cynicznej liście „rzeczy do uwzględnienia”, które powinny znaleźć się w dobrej grze, a ostatecznie niszczą immersję.

Zakorzenie w świecie przedstawionym i jego realiach za pośrednictwem relacji z bohaterami niezależnymi stanowi więc istotny element w two-

rzeniu unikalnej atmosfery rozgrywki, która odrywa odbiorcę od myślenia w czysto mechanicznych kategoriach zadań do wykonania, osiągnięć i nagród. Zamiast tego ciężar przenoszony jest na aspekt narracji i odczuwania przedstawionych zdarzeń i przygód. Jak jednak wspomnieliśmy, koniecznym warunkiem tego jest subiektywnie postrzegany poziom realizmu w budowanych relacjach.

Warto też nadmienić, że zdarzają się gracze, którzy w romansach szukają zwyczajnej przyjemności:

Gracz 14

Czuję swojego rodzaju spełnienie, gdy pomyślnie uda mi się ukończyć romans.

Także i tutaj chodzi o swoiste emocje i uczucia, jednakże zwyczajnie prostsze, na swój sposób porównywalne do udanego zakończenia zadania w grze.

4.1.3. *Realizm i naturalność*

W przypadku relacji romantycznych realizm definiowany jest w zróżnicowany sposób, niewątpliwie zależny od subiektywnych kategorii, preferencji i przekonań konkretnej osoby. Może on być także zależny od jakości scenariusza rozgrywki – na przykład czy dana relacja jest rozpisana zgodnie z cechami charakteru przypisanymi wcześniej określonej postaci bohaterowi niezależnemu. Może też być kwestią odpowiadającą bardziej prawidłom statystyki i demografii, na przykład gdy gracze zgłaszają wątpliwości co do powszechności biseksualności wśród postaci występujących w świecie gry (takie, dość kontrowersyjne, podejście było zastosowane między innymi w grze *Dragon Age 2*, gdzie wszystkie postacie, z którymi można było prowadzić romans, były dostępne w tym zakresie niezależnie od płci awatara gracza). Realizm może też być postrzegany w kategoriach złożoności i wieloaspektowości prowadzonej relacji. Jak wiadomo, związki pomiędzy rzeczywistymi ludźmi nie są zwykle linią prostą, prowadzoną od zawarcia znajomości do wiecznotrwałego związku, lecz raczej cyklicznym procesem stałego budowania i tworzenia relacji na nowo, co nie zawsze jest zgodne z przyjętą przez twórców gier mechaniką rozgrywki.

Podstawowym kryterium, podkreślanym przez badanych, jest kwestia dostępności romansów wśród bohaterów niezależnych. Szczególnie w przypadku gier fabularnych, kładących większy nacisk na osobowość konkretnych postaci oraz ich biografie, możliwość zawarcia relacji romantycznej nie zawsze wydaje się sensowna, biorąc pod uwagę pochodzenie danego bohatera, jego przeszłość czy charakterystykę:

Gracz 01

Romanse w grze mogą być jak najbardziej naturalne. Przede wszystkim nie powinny być one dostępne dla każdej postaci przylączalnej do drużyny. Wszystko zależy od historii i osobowości postaci – niektóre z nich ze względu na swą przeszłość nie są odpowiednim materiałem do romansu (np. Kivan w BG1).

W cytowanym fragmencie badany podnosi temat postaci Kivana z gry *Baldur's Gate*¹⁵. Jest to bohater, który może przylączyć się do awatara gracza jako towarzysz. Jego główną motywacją w tym przypadku jest chęć zemsty za torturowanie i zabójstwo jego ukochanej przez jednego z przeciwników głównego bohatera. Ponieważ, jak dowiadujemy się w czasie gry, doświadczenie to miało miejsce stosunkowo niedawno wobec wydarzeń mających miejsce aktualnie w świecie gry, można domniemywać, że postać ta nie miałaby powodu ani właściwej motywacji do zawierania nowego związku, bo przeżywałaby wciąż żalobę i miała w pamięci traumatyczne przeżycia związane ze swą wcześniejszą miłością.

Gracze zauważają, że postrzegany brak realizmu może niekiedy powodować poczucie pewnego dyskomfortu związanego z prowadzoną relacją, na przykład gdy postać, z którą istnieje możliwość wejścia w bliską relację, pełni inne role w świecie gry, nie do końca współgrające z romantycznym związkiem. Kilkakrotnie przytaczany był tutaj budzący kontrowersje romans z inną postacią z serii *Baldur's Gate*, Jaheirą. Cytując jednego z badanych:

¹⁵ Respondent błędnie, prawdopodobnie w wyniku pośpiechu lub nieuwagi, przypisuje postać Kivana do drugiej części cyklu *Baldur's Gate*, w której postać się nie pojawia.

Gracz 13

Jest kilka rzeczy, o których czytałem w necie, które ludzie uważają za dziwne, a które mogą być przedmiotem kontrowersji. [...] Jaheira w pierwszym *Baldur's Gate* zachowuje się względem ciebie jak rodzic, ale w drugim postrzega cię jak potencjalnego partnera. To sprawia, że niektórzy ludzie postrzegają tę relację jako dziwną, a było zwykle uzasadniane tym, że Jaheira i ty jesteście w podobnym wieku (jeśli weźmiemy pod uwagę relację wieku elfa i człowieka, oczywiście). Wówczas tylko wskazywała ci drogę, a sama relacja nie jest tak liniowa, jak niektórzy mówią czy myślą. [...] Inni zaś mówią, że relacja pomiędzy tobą i Jaheirą jest relacją „odbicia się od minionego wydarzenia” (<https://www.psychologytoday.com/blog/intense-emotions-and-strong-feelings/201309/rebound-relationships> [link uwzględniony przez respondenta – P.P.]). Nigdy głębiej się nad tym nie zastanawiałem, ale powiedziałbym, że w grze nie dbałem o to, lecz jeśli spojrzeć na to realnie, możemy uznać, że to niestety ma dość silne uzasadnienie. Jest zbyt mało czasu pomiędzy tym, jak Jaheira próbuje cię spotkać, a faktem, że jej mąż niedawno zmarł, choć podejrzewam, że może to być uzasadnione też tym, że w grze trudno jest ocenić upływ czasu, tak jak więc trudno jest z punktu widzenia dewelopera zbudować romans, stosując się do kryteriów realizmu.

W tym przypadku na problem składa się kilka ważnych elementów. W grze nie jest podany dokładny wiek Jaheiry, jednak wszystko wskazuje na to, że jest ona starsza od postaci gracza, choć nie wiadomo, o ile. Dodatkowo właściwie od pierwszej części gry (występuje w obu) wciela się ona raczej w rolę przewodniczki i mentorki głównej postaci, osoby dysponującej znaczną wiedzą o świecie i doświadczeniem. W pewnym sensie – jak zostało to wskazane w cytowanej wypowiedzi – pełni funkcję zastępczego rodzica dla postaci gracza. Co równie ważne, w pierwszej części gry poznajemy ją razem z jej mężem, Khalidem, który ginie tragicznie na początku drugiej części gry. Wzbudza to kontrowersję, gdyż możliwość rozpoczęcia romansu z Jaheirą pojawia się – technicznie rzecz biorąc – ledwo kilka dni (w świecie gry) po tym, jak odnajdujemy zmasakrowane zwłoki jej małżonka, o którym wiadomo, że łączyło go z żoną silne uczucie. Jak łatwo można

się domyślić, buduje to pewien niepokój moralny. Tworzenie relacji romantycznej z Jaheirą staje się nie tylko problemem wejścia w bardzo intymny związek z postacią, która łatwo może być postrzegana jako przybrana matka (przynajmniej w percepcji badanych), ale także fabularnie następuje krótko po tragicznej śmierci jej małżonka. Może to spowodować zwątpienie w realizm gry, a samo jej kontynuowanie może stać się mało komfortowe i budzące niemałe wątpliwości.

Inną przyczyną, dla której romans traci na wiarygodności, jest ograniczone spektrum reakcji postaci gracza. Przykładowo zbyt wąski wachlarz odpowiedzi dialogowych, spośród których gracz wybiera odpowiedź na dane pytanie czy sytuację. Odnosi się do tego także jeden z naszych respondentów:

Gracz 20

Najlepsze, co lubię widzieć w grach, są wybory, nie tylko jedna czy dwie odpowiedzi, lecz kilka. Wtedy wnioskowanie i aspekt emocjonalny zaczynają odgrywać większą rolę, w przeciwieństwie do sytuacji, gdzie mamy jedną bądź dwie opcje. Większość standardowych romansów w BG są ok. Niektóre z modów są lepsze, inne gorsze. By rozwinąć jednak myśl o możliwych wyborach i odpowiedziach – ostatnio dodałem jeden [mod – P.P.], który często oferuje tylko jedną bądź dwie odpowiedzi. Sam romans i pomysł, jaki za nim stoi, jest świetny, ale muszę bardziej rozwijać sobie w myślach te odpowiedzi, by móc się wczuć w całą tę sytuację.

Jak wspomnieliśmy, poczucie tego, co realistyczne, jest tutaj bardzo subiektywne. Można jednak przyjąć, że ze stanu immersji wybijać mogą nie tylko zdarzenia zbyt ograniczone, nielogiczne i nieprawdopodobne, ale też takie, które mogą sprzyjać silnemu niepokojowi moralnemu – sytuacje trudne do zdefiniowania, niejasne. Nie oznacza to jednak, że w percepcji gracza każda relacja cechująca się większym skomplikowaniem czy trudnościami jest od razu definiowana jako niepożądana. Nic bardziej mylnego. Budowaniu silnej, indywidualnej relacji ze światem przedstawionym sprzyjają właśnie relacje cechujące się wysokim poziomem złożoności, stawiające przed graczem wyzwania i zmuszające go do zastanowienia się nad własną rolą w świecie gry, jak również nad relacjami z zamieszkującymi go postaciami.

Gracz 09

Pierwszy to zakończenie gry DA1 i jednocześnie romansu z Alistarem. Ogólnie zakończenie było smutne. Byłam zbyt dumna, żeby zgodzić się na zbliżenie Alistara i Morrigan, więc z wielkim bólem w sercu postanowiłam poświęcić się osobiście, aby zabić Arcydemoną, Alistar miał pozostać przy życiu, zostać królem, rozwiązać wszystkie problemy. Niestety miał inne plany, rzucił się na Arcydemonę i poświęcił za mnie. Nic nie mogłam zrobić. Tylko wpadłam w rozpacz. Zaczęłam żałować mojej decyzji związanej z Morrigan. Myślałam, żeby wczytać ten moment, ale jednak zrezygnowałam. Skończyło się tak, jak się skończyło. Tylko w mojej głowie wołałam sobie zmienić zakończenie na takie, że to ja zginęłam. Drugim i zdecydowanie wymagającym największej ilości chusteczek było pierwsze, nieudane zakończenie romansu z Fenrisem. Już podczas pierwszych rozmów z nim podczas finału, kiedy próbowałam go przekonać do pozostania po mojej stronie (tak to jakoś było), był płacz. A wielki szloch, gdy przy ostatniej rozmowie nie dał się przekonać i stoczyliśmy pojedynek – zabiłam go. Ciągłe ocierając łzy, musiałam wczytać grę i podwyższyć wpływ na Fenrisa zadaniami. Trochę głupio wyszło i przez to finał romansu nie był zbyt emocjonujący, tylko zwyczajny, ale mogłam go zaakceptować. W zasadzie romans ten odezwał się też w DA3, gdzie zabijając Hawkę, było mi bardzo smutno z powodu Fenrisa.

Także negatywne emocje, na przykład żal czy rozpacz, mogą być w pewnym sensie pozytywnymi elementami tworzącymi poczucie immersji. Negatywny finał relacji – czy to ze względu na przebieg głównej linii fabularnej, czy też ze względu na decyzje podjęte przez gracza – z reguły może być cofnięty przez proste wczytanie zapisanego wcześniej stanu rozgrywki i podjęcie innych działań w celu doprowadzenia do innego zakończenia. Jak widać jednak w cytowanym fragmencie, podjęcie decyzji o cofnięciu czasu i zmianie przebiegu zdarzeń nie jest zawsze rozwiązaniem oczywistym.

Z perspektywy gracza przebieg relacji z postacią niezależną, ciąg zdarzeń wynikających z siebie i powiązanych z fabułą rozgrywki, może być rozpatrywany jako pewnego rodzaju naturalny wynik podjętych decyzji. O ile wczytanie gry może pomóc w osiągnięciu bardziej satysfakcjonującego finału

historii, o tyle może również, przynajmniej dla części odbiorców, jawić się niemal jako oszustwo.

Wyobraźmy sobie, że w naszym realnym życiu mamy możliwość cofnięcia czasu, jednak z zachowaniem pamięci o wymazanych wydarzeniach. Przyjmijmy, że z powodu popełnionego przez nas błędu pokłóciliśmy się z bliską nam osobą. Aby uniknąć przykrych konsekwencji naszego uczynku, decydujemy się cofnąć zdarzenia, które do tego doprowadziły. Prawdopodobnie część z nas czułaby z tego powodu poważne wyrzuty sumienia, odnosila wrażenie, że oszukaliśmy kogoś, kto jest dla nas ważny, poprzez manipulację i przewagę w posiadanych informacjach. Podobnie w przypadku gry wideo – negatywne konsekwencje podjętych decyzji mogą być postrzegane jako mniejsze zło niż oszustwo czy manipulacja, niewynikające zresztą z samej mechaniki rozgrywki i obowiązujących w świecie gry praw, lecz raczej z technicznej zdolności ich przekroczenia. Czyn taki, choć prawdopodobnie dla wielu graczy akceptowalny i zrozumiały, może również skutecznie przyczynić się do przełamania immersji. Cofnięcie zdarzeń dotyczących awatara przez gracza-człowieka może mieć konsekwencje w rozwoju rozgrywki. W nieunikniony sposób prowadzi też do przenikania się dwóch przeciwnych sfer: świata przedstawionego gry oraz rzeczywistych warunków technicznych, przez które jest on wytwarzany.

4.1.4. *Realne reakcje na wirtualną treść*

Przenikanie się sfery rozgrywki i rzeczywistości jest z zasady zjawiskiem niepożądanym. Za wyjątek można uznać oczywiście pewne zabiegi stylistyczne stosowane przez twórców gier, mające na celu podjęcie intelektualnej zabawy z graczem lub celowe igranie z ideą przełamania tzw. czwartej ściany – o czym zresztą pisał Piotr Kubiński we wspominanej już przez nas książce¹⁶. Za ogólną zasadę można jednak uznać, że elementy wyłamujące odbiorcę z poczucia immersji, na przykład niespodziewany telefon z pracy czy od znajomego, są dla niego czymś odbieranym negatywnie i pogarszającym całościową przyjemność płynącą z rozgrywki. W dalszej części niniejszego rozdziału temat ten powróci w kontekście kontrowersji związanych

¹⁶ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.

z treścią samych gier i ich zaangażowaniem w aktualne problemy społeczne i konflikty polityczne.

Pewnym wyjątkiem od tej zasady są jednak stany emocjonalne i uczucia, jakie może ewokować doświadczenie płynące z rozgrywki. Jak przedstawiliśmy wcześniej, gracz, wchodząc w interakcje z bohaterami niezależnymi, nawiązuje swoistą relację emocjonalną. Może być ona oparta na przywiązaniu, trosce czy też wrogości. Można powiedzieć, że awatar i gracz połączeni są rodzajem afektywnego pomostu pomiędzy światem przedstawionym i rzeczywistością doświadczanymi odczuciami człowieka-gracza.

W przypadku tradycyjnych gier fabularnych (RPG) przywykło się mówić o swoistym „efekcie krwawienia” (ang. *bleed effect*)¹⁷, gdy emocje, postawy czy wiedza gracza wpływają bezpośrednio na zachowanie jego postaci. Lub – w drugą stronę – gdy cechy awatara, jego usposobienie czy zdarzenia go dotyczące zaczynają znajdować odzwierciedlenie w realnych praktykach uczestnika zabawy.

Dla zobrazowania sytuacji: wyobraźmy sobie, że gra (nieważne, czy mówimy o tradycyjnej grze fabularnej, czy grze wideo) rozgrywa się w świecie odzwierciedlającym kulturowe i społeczne warunki europejskiego średniowiecza. Postać gracza jest więc odpowiednio członkiem feudalnego społeczeństwa, dysponującym właściwą dla tego okresu wiedzą, zdolnościami oraz postawami moralnymi. W pewnym momencie przygody ma miejsce sytuacja budząca silny dysonans pomiędzy przekonaniami gracza a tymi, które – wedle wszelkiego prawdopodobieństwa – powinien podzielać jego awatar. Na przykład w niewielkiej wiosce młoda kobieta oskarżona o czary ma zostać stracona. Postać gracza prawdopodobnie mogłaby zaakceptować tę sytuację jako dość typową i zrozumiałą, uznając za prawdopodobne, że oskarżona w istocie zajmowała się zakazanymi praktykami magicznymi. Ponieważ jednak w graczku sytuacja taka budzi silne emocje, odgrywana przez niego postać zaczyna przyjmować postawę charakterystyczną dla osoby żyjącej w XXI wieku, nacechowaną raczej sceptycyzmem i wiarą w racjonalną budowę świata. Zaczyna więc zachowywać się w sposób „nierealistyczny”, kontestując dość powszechnie akceptowany w ramach danego uniwersum element życia społecznego. Zjawisko to wynika z faktu, że silne emocje

¹⁷ Zob. <https://nordiclarp.org/wiki/Bleed> [dostęp: 22 października 2017].

trudne są do rozdzielenia pomiędzy awatarem i graczem. Zaczynają więc być niejako wspólnym doświadczeniem, niekoniecznie adekwatnym do obu kontekstów.

Alternatywnie, awatar gracza może przeżywać jakiegoś rodzaju osobistą tragedię, na przykład utratę najlepszego przyjaciela lub towarzysza, z którym przeżył wiele wspaniałych przygód. Odgrywanie silnego żalu czy gniewu może znaleźć swoje odbicie w rzeczywistych stanach emocjonalnych gracza – wraz z odgrywaną postacią może on współodczuwać stratę bliskiej osoby, która przecież naprawdę nie istnieje i nigdy nie istniała.

W przypadku gier wideo nie powinniśmy mieć wątpliwości, że graczom towarzyszą silne emocje oraz wywołane nimi zachowania, których źródła należałoby doszukiwać się bezpośrednio w wydarzeniach w świecie wirtualnym. Jeden z badanych opisuje swoje doświadczenie związane z zakończeniem *Dragon Age: Inkwiizycja* (konkretnie, dodatku do gry zatytułowanego *Intruź*):

Gracz 02

Plakałam około godzinę w prawdziwym życiu na zakończenie dlc *Intruź*, podczas romansu z Blackwallem. W epilogu do twojej postaci dociera informacja, że Blackwall zmarł podczas służby. Przesyłka zawierała utracone przez postać przedmioty. To był długi płacz, ale bardzo satysfakcjonujący.

Płacz należałoby tu rozpatrywać jako behawioralny element postawy wobec mającego miejsce zdarzenia. Fakt, że śmierć towarzysza dotyczy fikcyjnego uniwersum i ma miejsce tylko w wirtualnej przestrzeni gry, nie zmienia w niczym realności tego wydarzenia dla samego odbiorcy. Interesujące jest tutaj, że rozmówca w jednym zdaniu podkreśla zarówno żal, jak i satysfakcję z nim związaną. W normalnych warunkach trudna do wyobrażenia byłaby sytuacja, w której ktoś obwieszcza zadowolenie z przeżywanej żaloby czy smutku. O ile nie mówimy o jakiejś skrajnej formie emocjonalnego masochizmu, jesteśmy raczej skłonni unikać nieprzyjemnych zdarzeń i nie radujemy się, gdy nas spotykają. W tym przypadku jednak silne emocje targające graczem są w pewnym zakresie wyznacznikiem jakości samej gry. Gracz zdaje się tutaj świadomy faktu własnej immersji, zdolny do krytycznej refleksji nad

swoimi doznaniem. Wie, że żal, jakiego doświadcza, jest wynikiem obcowania z wytworem fikcji i identyfikuje go trafnie jako wyznacznik własnego w nią zaangażowania.

Zdarzali się także inni respondenci przyznający się do płaczu z powodu wydarzenia z gry. Przykładowo:

Gracz 09

[...] natomiast Fenris był dla mnie wyzwaniem. Szczególnie że grałam magiem. To, że był taki uparty, skryty, porywczy i z trudną przeszłością, było w nim interesujące. Wyszło z tego takie małe wyzwanie, które zresztą, gdy doszło do finału (przez przypadek za szybko), zakończyło się fiaskiem i stoczyliśmy ze sobą pojedynek, w którym Fenris zginął. Wpłakałam tysiąc łez [...].

Przejdźmy jednak dalej. Co ważne, siła takiego związku ze światem przedstawionym może wykraczać poza czas samej rozgrywki. Przywiązanie do określonych bohaterów niezależnych lub doświadczenia zaczerpnięte z przygód przeżywanych w grze pozostają z graczem i mogą towarzyszyć mu w codziennym życiu. Jak ujął to jeden z respondentów:

Gracz 02

W prawdziwym życiu, gdy wątpliwości wypełniają mój umysł i czuję się jak kompletna porażka, możliwość wyobrażenia sobie uśmiechniętej twarzy Żelaznego Byka, jego ciepłej skóry i jego uspokajającego głosu może być czymś, co wystarczy, by odsunąć wszystkie zmartwienia na bok. To pocieszające wyobrazić sobie, że gdzieś tam jest ktoś tak kochany jak on. I że spotkanie się z nim nie będzie wymagało ode mnie uprzedniego zabicia smoka.

Nie tylko szczególnie smutne czy tragiczne zdarzenia mogą wywoływać rzeczywiste reakcje u gracza. Pozytywne wrażenia, poczucie bezpieczeństwa, radości czy przywiązania również stanowią element przeniesiony ze świata rozgrywki do rzeczywistości. Silne emocjonalne doświadczenia nie tylko przekładają się na pogłębioną immersję w świat rozgrywki, ale czynią doświadczenia z niej płynące dostępnymi także poza nim. W różnych sytuacjach mogą stanowić zakotwiczenia czy punkty odniesienia dla aktualnych

zdarzeń i przeżyć. W podobny sposób jak rzeczywiste wspomnienia warunkują nasze postawy i zachowania; to, czego doświadczamy w grze wideo, może stanowić istotny element naszego dalszego życia. Okazuje się więc, że wspomnienia związane z historią gry mogą służyć w podobny sposób jak przyjemne wspomnienia ze świata pozawirtualnego.

Do pewnego stopnia zaskakuje fakt, że gracze tak silnie reagują na treści romansowe w grach i że tak wielką wagę są im skłonni przypisywać, także w codziennym życiu. Trzeba tu jednak nadmienić, że istotność tego elementu rozgrywki ma również odzwierciedlenie w pewnych negatywnych aspektach recepcji gier wideo. Przede wszystkim fakt, że przynajmniej część graczy tak duże znaczenie przypisuje obecnym w grze romansom, nakłada na twórców ciężar odpowiedniej realizacji tego aspektu gry. Problemem jest jednak to, jakie decyzje deweloperów gracze będą skłonni uznać za słuszne i uzasadnione. Sprawia to, że w zależności od indywidualnych postaw i przekonań graczy romanse stają się swoistym polem walki przeciwstawnych tendencji i pragnień zarówno twórców, jak odbiorców gier wideo.

