

## Nowe życie cyberkomandosa. Adaptacje amerykańskiej kultury telewizyjnej w grach wideo

JAKUB ALEJSKI

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu  
jakub.alejski@amu.edu.pl

*Elitarny oddział komandosów zostaje  
wysłany w najdalsze zakątki Ziemi, by pod flagą  
USA walczyć o demokrację.  
Broforce, Free Lives*

*Cybernetyczny żołnierz realizuje tajne  
zadanie powstrzymania zdrajcy narodowego przed  
wywołaniem biologicznej apokalipsy.  
Far Cry 3: Blood Dragon, Ubisoft*

*Zdegradowany detektyw wydziału zabójstw  
w Nowym Jorku próbuje oczyścić swe imię  
z zarzutów o czyny, których nie popełnił.  
Beat Cop, Pixel Crow*

Powyższe narracje płynnie wpisują się w sieć znaczeń tworzącą amerykańską kulturę telewizyjną lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych dzięki takim serialom jak *M.A.S.H* (1972-83), *Drużyna A* (oryginalny tytuł: *A-Team*, 1983-87),

*Gliniarz i prokurator* (oryginalny tytuł: *Jake and the Fatman*, 1987-92), *Policjanci z Miami* (oryginalny tytuł: *Miami Vice*, 1984-90) czy filmom: *Rambo* (1982), *Terminator* (1984), *Robocop* (1987). Kulturowe, społeczne i ideologiczne uwarunkowania tych narracji stały się obiektem badań między innymi przedstawiciela brytyjskiej szkoły kulturoznawczej, Johna Fiska. W książce *Television Culture* badacz analizuje mechanizmy ideologicznej reprodukcji kapitalistycznego patriarchy i społecznego konstruowania męskości i kobiecości. Jednocześnie zwraca uwagę na proces przekształcania się narzędzi dominacji i kontroli produkowanych przez „przemysł kulturowy” (używając tu pojęcia frankfurckiej szkoły kulturowej) w swoje całkowite przeciwieństwo – narzędzia oporu i emancypacji. Przytoczone na początku rozdziału przykłady nie pochodzą jednak z lat osiemdziesiątych, nie powstały też jako widowiska telewizyjne. Wszystkie trzy dotyczą współczesnych gier wideo, wydanych między 2013 a 2016 rokiem, odwołujących się tematyką lub stylem do amerykańskiej kultury telewizyjnej. Wybór konkretnych przykładów zdeterminowany został przez ich różnorodność. Pierwsze przywołane na początku wywodu zdanie odnosi się do gry *Broforce* (2015) – dwuwymiarowej gry zręcznościowej, nawiązującej do wydanej w 1988 gry *Contra*. Drugi przykład opisuje fragment światopowieści<sup>1</sup> gry *Far Cry 3: Blood Dragon* (2012), będącej grą akcji z perspektywy pierwszoosobowej, trzeci zaś do stworzonej przez polskie studio Pixel Crow gry *Beat Cop* (2016), która zalicza się do gatunku gier przygodowych, z elementami zarządzania czasem. Rozpoznanie i analiza zjawiska adaptacji telewizyjnej kultury lat osiemdziesiątych do współczesnych gier wideo jest interdyscyplinarnym zadaniem, w którym duże znaczenie odgrywa wypracowanie narzędzi badawczych w sytuacji styku humanistyki, technologii i sztuki. Dodatkowe wyzwanie stanowi uwzględnienie w analizach kontekstów politycznych, kulturowych i społecznych. Najważniejsze pytania badawcze dotyczą z kolei motywacji powstawania tego rodzaju adaptacji, uwarunkowań mechanizmów w procesie adaptacji zachodzących i wreszcie roli takich gradaptacji we współczesnej kulturze medialnej.

<sup>1</sup> Pojęcie światopowieści użyte jest za Marie-Laure Ryan, która określa je jako „dynamiczny model zmieniających się sytuacji, podczas gdy jego reprezentacja w umyśle odbiorcy jest symulacją zmian wywołanych przez zdarzenia fabularne” (Ryan & Thon 2014: 34-36). Tłumaczenia oryginalnego *storyworld* na światopowieść dokonał Piotr Kubiński (Kubiński 2015: 23).