4.1.5. *Kontrowersje*

Dość oczywiste wydaje się, że nasilenie niechęci czy wrogości w przypadku różnicy zdań jest wprost proporcjonalne do subiektywnie postrzeganej wagi przedmiotu sporu. Niewiele osób będzie skłonnych odczuwać dozgonną nienawiść wobec tych, którzy inaczej przyrządzają ich ulubioną potrawę bądź preferują filmy innego reżysera. Jeśli jednak dyskutowany problem jest postrzegany jako szczególnie istotny bądź ma duże znaczenie dla czyjejs autoidentyfikacji, nawet drobne nieporozumienie może doprowadzić do eskalacji wzajemnej niechęci. Dość powiedzieć, że do większych i poważniejszych konfliktów doszło z powodu odmiennych przekonań politycznych, a nie z powodu ulubionego koloru.

Jak pisaliśmy wcześniej, romanse w grach wideo – przynajmniej dla części graczy – są jednak bardzo istotnym elementem rozgrywki. Nie tylko z punktu widzenia siły immersji towarzyszącej zabawie, ale także jako ważny element doświadczeń wewnętrznych. Ma to ważne konsekwencje – przede wszystkim, romanse stają się często rozbudowanymi, starannie przygoto-

wanymi elementami gier, nierzadko powiązanymi z główną osią fabularną przedstawianej historii i odgrywającymi ważną rolę w interakcji awatara ze światem przedstawionym.

W ten sam jednak sposób stają się osią sporu wśród wielu graczy. Nie trudno też wyobrazić sobie, że jako element związany z silnymi przeżyciami emocjonalnymi oraz szczególnie wrażliwymi sferami ludzkiego życia (jak seksualność) mogą łatwo stać się przedmiotem licznych kontrowersji. W znacznym zakresie są one odzwierciedleniem aktualnie toczących się dyskusji i konfliktów ideologicznych czy politycznych.

Dość znaczącą i silnie zarysowaną w słowach respondentów kwestią jest sposób reprezentacji osób i relacji miłosnych innych niż heteroseksualne. Pozornie mogłoby się wydawać, że nie jest to sprawa, która będzie wciąż budzić silne emocje czy dzielić opinie. We współczesnej kulturze popularnej znajdziemy obecnie wiele przedstawień związków choćby między osobami tej samej płci i nie zdaje się to budzić większej uwagi.

Pozwolimy sobie w tym miejscu zacytować wypowiedź jednego z badanych. Przedstawiamy ją w obszerniejszym fragmencie, gdyż doskonale reprezentuje ona pewien popularny sposób myślenia dotyczący omawianego zjawiska:

Gracz 17

„Nieheteronormatywne” – ech, dalbys już pokój tej akademickiej nowomowie. Obecność dewiacji seksualnych w grach by mi nie przeszkadzała (w produkcjach dla dorosłych), gdyby były przedstawione one w sposób wiarygodny i symetryczny. Rozumiem przez to, że nie wprowadzano by sztucznej nadreprezentacji osób z zaburzeniami (jak to miało miejsce w *Dragon Age*) i uwzględniano by różne reakcje gracza i BN-ów na preferencje tego rodzaju – od akceptacji poprzez niechęć do jawnej nienawiści. Ma to szczególne znaczenie w RPG-ach, o czym już pisałem. Homoseksualizm jako element charakterystyki postaci ma w sobie pewien potencjał. Wyobraźmy sobie na przykład rozwiązły i dekadentcki dwór książęcy, na którym zepsucie sięga tak daleko, że zbławazowani arystokraci dopuszczają się nie tylko figli z chłopcami, ale wręcz praktyk znanych z chorych fantazji markiza de Sade’a. Bardzo by to pasowało do dark fantasy. Ale w obecnej rzeczywistości rynkowej takie wi-

zje są niemożliwe do zrealizowania. Politypoprawne lobby zjadłoby w kaszy kogoś, kto ośmieliłby się sięgnąć po takie narzędzia kreacji świata przedstawionego. Jedyne, co może się pojawić, to cikliwie historyjki o gejach, których otoczenie, jak to się dzisiaj mówi, dyskryminuje albo w ogóle nie dostrzega skrzywienia w ich preferencjach, traktując to jako coś najzupełniej normalnego. Płytkie to, głupie, nieprawdziwe i żałośnie propagandowe. Mając do wyboru to albo całkowitą nieobecność wątków homoseksualnych, zdecydowanie wolę to drugie. Ostatecznie przez długi czas literatura/gry/filmy w ogóle nie poruszały tej problematyki i nic się przez to nie działo – lepiej żeby tak zostało.

Dochodzimy tu zresztą do problemu struktury społecznej w grach cRPG (o innych nie mówię). Większość cRPG-ów dzieje się w uniwersum quasi-średniowiecznej, bardzo rzadko jednak twórcy uwzględniają specyfikę takiej rzeczywistości. Jedną z bardziej rażących tendencji jest powszechna emancypacja kobiet, która mnie osobiście mocno drażni. Kobiety w obecnych światach fantasy przeważnie pełnią te same role społeczne co mężczyźni, powstają nawet pokraczne neologizmy, które taki stan rzeczy mają konstytuować („rycerka” w D&D i *Dragon Age*, „latarniczka” w *Pillars of Eternity*). Innymi słowy – próbuje się przeszczepić na fantastykę obecnie obowiązujące (w pewnych kręgach) normy, co gruntownie zabija atmosferę tych wymyślonych światów. Zaiste daleko odeszliśmy od poetyki muskularnego Conana, u którego stóp slaniają się bezbronne półnagie niewiasty. Szkoda. Nie mówię, że taki wzór powinien być dla fantastyki jedynym obowiązującym, ale jego całkowita atrofia budzi mój sprzeciw. W końcu korzenie fantasy leżą w skandynawskich sagach, w gniewie Achillesa, w etosie Okrągłego Stołu. Szkoda, że to dziedzictwo zostało całkowicie zdradzone.

Partycypacja kobiet w rozgrywkach cRPG i RPG wcale tego nie usprawiedliwia. Kobiety zawsze w tego rodzaju opowieściach miały swoje miejsce, po prostu nie było ono tożsame z męskim. Mogłyby wcielać się w rolę amazonek, czarownic, Cyganek, kapłanek żeńskich kultów etc. Obecne pełne zrównanie po prostu pozbawia światy fantasy wiarygodności i różnorodności. Co zresztą wpływa negatywnie także na romanse.

Wracając do meritum – romansom homoseksualnym w grach jestem w ogóle przeciwny, chociażby ze względu na to, że osoby o takich upodobaniach, wbrew temu, co się gada, stanowią margines. Zaś u wielu innych wywołać to może niesmak. Chociaż oczywiście nie widzę przeszkód, by geje robili sobie gry dla siebie.

W grach przeznaczonych dla młodszych odbiorców uważam, że wątków homoseksualnych nie powinno być w ogóle, bo może to wpłynąć demoralizująco na następne pokolenia. Wbrew temu, co sądzi genderowa „nauka”, jestem zdania, że propaganda homoseksualna może wpłynąć na zachowania młodych ludzi; taki wniosek można wysnuć chociażby z treści wyznań celebrytów-gejów, którzy często swoje zachcenia płciowe wywodzą z jakichś dziecięcych traum. Niemniej nie jestem zwolennikiem tezy, by osiągać ten efekt poprzez formalne zakazy, cenzurę etc. – te zjawiska, niezależnie od celu czy intencji, uważam za jednoznacznie złe, ingerujące w sferę wolności obywatelskich i twórczych. Najlepiej oczywiście, by te zasady dyktowała zwykła przyzwoitość, ale na to w dzisiejszych czasach liczyć nie można. Myślę, że odpowiednim rozwiązaniem byłoby oznaczanie gier zawierających treści homoseksualne, tak jak to się dzisiaj robi w kontekście przemocy, narkotyków, seksu etc.

W naszej analizie nie skupimy się na przekonaniach rozmówcy, ale na czymś zupełnie innym – w wypowiedzi istotna jest przyjęta przez respondenta pozycja oraz silny ładunek emocjonalny powiązany z tematem. To, co chyba najważniejsze, to fakt, że badany dość wyraźnie wskazuje na gry wideo jako pole swoistej bitwy kulturowej pomiędzy tradycyjnymi i współczesnymi tendencjami. Czy dotyczą one emancypacji kobiet, czy orientacji seksualnej – schodzi tutaj na plan drugorzędny.

Wyraźna jest nie tyle konserwatywna, ile raczej silnie tradycjonalistyczna postawa. Gry winny być tworzone w taki sposób, jaki odpowiada utrwalonym, dobrze ugruntowanym konwencjom; mitom, legendom czy historiom, które opowiada się „od zawsze”, w ściśle określony sposób, z zastosowaniem konkretnych mechanizmów narracyjnych i przyjęciem określonej stylistyki.

Oczywiście ma to charakter wysoce subiektywny. Przykładowo, opowieści o przygodach barbarzyńcy Conana stały się rodzajem kanonicznego tekstu

fantastyki. Niekoniecznie jest jednak prawdą, że występujące w nich kobiety są zawsze bezbronne i pragnące jedynie paść do stóp muskularnego herosa. Skłania to do konstatacji, że wybrane elementy kultury symbolicznej mogą być rozpatrywane dość jednostronnie – nie jest nienaturalne, że ludzie często pamiętają produkty kultury takimi, jakimi chcą je pamiętać.

Co istotne, pojawiają się też respondenci, którzy przybierają postawę przeciwną i uważają, że o wartości gry może stanowić właśnie jej otwartość, inkluzywny charakter:

Gracz 15

Jedna rzecz jest dla mnie szczególnie ważna jako dla geja. Mogę doświadczyć, jak byłoby nie być osądzanym ze względu na moje preferencje seksualne. To najważniejsza rzecz – powiedziałbym prezent – który dały mi *Mass Effect* i *Dragon Age*. Nie ma w grze nikogo, kto by mnie nienawidził lub życzył mi nieszczęścia czy śmierci, bo romansowałem z Kaidanem, Zevranem, Andersem czy Dorianem, grając jednocześnie męską postacią. Co jest tu najważniejsze: czuję się akceptowany. Czuję przynależność.

Spór ten wydaje się czymś więcej niż tylko konfliktem ideologicznym przeniesionym na płaszczyznę popularnego medium. Gry wideo wciąż są dość młodym środkiem przekazu, w dalszym ciągu konstytuują się na mapie współczesnej kultury symbolicznej. Różnice zdań w zakresie prezentowanych treści nabierają tu zaś dodatkowego znaczenia – są kwestią nie tylko światopoglądowych zapatrywań odbiorców, ale także przejawem żywej dyskusji na temat medium, jego pozycji i roli w życiu kulturalnym.

Temat jest żywy i istotny nie tylko w kontekście konkretnych dyskusji czy problemów; wpływa także bezpośrednio na funkcjonowanie społeczności graczy oraz wymusza określone działania i reakcje ze strony deweloperów. Jeden z graczy pisze:

Gracz 01

Inna sprawa, nadająca się w zasadzie na osobną dyskusję, to fale hejtu wylewające się na głowy autorów, którzy ośmielią się poruszać kwestie postaci transseksualnych. Przykro było patrzeć, jak takie studia jak Obsidian i Beamdog musiały się wic przez żąd-

nymi krwi hejterami, bo ośmielili się zasygnalizować obecność wątku transseksualnego na napisanym przez fana gry nagrobku (Obsidian) czy umieścili mało znaczącą postać transseksualną (Beamdog). To, co się działo na forach obu deweloperów, było doprawdy żenujące. Można przyjmować z rezerwą tę kwestię w grach wideo, ale tych rozmiarów hejt jest dla mnie czymś niepojętym.

W wypowiedzi innego respondenta czytamy natomiast:

Gracz 15

W tym samym czasie zauważysz, że są grupy, które nie lubią tej zmiany [dotyczącej inkluzji w grach – P.P.]. Nie chcę szerzej o tym mówić. To, co stało się na tym forum w marcu/kwietniu, z całym hejtem związanym z Mizheną, było tylko jednym przykładem.

Mowa w tym wypadku o dwóch sprawach. Pierwsza dotyczy transseksualnej postaci imieniem Mizhena, która pojawiła się w dodatku do gry *Baldur's Gate: Siege of Dragonspear*, co wywołało silne kontrowersje wśród graczy oraz spowodowało nie zawsze spójne reakcje ze strony deweloperów starających się uzyskać kontrolę nad sytuacją¹⁸. Druga sprawa dotyczy gry *Pillars of Eternity*. Gracze, którzy na etapie powstawania gry wyłożyli pieniądze, co umożliwiło jej powstanie, zyskali możliwość przesłania krótkich tekstów, które miały ich upamiętniać w grze. Zaimplementowane zostały one jako inskrypcje na nagrobkach. Jeden z graczy pozostawił krótką rymowaną opowiadającą historię mężczyzny, który pod wpływem alkoholu dał się uwieść innemu mężczyźnie, ponieważ wziął go za kobietę, a następnego dnia, zdawszy sobie sprawę z sytuacji, rzucił się z wysokiego klifu. Obecność tej inskrypcji wzbudziła niemałe kontrowersje związane z zarzucaniem twórcom (jako że zgodzili się na zaimplementowanie inskrypcji) niechęci wobec osób transseksualnych. Ostatecznie Obsidian podjął decyzję o zmianie treści inskrypcji.

Kwestie te niezmiennie burzą jednolitość zbiorowości graczy, wywołują silne emocje, kontrowersje i konflikty. Sami deweloperzy, często niezależnie

¹⁸ Zob. <https://steamed.kotaku.com/the-social-justice-controversy-surrounding-baldurs-gate-1769176581> [dostęp: 11 listopada 2017].

od własnych intencji czy chęci, wciągani się w samo centrum debaty jako strona. Oczekiwane są więc wyjaśnienia, zabranie jasnego stanowiska wobec określonych, budzących zastrzeżenia treści i opowiedzenie się jasno po jednej ze stron.

Przedstawiciele studiów deweloperskich i wydawców wydają liczne oświadczenia, komentują określone sytuacje w mediach społecznościowych¹⁹ lub udzielają mniej lub bardziej rozbudowanych odpowiedzi w wywiadach dla mediów. Często tego rodzaju wypowiedzi stają się kolejnymi przedmiotami sporów i komentarzy ze strony graczy, czy to w znanych, oficjalnych forach internetowych, czy w innych mediach społecznościowych.

W ostatnim czasie odbiorcy oraz media szczególną uwagę zwracają na sposób reprezentowania rozmaitych mniejszości w grach wideo, z silnym akcentem na mniejszości seksualne. Obecność w grach postaci nieheteronormatywnych czy transseksualnych stała się przedmiotem licznych kontrowersji, a także ogniskiem toczącego się tutaj sporu. Zjawisko to nabrało na tyle dużej siły, że można powiedzieć, iż kwestia ta urosła do niemal symbolicznej roli.

Nie wydaje się to szczególnie zaskakujące. Jak wskazywaliśmy wcześniej, seksualność jest bardzo istotnym elementem życia i tożsamości – i ma to odzwierciedlenie w uniwersum rozrywki elektronicznej. Z jasnych przyczyn wiele osób, szczególnie przedstawicieli mniejszości, jest żywo zainteresowanych tym, by w świecie gry odnaleźć przynajmniej częściowe odbicie tego aspektu swego życia.

Znaczenie przypisywane tego typu odczuciom czyni z elementów romansowych ważny i głęboko przeżywany element rozgrywki, szczególnie w przypadku przedstawicieli określonej mniejszości, gdy na przykład publiczne okazywanie uczuć bliskiej osobie bądź samo nawet otwarte przedstawianie swojej orientacji seksualnej może w pewnych okolicznościach być przyczyną rozlicznych problemów. W naturalny sposób, gdy tego rodzaju treści stają się przedmiotem ataku ze strony części społeczności graczy, można łatwo odnieść wrażenie, że samemu jest się atakowanym. Ostatecz-

¹⁹ Przykładowo: <https://www.polygon.com/2015/4/10/8383627/pillars-of-eternity-transphobic-kickstarter-hate-feargus-urquhart> [dostęp: 10 marca 2018].

nie krytyce zostaje poddany ten aspekt rozgrywki, z którym prawdopodobnie najsilniej się utożsamiamy.

Sami gracze zauważają to i przyznają, że te elementy często stają się zarzewiem konfliktu, przynoszą efekt odwrotny do spodziewanego. Z jednej strony reprezentacja mniejszości w grze może przyczynić się do popularyzacji tolerancji i akceptacji, czy też po prostu zapoznać odbiorcę z grupą społeczną, z którą wcześniej mógł nie mieć kontaktu, z drugiej zaś może przyczynić się do eskalacji niechęci czy wręcz wrogości:

Gracz 15

To może prowadzić do większego wsparcia dla miłości osób tej samej płci, może też prowadzić do jeszcze większej niechęci i odrzucenia. Myślę że doświadczyliśmy obu tych rzeczy na tymże forum. Sądzę, że ludzie widzą i wierzą w to, co chcą widzieć i w co chcą wierzyć. Niektórzy mogą użyć różnorodności w romansach w grach jako argumentu za tolerancją i akceptacją w realnym świecie. Inni mogą natomiast uznać to za powód do niechęci względem miłości osób tej samej płci, gdyż „zatrula” ich gry wideo.

Paradoksalnie, jak widać w tej wypowiedzi, większy poziom reprezentacji mniejszości w grach oraz większa świadomość twórców mogą wśród części odbiorców przekładać się na wzrost liczby przypadków wrogich wypowiedzi, aktów werbalnej agresji czy nawet wzywania do bojkotu określonych produktów – jak miało to miejsce w omawianym wcześniej przypadku *Baldur's Gate: Siege of Dragonspear*. Sama ekspozycja wywołuje efekt przysłowiowej czerwonej płachty, prowokującej do wzmożenia wrogości pomiędzy stronami sporu.

Cytowana wypowiedź w ciekawy sposób mówi o grach w ogóle – użyte zostają słowa „ich gry” (oryg. *their games*). Rodzi się tu pytanie: do kogo należą gry? I co to właściwie oznacza, że gry do kogoś należą? Widać tu, że gry wideo stają się przestrzenią, która może zostać oznaczona jako obszar podporządkowany określonej grupie. Sami gracze zdają się tworzyć z nich taki obszar konfliktu przez (świadome bądź nie) wiązanie produkcji z potencjalnymi dysponentami tejże przestrzeni.

Przejdźmy dalej. Trzeba tutaj wspomnieć, że samo ukazywanie mniejszości seksualnych w grach wiąże się z kontrowersjami nie tylko ze strony

ideologicznych przeciwników, ale także samych zainteresowanych. Przede wszystkim dotyczy to kwestii wierności takich reprezentacji oraz powielania określonych stereotypów związanych z poszczególnymi grupami. Temat, sam w sobie wrażliwy, może łatwo stać się dodatkowym źródłem problemów, gdy sposób ukazania określonych postaci wskazuje na brak wrażliwości czy zrozumienia ze strony twórców konkretnej produkcji.

Często poruszanym problemem jest tutaj sposób ukazywania homoseksualnych mężczyzn w grach wideo – chociażby jako zniewieściałych bądź przesadnie akcentujących swą orientację seksualną. Podobny problem wiąże się też ze sposobem, w jaki niektórzy twórcy budują narrację wokół związków osób tej samej płci:

Gracz 15

W trylogii *Mass Effect* relacja pomiędzy Shepardem i Kaidanem była ukazana w specyficzny sposób. Obaj byli sportretowani jako „męscy”. Zazwyczaj spotykamy się z tym, że w przypadku [portretowania – P.P.] gejowskich par obu mężczyznom przypisywane są określone role. Tak jakby jeden musiał przyjąć „rolę kobiety”, a drugi „rolę mężczyzny”. *Mass Effect* wykonał fantastyczną robotę, by przełamać ten stereotyp i fałszywe wyobrażenie o parach jednopłciowych! Idea, że ktoś musi pełnić rolę kobiety, a ktoś mężczyzny w gejowskich relacjach, nie musi odnosić się do wszystkich par. Niektóre osoby homoseksualne do pewnego stopnia realizują (heteroseksualne) role w związkach, często jednak pomija się fakt, że dla wielu takich par nie ma przełożenia dla tych ról. To właśnie widzimy w *Mass Effect 3* w przypadku Sheparda i Kaidana.

Często stawia to deweloperów wobec podwójnego problemu. Z jednej strony brak reprezentacji przedstawicieli mniejszości może być doczytywany jako rodzaj politycznej deklaracji sprzeciwu wobec danej zbiorowości, z drugiej zaś samo jej uwzględnienie musi być rozważane z wielką dozą uwagi i przywiązaniem do sposobów prezentacji przedstawicieli danej grupy. Powielanie stereotypów lub silnie uproszczonych schematów może być odebrane równie negatywnie jak całkowity ich brak.

Szczególnym przypadkiem jest tutaj dość częste oskarżanie twórców o tzw. tokenizm, to jest uwzględnianie określonej grupy lub zjawiska w czy-

sto symboliczny sposób, bez przykładania do tego faktu większych starań czy uwagi:

Gracz 11

Jak długo romanse jedнопłciowe są włączane w sposób naturalny, a nie po to, by powiedzieć „uwzględniliśmy też osoby homoseksualne!”, jestem za.

W przypadku grup mniejszościowych często objawia się to przyjęciem silnie uproszczonych schematów reprezentacji. W opiniach graczy przewija się wątek nazbyt silnego integrowania odmienności w świecie gry – zamieszczania jej tak, jakby nigdy nie budziła ona niczych obaw, zaskoczenia czy wrogości, mimo że w rzeczywistym świecie reakcje na odmienność mogą przyjmować różne formy:

Gracz 15

W grach wideo występuje specyficzna „sztuczna” ochrona. Nie ma niebezpieczeństwa związanego z *coming outem* lub powiedzeniem komuś, kto jest tej samej płci, że jesteście nim (romantycznie) zainteresowani. To nie jest realistyczne w ścisłym sensie tego słowa.

W rzeczywistości możesz spotkać bardzo negatywne relacje ujawnienia swojej orientacji lub deklaracji zainteresowania kimś.

Niekoniecznie jest to odbierane jako zjawisko negatywne – część badanych przyznaje, że cieszy się ze swoistej ochrony, jaką gra roztacza nad ich awatarami. Dzięki niej mogą uwolnić się bowiem od codziennych problemów i obaw, pełniej wyrażając to, kim są (lub chcieliby być).

Z drugiej jednak strony, takie podejście zaburza poczucie realizmu świata przedstawionego oparte na doświadczeniach wyniesionych z rzeczywistej codzienności. Tworzy to wrażenie przebywania w sztucznej, wyidealizowanej przestrzeni, zbudowanej dzięki dostosowaniu warunków do potrzeb i oczekiwań jak największej liczby potencjalnych graczy.

Kontrowersje wokół treści romantycznych można przedstawić na zasadzie specyficznej triady współzależnych od siebie elementów, pomiędzy którymi występuje szereg wzajemnych przemian. Jej pierwszy element określić można

jako zachowawczość bądź przywiązanie do konwencji. Jego źródeł doszukiwać można się w sentymencie, jakim starsi gracze darzą gry i inne wytwory kultury popularnej, na których wykształcali swój gust i oczekiwania. Z tej perspektywy przemiany zachodzące w treści relacji romansowych w grach często rozpatrywane są negatywnie – jako element niszczący immersję oraz oddzielający nowe produkcje od tych, które dla danego gatunku stały się „klasyczne”. Elementem drugim jest rozwój – rozumiany tutaj jako ewolucyjnie zachodzące przemiany w treści gier wideo jako obszaru kultury symbolicznej. Jak powinno już być jasne na tym etapie – gry przechodzą stale cykl przemian. Zmieniają się nie tylko pod kątem technicznym (coraz większe zaawansowanie, lepsza jakość elementów graficznych czy dźwiękowych), ale także pod względem mechaniki rozgrywki. Przemiany te – w dużym uogólnieniu – są wypadkową postępu technicznego, który pozwala na tworzenie coraz bardziej złożonych i wymagających aplikacji, oraz rosnących i zmieniających się oczekiwań odbiorców. W tym kontekście przemiany w treści romansów są raczej pozytywnym zjawiskiem, jako że korespondują ze zmianami kulturowymi i politycznymi, jakie obserwujemy w świecie realnym. Trzecim punktem zapalnym jest adekwatność reprezentacji poszczególnych grup i osób. Sam fakt, że dana zbiorowość znajduje swoje odbicie w uniwersum danej gry, może nie wywoływać jeszcze żadnej szerszej reakcji ze strony społeczności graczy. Jednak jakościowo ujmowany sposób, w jaki jest ona oddana – jakie cechy posiada, w jaki sposób awatar użytkownika może nań reagować, jakie miejsce pełni w strukturze rozgrywki – może przyczynić się do pozytywnych bądź negatywnych reakcji ze strony zaangażowanych w dany dyskurs graczy.

4.1.6. *(Nie)zbędność romansów*

Szczególnie interesującym aspektem romansów w grach jest sposób, w jaki gracze oceniają ich znaczenie dla gier jako takich. Biorąc pod uwagę wszystko, co zostało do tego momentu powiedziane, wydawać by się mogło, że treści o tym charakterze są w opiniach graczy niezwykle istotne dla gier. Nie jest jednak prawdą, by w opiniach respondentów myśl taka była powszechnie podzielana. Choć w samych wywiadach gracze często wyrażali bardzo emocjonalne stanowiska, podkreślając reakcje, jakie wywołał na przykład

miłosny związek z którymś z bohaterów niezależnych, to gdy zapytać te same osoby o to, jak ważne dla całego gatunku są romanse – widać pewien poziom dystansu.

Często pojawia się stanowisko, że romanse jako element rozgrywki są wręcz zbędne czy nie mają większego znaczenia dla jakości bądź zainteresowania daną produkcją:

Gracz 01

Nie powiedziałbym, że odróżnia się jakoś specjalnie. Nie jestem jakimś zagorzałym fanem romansów, który uważa, że każdy „prawdziwy erpeg” powinien je zawierać. Jeśli gra ogólnie mi się podoba, nie odczuwam jakoś specjalnie jego braku – jako przykład podam tu *Pillars of Eternity*. Powiedziałbym raczej, że jeśli romans jest kiepsko poprowadzony, potrafi mi to zaburzyć nieco przyjemność z rozgrywki. Innymi słowy, jest to przyjemny dodatek do gry, aczkolwiek jeden z wielu i wcale nie niezbędny.

Można więc dojść do wniosku, że romanse postrzegane są w nieco innych kategoriach niż pozostałe elementy istotne dla jakości rozgrywki, takie jak grafika, udźwiękowienie, mechanika czy po prostu interesująca historia.

Są raczej zupełnie osobną kategorią związaną z grami, czy wręcz konkretnymi pozycjami – i w takim właśnie kontekście winny być rozpatrywane. Dominujące wydaje się umiarkowane podejście, wskazujące na romanse jako na opcjonalny, ale potencjalnie bardzo wartościowy dodatek do podstawowych elementów rozgrywki:

Gracz 02

Nie uważam, że są potrzebne w grach jako ich obowiązkowy element, ale jeśli są dodane we właściwy sposób, mogą wprowadzić do opowiadanej historii coś nowego.

Alternatywnie, romanse postrzegane są nie tyle jako osobny element rozgrywki, ale raczej jako specyficzna i ważna forma uzupełnienia innych jej części składowych, takich jak narracja fabularna bądź budowanie złożonych relacji z bohaterami niezależnymi:

Gracz 03

Uważam, że są potrzebne, ważne i nade wszystko wzbogacają historię i samą grę.

Jak widać, respondent wskazuje na ich istotność. Są ważne, zwłaszcza w kontekście pozostałej części gry. Inny gracz do kwestii romansów odnosi się w taki oto sposób:

Gracz 10

Świetne RPG zawsze powinny posiadać taką opcję, a gracz powinien móc zdecydować, czy „pisze się” na taką zawartość.

Romanse ukazane są tu więc jako ważne – powinny się pojawić jako element gry, jednakże jego odkrycie i ewentualne poznanie należy do kompetencji gracza.

Zdań, że romanse są pozytywne, choć wciąż opcjonalne bądź znajdujące się w pewnym oddaleniu od sedna gry, jest wiele. Możemy też przeczytać:

Gracz 06

Nie powiem, by romanse były najważniejszym elementem gry, ale z pewnością dodają dodatkowego smaczku do gier, w których sterujemy całą drużyną, takich jak wydaje chociażby BioWare.

Inny przykład pokrewnej opinii:

Gracz 05

Nie uważam, że romanse są ważne same w sobie, ale liczą się dla mnie interakcje pomiędzy postaciami – czy to romantyczne w swojej naturze, czy nie. Także jeśli dobra charakteryzacja ostatecznie przegradza się w dobrze przygotowany romans, przywitam go z otwartymi ramionami. Co jednak czasami się zdarza, to to, że romanse dodawane są w miejscach, które tego wcale nie wymagają, a czasami nawet nie ma do ich zaistnienia żadnej podstawy.

Wydaje się to zrozumiałe, jako że duża część graczy przywiązuje szczególną wagę do tego aspektu gry, jakim są interesujące postacie niezależne, dysponujące własnymi biografiami czy interesującą osobowością. Romanse

w oczywisty sposób przyczyniają się do rozwoju tego elementu rozgrywki – pozwalając lepiej poznać poszczególnych bohaterów, nawiązać z nimi silniejszą, bardziej osobistą i emocjonalnie nacechowaną relację²⁰.

W tym kontekście rola relacji romantycznych jest też często wiązana bezpośrednio z gatunkiem, do którego przynależy konkretna gra, oraz rodzajem rozrywki i doświadczenia, jakie oferuje ona odbiorcy. Przykładowo, możliwość romansowania z bohaterami niezależnymi jawi się jako bardzo istotna w przypadku tych produkcji, w których większy nacisk położony jest na aspekt narracyjny i fabularny, zwłaszcza w komputerowych grach RPG. Wówczas wspomaga ona bezpośrednio immersję oraz buduje poczucie wchodzenia w interakcję z bogatszym, bardziej urozmaiconym i wiarygodnym światem przedstawionym. Z drugiej strony, w przypadku gier bardziej nastawionych na dynamiczną akcję, a mniej skoncentrowanych na poznawaniu historii czy osób, aspekt ten silnie traci na znaczeniu:

Gracz 08

Romans może być dla mnie ważny, ale nie potrzebuję go zawsze – *Devil May Cry* i *Red Dead Redemption* ich nie potrzebują ze względu na to, jakimi grami są. Podoba mi się natomiast koncept romansów w grach takich jak *Dragon Age*... bardziej rozbudowanych, z NPCami, które reagują na to, co robisz. Uważam, że gry RPG potrzebują rozbudowanych romansów (niekoniecznie ze scenami seksu)... ale jednocześnie jestem czterdziestosiedmioletnią kobietą... i lubię interakcję z moimi postaciami i towarzyszami... chociaż moja relacja z nimi nie zawsze musi zakończyć się romansem.

Responsywność świata w przypadku gier silnie koncentrujących się na fabule zyskuje wiele na obecności elementów romantycznych, uzupełniając paletę doznań i emocji oferowanych przez rozgrywkę. Trzeba jednak zaznaczyć, że relacje romantyczne również tutaj rozpatrywane są często jako specyficzny rodzaj szerzej pojętego elementu rozgrywki, jakim jest budowanie

²⁰ Chociaż sytuacja komplikuje się, gdy romans napisany jest w taki sposób, że nie wprowadza nic nowego w strukturę postaci, a próba rozwinięcia danej osoby poprzez jego obecność zrealizowana jest nieudolnie lub po prostu nieprzekonująco w swojej formie i treści. W tym wypadku jednak do czynienia mamy z problemem wynikającym z wadliwego projektu bądź zastosowania wspomnianego już tokenizmu.

relacji z bohaterami niezależnymi. By uzyskać pożądaną głębi zanurzenia w realiach świata przedstawionego, nie dla każdego gracza konieczne jest nawiązywanie związku o charakterze romantycznym z którymś z bohaterów niezależnych. Dla wielu odbiorców podobną funkcję mogą spełniać alternatywne relacje – takie jak choćby rozbudowana przyjaźń z danym bohaterem, niekoniecznie posiadająca jakiegokolwiek elementy romantyczne:

Gracz 07

Romanse w grach nie są dla mnie ważne. Ale relacje w grze – kluczowe. Niestety, bardzo niewielu modderów lub deweloperów wykazuje zainteresowanie ukazywaniem relacji, które ostatecznie nie kończą się w pozycji horyzontalnej, ostatecznie romanse okazują się jedynymi silnymi formami związków, jakie są dostępne. Odniosę się bardziej do *Dragon Age* niż *Baldur's Gate*. W DA2 i DA: Inkwizycja jest jedna relacja, która przyćmiewa wszystkie romanse: przyjaźń głównej postaci i Varrica. Nie ma w niej romantycznego aspektu, jest silną przyjaźnią zbudowaną na szacunku i wzajemnej sympatii. Każda relacja, platoniczna czy romantyczna, wyciąga więcej z NPC, kierując się w inną stronę niż główny wątek gry, zakorzenia gracza w świecie i sprawia że dbamy o los naszych towarzyszy.

Warto więc mieć na uwadze, że romanse są tylko jedną z wielu dostępnych form, w ramach których gracz może budować interesującą i angażującą relację z bohaterami i światem przedstawionym. W tym kontekście nie dziwi fakt, że zarówno wśród odbiorców, jak i deweloperów pojawiają się głosy, że romanse można uznać wręcz za całkowicie zbędny element rozgrywki, który sam z siebie nie wnosi nic szczególnie interesującego do danej produkcji. Opinie takie nabierają siły, zwłaszcza gdy umocnione są przekonaniem o niskiej jakości ich opracowania oraz czerpaniu przez nie z bardziej sztabowych wzorów kultury popularnej:

Gracz 19

Sądzę, że romanse podążają za hollywoodzkim wzorem z filmów, gdzie jest niemal niemożliwe, by główny protagonista nie interesował się kimś romantycznie w sposób kluczowy dla głównego wątku fabularnego. Myślę, że romanse w grach kształtowały się

w tym samym czasie, gdy przemysł gier wideo ewoluował w kierunku modelu filmowych blockbustów i przyjął podobny schemat jak przemysł filmowy.

Paradoksalnie, czerpanie z innych twórców kultury symbolicznej może być tu rozpatrywane jako zjawisko negatywne, częściowo powiązane ze sceptycyzmem wobec naiwnej i uproszczonej wizji miłości czy sztucznego budowania historii postaci wokół wymuszonej relacji romantycznej. Z drugiej strony, może być to również związane z omawianym wcześniej zjawiskiem konstruowania tożsamości społeczności graczy oraz gier jako odrębnej dziedziny kultury współczesnej. Czerpanie wzorców budowania narracji z innych mediów, szczególnie w zakresie bardziej rozpowszechnionych jej elementów, może być rozpatrywane jako sprzeczne z dążeniem do stylistycznej autonomii rozrywki elektronicznej.

Sam sposób rozpatrywania przydatności zawartości romantycznej może być też bezpośrednio zależny od gatunku konkretnej gry oraz celu, w jakim treści tego rodzaju są w nim wprowadzone. Większość naszych rozważań do tej pory dotyczyła gier z gatunku cRPG, w których występują one najczęściej i zwykle osiągają wysoki poziom rozbudowania. Przykładowo, uproszczona i pozbawiona warstwy fabularnej mechanika budowania romantycznej relacji może sprawdzać się w różnego rodzaju grach symulacyjnych, w których stanowi raczej reprezentację określonych praktyk społecznych, a nie formę indywidualnego doświadczenia:

Gracz 16

W *Sims* celem [relacji romantycznych – P.P., P.K.] jest rozszerzenie gospodarstwa domowego i zyskanie pieniędzy, co działa doskonale z tematyką gry. Dla gier narracyjnych, jak sądzę, celem jest rozwijanie postaci i przywiązania do nich. W *The Sims* służą swoim celem bardziej jako element mechaniki rozgrywki niż dodatkowe zadanie. *Skyrim* z kolei jest chyba najgorszym przykładem ujęcia romansu w grze. Nie ma żadnego rozwijania postaci, romans nie jest konieczny jako element rozgrywki, wszystko, co robi, to przesuwają postać niezależną do twojego domu i zmienia kilka linii dialogowych.

Baldur's Gate jest tutaj gdzieś pośrodku. Postacie są rozbudowane, ale nie ma właściwie sensu angażować się w romans. Jest kilka pomniejszych dodatków do rozgrywki (kilka nowych spotkań), ale sam romans nie ma większego wpływu na całość rozgrywki (dodatkowo, wychodząc na pierwszy plan w nienajlepszych momentach). Możesz cieszyć się grą bez romansu. Dla mnie BG używa romansów jako środka, by ludzie budowali wyobrażoną więź z niektórymi postaciami.

Prawdziwa waga romansów objawia się więc za pośrednictwem roli, jaką przyjmują one względem całokształtu rozgrywki. Przede wszystkim istotną kwestią jest tu samo zastosowanie romansu – czy jest on narzędziem narracyjnym służącym opowiadaniu historii, sposobem wzmocnienia immersji poprzez rozbudowę relacji z postaciami niezależnymi, czy też elementem mechaniki rozgrywki wpływającym pośrednio bądź bezpośrednio na to, w jaki sposób przebiega gra, jakie możliwości dzięki niemu uzyskujemy lub jak wpływa na wyniki naszych działań.

Co do zasady wydaje się, że romanse wywołują najmniejsze kontrowersje w sytuacji, gdy są wykorzystywane w racjonalny sposób, jako element mechaniki rozgrywki wpasowujący się w realia konkretnego uniwersum. Przykładem może być przywoływana kilkakrotnie seria *The Sims*, w której z racji samej tematyki gier miłość i długotrwały związek są istotnymi elementami odzwierciedlenia realiów życia rodzinnego, będącego przewodnim tematem produkcji. Możliwość nawiązywania bliskich relacji, rozbudowywania swojego gospodarstwa domowego, zawierania długotrwałych związków czy posiadania potomstwa stanowi logiczną kontynuację i uzupełnienie pozostałych aktywności, do jakich dostęp ma gracz.

Alternatywnie, romanse rozpatrywane są jako użyteczne, gdy służą pogłębianiu immersji, szczególnie w grach z gatunku cRPG, w których stanowią element szerszego aspektu rozgrywki, jakim jest poznawanie i budowanie relacji z postaciami niezależnymi. Miłość czy samo tylko zainteresowanie seksualne innymi osobami może być tu postrzegane jako ważne, gdyż odbija w bardziej wierny sposób dynamikę międzyludzkich relacji, a także czyni prezentowane przez grę zdarzenia bardziej znaczącymi dla gracza poprzez wzbogacanie ich o element przywiązania i silnych emocji towarzyszących trosce o los napotkanych bohaterów niezależnych.

Jednocześnie negatywnie oceniane są romanse, których wkład w samą rozgrywkę jest niski pod oboma względami – to jest nie wprowadzają zmian w mechanice rozgrywki ani nie wpływają znacząco na relacje z towarzyszami i innymi mieszkańcami świata przedstawionego gry. Romans staje się w opinii gracza tym miłszy i cenniejszy, im bardziej jest znaczący i ma większy wpływ na rozgrywkę. Najniżej więc oceniany jest, gdy stanowi tylko element ozdobny, dodatkowy, pozbawiony znaczenia i konsekwencji.

Tutaj oczywiście ponownie nawiązujemy do innej kwestii, która pojawiła się już w kontekście rozważań na temat kontrowersji powodowanych przez romanse – miłość jest skomplikowana i dotyczy różnych osób, w tym graczy o różnych orientacjach seksualnych. Z jednej więc strony mamy kwestie zbędności romansów (w takim znaczeniu, że nie są elementem obowiązkowym czy centralnym wielu gier, które taką zawartość posiadają), z drugiej zaś strony pojawia się przejawiana przez wielu respondentów, zarówno graczy, jak i modderów (zob. rozdział 3), myśl o szansie wsparcia mniejszości seksualnej. Innymi słowy, z jednej strony romanse nie są niezbędne, z drugiej jednak dają okazję do wykonania gestu, który wiele osób chce zobaczyć (oraz wielu deweloperów chce wykonać). Technicznie rzecz ujmując, romanse wcale nie muszą istnieć w grach, jednak z pobudek moralnych czy ideologicznych u niektórych może pojawiać się pragnienie, by taka zawartość była w nich obecna. Można to porównać do codziennych uprzejmości lub zasad, które ludzie sobie stawiają: z jednej strony nie są one niezbędne do życia, z drugiej jednak strony mocno wpływają na jego jakość.

4.1.7. *Zakończenie*

W wypowiedziach graczy widać silne zróżnicowanie wątków i kontekstów, w których mogą być rozpatrywane angażujące romantyczne treści w grach wideo. Nie są one ujmowane jak prosty, pełniący jedną funkcję element rozgrywki, któremu można przypisać jasną, ściśle określoną rolę. Zamiast tego jawią się raczej jako wielość złożonych elementów i czynników, których charakterystyka i umiejscowienie tak w narracji, jak mechanice rozgrywki ostatecznie definiuje, czym dany romans jest i jakie jest jego zadanie w ramach konkretnej produkcji, a także jak jest on odbierany przez graczy.

Jak widać, problematyka romansów budzi silne emocje i kontrowersje związane ze sposobem ukazywania miłości w grach, ale także szersze, oscylujące wokół istotnych problemów politycznych i ideologicznych. Tym bardziej stają się one elementem, który silnie różnicuje wewnętrznie społeczność graczy, nie tylko pod względem zapatrywań estetycznych czy ulubionych form zabawy. Romanse często stają się tym elementem gry, który zakorzenia ją w szerszych, aktualnych kontekstach kulturowych, stawiając trudne niekiedy pytania o rolę medium, jakim są gry wideo, w zmieniającym się i podlegającym ciągłym transformacjom świecie. W ścisłym sensie romanse stają się punktem spornym pomiędzy graczami orientującymi się ku tradycji i „czystej” ludyczności a tymi, którzy chcieliby widzieć gry jako element kultury symbolicznej, aktywnie angażujący się w aktualne kwestie polityczne i społeczne.

Przy tym widoczna jest silna ambiwalencja respondentów względem tematyki romantycznej prezentowanej w grach. Z jednej strony gracze akcentują silny, emocjonalny związek z postaciami, z którymi romansowali, oraz pozytywne przeżycia i silny efekt, jaki wywołały w nich prezentowane treści. Z drugiej – równie często pojawiają się głosy mówiące o zbędności tego elementu we współcześnie tworzonych grach, o ich słabym przygotowaniu oraz bezużyteczności w ramach konkretnych produkcji.

Trudno jest na tej podstawie zbudować spójny obraz miłości ukazywanej w grach wideo. Zamiast tego próbujemy więc zarysować główne linie napięć i kontrowersji, jakie rysują się wokół tej problematyki. Jesteśmy przekonani, że kluczowymi punktami w dyskusji o romansach w rozrywce cyfrowej są właśnie skrajne opinie, tak silnie różnicujące poszczególnych odbiorców, wskazujące, jak bardzo rozbudowane i niejednorodne są motywacje i preferencje kierujące poszczególnymi osobami w wyborze określonych gier lub towarzyszy, z którymi decydują się nawiązać bliższe relacje. Różnorodność stanowisk co do romansów ukazuje tak naprawdę heterogeniczny charakter społeczności graczy jako takiej, jako grupy niejednorodnej, wewnętrznie podzielonej i skłonnej do konfliktów nie tylko w ramach swojej grupy, ale także wobec deweloperów i innych osób związanych z kulturą gier wideo, na przykład publicystów, przedstawicieli prasy branżowej itp.

4.2. GRACZE O ROMANSACH: DANE ILOŚCIOWE

Jako uzupełnienie przedstawionych we wcześniejszej części niniejszej pracy analiz przeprowadziliśmy również badanie ankietowe wśród graczy. Kwestionariusz został udostępniony on-line i był rozpowszechniany poprzez portale oraz fora internetowe zrzeszające graczy. Ankieta dostępna była w dwóch wersjach językowych: polskiej oraz angielskiej. Łącznie udało się zgromadzić 867 pełnych kwestionariuszy.

4.2.1. *Budowa kwestionariusza*

Narzędzie badawcze składało się łącznie z 12 pytań. Aby możliwe było zapisanie wyników, wymagana była odpowiedź na każde z nich. Badanie brało pod uwagę cechy socjodemograficzne respondentów: płeć, wiek, wykształcenie, orientację seksualną. Metryka respondenta uzupełniona była o informację na temat deklarowanej częstotliwości grania w gry komputerowe.

W ramach głównej części ankiety pytaliśmy: czy zdaniem respondentów obecność romansów wzbogaca doświadczenie płynące z rozgrywki; jeśli gra na to pozwala, jaką płeć awatara wybiera respondent; jakie romanse, pod względem orientacji seksualnej, wybiera gracz, gdy ma wybór; czy w opinii respondenta gry powinny uwzględniać opcje romansowe biseksualne i homoseksualne; czy badanym zdarzyło się odczuwać zazdrość z powodu relacji romantycznej odgrywanej przez rzeczywistego partnera.

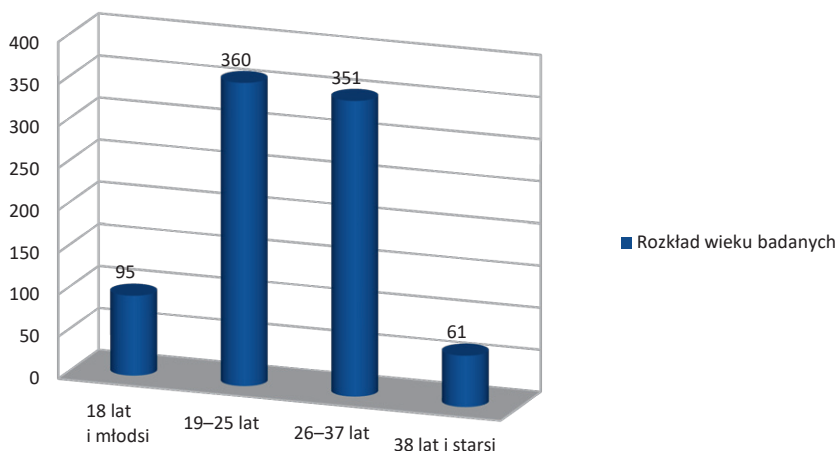
W kwestionariuszu znalazło się również jedno pytanie otwarte: które romanse z gier respondenci uważają za najbardziej utrwalone w swojej pamięci.

4.2.2. *Charakterystyka próby badawczej*

Warto zwrócić uwagę na fakt, że ze względu na sposób rozpowszechniania ankiety badanie nie ma charakteru reprezentatywnego. Kwestionariusz udostępniony był za pośrednictwem portali i forów zrzeszających, z natury rzeczy, bardziej zaangażowanych członków społeczności graczy, a zatem to przede wszystkim oni mieli większe szanse na znalezienie się w próbie – wyniki więc traktujemy bardziej jako wskazujące możliwe tendencje.