## Nowe życie cyberkomandosa

Poszukiwanie odpowiedzi na pytanie o cel wykorzystania szczególnego fragmentu kultury telewizyjnej rozpocząć można u samego źródła. Wydawcy z 11 Bit studio wyraźnie adresują swoje intencje przy pomocy manifestu, jaki pojawia się na ekranie zaraz po uruchomieniu gry *Beat Cop*:

Jako dzieciaki spędzaliśmy każdy czwartkowy wieczór pochłaniając amerykańskie policyjne seriale w państwowej telewizji. Uwielbialiśmy oglądać jak dobrzy gliniarze kopali tyłki bandzirom, ratowali z opresji piękne kobiety i jeździli wypasionymi furami. Wiedzieliśmy, że nie do końca tak wygląda życie policjanta, ale nikt się tym specjalnie nie przejmował. Oglądanie tych seriali dawało ogromną frajdę i tylko to się liczyło. *Beat Cop* to nie jest dokument o Nowym Jorku lat 80-tych. To nasz hołd dla tych wszystkich wieczorów spędzonych przed ekranem telewizora (*Beat Cop* 2015).

Od samego początku w doświadczenie rozgrywki użytkownika wpisywana jest preferowana strategia interpretowania światoopowieści oraz mechanizmów rozgrywki zawartych w grze. Użytkownik może tego komunikatu nie dostrzec, może nie mieć kompetencji kulturowych, by przyjąć oferowaną perspektywę ostrzegania, wreszcie może zignorować jego treść. Niewątpliwie jednak stanowi on nie tylko pełnoprawny element doświadczenia rozgrywki, ale także pozwala na wgląd w deklarowane motywacje twórców. Podobną funkcję pełni wypowiedź wyrażona w trakcie wywiadu z przedstawicielami studia Free Lives. Zapytani o inspirację do gry *Broforce*, udzielili oni następującej odpowiedzi:

Klasyki pulpowego kina akcji są zupełnie wyjątkowe. Gdziekolwiek na świecie nie będziesz, możesz wejść do baru i znaleźć kogoś, kto będzie pamiętał, jak fajnie było oglądać za dzieciaka *Rambo* albo *Robocopa*! To uniwersalna więź. Te filmy były głupkowate i zabawne. Żli goście byli po prostu źli i jedynym sposobem by ich powstrzymać było użycie mięśni, pocisków i wybuchów. Ważniejsze pytanie brzmi: dlaczego Bro Hard i Brommando nie połączyli swoich sił wcześniej?! (*Gamingbolt.com* 2015)<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> Przekład własny za: „Pulpy action classics are really special. Wherever you go all over the world you can walk into a bar and find someone who remembers how cool it was watch *Rambo* or *Robocop* as a kid! It's a universal bond. The films were silly and fun. The bad guys were simply bad and the only way to stop them was through muscles, bullets and explosions. A better question is why have Bro Hard and Brommando never teamed up before?!”.

Cytowane wypowiedzi odznaczają się pewną ambiwalencją, ponieważ z jednej strony strategię konstruowania narracji we wspomnianych widowiskach rozpoznane zostały jako nierealistyczne czy wręcz „głupawe” (dosłownie z angielskiego: *silly*), z drugiej zaś to właśnie im przypisuje się rolę źródła przyjemności widza. Gdy porówna się ze sobą deklarowane motywacje, wyłania się spójny obraz strategii marketingowej i kreowania doświadczenia rozgrywki. W obu wypadkach twórcy odwołują się nie tylko do produktów kultury telewizyjnej, ale całego kontekstu społecznego, jaki ta kultura wytworzyła, i poczucia przynależności do szczególnej grupy społecznej. Nostalgia za czasami młodości i uniwersalność przekazu stanowią główny wyznacznik grupy docelowej dla wspomnianych tytułów.

Podobne zabiegi można zauważyć w materiałach promocyjnych dotyczących gry *Far Cry 3: Blood Dragon*, stworzonych przez studio Ubisoft. Pierwsze sceny zwiastuna nie dotyczą gry wideo – przedstawiają fragmenty reklamy kiełbasy i programu *fitness*. Dodatkowego efektu całości nadaje filtr, imitujący nagranie na wyeksploatowanej kasie VHS. Wykorzystanie sytuacji postmedialnej, a zwłaszcza możliwości naśladowania przez system funkcjonowania innego medium (w tym wypadku magnetowidu) wpisuje się w wachlarz zabiegów mających skonstruować doświadczenie odpowiednio osadzone w kulturze medialnej użytkownika. Podobieństwo do obrazu z taśmy VHS zostało także wykorzystane w rozgrywce jako filtr interfejsu, dodający charakterystyczne poziome pasy na ekranie.