Taka forma dystrybucji znajduje także odzwierciedlenie w charakterystyce próby. Mężczyźni stanowili łącznie 77,62% ($n = 673$) respondentów, kobiety – 21,45% ($n = 186$), zaś 0,93% ($n = 8$) badanych określiło swą płć jako inną.

Pod względem wieku zróżnicowanie również było znaczące, choć średnia deklarowanego wieku badanych wyniosła 26 lat (mediana wieku to 25 lat).



Wykres 1. Wiek badanych w podziale na grupy ($n = 867$)

Źródło: opracowanie własne.

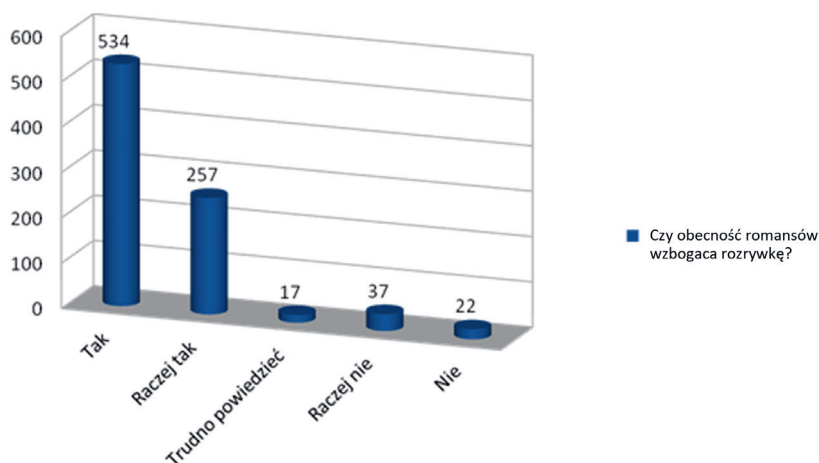
W próbie badawczej, co jest prawdopodobnie związane ze średnim wiekiem respondentów, przeważającą grupę stanowiły osoby z wykształceniem wyższym (57,67%, $n = 500$) oraz średnim (31,60%, $n = 274$); pozostałe 10,73% to osoby z wykształceniem zawodowym lub podstawowym.

4.2.3. Podstawowe wyniki

W pytaniu pierwszym zapytaliśmy graczy o to, czy w ich opinii obecność romansów w grze wzbogaca doświadczenie płynące z rozgrywki. Odpowiedzi można było udzielić na pięciostopniowej skali („nie”, „raczej nie”, „trudno powiedzieć”, „raczej tak”, „tak”).

Łącznie 2,54% ($n = 22$) respondentów wskazało, że romanse nie wzbogacają rozgrywki, 4,27% ($n = 37$) było o tym raczej przekonanych. Zaledwie 1,96% ($n = 17$) osób nie wyraziło swojego zdania w tej kwestii. 29,64% ($n = 257$) graczy uznało, że obecność romansów raczej zwiększa przyjemność płynącą z rozgrywki, zaś zdecydowana większość, tj. 61,59% ($n = 534$), wskazała, że zdecydowanie wzbogacają one gry, w których są obecne.

Zdaje się to wskazywać na nieomal jednomyślnie (w sumie 91,23%) podzielane przekonanie, że romanse mają pozytywny wpływ na jakość gier, w których są obecne, i przyczyniają się do pełniejszego i bogatszego płynącego z nich doświadczenia.



Wykres 2. Romanse a wzbogacenie rozgrywki ($n = 867$)

Źródło: opracowanie własne.

Podobna zbieżność poglądów miała miejsce w przypadku pytania o to, czy romanse w grach powinny uwzględniać mniejszości seksualne.

Zdecydowana większość respondentów (76,24%, $n = 661$) wskazała, że gry, w których obecne są romanse, powinny uwzględniać różne orientacje seksualne. Zaledwie 1,61% ($n = 14$) badanych było przeciwnego zdania. Pytanie pozwalało wskazać również wariant uwzględniający doprecyzowanie odpowiedzi, w przypadku gdy badany uważał, że gry powinny uwzględniać

romanse jedнопłciowe, ale tylko dla określonej płci głównego bohatera. Niewielu respondentów skorzystało jednak z tej możliwości. Warto jednak nadmienić, że 3,34% ($n = 29$) badanych uznało, że gry powinny uwzględniać romanse lesbijskie; zaledwie 0,46% badanych ($n = 4$) uznało, że gry powinny uwzględniać wyłącznie romanse gejowskie. W sumie 12,23% ($n = 106$) badanych nie miało jasno sprecyzowanej opinii w tej kwestii.

Wydaje się to o tyle interesujące, że wśród analizowanych przez nas wywiadów przeprowadzonych z graczami pojawiały się opinie, że gry, jeśli już chcą ukazywać romanse osób tej samej płci, powinny się ograniczyć do relacji lesbijskich. Respondenci wyrażający taką opinię zazwyczaj powoływali się na preferencje natury estetycznej – wskazywali na większą akceptowalność wizualną dwóch kobiet w zbliżeniu cielesnym niż mężczyzn w analogicznej scenie.

Pytanie dotyczące odczuwania zazdrości względem partnera uczestniczącego w relacji romantycznej w grze nie przyniosło większego zaskoczenia.

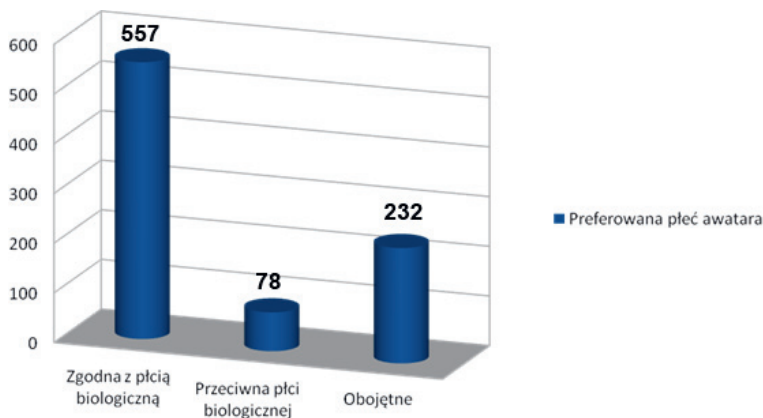
Jedynie 1,38% badanych ($n = 12$) wskazało, że doświadczyło lub raczej doświadczyło takich odczuć. Pozostali respondenci twierdzili, że są one im obce lub że nie mają opinii na ten temat (4,5%, $n = 39$).

Wybór płci awatara

W badaniu spytaliśmy o preferencję co do płci awatara. Respondenci mogli wskazać, że preferują rozgrywkę postacią tej samej płci, co ich własna, odmienną lub że nie przywiązują do tego aspektu rozgrywki większej wagi.

Zdecydowana większość badanych (64,24%, $n = 557$) wskazała, że mając wybór, woli prowadzić rozgrywkę za pośrednictwem awatara tej samej płci, co ich płeć rzeczywista. 26,76% ($n = 232$) graczy nie zwraca uwagi na płeć awatara, zaś zaledwie 9% ($n = 78$) preferuje rozgrywkę za pośrednictwem awatara płci odmiennej od ich własnej.

Analiza danych nie wykazała w tym zakresie znaczących różnic czy korelacji pod względem płci badanych (V Cramera = 0,03) lub ich orientacji seksualnej ($V = 0,17$).



Wykres 3. Pleć awatara a pleć gracza (n = 867)

Źródło: opracowanie własne.

Orientacja seksualna a romans

Jedno z pytań dotyczyło tego, jakiego rodzaju romanse wybierają gracze pod względem ich orientacji. Gracze mogli wskazać, że mając możliwość, wybierają romanse heteroseksualne, jednopłciowe lub nie ma to dla nich większego znaczenia i są otwarci na oba rodzaje relacji w czasie rozgrywki. W tej części naszym głównym celem było uzyskanie odpowiedzi na pytanie, jak często gracze wybierali opcje romansowe jednoznacznie zgodne z ich własną, deklarowaną orientacją seksualną. W przypadku dużej zgodności między rzeczywistą orientacją i orientacją awatara można by dojść do wniosku, że awatar w grze nie zawsze jest zwyczajnie fikcyjnym, oderwanym od postaci gracza zbiorem pikseli, ale raczej wirtualnym przedłużeniem gracza, jego pragnień, cech i dodatkowo seksualności. Zestawiliśmy też dane na temat różnic pomiędzy orientacją seksualną graczy a ich preferencjami dotyczącymi romansów z postaciami niezależnymi w grze.

Jak można by się spodziewać, osoby heteroseksualne w znacznej większości preferują romanse heteroseksualne także w grach (70,11%), tylko niewielka część jest zainteresowana wyłącznie relacjami homoseksualnymi (3,66%), nieco ponad jedna czwarta (26,24%) pozostaje otwarta na wszystkie dostępne możliwości w tym zakresie.

Co ciekawe, w przypadku osób deklarujących orientację homoseksualną panuje większe zdecydowanie. 87,80% badanych z tej grupy jednoznacznie preferuje romanse odpowiadające ich realnej seksualności, tylko 2,37% deklaruje większe zainteresowanie romansami heteroseksualnymi. Mniejsza jest też podgrupa osób otwartych na relacje zarówno jedno-, jak i dwupłciowe (9,83%), niż miało to miejsce w przypadku graczy heteroseksualnych.

Respondenci deklarujący się jako osoby biseksualne w przeważającej części wydają się otwarci na oba typy relacji w grach wideo (60%); niewielką przewagę mają w tej grupie też romanse o charakterze homoseksualnym (28,75%). Zaledwie 11,25% biseksualnych graczy wykazuje jednoznaczną preferencję w kierunku romansów heteroseksualnych.

Korelacja tych czynników jest silna, lecz nie tak jednoznaczna jak można by przypuszczać ($V = 0,62$). Pozornie można by oczekiwać, że będzie ona bliższa pełnej zgodności, czyli że gracze niemal zawsze będą w romansach wybierać te opcje, które odpowiadają ich realnym preferencjom. Wynik sugeruje jednak, że w przypadku niemałej grupy odbiorców gier wideo decydują się oni wejść w relację romantyczną z bohaterem niezależnym, który z racji płci nie byłby dla nich interesujący w prawdziwym życiu. Rzuca to ciekawe światło na to zagadnienie i skłania do refleksji, że w zakresie wyboru opcji romansowych graczem mogą kierować rozliczne i bardziej złożone motywacje niż tylko zainteresowanie seksualne przedstawicielem danej płci. Innymi słowy, duża część respondentów ewidentnie kieruje się własną seksualnością w wyborze romansu w grze, aczkolwiek własna orientacja nie musi być ostatecznym determinantem. W tym znaczeniu różnorodność opcji romansowych oraz barwność bohaterów niezależnych²¹ nabiera jeszcze większego znaczenia, jako że może się okazać, iż w procesie tworzenia więzi (zarówno romantycznej, jak i nieromantycznej) udział może mieć więcej czynników, niż mogłoby się zdawać, w tym powiązanych z (pożądaną) wielowymiarowością postaci.

Tabela 4.1 przedstawia w procentach uproszczony podział graczy ze względu na ich deklarowaną orientację seksualną i rodzaj romansu, jaki preferują w grach wideo.

²¹ Barwność wychodząca także poza orientacje seksualne, uwzględniająca różnorakie cechy charakteru, historię postaci, jej konstrukcję psychiczną zarysowaną przez deweloperów gry.

Tabela 4.1. Preferowane orientacje romansów według podziału na orientacje seksualne graczy

	Preferowana orientacja romansu w grze		
Orientacja seksualna gracza	heteroseksualna	homoseksualna	nie wyklucza żadnej orientacji
heteroseksualna	70,11	3,66	26,24
% w kolumnie	94,49	5,48	57,55
homoseksualna	2,37	87,80	9,83
% w kolumnie	2,03	83,55	13,68
biseksualna	11,25	28,75	60,00
% w kolumnie	2,61	7,42	22,64
inna	11,11	40,74	48,15
% w kolumnie	0,87	3,55	6,13

$$X^2 = 665,83; df = 6; p < 0,001$$

	Wartość
V Cramera	0,62
N ważnych obserwacji	867

Źródło: opracowanie własne.

4.2.4. O odbiorze romansów i wypowiedziach graczy

Finalne wyniki różnią się od tych, które na pozór zdawałyby się oczywiste. Wybór w zakresie konstruowania własnego awatara, a także stylu rozgrywki jawi się jako zjawisko bardziej złożone i wielopłaszczyznowe. Egzystencja w świecie przedstawionym gry staje się czymś więcej niż tylko prostym przełożeniem wyidealizowanego obrazu siebie na realia konkretnej wirtualnej przestrzeni.

Przede wszystkim widoczna jest duża zgodność respondentów w zakresie przekonania, że romanse są elementem w istotny sposób wzbogacającym doświadczenie płynące z rozgrywki. Skłania to do zastanowienia się nad wypowiedziami części badanych, którzy wyrażali ambiwalentne nastawienie. Z jednej strony mamy więc wskazane negatywne cechy obecnych w grach romansów: niskiej jakości pisarstwo, płytkość czy wykorzystanie sztampowych motywów; z drugiej – zdecydowana większość respondentów wydaje się jednak dostrzegać i pozytywnie wartościować ich wkład w elektroniczną

rozgrywkę. Niejasne jest zatem, czy ich przeciwnicy, choć wyraźnie dostrzegani, nie są w istocie zdecydowaną mniejszością? A może romanse stanowią w środowisku niektórych graczy element postrzegany jako coś z jednej strony lubianego, a z drugiej jako coś, co nie wymaga publicznej dyskusji? A może chodzi o jeszcze inną kwestię, na przykład o obecność romansów w jakiejś konkretnej formie?

Warto też zwrócić uwagę, że w opinii przeważającej większości badanych romanse w grach winny uwzględniać różnorodność orientacji seksualnych. Mimo głośnych sprzeciwów oraz kontrowersji związanych na przykład z obecnością licznych nieheteroseksualnych postaci w grach studia BioWare wydaje się, że ten rodzaj inkluzywnego trendu w branży elektronicznej rozgrywki jest przychylnie przyjmowany przez znaczną część graczy – co prawdopodobnie dostrzegane jest także przez studia deweloperskie i może stać się przyczyną, dla której wiele studiów decyduje się na taką, a nie inną realizację tego aspektu. Ostatecznie przecież nie tylko w BioWare doszło do wielu zmian w implementacji i formie romansów – do inkluzji opcji nieheteronormatywnych doszło także na przykład w grach *Mars: War Logs* i *The Technomancer* studia Spiders. W pierwszej nie było możliwe wejście w związek z osobą tej samej płci, podczas gdy w drugiej z wymienionych gier opcja taka była już dostępna.

Najbardziej bodaj interesującym aspektem jest relacja między seksualnością graczy a wyborem orientacji romansu w grze. Gracze homoseksualni zdecydowanie bardziej skłaniają się do dawania wyrazu swej orientacji w grach. W wywiadach wątek ten był poruszany przez część respondentów. Może to być tłumaczone przez fakt, że gracze, którzy w świecie realnym mogli doświadczyć braku akceptacji czy wręcz wrogości ze względu na swoje preferencje seksualne, bardziej skłonni są skorzystać z możliwości wyrażania siebie, jakie daje im cyfrowe środowisko gry. Jest to okazja do eksplorowania własnej seksualności, która w innych warunkach może być tłumiona, na przykład ze względu na obawy przed negatywną reakcją otoczenia. Odpowiednio, znaczna część graczy heteroseksualnych zadeklarowała, że nie wyklucza możliwości partycypowania w żadnego typu romansie, co również może skłaniać do refleksji, że swoiste bezpieczeństwo zapewniane przez świat gry zachęca do poszukiwania wyrazu własnych zainteresowań, które

niekoniecznie objawiłyby się w świecie rzeczywistym. Gra może dawać nam nie tylko przestrzeń realizacji własnych pragnień, ale także okazję do wcielenia się w kogoś w istotny sposób innego od nas samych i obserwowania świata z jego/jej perspektywy.

Romanse obecne w grach jawią się więc nie tylko jako ciekawy element wzbogacający rozgrywkę, ale także interesująca przestrzeń poszerzania własnej perspektywy względem świata rzeczywistego. Mogą oferować bezpieczne realizowanie własnych pragnień, a także stanowić okazję do zainteresowania się tym, jak może wyglądać życie z perspektywy odmiennej płci, osoby o innej niż nasza orientacji seksualnej, członka określonej grupy kulturowej czy społecznej diametralnie odmiennej od tej, w której na co dzień się znajdujemy i która dotychczas stanowiła jedyny dostępny dla nas punkt odniesienia względem własnych doświadczeń.

Tutaj jednak pojawia się kolejny problem – skoro gracze gotowi są czerpać wirtualne doświadczenia z wcielania się nie tylko w postaci podobne do nich samych, to na deweloperze spoczywa zadanie stworzenia postaci „innych” w taki sposób, który nie będzie zafalszowany czy nierealistyczny, opierający się jedynie na przypuszczeniach, a tym samym nie będzie oferował wcale opcji uwzględniającej mniejszości, tylko niepotwierdzone przypuszczenia i podejrzenia, jak to jest należeć do tejże grupy mniejszościowej. Może to być na swój sposób ryzykowne, bo jak wszyscy wiemy, same przypuszczenia wcale nie muszą być prawdziwe.

4.3. GRACZE I ROMANSE: UWAGI I PRZEMYŚLENIA

W tym miejscu chcielibyśmy zakończyć część książki poświęconą analizie zebranego materiału empirycznego. Jak widać, kwestia postrzegania romansów w grach wideo jest sprawą znacznej złożoności – wieloaspektową, przenikającą wiele potencjalnych pól badawczych.

W oczywisty sposób romanse w grach mają istotne znaczenie ludyczne. Jak wskazują dane, znaczna liczba graczy podziela opinię, że obecność wątków romantycznych sprzyja wzrostowi szeroko pojętej jakości gier wideo. Analizując wywiady z poszczególnymi badanymi, możemy powiązać tę kwestię z subiektywnie postrzeganymi doświadczeniami immersji oraz emocjo-

nalnego przywiązania do miejsc, wydarzeń i postaci występujących w danej produkcji.

Doświadczenie romansu pozwala silniej zaangażować się w przedstawiane wydarzenia, sprawia, że prezentowana w grze historia wydaje się bardziej rzeczywista, dodatkowo oferuje poczucie swoistej personalizacji tej opowieści. O ile z reguły główna linia fabularna gry jest z góry zdeterminowana – zakłada ewentualne rozgałęzienia, zależne od decyzji graczy – o tyle możliwość nawiązania bliższej relacji emocjonalnej z postacią niezależną sprawia, że gracz odczuwa, iż opowiadania historia staje się naprawdę „jego” historią.

Postacie towarzyszące mu w czasie rozgrywki są dzięki temu bardziej wyraziste, ich losy – zarówno przeszłe, jak i przyszłe – nabierają dodatkowego znaczenia. Losy świata, w którym toczy się rozgrywka, stają się ważniejsze, gdy zamieszkują go postacie, na których mu zależy.

Jednocześnie dialogi związane z toczącą się relacją stanowią doskonałą okazję, by lepiej poznać bohaterów niezależnych, pozyskać o nich więcej informacji, tym samym pogłębiając wielopłaszczyznowość doświadczanej historii.

Dodatkowym aspektem, również związanym z personalizacją doświadczenia rozgrywki, jest kwestia reprezentacji poszczególnych grup społecznych, ze szczególnym uwzględnieniem różnych mniejszości. Opinie pojawiające się w wywiadach sugerowały, że możliwość odnalezienia relacji odpowiadającej naszym preferencjom, potrzebom czy marzeniom samo w sobie dostarcza znacznej satysfakcji. W przypadku mniejszości seksualnych na przykład możliwość partycypowania w wirtualnym związku – bez obawy o reakcję otoczenia, stygmatyzację czy wręcz wrogość – stanowi rodzaj emancypującego doświadczenia. W opinii samych badanych taki stan rzeczy może mieć potencjalnie pozytywny wpływ na zachodzące zmiany społeczne.

W tym samym czasie jednak to, co dla części badanych jest niezaprzeczalną zaletą, dla innych może być przedmiotem kontrowersji. Nierzadkie są głosy mówiące, że prezentowane w grach związki nieheteroseksualne są rodzajem politycznej propagandy konkretnych środowisk. Tam, gdzie część graczy odnajduje przestrzeń do swobodnej realizacji siebie, inni dostrzegają

ją potencjalnie niebezpieczną ingerencję w niezależność twórców oraz ich swobodę tworzenia.

Warto przy tym nadmienić, że pozytywny obraz romansów w grach wideo nie jest wcale jednakowo podzielany przez wszystkich graczy.

Nie należą wcale do rzadkości głosy mówiące, że romanse stanowią rodzaj niezdrowej fantazji, właściwej dla odbiorców o relatywnie niskiej dojrzałości emocjonalnej.

Miłosne i seksualne relacje postrzegane są tutaj jako swoisty odpowiednik pornografii, pełniące rolę kompensacyjną dla osób, które mają problemy z budowaniem zdrowych i pełnych relacji z rzeczywistymi ludźmi. W ślad za tymi zarzutami idą oskarżenia o dziecinność oraz niski poziom merytoryczny i artystyczny treści romansowych. Zdarza się, że postrzegane są one jako wymuszone, implementowane do gry na siłę, w ramach dominującego trendu wyznaczonego w niektórych gatunkach gier, szczególnie cRPG.

Do pewnego stopnia zaskakującym elementem w naszych rozważaniach jest aspekt polityczny. Okazuje się, że romanse w grach wideo są istnym polem konfliktów ideologicznych – i jako takie polaryzują silnie środowisko graczy. Aspekt ten nabiera szczególnego wymiaru w przypadku reprezentacji mniejszości seksualnych oraz nieheteronormatywnych związków i relacji pomiędzy postaciami w świecie gry. Często sam fakt, że takie związki w grze występują, jest traktowany jako przesłanka do posądzania twórców o działania o charakterze propagandowym lub po prostu uleganie wpływom określonych grup nacisku. W tym samym czasie brak uwzględnienia określonych mniejszości, nie tylko seksualnych, ale także kulturowych czy etnicznych, również może spotkać się z ostrą i zaciętą krytyką ze strony odbiorców. Najczęściej jest to związane z posądzeniem deweloperów o brak swoistej wrażliwości społecznej bądź niechęć wobec grup, których nieobecność została dostrzeżona przez szerszą publikę. W tym kontekście okazuje się często, że nie ma w grach nic bardziej politycznego niż miłość i seksualność.

W przypadku wielu gier na pierwszy rzut oka można odnieść wrażenie, że ich fabuły mają czysto eskapistyczny charakter, odcinający się od współczesnych problemów i aktualnych kwestii będących przedmiotami debaty publicznej. Aspekt ludzkiej seksualności jest tym, na przykładzie którego

najłatwiej można dostrzec ewentualne przesłanki ideologiczne, jakie przyświecały twórcom w czasie jego projektowania.

Warto jednak zwrócić uwagę, że taki stan rzeczy nie zawsze jest oczywisty. Szczególnie w ostatnich latach można zauważyć coraz aktywniejsze angażowanie się deweloperów w istotne problemy społeczne. W ślad za tym idą przemiany w strukturze samych gier wideo. W dialogach, zadaniach czy wątkach fabularnych coraz liczniej pojawiają się aluzje i odniesienia do realnie obserwowanych zjawisk, sytuacji i kwestii spornych. Twórcy coraz odważniej zdają się wchodzić w dialektyczne relacje z otaczającą gry pozostałą częścią kultury symbolicznej, zaś ważne i często trudne kwestie społeczne z wolna przestają być w grach tematami tabu.

Oczywiście właśnie to wydaje się wzbudzać u części graczy skrajne emocje. Wciąż żywa jest wśród niektórych z nich opinia, jakoby najdoskonalszą formą cyfrowej rozrywki było nakierowanie na czysto ludyczny charakter – odarty z treści mogących u odbiorcy budzić kontrowersje czy dysonans poznawczy. Gra w tym ujęciu jawi się jako twór ściśle rozrywkowy, odizolowany rodzajem ideologicznej bariery od zewnętrznego, realnego świata. Staje się wówczas rzeczywistością samą w sobie, w ramach której naczelną, pryncypialną zasadą konstrukcji świata staje się maksymalizacja czystej przyjemności płynącej z obcowania z nią.

Oczywiście przedmiotem szerszej dyskusji mogłoby być pytanie, czy istnieje w ogóle możliwość (choćby czysto teoretyczna) wytworzenia dzieł kultury symbolicznej, które całkowicie abstrahowałoby od otaczających jego powstanie kontekstów politycznych czy społecznych. Słowem: czy możliwe jest stworzenie gry, która miałaby charakter całkowicie ahistoryczny i byłaby zrozumiała i możliwa do przyjęcia niezależnie od momentu dziejowego, w jakim użytkownik by się z nią zetknął.

Wyniki naszych badań zdają się w tym względzie konsekwentne. W przypadku wywiadów, badań, którzy wykazywali ogólnie większe zainteresowanie i wrażliwość na zjawiska współczesnego świata, często dostrzegali w romansach znaczący potencjał w zakresie społecznej zmiany. Byli żywo zainteresowani tym, by relacje z towarzyszami były rozbudowane, wielowątkowe i – co istotne – zróżnicowane pod wieloma względami. Respondenci zwracali uwagę na znaczenie, jakie ma reprezentacja różnorodnych grup

społecznych w grach, i na to, jak romanse pozwalają silniej zaakcentować ich rolę i charakter.

Jak wskazują analizowane dane ilościowe, nie zawsze reprezentacje muszą odpowiadać osobom samych graczy – nie zawsze o wyborze charakterystyki awatara decydują cechy korespondujące z tworzącym go użytkownikiem. Nie umniejsza to jednak roli ich obecności w samej grze, gdyż tworzą one pulę dodatkowych opcji personalizacji oraz zapewniają większą otwartość i wielowymiarowość przedstawionego świata. Znaczenie ma tutaj możliwość wyboru – tak w zakresie odgrywanej postaci, jak doboru potencjalnych towarzyszy i partnerów.

Finalnie uzyskujemy wielowymiarowy, synergiczny efekt, który może wpływać bezpośrednio na wzrost zainteresowania graczami romansami – lub jego brak. W najszerszym ujęciu może być to rozpatrywane jako problem immersji. Dla przynajmniej części odbiorców romanse są istotnym punktem zaczepienia, który pogłębia ich zainteresowanie światem przedstawionym gry, czyni go bardziej wielowymiarowym i – w specyficznym rozumieniu – realistycznym. Ale romanse są także czymś więcej. Ich obecność otwiera przed graczem nowe, wcześniej niedostępne środki ekspresji uczuć, emocji i przekonań. Romanse są tutaj nie tylko interesującym uzupełnieniem świata przedstawionego, ale także nowym kanałem wchodzenia z nim w znaczącą interakcję.

Prócz tego wzbogacają doświadczenie płynące z samej rozgrywki, dostarczając dodatkowych informacji, czy to poprzez dialogi z bohaterami niezależnymi, czy też inne środki wyrazu, takie jak wydarzenia fabularne powiązane z romansami, dodatkowe zadania stawiane przed graczem czy przerywniki filmowe uzupełniające przebieg fabuły i dostarczające dodatkowego kontekstu.

W tym sensie romanse są też ważnym elementem personalizacji rozgrywki. Pozwalają, by odbiorca naprawdę uczynił daną grę „własną” poprzez partycypację w doświadczeniu, z którym może się silnie zaangażować emocjonalnie, budując tym mocniejszą więź z własnym awatarem. W istotny sposób poszerza to także wrażenie interaktywności i responsywności świata gry. W tej formie inkluzywne romanse stają się jeszcze bardziej znaczące, bo oferują większą swobodę i możliwość odnalezienia cyfrowego odbicia swojej rzeczywistej

cechy graczom różnych orientacji; tym samym niejako stają się także budującym komentarzem pozostawionym przez twórców gry, dającym graczom nadzieję względem świata pozawirtualnego i możliwych zmian społecznych.

W przypadku graczy, którzy generalnie nie wykazują zainteresowania treściami romansowymi, zdaje się to wynikać często z braku zaangażowania emocjonalnego. W wywiadach przeprowadzonych z graczami widać dość wyraźnie, że treści tego rodzaju krytykowane są głównie za brak realizmu czy subiektywnie postrzeganą „niedojrzałość”. Dla tej grupy odbiorców nie przyczyniają się one do pogłębienia immersji. Nie znajdują oni w romanсах możliwości wyrażenia siebie lub zbudowania takiej relacji z bohaterami niezależnymi, która byłaby dla nich interesująca czy angażująca. W takim przypadku możliwość budowania intymnej relacji z postacią niezależną rozpatrywana bywa bardziej jako przeszkoda lub irytujący element zabawy, który niepotrzebnie odciąga uwagę od innych, bardziej zajmujących elementów rozgrywki. Niekiedy deklaracje deweloperów o pracy nad danym elementem niemalże irytują tychże graczy, gdyż uważają oni, że twórcy powinni skupić się na istotniejszym aspekcie gry niż romanse.

W wywiadach gracze zwracali między innymi uwagę na fakt, że część twórców zdaje się projektować treści romantyczne w taki sposób, by były one integralną częścią rozgrywki – nieomal wymaganą, by uzyskać pełną wiedzę o postaciach i zdarzeniach. W takich okolicznościach rezygnacja z partycypacji w relacjach romantycznych stanowi świadome odcięcie sobie możliwości od poznania wszystkich miejsc, zadań czy wydarzeń. Sprawia to, że część odbiorców czuje się przymuszana do uczestnictwa w romansach, mimo że one same nie są dla nich atrakcyjne. W tym kontekście budowanie relacji z postaciami niezależnymi jawi się raczej jako przeszkoda w czerpaniu przyjemności z właściwej rozgrywki; rodzaj niepożądanego zadania, które trzeba jakoś wykonać, aby odblokować naprawdę interesującą nas w rozgrywce zawartość. Doświadczenie to multiplikowane jest przez negatywne oceny względem przygotowania samych romansów lub posądzanie na ich podstawie twórców o określone afiliacje polityczne. Możemy sobie wyobrazić gracza, który będąc fundamentalnie niezainteresowany romansami, ma wrażenie, że znaczna część gry została przed nim zablokowana, jeśli wbrew oczekiwaniom twórców nie zdecydował się na nawiązanie bliskiego związku

z jedną z postaci niezależnych. Jeśli dodatkowo właściwe dialogi są w jego opinii źle przygotowane, zaś prezentowane treści niezgodne z jego światopoglądem – skutecznie zniechęca go to do dalszej rozgrywki i wywołuje tym większe rozgoryczenie.

Trudno to jednoznacznie pogodzić z oczekiwaniami drugiej części graczy, która wyraźnie pragnie możliwości zawierania znaczących i istotnych dla rozgrywki romantycznych relacji. Czyni to kwestię tym bardziej problematyczną. W tym ujęciu dyskusja o romansach przemienia się w przestrzeń konfliktu nie tylko w odniesieniu do granic romantyczności, ale także ekspresji określonych form ludzkiej seksualności.

Jak było wspomniane wcześniej, wydaje się że część deweloperów decyduje się na rozwiązania połowiczne, na przykład w postaci ograniczania treści romansowych do stosunkowo niewielkich rozmiarów czy pozbawiania ich większego wpływu na przebieg samej rozgrywki. Dość powiedzieć, że w opiniach graczy, wyrażonych w wywiadach, wywołuje to raczej skutek odwrotny do oczekiwanego. Niewielki zasób treści i słabe przygotowanie nie zadowolają odbiorców, którzy oczekiwali by istotnych fabularnie związków interpersonalnych. Z kolei „przeciwników” utwierdza w przekonaniu, że romanse są mało ważnym elementem rozgrywki, który ze względu na bląhą treść i niską jakość nie zasługuje na większe zainteresowanie.

W opiniach graczy można dostrzec w tym zakresie wyraźny dysonans. Dyskusje na forach internetowych i serwisach społecznościowych często wskazują na romanse jako niskiej jakości element rozgrywki, na który prawdziwemu graczowi nie wypada zwracać uwagi. Często są przyrównywane do materiałów pornograficznych, będących elementem marketingu poszczególnych produkcji i mających zachęcić szczególnie młodszych, niedojrzałych emocjonalnie odbiorców, którzy dopiero zaczynają odkrywać i eksplorować własną seksualność. Romanse są wówczas redukowane do ich wizualnego aspektu, na przykład zawierających mniej lub bardziej subtelne treści erotyczne animacji towarzyszących zbliżeniu dwóch postaci.

Przyjęcie takiej wizji sprzyja nie tylko budowaniu niechęci do samych romansów, ale także stygmatyzacji tych spośród graczy, którzy są nimi żywo zainteresowani. Nie tylko sprawia to, że ten element rozgrywki, który wysoko sobie cenią niektórzy gracze, staje się marginalizowany, ale sami zwolennicy

takiej zawartości mogą stać się celem agresji czy w najlepszym przypadku lekceważenia i zaczynają być traktowani jako niedojrzali emocjonalnie, pozbawieni dobrego smaku lub nieumiejący docenić tego, co w grach najważniejsze. Jak zauważaliśmy, nie jest rzadkością, by w dyskusjach o romansach pojawiały się opinie, że gracze nimi zainteresowani są pozbawieni umiejętności społecznych potrzebnych do zbudowania rzeczywistej relacji z innym człowiekiem. Opinia taka zdaje się jednak nie tylko mocno krzywdząca, ale też nieuzasadniona, jako że budowanie w ramach gry relacji z postaciami niezależnymi nie wydaje się mieć charakteru kompensacyjnego. Fakt, że gracz romansuje w ramach gry z jednym z bohaterów, nie musi wcale wynikać z tego, że w prawdziwym życiu czuje się samotny lub brak jest w jego otoczeniu osób, z którymi mógłby nawiązać bliższą relację.

Prawda wydaje się jednak znacznie bardziej złożona i wielowymiarowa. Z pewnością obecność erotyki może sprzyjać zainteresowaniu grą. Ostatecznie nie jest chyba żadną tajemnicą, że operowanie seksualnością bywa niekiedy skuteczną strategią marketingową. Dość powiedzieć, że same postacie z gier wideo często stają się przedmiotem zainteresowania seksualnego ze strony odbiorców. Nie bez powodu niezwykle popularna gra sieciowa *Overwatch* stała się jednym z najczęściej wyszukiwanych tematów w internetowych serwisach pornograficznych²². Podobnie jedna z postaci z gry *Wiedźmin 3* doczekała się „sesji” w magazynie „Playboy”²³.

Trudno jednak sprowadzić obecną w grach erotykę do tak uproszczonej roli. Oczywiście, dobrze zrealizowana może – i zapewne do pewnego stopnia takie ma zadanie – wywoływać w odbiorcy pobudzenie seksualne. Niemniej erotyzm może stanowić istotny element stylistyki estetycznej danej produkcji i znajdować uzasadnione i ważne miejsce w prezentowanej historii. Poprzez wizualną prezentację relacji łączącej dwie postacie wzmacniać może poczucie immersji oraz dodawać przedstawianym wydarzeniom realizmu. Tak samo jak seksualność stanowi doniosły element realnego życia, tak może znajdować miejsce w wirtualnym świecie przedstawionym.

²² Zob. <http://www.eurogamer.pl/articles/2018-01-11-overwatch-zdominowal-serwis-pornhub-w-segmencie-postaci-z-gier> [dostęp: 7 lutego 2018].

²³ Zob. <https://technologie.onet.pl/gry/triss-merigold-w-playboyu/7f6w70f> [dostęp: 7 lutego 2018].

Rodzi to interesujące pytanie o przyczyny, dla których część graczy wykazuje daleko idącą pogardę czy lekceważenie względem wszelkich niemal form prezentacji ludzkiej seksualności w grach wideo. W świecie rzeczywistym stanowi ona przecież ważny element życia codziennego, często w istotny sposób wpływa na podejmowane przez nas zachowania, na nasze myśli i decyzje – i jako taka obecna jest we właściwie wszystkich innych formach kultury symbolicznej. Sama obecność erotyzmu – w literaturze pięknej, muzyce, filmie czy sztukach plastycznych – zdaje się prowokować mniejsze wątpliwości. Wydaje się też rzadziej prowadzić do piętnowania. Co najwyżej z potępieniem spotykają się konkretne formy jego zastosowania – ze względu na ich indywidualne walory estetyczne. W przypadku gier wideo sytuacja przybiera nieco inną postać. Ludzka seksualność wewnątrz gier wideo budzi większe wątpliwości.

Interesujące, że w ramach jednego, konkretnego medium zdarza się, iż tak silnie potępiane jest ukazywanie zachowań typowo ludzkich, powszechnych w naszym życiu codziennym i od wieków uwiecznianych w innych obszarach kultury. Czy seks, ludzka seksualność oraz potrzeba bliskości są aż tak kontrowersyjne? Drażniące? A może za mocno mówiące o nas samych?

Analizowane przez nas dane wskazują, że w istocie romanse w grach wideo mogą niekiedy budzić zainteresowanie wśród osób, które w rzeczywistym świecie doznają trudności czy przeszkód związanych z otwartym ukazywaniem swej seksualności. Dotyczy to szczególnie rozmaitych mniejszości – dla wielu z nich gry zdają się stanowić rodzaj przestrzeni pozwalającej na swobodną ekspresję, niebudzącą obaw o negatywną ocenę ze strony otoczenia. W tym kontekście można powiedzieć, że romanse istotnie jawią się jako element nacechowany pewnym eskapizmem, preferowany przez tych odbiorców, którzy pragną na chwilę odciąć się od codziennych realiów i znaleźć się w symulowanej sytuacji, bardziej odpowiadającej ich potrzebom i pragnieniom. Nie pojawiły się jednak takie wypowiedzi badanych, które wskazywałyby na to, że gry wideo zastępują w tym zakresie rzeczywiste relacje. Owszem, mogą łączyć się z rzeczywistością pozawirtualną, mogą powodować realne reakcje, wzruszać, nawet powodować swoiste *katharsis*. Brak jednak dowodów na to, by stanowiły one główną, preferowaną formę ekspresji i zaspokajania potrzeb emocjonalnych czy seksualnych. Wbrew

obiegowej opinii nie wydaje się, by ktokolwiek dążył do zastąpienia rzeczywistych relacji przez symulowane, wirtualne związki.

Wielowymiarowy charakter treści romansowych w odbiorze graczy czyni z nich trudny przedmiot badań. W zależności od percepcji konkretnych graczy mogą jawić się jako niezwykle istotny aspekt rozgrywki, rodzaj pomniejszego dodatku do głównej treści gry lub – w niektórych przypadkach – coś niepożądanego. Aspekty pozytywne wydają się przeważać w tym względzie, zdaje się jednak, że jeszcze długo ten aspekt pracy deweloperów będzie przez wielu traktowany z pewną pobłażliwością czy lekceważeniem.

Na podstawie zgromadzonego materiału można powiedzieć, że romanse – niezależnie od tego, jak zróżnicowaną optykę przyjmują wobec nich sami gracze – mogą być uznane za niezwykle istotny element kultury współczesnych gier wideo. Ich obecność w świecie cyfrowej rozrywki z roku na rok staje się coraz bardziej doniosła, wraz z powstawaniem kolejnych produkcji, które uwzględniają możliwość budowania relacji z bohaterami niezależnymi. Proces ten ma rozwojowy charakter: same relacje cechują się coraz większą złożonością, zarówno w zakresie możliwych interakcji, jak i zróżnicowania form, jakie przyjmują same relacje. W opiniach graczy widać wciąż silną ambiwalencję w tym względzie. O ile niektórzy odbiorcy witają rosnącą różnorodność relacji romantycznych z otwartymi ramionami, o tyle inni skłonni są raczej do odrzucania tego trendu jako rodzaju „ideologicznego skażenia” niszczącego współczesne gry wideo.

W wypowiedziach graczy widać także wielopłaszczyznowy charakter romansów jako zjawiska przenikającego różne poziomy samej rozgrywki, ale także mającego realne konsekwencje w świecie pozawirtualnym.

Wskazuje to na konieczność prowadzenia dalszych, rozwiniętych badań w tym temacie. Wraz z dalszym rozwojem gier wideo możliwość rozwijania relacji z postaciami niezależnymi będzie najprawdopodobniej przybierała nowe, coraz bardziej złożone formy. Sprawia to, że nie tylko pojawiać się będą coraz nowsze sposoby partycypacji w wirtualnych romansach, ale także będzie to budzić coraz trudniejsze pytania o relacje pomiędzy człowiekiem a maszyną oraz rzeczywistością a przestrzenią wirtualną.

ROMANSE W GRACH WIDEO – MYŚLI KOŃCOWE



Praca, którą Państwu przedstawiliśmy, jest naszą analizą tego, co nazywamy angażującą romantycznością w grach wideo. W trakcie dokonywania opisów, analiz i przygotowywania tego materiału doszliśmy do wniosku, że – parafrazując Johana Huizingę¹ – „każda miłość coś oznacza”. Nawet więc wirtualne, angażujące miłości mają swoje znaczenie. Warto jednak postawić pytanie: jakie?

Sama obecność romansów w grach wideo sugeruje, że nawet jeżeli bawimy się, gramy, to elementem tej zabawy jest odczuwanie tego, co związane z bliskością. Oczywiście manifestacja tejże bliskości może być różna – emocjonalna i bazująca na odwzajemnionych uczuciach, oferowana przez zbliżenie fizyczne, może być także zbliżeniem polegającym na wyznawaniu wspólnych ideałów, wywodząca się na swój sposób z pokrewieństwa przekonań. Można by tu wymienić wiele form szeroko rozumianej intymności oraz jej realizacji. Ukazaliśmy to, analizując różne gry wideo. Wszystkie te gry znalazły własną formę przedstawienia romansów, budowania związków,

¹ „Każda zabawa coś oznacza”; zob. J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Czytelnik, Warszawa 1967, s. 12.

realizacji potrzeb emocjonalnych i seksualnych. Każda z tych realizacji ma swoje kulturowe znaczenie, a ich połączenie z zabawą – budulcem kultury – oznacza, że także miłość jest ważnym elementem ludzkiej codzienności i na swój sposób konstruuje istotną jej część. Istnieje pewna ludzka potrzeba, by uwzględniać ten motyw w różnorodnych gatunkach gier, co prowadzi do mieszania się różnych wątków, stylistyk oraz struktur z miłością.

Potrzeba ta nie dotyczy tylko wąskiego grona, ale wydaje się raczej łączyć różne zbiorowości graczy. W końcu w niektórych przypadkach tworzenie romansów staje się także domeną fanów², nie zaś wyłącznie deweloperów; interesuje i dotyczy zarówno kobiet, jak i mężczyzn – różnej orientacji, wyznania, pochodzenia czy wykształcenia. Biorąc to pod uwagę, można zaryzykować stwierdzenie, że pragnienie angażującej romantyczności i emocjonalności okazuje się solidaryzować różne, pozornie odmienne od siebie osoby. Romanse nie odpowiadają na potrzeby jednej małej, wybranej grupy, lecz raczej na potrzeby wielu graczy wywodzących się z diametralnie różnych środowisk. Nie są one jedynie dla kobiet ani jedynie dla mężczyzn. Nie są tylko dla Amerykanów ani tylko dla Polaków. Nie są wyłącznie dla graczy hetero- czy homoseksualnych. Przedstawiciele tych oraz innych grup zwyczajnie przejawiają zainteresowanie taką zawartością gry i chociaż nie każdy członek danej grupy będzie szukał takiej zawartości w grach wideo, to jednak samo wspomniane zainteresowanie przenika podziały – zdaje się je ignorować i nawiązywać bezpośrednio do ludzkich pragnień.

Z drugiej jednak strony inkluzywny charakter zawartości romantycznej w grach, choć budzący zainteresowanie graczy z bodaj każdej grupy socjodemograficznej, stał się także przestrzenią wyraźnych podziałów i konfliktów ideologicznych. Zauważmy, że świadczy to w znacznej mierze o dojrzewaniu gier wideo oraz o ich rosnącej roli jako ważnego elementu współczesnej kultury popularnej. Jeszcze kilka lat temu, jeśli temat gier był w ogóle poruszany w szerszej debacie publicznej, to najczęściej miało to miejsce w kontekście ich rzekomego zgubnego wpływu na młodszych odbiorców. Kontrowersje budziły graficzne przedstawienia przemocy, wulgarny język czy ryzyko uza-

² Na przykład przez modderów, ale także pośrednio przez odbiorców wyrażających zainteresowanie takiego rodzaju zawartością i komunikowaniem tego zdania na forach społecznościowych, portalach, w różnego rodzaju badaniach.

leżnienia od cyfrowej rozrywki. Współcześnie coraz częściej nowo wydane produkcje stają się przedmiotem zupełnie innego rodzaju dyskusji. Kwestie polityki, historii czy marginalizacji określonych grup społecznych nabierają znaczenia. W dyskusje wokół gier zaczynają się angażować szersze grupy osób, od uczonych, przedstawicieli różnych dyscyplin, po polityków.

Można wnioskować, że wraz z dalszym rozwojem medium gry wideo będą stawać się coraz bardziej znaczącym – i docenianym – elementem kultury współczesnej. Już obecnie coraz więcej osób z różnych środowisk zaczyna zauważać w grach więcej niż niskich lotów rozrywkę będącą efektem ubocznym rozwoju technologicznego. W ślad za tymi zmianami w postrzeganiu tego specyficznego tekstu kultury idzie jednak nie tylko większy prestiż, związany chociażby z rolą dewelopera gier wideo, ale także coraz silniejszy nacisk na jakość nowych produkcji oraz większa uwaga społeczeństwa przykładana do prezentowanych w nich treści. Dla samych twórców oznacza to, że częściej, niż miało to miejsce w przeszłości, będą celem ataków oraz nie zawsze pożądaną uwagi mediów. Dość powiedzieć, że nawet w chwili, gdy kończymy pisać tę książkę, toczona jest na przykład gorąca dyskusja na temat zróżnicowania etnicznego w grach i jego roli we współczesnym dyskursie politycznym³.