## Wspólne reprezentacje

Większość przeniesień znaczeń odbywa się w ramach warstwy reprezentacji. W wypadku analizowanych gier wideo z łatwością można odnaleźć elementy, które według Fiska stanowiły fundament społecznego konstruowania męskości w widowiskach telewizyjnych skierowanych do męskiej części widowni. Autor *Television Culture* identyfikuje owe strategie w takich zjawiskach, jak nieobecność w narracji kobiet, pracy i innych zobowiązań (w tym małżeństwa) czy rozszerzanie poczucia męskości przy pomocy „atrybutów męskości” – potężnych pojazdów, maszyn i broni. Jednocześnie preferowana ideologia zagnieżdżona w takich programach, jak *Drużyna A* czy *M.A.S.H* rozpoznaje w założeniu, że owa męskość „konstruuje się na drodze rozlicznych konfliktów – między władzą i służbą, wolnością i dyscypliną, indywidualizmem i zależnością” (Fiske 1987: 208-209).

Jednym z najważniejszych elementów, determinujących sposób postrzegania rzeczywistości przez amerykańskie społeczeństwo w drugiej połowie XX wieku, jest zimna wojna wraz z całym splotem uwarunkowań technologiczno-społeczno-geograficznych. Cytując za Agnieszką Jelewską: „Podporządkowana przede wszystkim celom wojskowym przebudowa otoczenia [...], zmieniła definicję zamieszkiwania człowieka w przestrzeni [...], wprowadziła też w ramy masowej wyobraźni wręcz paranoiczny lęk przed tym, co zewnętrzne” (Jelewska 2014: 56). Ową zewnętrzność rozumieć należy w szerokim znaczeniu jako nie tylko to, co zewnętrzne wobec granic miasta czy kraju, ale także technologię zewnętrzną wobec ciała. Widmo użycia broni jądrowej i związanej z nią potencjalnej zagłady nuklearnej stopniowo uzupełniane było o technologie, które nazwać by można kosmicznymi – cyborgizacje, bunt maszyn i w konsekwencji wojnę totalną. Lęk przed zewnętrznością był obecny również w kontakcie z Innym, znajdującym się na peryferiach amerykańskiej kultury. Zdawać by się mogło, że w kontekście aktualnych wyborów prezydenckich w USA, złożoności problemu imigrantów w Europie czy eskalującej wojny z terroryzmem postawy te nie tylko nie straciły na znaczeniu, ale stały się bardziej aktualne niż czterdzieści lat temu. Być może właśnie dlatego wątki tego rodzaju znalazły tak eksponowane miejsce we współczesnych adaptacjach przejawów kultury telewizyjnej. Światopowieść *Far Cry 3: Blood Dragon* przesycona jest apokaliptycznymi wizjami. Narrator gry rozpoznaje bohatera jako wylaniającego się „z toksycznych popiołów II wojny wietnamskiej” (*Far Cry 3: Blood Dragon* 2012). Pierwsza faza światowego konfliktu już się zakończyła – Stany Zjednoczone zdecydowały się na przeobrażenie terytorium Kanady w radioaktywną pustynię, aby odciąć drogę z Alaski prawdziwemu złu, czyli komunistom (wątek owego prawdziwego zła wykorzystany został również w grze *Broforce*, w której głównym przeciwnikiem w walce o demokrację i amerykańskie wartości jest Szatan). Wojna nie przyniosła jednak ostatecznych rozstrzygnięć. Antagonistą jest cyborg, będący dawnym przełożonym głównego bohatera – zdrajca armii amerykańskiej, którego celem jest wystrzelenie broni biologicznej, efektem czego będzie powrót ludzkości do epoki kamienia. Ma to być ostateczny środek rozwiązania szalejącej wojny totalnej. Dostrzec w tej koncepcji można swoistą parafrazę słów Alberta Einsteina, wyrażającego swoją opinię o maczugach jako dominującej broni w IV wojnie światowej.

Problem Inności, społecznej i kulturowej obcości oraz związanego z tymi pojęciami niebezpieczeństwa stanowi kolejną manifestację lęku przed tym, co zewnętrzne. Przedstawianie społeczeństwa przy pomocy jaskrawych kontrastów zostało wykorzystane jako jedna ze strategii reprezentacji w grze *Beat*

*Cop*. Historia posterunkowego Kellego, zdegradowanego z funkcji detektywa wydziału zabójstw do roli szeregowego dzielnicowego, pozwala użytkownikowi na przyjrzenie się narzędziom konstruowania wizerunku lokalnej społeczności wykorzystanym w grze. Możliwe do przyjęcia są dwie perspektywy: indywidualnych reprezentacji i dynamiki społecznej.