Podobna sytuacja ma miejsce w przypadku dyskusji dotyczącej ludzkiej seksualności, co opisywaliśmy już wcześniej na przykładzie gier takich jak *Pillars of Eternity* czy *Baldur's Gate: Siege of Dragonspear*. Nieodwołalnie miłość, romantyczność i seksualność prezentowane w grach stają się istotnymi przedmiotami zainteresowania oraz obszarami doniosłych konfliktów, tak w ramach społeczności graczy, jak poza nią. Są to zresztą spory, które często stanowią lustrzane odbicia innych konfliktów, mających miejsce w różnych obszarach życia społecznego. Gry wideo nie są więc w tym kontekście wyjątkowe ze względu na tematykę, ale raczej z uwagi na fakt, że stanowią medium, które wcześniej rzadko rozpatrywane było w kategoriach politycznych. Fakt, że gry wideo stają się coraz bardziej złożone, że coraz pełniej i w bardziej skomplikowany sposób prezentują tak istotne elementy ludzkiego życia, skłania do konkluzji, że tym bardziej wymagają szczegółowych

³ Zob. <https://www.dailydot.com/parsec/gaming/reddit-tumblr-medieval-video-game-poc/> [dostęp: 21 marca 2018].

badan ze strony przedstawicieli nauk społecznych. Miłość, seksualność, związki to tematy, które od dawna znajdują się w obszarze zainteresowania filozofii, socjologii, pedagogiki, psychologii, antropologii czy ekonomii. W przypadku gier wideo wciąż są to jednak tematy wymagające dalszych badań. Inspirujące jest, że pojawia się na tym polu coraz więcej opracowań naukowych, zarówno artykułów, jak i monografii, często poświęconych specyficznie tematyce cyfrowej rozrywki i związanej z nią kultury. Wraz z dalszym rozwojem medium i wzrostem jego wpływu na kształtowanie się współczesnej kultury będą to tematy coraz bardziej istotne i częściej podejmowane przez kolejne generacje teoretyków i badaczy.

Jedną z kluczowych kwestii w refleksji nad treściami romansowymi w grach wideo jest problem specyfiki samej relacji pomiędzy awatarem gracza a bohaterami niezależnymi wypełniającymi uniwersum gry. W przeciwieństwie do innych wytworów fikcji, takich jak literatura czy film, postaci stanowiące element historii są interaktywne i na bieżąco generowane w cyfrowej przestrzeni, za pomocą określonego urządzenia obliczeniowego (komputera osobistego, konsoli itp.). O ile więc powieść daje nam po prostu obraz określonych zdarzeń oraz relacji pomiędzy określonymi bohaterami, o tyle w przypadku gry romans wymaga bezpośredniego uczestnictwa odbiorcy (gracza) za pośrednictwem jego odbicia w przestrzeni gry. Sprawia to, że stajemy się niejako uczestnikami rozgrywających się zdarzeń oraz uczestnikami relacji romantycznej. Samo to stawia już interesujące pytania o naturę relacji człowiek–maszyna, w której użytkownik motywowany jest do podejmowania określonych działań poprzez pryzmat ich potencjalnych skutków emocjonalnych. Romans w grze zaprojektowany jest zwykle w taki sposób, by gracz czuł się weń zaangażowany uczuciowo – by zdarzenia tragiczne budziły w nim smutek, a radosne wesołość; by czuł się związany z fikcyjną postacią, odczuwał względem niej troskę, zainteresowanie, zazdrość czy złość. Gry więc stają się obszarami wielopłaszczyznowego odczuwania uczuć i emocji; miejscem, w którym dochodzi do (re)interpretacji znaczenia bliskości – nierzadko z użyciem swoistych metafor kulturowych.

W nawiązaniu do tego faktu same romanse wraz z rozwojem gier wideo przeszły znaczącą przemianę, w kierunku odpowiadającym potrzebom, pragnieniom i zainteresowaniom szerszego grona odbiorców. O ile po-

czątkowo gry prezentowały raczej tradycyjną wizję miłości, opartą na dość zachowawczo wyznaczonych kanonach seksualności, o tyle nowe produkcje cechują się zwykle bardziej inkluzywną postawą. Studia coraz częściej uwzględniają w swoich produkcjach wielość możliwych relacji romantycznych, także z uwzględnieniem zróżnicowania orientacji seksualnych. Nie jest już niczym dziwnym podejście, w ramach którego gra udostępnia opcje budowania relacji tak hetero-, jak homoseksualnych. Podejście takie, choć nacechowane większą otwartością na ludzką różnorodność, nie jest pozbawione własnych problemów i wyzwań. Przykładowo, często krytykowanym jego aspektem jest przyjmowane niekiedy założenie o powszechnej „dostępności seksualnej” nieomal wszystkich postaci niezależnych, a także pojawiający się w niektórych produkcjach problem powszechnej biseksualności⁴ – gdzie każda romansowa postać otwarta jest na związek z awatarem gracza niezależnie od jego płci czy innych cech dystynktywnych. Takie, a nie inne prezentowanie seksualności może budować mylne wrażenie świata, wybić z poczucia immersji oraz zwyczajnie sugerować przekłamany i niezwykle uproszczony wizerunek zainteresowania seksualnego. Z drugiej jednak strony staje się szansą skupienia się gracza na realizacji swych pragnień i na własnych odczuciach, a nie na narzuconych społecznie konwencjach znanych ze świata realnego.

Gry udostępniają swym odbiorcom różne style partycypacji w relacjach romantycznych. W zależności od konkretnej produkcji środki te są zróżnicowane. Można jednak wyróżnić trzy główne rozwiązania stosowane na tym polu przez deweloperów. Po pierwsze, mamy romanse zbudowane narracyjnie. Gra „mówi” nam, że kierowany przez nas bohater znajduje się w określonym związku lub darzy uczuciem konkretną postać. Takie rozwiązanie spotkamy chociażby w omówionej szerzej w rozdziale drugim grze *Catherine*. Po drugie, gra może pozwalać graczowi na budowanie własnej relacji romantycznej w sposób sekwencyjny. Poprzez wybór właściwych opcji dialogowych, uczestnictwo w konkretnych wydarzeniach lub wykonanie jakiejś czynności przed graczem otwiera się możliwość zbudowania z określonym bohaterem relacji romantycznej, która kontynuowana i rozwijana jest przez sekwencję kolejnych dialogów lub czynności. Takie rozwiązanie spotkamy

⁴ Tutaj za idealny przykład można uznać *Dragon Age 2*.

na przykład w grze *Baldur's Gate II*, gdzie większa część relacji budowana jest wokół wyboru konkretnych opcji dialogowych oraz wykonywania okazjonalnie pojawiających się zadań pobocznych. Wreszcie, po trzecie, relacja romantyczna jest budowana poprzez mechanizmy proceduralne. Zwykle mamy wówczas do czynienia z sytuacją, w której sama relacja nie posiada osobnej narracji fabularnej, a zamiast tego zasadza się na określonych mechanizmach rozgrywki pozwalających na zacieśnienie się więzi łączących dwie postacie w świecie gry. Przykładem takiego rozwiązania może być chociażby popularna seria gier *The Sims*, gdzie interakcje pomiędzy kochankami prowadzone są przez zgeneralizowane czynności, które możemy kazać wykonać naszej postaci. Warto jednak nadmienić w tym miejscu, że wiele gier stosuje w tym zakresie podejście łączące wybrane elementy z każdego z tych trzech idealnych typów. Możliwe jest przykładowo, by gra łączyła sekwencyjnie budowane relacje, skoncentrowane na zadaniach z określonymi elementami proceduralnymi. Możliwość łączenia tych rozwiązań w osobne, unikatowe kombinacje jest potencjalnie nieograniczona i wprost zależna od wyobraźni twórców oraz dalszego rozwoju złożoności samych gier.

W tym kontekście warto zwrócić uwagę na kolejną istotną kwestię dotyczącą romansów w grach wideo, mianowicie na twórczość własną fanów określonych produkcji. Romanse okazują się na tyle ważnym elementem gier, że budzą zainteresowanie twórców nieoficjalnych dodatków do gier – modderów – którzy nierzadko postanawiają poświęcić swój czas oraz energię na tworzenie między innymi właśnie nowych form angażujących romantyczność. Piszą oraz programują nowe przyjaźnie oraz romanse, które pozwalają graczom na dodawanie do ich ulubionych produkcji nowych zawartości romantycznych. Co ważne, należy zwrócić uwagę, że obcowanie z romanсами w tym kontekście przechodzi swoistą rekonfigurację: gracze przejmują inicjatywę i zaczynają nie tylko poznawać romanse z perspektywy gracza, ale stają się osobami, które je projektują, piszą oraz ostatecznie implementują i udostępniają innym graczom. Rekonfiguracja będzie tutaj oznaczała odwrócenie ról, bo nagle to gracz (fan – modder) zaczyna być osobą oferującą swoją interpretację chociażby właśnie pojęcia bliskości, romanse czy miłości. Deweloper natomiast staje się odbiorcą, bo nowo stworzony romans bądź rozwinięcie istniejącego romanse to nic innego jak komentarz do

oferowanego przez firmę produktu. Co to oznacza? Że w tym nietypowym (de)kodowaniu kulturowego znaczenia romansu dochodzi jednocześnie do prowadzenia ciekawego dialogu, w którego centrum znajduje się społeczny obraz miłości, bliskości czy seksualności. W ten sposób gra wideo staje się obszarem mówienia o tym, co rozumiane jest poprzez romantyczność, zmysłowość, bliskość fizyczną czy wiele innych aspektów bycia istotnych dla człowieka. *Modding* stanowi w tym kontekście również rodzaj odpowiedzi na realnie istniejące potrzeby i oczekiwania dużej części zbiorowości graczy. Jego szczególną rolę można dostrzec tam, gdzie w ramach określonej produkcji występują dostrzegalne braki bądź przestrzenie dające możliwość wykroczenia poza wcześniej wyznaczone ramy rozgrywki; obszary, które mogą być wykorzystane do wzbogacenia i rozwinięcia doświadczeń z niej płynących.

Jednym z kluczowych oczekiwań graczy względem romansów w grach jest więc pragnienie, by były one właśnie angażujące emocjonalnie. By wykraczały poza prosty schemat zadań i osiągnięć oraz budziły realne zainteresowanie odbiorcy, pozwalające na doświadczanie kolejnych etapów relacji w bardziej znaczący sposób. Interesujące jest, że respondenci wspominali szczególnie te momenty w grze, w których romans związany był z uczuciami dającymi się uznać za trudne – zdarzeniami tragicznymi, które poza poczuciem bliskości z postacią orientują się wokół uczuć takich jak smutek, żal czy poczucie straty. Na podstawie wypowiedzi badanych można stwierdzić, że właśnie takie sytuacje są prawdziwym testem jakości romansu. Sprawdzianem, także dla gracza, czy powstała i kształtowana w trakcie rozgrywki relacja naprawdę wywołała pożądany rodzaj osobistego zaangażowania. Skłania to do interesującej refleksji, że gry nie są pod tym względem tak bardzo odmienne od innych dzieł kultury, w których odbiorca prócz przyjemnych doświadczeń oczekuje także emocjonalnych wyzwań, oferujących swoiste *katharsis*. Przeczy to spotykanemu wciąż przeświadczeniu, że gry wideo pozbawione są wartości innych niż te czysto ludyczne. Wprost przeciwnie, sami gracze oczekują, że nowe produkcje będą oferowały bogactwo doświadczeń i relacji odzwierciedlających różne elementy znane z rzeczywistości. Podobnie w przypadku romansów oczekiwana jest złożoność – rozmaite trudności i przeszkody, jakie w naturalny sposób pojawiają się we

względnie trwałych związkach międzyludzkich. Romanse w tym znaczeniu stają się swoistym wyzwaniem, które w dużej mierze operuje językiem uczuć i emocji, wprowadzając gracza w stan charakteryzujący się pewną dozą intymności.

Mówiąc o intymności, nie sposób pominąć tego, co związane z preferencjami, które są w stanie wchodzić w rezonans z pragnieniami gracza. Oczywiście jest jednak, że każdy gracz jest inny, a oznacza to, że by wprowadzić gracza w określony stan, mogą być potrzebne inne środki, inne konstrukcje. W ten właśnie sposób nawiązujemy do różnorodności w grach wideo – kwestii, która bezpośrednio łączy się ze złożoną naturą ludzkich relacji.

Co ciekawe, to właśnie afirmacja tych elementów sprawia, że romanse w grach tak często stają się przedmiotem wielu konfliktów i sporów pomiędzy zróżnicowanymi grupami graczy. Dążenie do tego, by były one realnie angażujące, a jednocześnie by odpowiadały potrzebom różnych odbiorców sprawia, że coraz trudniejsze staje się stworzenie takiego rodzaju więzi, która bezpośrednio korespondowałaby z przekonaniami i ideologiami wszystkich potencjalnie zainteresowanych grup. Inkluzywny charakter relacji łatwo może być postrzegany jako wtłaczanie gier w ramy dyskursu liberalnego, tak samo jak zachowawcze praktyki mogą łatwo spowodować oskarżenie deweloperów o rasizm, seksizm, ksenofobię czy niechęć do mniejszości seksualnych. W przeprowadzonych przez nas wywiadach był to częsty – i mocno akcentowany – element współczesnej dyskusji o grach, w przypadku romansów szczególnie widoczny, jako że miłość i seksualność są obszarami wrażliwymi na przemiany kulturowe i społeczne. Taki stan rzeczy sprzyja radykalizacji debaty na temat przedstawień miłości w grach wideo, niekiedy w stopniu znacznie przerastającym skalę omawianych problemów. Niektóre dyskusje na forach internetowych oraz inne popularne przestrzenie dyskusji o grach stanowią smutne świadectwo tego, na jak niskim poziomie może być toczona debata na ten temat. Wydaje się, że sprzyja to niekiedy trywializowaniu tematyki romansów. Dyskusja niekiedy skłania część odbiorców do oficjalnego odcięcia się od tej tematyki – co może jawić się jako dobra strategia w celu uniknięcia zajmowania którejkolwiek ze stron. Bezpośrednim skutkiem takiej decyzji jest lekceważący stosunek części graczy nie tyle do romansów, ile do tych, którzy są nimi żywo zainteresowani. Nierząd-

ko są traktowani z góry. W sposób sugerujący, że ci, którzy szukają treści romansowych w grach wideo, mają na przykład problemy ze znalezieniem partnera bądź partnerki w życiu pozawirtualnym – na co oczywiście nie ma żadnych dowodów, zwłaszcza w kontekście naszych badań. Często bowiem w rozmowach z graczami pojawiały się nawiązania do realnych związków respondentów. Oznacza to więc, że odbiorcami gier nie są jedynie osoby samotne, ale zwyczajnie różni gracze, począwszy od „singli”, a skończywszy na tych znajdujących się na różnych etapach bycia z kimś w znaczącej relacji romantycznej.

Jednocześnie osoby z wyższością odnoszące się zarówno do graczy zainteresowanych treściami romantycznymi, jak wyrażające niechęć do samych romansów w grach, nierzadko mówią o nich jak o pornografii, której celem jest seksualne podniecenie „niedojrzałych” odbiorców, graczy samotnych i szukających powodów do podniecenia. Takie przedstawianie sprawy nie jest niczym innym jak próbą degradacji romantycznej zawartości, a także określonych elementów narracji gry. Jest to ciekawe, gdyż takie, a nie inne przedstawienie romansów (jako na przykład treści pornograficznych) sugeruje pejoratywny stosunek do istotnego elementu życia ludzkiego, jakim jest chęć budowania znaczących relacji (zarówno przyjacielskich, jak i romantycznych). Niektórzy użytkownicy forów internetowych wprost nawołują do pozostawienia gier wolnych od romansów, argumentując, że gry mają oferować przygody, walkę z potworami czy dążenie określonej postaci do stania się prawdziwym bohaterem, i odrzucając jednocześnie romans jako element epickiej przygody. Z pewnością niektórzy nazwaliby to kolejną formą tabuizacji, w której budowanie bliskiej relacji pomiędzy postacią gracza a inną postacią staje się czymś gorszym niż inna zawartość, czasami nawet czymś, na co nie warto (bądź nie powinno się) zwracać uwagi. Sprawa wydaje się jeszcze bardziej ciekawa, gdy weźmie się pod uwagę, że o ile wiele występujących w grach treści można nazwać trudnymi, na przykład śmierć, przemoc, żal, ubóstwo, przemoc, o tyle akurat ta forma relacji: miłość (czy szerzej bliskość), okazuje się granicą dla tego, co wolno pokazywać i przedstawiać. Czy gry w swojej złożoności i całym potencjale nie są właśnie dobrą okazją do opowiedzenia kompleksowych historii, które nawiążą do wszystkich tych i wielu innych tematów? W końcu wszystkie one dotyczą tego, co ludzkie

i obecne w życiu. Czy może niektóre z nich z jakiegoś powodu uchodzą za zbyt drażliwe, mimo swojej pozycji w życiu codziennym?

Nie ma podstaw do tego, by twierdzić, że romanse w grach są kwestią kluczową – wiele produkcji osiągnęło komercyjny sukces i cieszy się uznaniem graczy, mimo że nie uwzględnia tego rodzaju interakcji z postaciami niezależnymi wypełniającymi świat gry. Z zebranych danych można jednak wysnuć wniosek, że dla znacznej części odbiorców są one niezwykle istotne, zaś ich obecność pozostaje uzasadniona. Rzecz jasna, ma to związek z wieloma elementami, takimi jak gatunek, do którego zalicza się dana produkcja, czy oczekiwania konkretnego użytkownika. Nie można jednak zaprzeczyć, że romanse w grach wideo pozostają w ścisłej relacji z kulturą współczesną. Mówią o niej, ukazują społeczne oczekiwania względem miłości, seksualności i odczuwania potrzeby bliskości, opowiadają o tym, czego pragną deweloperzy i gracze, co jest trudne, przyjemne, podniecające, drażniące bądź wzruszające. Można powiedzieć, że same romanse i „wirtualna bliskość” nie są niczym innym jak transgresją ludzkich pragnień, w romansach chodzi bowiem o przenoszenie ludzkich doznań (ze wszystkimi ich konsekwencjami, tymi przyjemnymi i nieprzyjemnymi) ze znanej, typowej formy do innej, wciąż jeszcze nowej. Dzieje się tak, bo zwyczajnie romantyczność jest znacząca, a walka o bliskość to archetyp kulturowy obecny w niemalże wszystkich wytworach ludzkich. Nic dziwnego, że również teksty kultury popularnej – czyli także gry – będą snuć swoje opowieści o tym aspekcie życia. Opowiadając o nim, pozostawiają ślad, do którego człowiek może się ustosunkować, i dają okazję do dialektycznego oddziaływania „ja” (odbiorcy) i „świata”, umożliwiając tym samym odbiorcy regulację stosunku do tego, co prezentowane⁵. Co więcej, w tej dialektyczności, regulacji swojego stosunku do świata oraz obcowaniu z archetypami kulturowymi dopatrujemy się ważnych kwestii socjalizacyjnych. Także w tym kontekście znaczenie ma cała kultura współczesna, w tym gry, a jak zauważa Zbyszko Melosik,

⁵ R. Miller, *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego we wczesnym dzieciństwie*, [w:] *Sztuka dla najmłodszych*, red. M. Tyszkowa, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa-Poznań 1977, s. 54. Chociaż autorka w tekście odnosi się do dzieci, można zauważyć – zwłaszcza biorąc pod uwagę prezentowane przez nas badania – że kwestia dialektyczności, oddziaływania na siebie „ja” oraz tego, co zewnętrzne, nie dotyczy jedynie czasu dzieciństwa, ale raczej całości życia ludzkiego.

myślenie o niej w kategorii „niskiej”, „niedojrzałej” i ignorowanie jej oznacza ignorowanie jej odbiorców⁶. I chociaż także Melosik pisał swój tekst w odniesieniu do ignorowania kultury głównie w kontekście młodzieży, można odnieść to również do innych grup społecznych, zwłaszcza jeśli mówimy o socjalizacji względem kultury, która jak żywy organizm zmienia się i przekształca.

Ma to istotne konsekwencje dla stosowanych nauk społecznych, na przykład w obszarze praktyki pedagogicznej. Ostatecznie obcowanie z różnymi wymiarami fikcji i kultury symbolicznej jest jednym z fundamentalnych aspektów naszego funkcjonowania w świecie⁷. Dla nauczycieli, wychowawców i wszystkich tych, którzy na co dzień mają do czynienia z działaniami edukacyjnymi, zrozumienie fenomenów rozrywki elektronicznej często jeszcze stanowi trudne wyzwanie. Niemniej to ona jest często jednym z kluczowych elementów formacyjnych młodszych pokoleń. Izolowanie się od niej czy też uznawanie jej za element nieistotny w doświadczeniu wychowanków stanowi poważny, a niestety wciąż częsty błąd, skutkujący tworzeniem osobnej kategorii fikcji, a mianowicie osobnego, izolowanego pola kultury „szkolnej”, wewnątrz której elementy ważne dla wychowanków nie mogą znaleźć miejsca w przyjętym dyskursie. Wydaje się jednak racjonalne założenie, że gry wideo – jako jedno z centralnych dla współczesności mediów – mają i będą miały coraz większy wpływ na sposoby definiowania i okazywania uczuć, emocji czy budowania związków przez odbiorców. Ignorowanie tego jest dobrowolnym zamykaniem się na przemiany współczesnego świata i odcinaniem od potencjalnie istotnej i przydatnej praktycznej wiedzy.

Biorąc pod uwagę dynamikę rynku gier wideo, ogrom dostępnych produktów oraz właśnie zmieniającą się nieustannie kulturę współczesną, nie traktujemy naszej pracy jako dzieła zamkniętego. Na rynku istnieją inne produkcje dotyczące tematyki romansów, które nie pojawiły się w niniejszej pracy. Za przykład posłużyć mogą choćby: seria *Persona* produkcji Atlus, operująca systemem relacji społecznych; *Doki Doki Literature Club!* produk-

⁶ Z. Melosik, *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji*, [w:] *Pedagogika. Podręcznik akademicki*, t. 2, red. Z. Kwieciński, B. Śliwerski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003, s. 90.

⁷ T. Szkudlarek, Z. Melosik, *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2010.

cji Team Salvato – gra, która poza byciem symulatorem randkowym z pewnością bawi się pojęciami immersji i emersji; *Dragon's Dogma* wyprodukowana przez QLOC, także wplatająca system miłości w historię gry; *Strange Flesh* produkcji Greatest Bear Studios, mocno operująca homoseksualnym erotyzmem, cielesnością, a także wielowymiarową psychodelicznością historii; *Monster Prom* produkcji Beautiful Glitch, wprowadzająca elementy *multi-player* do procesu romansowania, czy system romansów w *Fire Emblem: Awakening* wyprodukowanej przez Intelligent Systems. Powstają też nowe pomysły na realizację tematyki miłosnej, czego przykładem jest *Boyfriend Dungeon*, gra zaproponowana przez Kitfox Games. Także wirtualna romantyczność wciąż będzie się rozwijać, oferować nowe formy dyktowane głównie ludzkimi pomysłami i pragnieniami, tym samym akcentując nowe kwestie związane z ludzką potrzebą doznawania i wchodzenia w nowe realizacje bliskości, a nierzadko też karmiące ciekawość z nimi związaną.

LITERATURA



WSTĘP

Monografie i artykuły

- Filiciak, M., *Sztuka w czasach gier video*, „Kultura Popularna” 2002, 0.
- Głutkowska, A., *Poznawcza i kreacyjna funkcja wyobraźni*, [w:] *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego*, red. E. Rodziewicz, M. Cackowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2011.
- Janion, M., *Projekt krytyki fantazmatycznej. Szkice o egzystencjach ludzi i duchów*, PEN, Warszawa 1991.
- Kubiński, P., *Gry video. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
- Miller, R., *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego we wczesnym dzieciństwie*, [w:] *Sztuka dla najmłodszych*, red. M. Tyszkowa, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa–Poznań 1977.
- Neubauer-Vasquez, S., *Fikcja jako medium*, [w:] *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego*, red. E. Rodziewicz, M. Cackowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2011.
- Olejniczak, P., *Cyfrowa piaskownica. Wzajemne przenikanie się świata gier komputerowych i świata rzeczywistego*, [w:] A. Adamski, P. Krzywdziński, M. Majchrowski, P. Olejniczak, A. Peisert, *Sociologia światów wyobrażonych*, Orbis Exterior, Pszczółki 2015.
- Pankowska, K., *Fikcja wobec techniki i mimesis – nowe wymiary myślenia pedagogicznego*, [w:] *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego*, red. E. Rodziewicz, M. Cackowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2011.

- Peisert, A., *Wstęp*, [w:] A. Adamski, P. Krzywdziński, M. Majchrowski, P. Olejniczak, A. Peisert, *Sociologia światów wyobrażonych*, Orbis Exterior, Pszczółki 2015.
- Szacki, J., *Historia myśli socjologicznej*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.
- Szkudlarek, T., Melosik, Z., *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*, Impuls, Kraków 2010.
- Szeja J.Z., *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004.

ROZDZIAŁ 1

Monografie i artykuły

- Ben-Ze'ev, A., *Love Online. Emotions on the Internet*, Cambridge University Press, Cambridge 2004.
- Bougsiaa, H., Cackowska, M., Kopciwicz, L., Nowicki, T., *Smartfon i tablet w dziecięcych rękach. Być dzieckiem, nastolatkiem i rodzicem w kulturze mobilnej*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2006.
- Churchill, E.F., Goodman, E.S., *(In)visible Partners. People, Algorithms, and Business Models in Online Dating*, <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1559-8918.2008.tb00097.x/full> [dostęp: 27 sierpnia 2017].
- Cielecka, M., *Brzemie interaktywności. Erotyka i seksualność w grach komputerowych*, „Replay” 2014, 1, <http://dspace.uni.lodz.pl:8080/xmlui/handle/11089/8850> [dostęp: 25 sierpnia 2017].
- Dion, K., Dion, K., *Cultural Perspectives on Romantic Love*, „Personal Relationships” 1996, 3.
- Elias, N., *Przemiany obyczajów w cywilizacji Zachodu*, tłum. T. Zabłudowski, PIW, Warszawa 1980.
- Filiciak, M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Giddens, A., *The Transformation of Intimacy. Sexuality, Love and Eroticism in Modern Societies*, Stanford University Press, Stanford 1992.
- Glutkowska, A., *Poznawcza i kreacyjna funkcja wyobraźni*, [w:] *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego*, red. E. Rodziewicz, M. Cackowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2011.
- Jaśkiewicz, G., *Funkcjonowanie botów w grze Counter-Strike na przykładzie bota E[POD]*, „Homo Ludens” 2013, 1.
- Kang, T., Hoffman, L.H., *Why Would You Decide to Use an Online Dating Site? Factors That Lead to Online Dating*, „Communication Research Reports” 2011, 28:3.
- Karandashev, V., *A Cultural Perspective on Romantic Love*, <http://scholarworks.gvsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1135&context=orpc> [dostęp: 27 sierpnia 2017].
- Klichowski, M., Przybyła, M., *Cyborgizacja edukacji – próba konceptualizacji*, „Studia Edukacyjne” 2013, 24.

- Kloskiewicz, M., *Czy gry komputerowe mogą być dziełem sztuki?*, Rozmowa z prof. zw. dr hab. Małgorzatą Łuszczak, dziekan Wydziału Artystycznego Uniwersytetu Śląskiego, <https://www.us.edu.pl/czy-gry-komputerowe-moga-byc-dzielem-sztuki> [dostęp: 25 sierpnia 2017].
- Kopciwicz, L., *Cyborgizacja-emancypacja? Kulturowe wyobrażenia techniki i postępu w czasach posthumanizmu*, [w:] H. Bougsiaa, Cackowska, M., Kopciwicz, L., Nowicki, T., *Smartfon i tablet w dziecięcych rękach*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016.
- Korab, K., *Filozofia i socjologia wirtualnej rzeczywistości*, [w:] *Wirtual. Czy nowy wspaniały świat?*, red. K. Korab, Scholar, Warszawa 2013.
- Konefał, S.J., *Corpus Futuri. Literackie i filmowe wizjerunki postludzi*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2013.
- Kowalczyk, K., *Edukacja w pikselach*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016.
- Kritt, D.W., *Loving a Virtual Pet. Steps Toward the Technological Erosion of Emotion*, „The Journal of American Culture” 2000, 23/4.
- Krzywdziński, P., *Unagi o pedagogicznej roli aktorów nie-ludzkich*, „Ars Educandi” 2013, t. 10.
- Kubiński, P., *Gry video. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
- Lindholm, C., *Romantic Love and Anthropology*, „Etnofoor” 2006, 19/1.
- Miller, R., *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego we wczesnym dzieciństwie*, [w:] *Sztuka dla najmłodszych*, red. M. Tyszkowa, PWN, Warszawa–Poznań 1977.
- Olejniczak, P., *Cyfrowa piaskownica. Wzajemne przenikanie się świata gier komputerowych i świata rzeczywistego*, [w:] A. Adamski i in., *Socjologia światów wyobrażonych*, Orbis Exterior, Pszczółki 2015.
- Ostrowski, M., *Umysł usieciowiony – „przeprogramowanie” człowieka*, s. 65–66, http://www.sideymyoo.art.pl/Umysl%20usieciowiony_przeprogramowanie%20czlowieka.pdf [dostęp: 30 sierpnia 2017].
- Pankowska, K., *Fikcja wobec techniki i mimesis. Nowe wymiary myślenia pedagogicznego*, [w:] *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego*, red. E. Rodziewicz, M. Cackowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2011.
- Prósnowski, P., *Rezonans polityczno-kulturowy w grach video – wirtualne portrety uchodźców*, [w:] *Zemsta emancypacji*, red. T. Nowicki, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2017.
- Prósnowski, P., Krzywdziński, P., *Gry video a postawa twórcza. Potencjał i narracja zagrożeń*, „Ars Educandi” 2016, 13.
- Strużyna, A., *Sztuka gier video. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artystem gier komputerowych*, „Homo Ludens” 2015, 1(7).
- Szeja J.Z., *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004.
- Huizinga, J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Czytelnik, Warszawa 1967.
- Wojciszke, B., *Psychologia miłości*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 1994.

Artykuły online

- CD Projekt – oficjalna strona, *Prezydent Bronisław Komorowski odznaczył twórców CD Projekt*, <https://www.cdprojekt.com/pl/media/aktualnosci/prezydent-bronislaw-komorowski-odznaczył-tworcow-cd-projekt/> [dostęp: 25 sierpnia 2017].

Future of Life Institute, *Summary of 12 Aftermath Scenarios*, <https://futureoflife.org/ai-aftermath-scenarios/> [dostęp: 1 września 2017].

Twoja Sprawa – strona stowarzyszenia, *Raport Amerykańskiego Towarzystwa Psychologicznego na temat seksualizacji dziewcząt*, <https://www.twojasprawa.org.pl/dokumenty/RaportAPA-polski.pdf> [dostęp: 25 sierpnia 2017].

Ludografia

Deus Ex, Ion Storm, 2000.

Deus Ex: Invisible War, Ion Storm, 2004.

Deus Ex: Bunt Ludzkości, Eidos, 2011.

Deus Ex: Rozłam Ludzkości, Eidos, 2016.

Everybody's Gone to the Rapture, The Chinese Room, 2016.

Mass Effect, BioWare, 2008.

Mass Effect: Andromeda, BioWare, 2017.

Max Payne, Remedy, 2001.

Shadowrun Returns, Harebrained Schemes, 2013.

The Vanishing of Ethan Carter, The Astronauts, 2014.

Torment: Tides of Numenera, inXile, 2017.

Wiedźmin, CD Projekt RED, 2007.

Filmografia

A.I. Sztuczna Inteligencja, reż. Steven Spielberg, 2001.

Ex Machina, reż. Alex Garland, 2015.

Morgan, reż. Luke Scott, 2016.

Kosiarz umysłów, reż. Brett Leonard, 1992.

Ona, reż. Spike Jonze, 2013.

Transcendencja, reż. Wally Pfister, 2014.

ROZDZIAŁ 2

Monografie i artykuły

Cackowska, M., *Ideologie dzieciństwa a/i tabu w książkach obrazkowych dla dzieci*, „Opuscula Sociologica” 2013, 3.

Condis, M., *No Homosexuals in Star Wars? BioWare, 'Gamer' Identity, and the Politics of Privilege in a Convergence Culture*, „Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies” 2015, 21(2).

Frith, J., *Turning Life into a Game. Foursquare, Gamification, and Personal Mobility*, „Mobile Media and Communication” 2013, 1(2).

- Gerbas, K.C. i in., *Furries from A to Z (Anthropomorphism to Zoomorphism)*, „Society and Animals” 2008, 16.
- Goldmann, L., *Socjologia literatury*, [w:] *W kręgu socjologii literatury*, t. 1, red. A. Mencwel, Warszawa 1997.
- Goode, E., Ben-Yehuda, N., *Moral Panics. Culture, Politics, and Social Construction*, „Annual Review of Sociology” 1994, vol. 20.
- Hekma, G., *Świat gejów. Od 1980 po chwilę obecną*, [w:] *Geje i Lesbijki*, red. R. Aldrich, Universitas, 2009.
- Herek, G.M., *Sexual Prejudice and Gender. Do Heterosexuals’ Attitudes Toward Lesbians and Gay Men Differ?*, „Journal of Social Issues” 2000, 56(2).
- Hopfinger, M., *Literatura i media po 1989 roku*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.
- Janion, M., *Wampir. Biografia symboliczna*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2008.
- Jansz, J., Martis, R.G., *The Lara Phenomenon. Powerful Female Characters in Video Games*, „Sex Roles” 2007, 56/3, <http://link.springer.com/article/10.1007/s11199-006-9158-0> [dostęp: 14 września 2016].
- Kafai, Y.B., Fields, D.A., Cook, M.S., *Your Second Selves. Resources, Agency, and Constraints in Avatar Designs and Identity Play in a Tween Virtual World*, tekst konferencyjny: DiGRA ’07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, <http://www.digra.org/digital-library/publications/your-second-selves-resources-agency-and-constraints-in-avatar-designs-and-identity-play-in-a-tween-virtual-world/> [dostęp: 14 września 2016].
- Kies, B., *Death by Scissors. Gay Fighter Supreme and the Sexuality That Isn’t Sexual*, [w:] *Rated M for Mature Sex and Sexuality in Video Games*, red. M. Wysocki, E.W. Lauteria, New York 2015.
- Kopciwicz, L., Welenc, M., *Coming out – nieprzemyślenie własnej egzystencji*, „Terazniejszość – Człowiek – Edukacja” 2012, 4(60).
- Liang, T-P., Yeh, Y-H., *Effect of Use Contexts on the Continuous Use of Mobile Services. The Case of Mobile Games*, „Personal and Ubiquitous Computing” 2011, 15.
- Lindley, C.A., *The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling*, „Tampere University Press” 2002, vol. 1, <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-gameplay-gestalt-narrative-and-interactive-storytelling/> [dostęp: 27 listopada 2015].
- Magala, S., *Camp, czyli k&am, czyli co?*, „Dyskurs” 2014, 17, http://www.asp.wroc.pl/?module=StaticContent&controller=Main&id=55&read=1332&__seoName=Dyskurs+Online-Dyskurs+17 [dostęp: 8 sierpnia 2017].
- Mills, C.W., *Wzobrażenia socjologiczne*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
- Miranda, L. de, *Life Is Strange and “Games Are Made”. A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator With Copilot Sartre*, „Games and Culture”, 2016, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412016678713> [dostęp: 20 marca 2018].
- Nyareon, *The Furry Fandom*, [w:] *Furries Among Us*, red. T. Howl, Thurston Howl Publications Book, Nashville 2015.
- Petrowicz, M., *Mechanika tworzenia postaci*, „Homo Ludens” 2015, 2(8).

- Plante, C.N. i in., *FurScience! – A Summary of Five Years of Research from the International Anthropomorphic Research Project*, <http://furscience.com/publications/> [dostęp: 13 sierpnia 2017].
- Prósinoski, P., Krzywdziński, P., *Oniryczne inkarnacje. Konstrukcje snów w wybranych grach wideo*, „Ars Educandi” 2015, 12.
- Prósinoski, P., Ranachowska J., *Męskość na naszych ekranach. Konstrukty mężczyźni i ich seksualności komputerowych grach fabularnych, filmach i reklamach*, „Ars Educandi” 2014, 11.
- Prósinoski, P., *Rezonans polityczno-kulturowy w grach wideo. Wirtualne portrety uchodźców*, [w:] *Zemsta emancypacji*, red. T. Nowicki, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2017.
- Prósinoski, P., *Sumienie graczy. Podejmowanie decyzji w fabularnych grach komputerowych w kontekście socjalizacji i wrażliwości społecznej*, „Ars Educandi” 2013, 10.
- Prósinoski, P., *To, co męskie, to, co kobiece. Konstrukty płci i seksualności w grach komputerowych*, [w:] *Codziennosc, performatywnosc, edukacja*, red. L. Kopciwicz, B. Simlat-Żuk, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2015.
- Reber, A., *Słownik psychologii*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2002.
- Silverman D., *Interpretacja danych jakościowych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
- Silverman D., *Prowadzenie badań jakościowych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
- Simkins, D., *Playing with Ethics. Experiencing New Ways of Being in RPGs*, [w:] *Ethics and Game Design. Teaching Values through Playing*, red. K. Schrier, D. Gibson, Hershey 2010.
- Sobecki, H., *Moje smoki są homo!*, „Replika” 2016, 61.
- Sokołowski, M., *W lustrze mediów*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012.
- Sorenson, N., Pasquier, P., DiPaola, S., *A Generic Approach to Challenge Modeling for the Procedural Creation of Video Game Levels*, „IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games” 2011.
- Tula, M., *Dlaczego mężczyźni grają w FIFA, a kobiety w The Sims? Przemoc symboliczna w grach komputerowych*, „Homo Ludens” 2013, (1)5.
- Wolski, M., *Wampir – wivisekcja*, Stowarzyszenie Młodych Twórców „Kontrast”, Wrocław 2014.
- Youngblood, J., *Climbing the Heterosexual Maze. Catherine and Queering Spatiality in Gaming*, [w:] *Rated M for Mature. Sex and Sexuality in Video Games*, red. M. Wysocki, E.W. Lau-teria, New York 2015.
- Znaniecki, F., *Nauki o kulturze. Narodziny i rozwój*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1992.
- Žižek, S., *Geje w Iraku*, tłum. T. Bieroń, „Europa” 2006, 104.

Artykuły online

- Andrzej Sapkowski o grze „Wiedźmin”: „Znam niewiele osób, które w to grały. Obracam się wśród inteligentnych”, <http://wyborcza.pl/7,75410,20616921,sapkowski-o-grze-wiedzin-znam-niewiele-osob-ktore-w-to.html> [dostęp: 4 marca 2018].

- Berlin, [Gry kontrowersyjne, 18+] *Katawa Shoujo*, <https://www.cdaction.pl/artykul-24321/gry-kontrowersyjne-18-katawa-shoujo.html> [dostęp: 13 sierpnia 2017].
- Blaze A., *Bioware's Dragon Age II Has Gay Scene that Some Straight Gamers Don't Like*, http://bilerico.lgbtqnation.com/2011/03/biowares_dragon_age_ii_has_gay_scene_that_some_str.php [dostęp: 22 lutego 2017].
- Conway R., *Game Grumps eBay auctions raise \$7K for Child's Play*, <https://web.archive.org/web/20141129101307/http://www.screwattack.com/video/Game-Grumps-eBay-auction-raises-7K-for-Childs-Play-12404798> [dostęp: 12 sierpnia 2017].
- Czy *Dragon Age to najbardziej inkluzywna gra ostatnich lat?*, <http://queer.pl/news/195305/dragon-age-inquisition-gry-gej-trans-krem-dorian-bioware> [dostęp: 15 października 2016].
- Dragon Age Inquisition Is So Gay Friendly that It's Alienating Straight People*, <http://www.gamerescent.com/dragon-age-inquisition-gay-friendly-alienating-straight-people/> [dostęp: 15 października 2016].
- Duncan A., *Ladies' Man. Womanizing in the Witcher*, <http://ontologicalgeek.com/ladies-man-womanizing-in-the-witcher/> [dostęp: 10 czerwca 2018].
- Hamill J., *House Party banned after letting players get women drunk and have sex with them*, <http://www.news.com.au/technology/home-entertainment/gaming/house-party-banned-after-letting-players-get-women-drunk-and-have-sex-with-them/news-story/4f898a42c1db18e7d8b91d3e9fcc23f> [dostęp: 12 sierpnia 2017].
- Hamilton K., *BioWare Put A Lot Of Work Into Dragon Age's Trans Character*, <http://kotaku.com/bioware-put-a-lot-of-work-into-dragon-ages-trans-charac-1666924495> [dostęp: 23 lipca 2017].
- Homoseksualizm to choroba duszy*, <https://www.salon24.pl/u/arturbazak/22491,homoseksualizm-to-choroba-duszy> [dostęp: 12 sierpnia 2017].
- Howard, T., *DICE 2017. Fallout 4 Director Todd Howard on Bethesda Game Studios' Creative Process*, <http://www.ign.com/articles/2017/02/23/dice-2017-fallout-4-director-todd-howard-on-bethesda-game-studios-creative-process> [dostęp: 7 sierpnia 2017].
- Imoto Paradise! 2 manga to be restricted as 'unhealthy' in Tokyo*, <http://en.rocketnews24.com/2014/05/16/imoto-paradise-2-manga-to-be-restricted-as-unhealthy-in-tokyo/> [dostęp: 10 sierpnia 2017].
- Kłosiński D., *Rust przypisuje płeć postaci na stale do konta Steam*, <http://www.eurogamer.pl/articles/2016-04-11-rust-przypisuje-plec-postaci-na-stale-do-konta-steam> [dostęp: 30 sierpnia 2016].
- Lo, C., *Flirt, Flirt, Romance. Fallout 4's Problems with Queer Relationships*, <http://daily.swarthmore.edu/2016/01/22/flirt-flirt-romance-fallout-4s-problems-with-queer-relationships/> [dostęp: 8 sierpnia 2017].
- Makuch E., *How BioWare Created Dragon Age Inquisition's Trans Character*, <http://www.gamespot.com/articles/how-bioware-created-dragon-age-inquisition-s-trans/1100-6424014/> [dostęp: 15 października 2016].

- McCabe, A., *"The Sims 4" Embraces Equality by Removing Gender Boundaries Completely*, <http://www.insidethemagic.net/2016/06/the-sims-4-embraces-equality-by-removing-gender-boundaries-completely/> [dostęp: 4 marca 2018].
- Newman, G., *Why My Videogame Chooses Your Character's Race and Gender for You*, <https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust> [dostęp: 15 września 2016].
- Nowacki, P., *Opinia. Gramy w milczeniu – polemika z „Wysokimi Obcasami”*, <http://www.gram.pl/news/2015/04/02/opinia-gramy-w-milczeniu-polemika-z-wysokimi-obcasami.shtml> [dostęp: 16 lutego 2017].
- Pearse, K., *"Straight Male Gamer" Told to "Get over It" by BioWare*, <http://www.nomorelost.org/2011/03/25/straight-male-gamer-told-to-get-over-it-by-bioware/> [dostęp: 17 lipca 2017].
- Purchase, R., *BioWare's First "Fully Gay" Male Party Member in DAI*, <http://www.euro-gamer.net/articles/2014-07-01-biowares-first-fully-gay-male-party-member-in-dai> [dostęp: 21 października 2016].
- Schreier, J., *The Man Who Promised Too Much*, <http://kotaku.com/the-man-who-promised-too-much-1537352493> [dostęp: 5 sierpnia 2017].
- Słownik języka polskiego*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/zezwierzecic;2545693.html> [dostęp: 15 sierpnia 2017].
- Stodolny, B., *Siege of Dragonspear zalicza bardzo kontrowersyjny start i to nie tylko za sprawą niedoróbek*, <http://polygamia.pl/siege-of-dragonspear-zalicza-bardzo-kontrowersyjny-start-i-to-nie-tylko-za-sprawa-niedorobek/> [dostęp: 25 lipca 2017].
- „To nie jest fetysz” – mówi badaczka subkultury futrzaków, <https://www.vice.com/pl/article/d7pkkx/wywiad-badaczka-furries> [dostęp: 13 sierpnia 2017].
- The Beginner's Guide to The Void*, <http://caspiancomic.com/gametheory/?p=18> [dostęp: 6 sierpnia 2017].
- Valentaten, D., *Top 10 Game Grumps Crisis Text Line Charity Moments*, <http://www.no-obfeed.com/features/517/top-10-game-grumps-crisis-text-line-charity-moments> [dostęp: 12 sierpnia 2017].
- Walker, J., *So You Could Consider Maybe Not Playing House Party*, <https://www.rockpapershotgun.com/2017/07/14/so-you-could-consider-maybe-not-playing-house-party/> [dostęp: 12 sierpnia 2017].
- Weekes, P., *Building a Character: Cremisius "Krem" Aclassi*, <http://blog.bioware.com/2014/12/04/building-a-character-cremisius-krem-aclassi/> [dostęp: 15 października 2016].
- Woldański, B., *Project Eternity teraz jako Pillars of Eternity – pierwsze fragmenty rozgrywki z duchownego spadkobiercy Baldur's Gate*, <http://pclab.pl/news55804.html> [dostęp: 26 lipca 2017].
- Wot I Think. Katana Shoujo*, <https://www.rockpapershotgun.com/2012/01/28/wot-i-think-katana-shoujo/> [dostęp: 13 sierpnia 2017].

Inne źródła internetowe

- Beamdog – oficjalne forum, *Gay Romance*, <https://forums.beamdog.com/discussion/4863/gay-romance/pl> [dostęp: 25 lipca 2017].
- Beamdog – oficjalne forum, *Gay Romance*, https://forums.beamdog.com/discussion/comment/83385/#Comment_83385 [dostęp: 25 lipca 2017].
- BioWare – Blog studia, *Lista zmian – latka*, 1.08, <http://blog.bioware.com/lista-zmian-latka-1-08/> [dostęp: 23 lipca 2017].
- BioWare – oficjalne forum, <http://social.bioware.com/forum/1/topic/304/index/6661775&df=8> [aktualnie zamknięte].
- CD Projekt Red – strona internetowa studia, *Nasza historia*, <http://pl.cdprojektred.com/nasza-historia/> [dostęp: 4 marca 2018].
- Game FAQs – portal internetowy, *Firewatch*, <https://www.gamefaqs.com/boards/168646-Firewatch/73304378> [dostęp: 6 sierpnia 2017].
- Game FAQs – portal internetowy, *Neverwinter Nights 2*, <https://www.gamefaqs.com/boards/922154-neverwinter-nights-2/49960057> [dostęp: 3 sierpnia 2017].
- Google Play – sklep internetowy / repozytorium, *Vampire Love Story. Teen Game Romance*, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Vampire.Love.Story.Teen.Game.Romance> [dostęp: 2 września 2017].
- Eek! Games – strona studia, *House Party and Steam*, <http://games.eekllc.com/house-party-and-steam/> [dostęp: 12 sierpnia 2017].
- Fable Wikia – witryna internetowa / encyklopedia gry, *The Swinging Sword*, http://fable.wikia.com/wiki/The_Swinging_Sword [dostęp: 5 sierpnia 2017].
- Facebook – portal społecznościowy, Post strony GameGrumps, <https://www.facebook.com/GameGrumps/posts/910050409061947> [dostęp: 12 sierpnia 2017].
- Gibberlings Three – forum społeczności moderskiej, *Neverwinter Nights 2 Mods*, <http://www.gibberlings3.net/nwn2/> [dostęp: 2 sierpnia 2017].
- Mass Effect Wikia – witryna internetowa / encyklopedia gry, *Asari*, <http://pl.masseffect.wikia.com/wiki/Asari> [dostęp: 22 października 2016].
- MetaCritic – witryna internetowa, *Baldur's Gate: Siege of Dragonspear*, <http://www.metacritic.com/game/pc/baldurs-gate-siege-of-dragonspear> [dostęp: 25 lipca 2017].
- MetaCritic – witryna internetowa, *Catherine*, <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/catherine> [dostęp: 9 sierpnia 2017].
- MetaCritic – witryna internetowa, *Hatoful Boyfriend*, <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/hatoful-boyfriend> [dostęp: 19 sierpnia 2017].
- NeoGaf – forum internetowe, *BioWare neglected their main demographic*, <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=425309> [dostęp: 10 sierpnia 2017].
- NexusMods – portal internetowy, *Jade Empire Big Gay Romance Fix*, <http://www.nexusmods.com/jadeempire/mods/4/> [dostęp: 21 października 2016].
- NexusMods – portal internetowy, *Nick Valentine Romance*, <http://www.nexusmods.com/fallout4/mods/13717/?> [dostęp: 8 sierpnia 2017].