Pojawiające się w swiatioopowieści *Beat Cop* postacie cechuje duża wyrazistość, ale też i swoista jednowymiarowość. W karykaturalnych wypowiedziach i wizerunkach bez trudu dostrzec można odwołania do różnego rodzaju stereotypów kulturowych, funkcjonujących między innymi w serialach policyjnych. Konotacje są tutaj bardzo bezpośrednie – oto Włosi są związane z mafią, Rosjanin zainteresowany jest wyłącznie wódką i/ lub prostytutkami, Afroamerykanie zajmują się drobnymi kradzieżami, prostytutką lub sprzedażą narkotyków, aptekarz z Niemiec ma przeszłość hitlerowca, a Polak zbiera pieniądze dla ciotki, chcącej obalić komunizm w Polsce (przedsięwzięcie nie udaje się, gdyż pieniądze w tajemniczy sposób przepadają). Również policjanci przedstawieni zostali w szczególny sposób, jako wulgarna, seksistowska, antypatyczna grupa. Jedynymi niewyróżniającymi się postaciami są zwykli Amerykanie, jak dawny kolega Kellego z wydziału zabójstw, sprzedawczyni pączków czy właściciel sklepu Hi-Fi. Taka narracja sprawia, że użytkownik łatwo może ulec przeświadczeniu, że wszyscy ludzie dookoła niego są obcy, niezrozumiali w swoich zachowaniach i motywacjach – owa dziwność zaś nieodłącznie związana jest z odmiennością kulturową.

W wypadku dynamiki społecznej kluczowe znaczenie ma operowanie opozycją my-oni. Układ relacji między poszczególnymi grupami społecznymi dzielnicy nosi znamiona modelu plemiennego. Efekt ten wzmacniany jest dodatkowo przez mechanikę gry – w trakcie rozgrywki użytkownik zyskuje lub traci punkty relacji u jednej z czterech grup: policji, mafii, afroamerykańskiego gangu i lokalnej społeczności. Działania i decyzje gracza determinują stosunki z poszczególnymi opcjami społecznymi. Złożoność systemu polega na układzie antagonizmów między grupami. Działając na rzecz jednej grupy, obniża się poziom relacji z pozostałymi, przy czym straty są często większe niż zyski. Przyglądając się charakterowi poszczególnych antagonizmów, można z łatwością zidentyfikować opozycje wyznaczone przez Fiska w procesie konstruowania męskości. Konflikt między policją a ludnością zredukować można do konfliktu władza/służba, ten między mafią a gangiem to konflikt dyscyplina/wolność, wreszcie Kelly, postawiony przed możliwością asymilacji z jedną z frakcji, staje w obliczu konfrontacji indywidualizmu i zależności od władzy zwierzchniej.

Opisywany w tekście fragment kultury telewizyjnej w dużej mierze związany jest z amerykańskim przemysłem kulturowym. W wypadku produkcji telewizyjnych fakt ten mógł pozostawać przezroczysty dla odbiorcy, dla którego były to produkcje rodzime – podobnie dla polskiego widza naturalne jest choćby osadzenie akcji serialu *Klan* w ojczystym dlań kontekście. Owa amerykańskość manifestowała się w światoopowieściach najczęściej przez silną przynależność głównych bohaterów do społeczeństwa amerykańskiego (najczęściej poprzez obywatelstwo) oraz miejsce akcji w postaci Stanów Zjednoczonych i ich strefy wpływów. W omawianych grach flaga tego państwa nabiera dodatkowego znaczenia, przestaje bowiem być elementem niewidocznym, stając się w zamian symbolem posiadającym liczne znaczenia, jak patos, ekspansjonizm, agresywna demokracja. Zarówno w *Far Cry 3: Blood Dragon*, jak i w *Broforce* wykorzystana została estetyka związana z amerykańskimi plakatami rekrutacyjnymi, na których postaci (najczęściej personifikacja Stanów Zjednoczonych, czyli tak zwany „Uncle Sam”) prezentowane są na tle powiewającej amerykańskiej flagi. W grze *Far Cry 3: Blood Dragon* estetyka ta została wyzyskana w trakcie wypowiedzi głównego protagonisty na temat motywacji jego działań (użytkownik nie ma żadnego wpływu na historię prezentowaną w trakcie rozgrywki), podczas gdy w *Broforce* funkcją plakatowego stylu jest wprowadzanie nowych bohaterów. Jest to też jedyna sytuacja, w której użytkownikowi prezentowane są graficzne przedstawienia poszczególnych postaci w grze.

Wybrane przykłady wskazują, że adaptacja poziomu reprezentacji wytworów amerykańskiej kultury telewizyjnej do współczesnych gier wideo odbywa się poprzez wyolbrzymienie jej najbardziej charakterystycznych symptomów, przy jednoczesnym zatarciu się znaczeń i kontekstów mniej wyraźnych lub wręcz ukrytych. Fiske rozpoznaje w tym procesie przejaw myślenia postmodernistycznego, dla którego charakterystyczna jest decentralizacja, intertekstualność, wreszcie zmysłowość. Do analizy tego zjawiska użyteczna jest kategoria pastiszu, którą autor *Telewizji i postmodernizmu* charakteryzuje w następujący sposób:

Jako środek stylistyczny pastisz przerysowuje element znaczący: można by powiedzieć, że jest parodią bez wymiaru parodystycznego. Scena z serialu *Miami Vice* [polski tytuł *Policjanci z Miami* – J. A.] może być pastiszem muzycznego wideoklipu: może naśladować jego styl nie po to, by go wyśmiewać czy dowcipkować na jego temat (jak czyniłaby parodia) ale po prostu po to, żeby wyglądać tak jak



on. Parodia zależy od różnicy między oryginałem a jego parodystyczną reprodukcją – pastisz neguje taką różnicę. Może przenosić obrazy czy style z jednego okresu, gatunku lub medium, w drugi bez oznaczającej cokolwiek zmiany kategorii, której dokonują zarówno parodia, jak i awangarda modernistyczna (Fiske1992: 171-172).

W konsekwencji, w omawianych gradaptacjach dochodzi wielokrotnie do zjawiska, polegającego na konstruowaniu narracji dookoła intertekstualnych odniesień – w *Beat Cop* wielokrotnie narracja nawiązuje nie tylko do kultury telewizyjnej lat osiemdziesiątych, ale także do współczesnej kultury medialnej. Powoduje to pewien dysonans poznawczy, ponieważ zabiegi tego rodzaju sprawiają, że użytkownikowi w trakcie rozgrywki nie tylko przypomina się o istnieniu seriali stanowiących pierwowzór dla stylistyki gry, lecz również szeroko rozumianego współczesnego kontekstu kulturowego, w którym rozgrywka się odbywa. Za przykład takiego współczesnego odniesienia posłużyć może postać umierającego na nowotwór producenta metamfetaminy, Walthera Blacka (stanowiącego nawiązanie do głównej postaci serialu *Breaking Bad* z 2008 roku). Piotr Kubiński rozpoznał tę strategię, określając ją jako metakomunikację ironiczną:

Wytworzenie takiej metakomunikacji ironicznej jest chwytem pozornie osłabiającym siłę oddziaływania gry – ponieważ jako zabieg emersyjny – zmusza do zdystansowania się wobec fikcji i przyjęcia wobec niej perspektywy (współ)ironicznej, a zatem krytycznej. Podobnie jak w wypadku chwytu technicznej deziluzji, tak i tu użytkownik otrzymuje w zamian innego rodzaju przyjemność, przede wszystkim tę wynikającą z efektu humorystycznego (Kubiński 2016: 111).

Pojmowanie wspomnianych gier wideo jako pastiszu nie pozwala jednak na pełne rozpoznanie omawianego procesu adaptacji. Ważną przyczyną takiego stanu rzeczy jest ergodyczność gier wideo. Procedury, zasady zarządzające relacją między użytkownikiem a systemem czy wyznaczone pośrednie i ostateczne cele nie wynikają z adaptowanego stylu – są siecią znaczeń wytworzoną w innym czasie, a więc innym kontekście kulturowym, społecznym, politycznym i ekonomicznym.



## Różne doświadczenia

Jednym ze sposobów uchwycenia specyfiki gier wideo jest propozycja Alexandra Galloway'a stwierdzającego, że „jeżeli fotografie to obrazy, a filmy to poruszające się obrazy, to gry wideo to działania” (Galloway 2006). Skoro nie ma gry wideo bez działania, niezbędne wydaje się uwzględnienie tej kategorii w rozważaniach. W tym kontekście pomocną perspektywą analityczną jest zaproponowany przez Gonzalo Frascę rozkład semiotyczny gry wideo na cztery poziomy reprodukcji ideologii (Frasca 2003: 9-10). Pierwszy jest poziom reprezentacji elementów i