- No More Lost – witryna internetowa, *Straight Male Gamer Told to Get Over It by BioWare*, <http://www.nomorelost.org/2011/03/25/straight-male-gamer-told-to-get-over-it-by-bioware/> [dostęp: 8 sierpnia 2017].
- Obsidian – oficjalne forum, *Love interests*, <https://forums.obsidian.net/topic/39628-love-interests/?p=536062> [dostęp: 2 sierpnia 2017].
- Patreon – portal crowdfoundingowy, *Project Aego*, <https://www.patreon.com/aego> [dostęp: 14 sierpnia 2017].
- Patreon – portal crowdfoundingowy, *Blackgate*, <https://www.patreon.com/blackgategame> [dostęp: 15 sierpnia 2017].
- Pegi – strona internetowa klasyfikacji, *Fable 3*, http://www.pegi.info/pl/index/global_id/505/?searchString=fable+3 [dostęp: 5 sierpnia 2017].
- Reddit – platforma / forum internetowe, *Character creation tips*, https://www.reddit.com/r/masseffect/comments/2ae9bd/character_creation_tips/ [dostęp: 14 września 2016].
- Reddit – platforma / forum internetowe, *Dialogue Wheels and Why They Are Ruining RPGs*, https://www.reddit.com/r/Games/comments/294pqy/dialogue_wheels_and_why_they_are_ruining_rpgs/ [dostęp: 20 sierpnia 2017].
- Reddit – platforma / forum internetowe, *I am Al Lowe, Creator of Leisure Suite Larry. AMA!*, https://www.reddit.com/r/IamA/comments/s8u88/i_am_al_lowe_creator_of_leisure_suit_larry_ama/c4c0wh3/ [dostęp: 8 sierpnia 2017].
- Sorcerer's Place – forum internetowe, *Romances? Any Experiences?*, <http://www.sorcerers.net/community/threads/romances-any-experiences.40031/#post-572722> [dostęp: 2 sierpnia 2017].
- Spellhold Studios – forum społeczności moderskiej, *Comments on BGEE & BG2EE News*, <http://www.shsforums.net/topic/54271-comments-on-bgee-bg2ee-news/?p=564390> [dostęp: 2 sierpnia 2017].
- Steam, *Baldur's Gate: Siege of Dragonspear*, http://store.steampowered.com/app/385970/Baldurs_Gate_Siege_of_Dragonspear/ [dostęp: 25 lipca 2017].
- Steam, *Did anyone end up with a romance?*, <https://steamcommunity.com/app/383870/discussions/4/412446890551539554/> [dostęp: 6 sierpnia 2017].
- Steam, *Did anyone end up with a romance?*, <https://steamcommunity.com/app/383870/discussions/4/412446890551539554/#c412446890551858935> [dostęp: 6 sierpnia 2017].
- Steam, *House Party*, http://store.steampowered.com/app/611790/House_Party/ [dostęp: 12 sierpnia 2017].
- Steam, *What's Your Opinion on the "Visual Novels" on Steam?*, <https://steamcommunity.com/discussions/forum/0/135514402722633847/> [dostęp: 10 sierpnia 2017].
- Steam, *Nicole*, http://store.steampowered.com/app/307190/Nicole_otome_version/ [dostęp: 10 sierpnia 2017].
- Steam, *Mikjoda, recenzja Sakura Spirit*, <http://steamcommunity.com/id/mikjoda/recommended/313740/> [dostęp: 10 sierpnia 2017].

- Steam, *Which Characters Can You Romance?*, <http://steamcommunity.com/app/232750/discussions/0/810923580547142683?l=polish#c810923580553963976> [dostęp: 17 sierpnia 2017].
- Steam, *Shark Dating Simulator XL*, http://store.steampowered.com/app/666020/Shark_Dating_Simulator_XL/ [dostęp: 19 sierpnia 2017].
- Tumblr, *Confession – Playing as a female warden*, <https://dragonageconfessions.tumblr.com/post/152691369814/confession-playing-as-a-female-warden-the> [dostęp: 16 lutego 2017].
- YouTube, *Sha'ira. The Asari Consort Story. Shepard Got Laid on Citadel*, <https://www.youtube.com/watch?v=PVPF-U0cWT0> [dostęp: 22 października 2016].
- YouTube, *Tropes vs Women in Video Games, Season 1*, https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fzE62esf9yP61 [dostęp: 14 września 2016].
- YouTube, *Guild Grumps Episode 5*, https://www.youtube.com/watch?v=TZnDZsBUkIA-&list=PLRQGRBgN_EnrXvUE3FvmOws1y5SPDCbDX&index=5 [dostęp: 12 sierpnia 2017].

Ludografia

- Alan Wake*, Remedy Entertainment, 2012.
- Alpha Protocol*, Obsidian, 2010.
- Baldur's Gate*, BioWare, 1998.
- Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy*, BioWare, 1999.
- Baldur's Gate II*, BioWare, 2000.
- Baldur's Gate II: Tron Bhaala*, BioWare, 2001.
- Baldur's Gate: Enhanced Edition*, Beamdog, 2012.
- Baldur's Gate: Siege of Dragonspear*, Beamdog, 2016.
- Baldur's Gate II: Enhanced Edition*, Beamdog, 2013.
- Blackgate*, Bane (w produkcji).
- Black & White*, Lionhead Studios, 2001.
- Bound by Flame*, Spiders, 2014.
- Catherine*, Atlus, 2011.
- Coming Out on Top*, Obscurasoft, 2014.
- Divinity: Original Sin*, Larian Studios, 2014.
- Dream Girlfriend*, Ambition co., ltd., 2017.
- Dungeon Keeper*, Bullfrog, 1997.
- Dungeon Keeper*, Bullfrog, 1999.
- Dragon Age: Początek*, BioWare, 2009.
- Dragon Age: Przebudzenie*, BioWare, 2010.
- Dragon Age II*, BioWare, 2011.
- Dragon Age: Inkwiizycja*, BioWare, 2014.
- Dream Daddy*, Game Grumps, 2017.
- England Exchange*, Hanabira, 2017.
- Fable: Zaginione opowieści*, Lionhead Studios, 2004.

- Fable II*, Lionhead Studios, 2008.
- Fable III*, Lionhead Studios, 2010.
- Fable: The Journey*, Lionhead Studios, 2012.
- Fallout 4*, Bethesda Game Studios, 2015.
- Firewatch*, Campo Santo, 2016.
- Fragments of Him*, Sassybot, 2016.
- Hatoful Boyfriend*, Metatonic, Hato Moa, The Irregular Corporation, 2011.
- Grand Theft Auto: Vice City*, Rockstar, 2002.
- Grand Theft Auto: San Andreas*, Rockstar, 2004.
- Grand Theft Auto IV*, Rockstar, 2008.
- Gry dla Dziewczyn – Wampiry*, Webelinx Love Story Games, 2017.
- House Party*, Eek! Games, 2017.
- Hotel dla zwierzątek*, dtp young entertainment, 2006.
- Imouto Paradise!*, Moonstone Cherry, 2014.
- Jade Empire*, BioWare, 2005.
- Katana Shoujo*, Four Leaf Studios, 2012.
- Konie i kucyki: Jeżdżę konno!*, dtp young entertainment, 2009.
- Lagoon Lounge*, KAIJYU, 2012.
- Leisure Suit Larry 1: W krainie próżności*, Sierra, 1987.
- Leisure Suit Larry 2: W poszukiwaniu miłości*, Sierra, 1988.
- Leisure Suit Larry 3: Pasjonująca Patti w poszukiwaniu pulsujących piersi*, Sierra, 1989.
- Leisure Suit Larry 5: Fala miłości*, Sierra On-Line, Sierra, 1992.
- Leisure Suit Larry 6: Z impetem w głąb*, Sierra, 1993.
- Leisure Suit Larry 7: Miłość na fali*, Sierra, 1997.
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*, High Voltage Software, 2004.
- Leisure Suit Larry: Box Office Bust*, Team 17, 2009.
- Life is Strange*, Dontnod Entertainment, 2015.
- Life is Strange: Before the Storm*, Deck Nine, 2017.
- Mars: War Logs*, Spiders, 2013.
- Mass Effect*, BioWare, 2008.
- Mass Effect 2*, BioWare, 2010.
- Mass Effect 3*, BioWare, 2012.
- Mass Effect: Andromeda*, BioWare, 2017.
- MDK2 HD*, Overhaul Games, 2012.
- MDK2 Wii*, Beamdog, 2011.
- Middle Earth: Shadow of Mordor*, Monolith, 2014.
- Minecraft*, Mojang AB, 2011.
- Mój Wymarzony Chłopak*, dtp young entertainment, 2006.
- Nicole*, Winter Wolves, 2017.
- Neverwinter Nights*, BioWare, 2002.
- Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide*, BioWare, 2003.

- Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark*, BioWare 2003.
Neverwinter Nights 2, Obsidian, 2006.
Neverwinter Nights 2: Gniew Zehira, Obsidian, 2008.
Neverwinter Nights 2: Maska Zdrajcy, Obsidian, 2007.
Pathologic, Ice-Pick Lodge, 2005.
Pillars of Eternity, Obsidian, 2005.
Pillars of Eternity 2: Deadfire, Obsidian, 2018.
Plancescape: Torment, Black Isle Studios, 1999.
Populous, Bullfrog, 1989.
Rust, Facepunch Studios, 2018.
Sakura Spirit, Winged Cloud, 2014.
Salon Piękności dla Zwierząt, dtp young entertainment, 2013.
Shark Dating Simulator XL, Conan McPhee, 2017.
Singles: Flirt Up Your Life, Rotobee, 2004.
Singles 2: Triple Trouble, Rotobee, 2005.
Stardew Valley, Concerned Ape, 2016.
Star Wars: Knights of the Old Republic, Obsidian, 2003.
Star Wars: Knights of the Old Republic 2, Obsidian, 2004.
Star Wars: The Old Republic, BioWare, 2011.
Szkołka dla zwierząt, dtp young entertainment, 2007.
The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda Game Studios, 2002.
The Elder Scrolls IV: Oblivion, Bethesda Game Studios, 2006.
The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Game Studios, 2011.
The Sims, Maxis, 2000.
The Sims 2, Maxis, 2004.
The Sims 3, The Sims Studio, 2009.
The Sims 4, Maxis, 2014.
The Technomancer, Spiders, 2016.
Tension, Ice-Pick Lodge, 2008.
Tomb Raider, Core Design, 1996.
Tyranny, Obsidian, 2016.
Wiedźmin, CD Projekt RED, 2007.
Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, CD Projekt RED, 2011.
Wiedźmin 3: Dzikie Gon, CD Projekt RED, 2015.
Wiedźmin 3: Serca z Kamienia, CD Projekt RED, 2015.
Wiedźmin 3: Krew i Wino, CD Projekt RED, 2016.

Filmografia

- Czysta krew*, prod. Alan Ball i in., 2008–2014.
Kształt wody, reż. Guillermo del Toro, 2017.
Mad Max, reż. George Miller, 1979.

Thelma i Louise, reż. Ridley Scott, 1991.
Veronica Mars, prod. Rob Thomas i in., 2004–2007.
Wirus, prod. Guillermo del Toro i in., 2014–2017.

ROZDZIAŁ 3

Monografie i artykuły

Charmaz, K., *Constructing Grounded Theory*, SAGE, London–Thousand Oaks 2006.
 Hamilton, R.J., Bowers, B.J., *Internet Recruitent and E-Mail Interviews in Qualitative Studies*, „Qualitative Health Research” 2006, 16.
 Jenkins, H., *Convergence Culture*, New York University Press, New York–London, 2006.
 Kubiński, P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
 Postigo, H., *Of Mods and Modders – Chasing Down the Value of Fun-Based Digital Game Modifications*, „Games and Culture” 2007, 2(4).
 Scacchi, W., *Modding as a Basis for Developing Game Systems*, tekst powstały przy okazji wydarzenia „1st International Workshop on Games and Software Engineering”, <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1984677> [dostęp: 30 sierpnia 2017].
 Scacchi, W., *Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, „First Monday”, 15/5, <http://firstmonday.org/article/view/2965/2526> [dostęp: 30 sierpnia 2017].

Artykuły online

Kotaku – portal internetowy, *The Problem With Women's Armor, According to a Man Who Makes Armor*, <http://kotaku.com/5868925/the-problem-with-womens-armor-according-to-a-man-who-makes-armor> [dostęp: 14 września 2016].

Inne źródła internetowe

Baldur's Gate Mods – portal internetowy, <http://www.baldursgamemods.com> [dostęp: 31 sierpnia 2016].
 Beamdog – oficjalne forum internetowe, *Gleya NPC*, <https://forums.beamdog.com/discussion/33540/work-in-progress-beta-stage-gleya-npc-mod-for-bg2> [dostęp: 8 września 2016].
 Children of Bhaal – forum internetowe, <http://athkatla.cob-bg.pl> [dostęp: 31 sierpnia 2016].
 Kerzenburg – Baldur's Gate Forum, <https://kerzenburg.baldurs-gate.eu> [dostęp: 31 sierpnia 2016].
 Nexus mods – portal internetowy, *Breast and Butt Size Scaling for NPCs*, <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/62472/?> [dostęp: 14 września 2016].
 Nexus Mods – portal internetowy, *Jade Empire Big Gay Romance Fix*, <http://www.nexusmods.com/jadeempire/mods/4/?> [dostęp: 4 września 2016].

- Nexus Mods – portal internetowy, *Nick Valentine Romance*, <http://www.nexusmods.com/fallout4/mods/13717/?> [dostęp: 4 września 2016].
- Pocketplane – portal internetowy, <http://www.pocketplane.net/mambo> [dostęp: 31 sierpnia 2016].
- Spellhold Studios – forum internetowe, *Adrian NPC*, <http://www.shsforums.net/forum/627-adrian/> [dostęp: 8 września 2016].
- Spellhold Studios – forum internetowe, *Chrysta NPC*, <http://www.spellholdstudios.net/ie/chrysta> [dostęp: 8 września 2016].
- Spellhold Studios – forum internetowe, *Isra NPC*, <http://www.shsforums.net/forum/638-isra/> [dostęp: 8 września 2016].
- Spellhold Studios – forum internetowe, *Arath NPC*, <http://www.shsforums.net/forum/624-arath/> [dostęp: 8 września 2016].
- Spellhold Studios – forum internetowe, *Foundling*, <http://www.shsforums.net/forum/615-colours-of-infinity/> [dostęp: 8 września 2016].
- Steam – Removing Payment Feature From Skyrim, *Workshop*, <https://steamcommunity.com/games/SteamWorkshop/announcements/detail/208632365253244218> [dostęp: 30 sierpnia 2016].
- Weft QDA – strona projektu, <http://www.pressure.to/qda/#using-weft-qda> [dostęp: 4 sierpnia 2017].

ROZDZIAŁ 4

Monografie i artykuły

- Charmaz, K., *Constructing Grounded Theory*, SAGE, London–Thousand Oaks 2006.
- Hamilton, R.J., Bowers, B.J., *Internet Recruitent and E-Mail Interviews in Qualitative Studies*, „Qualitative Health Research” 2006, 16.
- Kubiński, P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.

Inne źródła internetowe

- Eurogamer – portal internetowy, D. Klośński, *Overwatch zdominował serwis Pornhub w segmencie postaci z gier*, <http://www.eurogamer.pl/articles/2018-01-11-overwatch-zdominowal-serwis-pornhub-w-segmencie-postaci-z-gier> [dostęp: 7 lutego 2018].
- Gram.pl – portal internetowy, M. Cielecka, *Anatomia Gier – Niepokorni i romantyczni, czyli o flirtowaniu w grach wideo*, <http://www.gram.pl/artykul/2012/01/16/anatomia-gier-niepokorni-i-romantyczni-czyli-o-flirtowaniu-w-grach-wideo.shtml> [dostęp: 28 stycznia 2018].
- Nordic LARP – portal internetowy, *Bleed*, <https://nordiclarp.org/wiki/Bleed> [dostęp: 22 października 2017].

- Polygon – portal internetowy, C. Hall, *Obsidian's CEO on Pillars of Eternity Hacker's Hateful Joke (Correction)*, <https://www.polygon.com/2015/4/10/8383627/pillars-of-eternity-transphobic-kickstarter-hate-feargus-urquhart> [dostęp: 10 marca 2018].
- Steamed – portal internetowy, N. Greyson, *The 'Social Justice' Controversy Surrounding Baldur's Gate's New Expansion*, <https://steamed.kotaku.com/the-social-justice-controversy-surrounding-baldurs-gate-1769176581> [dostęp: 8 marca 2018].
- Weft QDA – strona projektu, <http://www.pressure.to/qda/#using-weft-qda>. [dostęp: 4 sierpnia 2017].

Ludografia

- Baldur's Gate*, BioWare, 1998.
- Baldur's Gate: Oponieści z Wybrzeża Mieczy*, BioWare, 1999.
- Baldur's Gate II*, BioWare, 2000.
- Baldur's Gate II: Tron Bhaala*, BioWare, 2001.
- Baldur's Gate: Siege of Dragonspear*, Beamdog, 2016.
- Devil May Cry*, Capcom, 2001.
- Dragon Age: Początek*, BioWare, 2009.
- Dragon Age: Przebudzenie*, BioWare, 2010.
- Dragon Age II*, BioWare, 2011.
- Dragon Age: Inkwizycja*, BioWare, 2014.
- Mars: War Logs*, Spiders, 2013.
- Mass Effect*, BioWare, 2008.
- Overwatch*, Blizzard Entertainment, 2016.
- Pillars of Eternity*, Obsidian, 2005.
- Red Dead Redemption*, Rockstar, 2010.
- The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011.
- The Sims*, Maxis, 2000.
- The Technomancer*, Spiders, 2016.

MYŚLI KOŃCOWE

Monografie i artykuły

- Huizinga, J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Czytelnik, Warszawa 1967.
- Melosik, Z., *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji*, [w:] *Pedagogika. Podręcznik akademicki*, t. 2, red. Z. Kwiecieński, B. Śliwerski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003.
- Miller, R., *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego we wczesnym dzieciństwie*, [w:] *Sztuka dla najmłodszych*, red. M. Tyszkowa, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa–Poznań 1977.

Artykuły online

The Daily Dot, Baker-Whitelaw, G., *Is a Medieval Video Game Historically Accurate Without People of Color?*, <https://www.dailydot.com/parsec/gaming/reddit-tumblr-medieval-video-game-poc/> [dostęp: 21 marca 2018].

Ludografia

Baldur's Gate II, BioWare, 2000.

Baldur's Gate: Siege of Dragonspear, Beamdog, 2016.

Boyfriend Dungeon, Kitfox Games (w produkcji, planowana premiera: 2019).

Catherine, Atlus, 2011.

Doki Doki Literature Club!, Team Salvato, 2017.

Dragon's Dogma: Dark Arisen, QLOC, 2016.

Fire Emblem: Awakening, Intelligent Systems, 2012.

Monster Prom, Beautiful Glitch, 2018.

Pillars of Eternity, Obsidian, 2005.

Shin Megami Tensei: Persona 3, Atlus, 2006.

Strange Flesh, Greatest Bear Studios, 2017.



PIOTR PRÓŚINOWSKI – absolwent pedagogiki, a następnie doktorant na Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego. Autor tekstów z zakresu potencjału gier wideo oraz ich konotacji z kulturą współczesną. Organizator interdyscyplinarnej ogólnopolskiej konferencji naukowej „Światy wyobrażone a nauki społeczne”. Sekretarz czasopisma naukowego „Ars Educandi” oraz jeden z założycieli Inicjatywy Nox. Instruktor zajęć pisarskich skierowanych do młodzieży. Naukowo zainteresowany także filozofią wychowania, literaturą dziecięcą i młodzieżową, rozwijaniem kompetencji technologicznych oraz kulturą popularną.



PIOTR KRZYWDZIŃSKI – absolwent socjologii, następnie doktorant pedagogiki na Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego. Autor tekstów dotyczących nowych technologii i współautor monografii *Socjologia światów wyobrażonych*. Organizator oraz pomysłodawca interdyscyplinarnej ogólnopolskiej konferencji naukowej „Światy wyobrażone a nauki społeczne” i współzałożyciel Inicjatywy Nox. Do jego zainteresowań naukowych zaliczają się także literatura piękna, historia, fantastyka naukowa, kultura popularna oraz problematyka prowadzenia badań społecznych.

Cyfrowa miłość. Romanse w grach wideo pozbawiona jest jakiegokolwiek normatywizmu, co w epoce nieustannych „dyskursywnych walk” różnych systemów wartości nadaje jej walor dodatkowy. Autorzy potrafią przy tym w swoich narracjach umieścić tytułowy problem w szeroko rozumianych kontekstach socjologicznych i kulturoznawczych. Nie jest to więc tylko książka o „miłości na ekranie”, ale także o – mających miejsce we współczesnych społeczeństwach – rekonstrukcjach ciała, intymności i seksualności, o popkulturze i nowych technologiach. Więcej jeszcze – „romanse w grach wideo” stają się w niej swoistą krystalizacją różnorodnych przemian społeczno-kulturowych, w szczególności tych, które odnoszą się do kształtowania tożsamości. Recenzowana książka łapie w „diagnostyczną kamerę” profile tożsamości wylaniające się z gier wideo, a fotografia, którą czytelnik otrzymuje, jest bardzo przekonująca. Jestem pewny, że książka Piotra Prósinińskiego i Piotra Krzywdzińskiego spotka się z dużym zainteresowaniem zarówno czytelników, jak i przedstawicieli środowiska akademickiego: socjologów, kulturoznawców, psychologów i pedagogów.

Z recenzji naukowej prof. zw. dr. hab. Zbyszko Melosika

Uniwersytet Gdański www.ug.edu.pl

Inicjatywa Nox www.inicjatywanox.pl



UNIWERSYTET GDAŃSKI



Inicjatywa badaczy gier wideo



Publikacja współfinansowana ze środków Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego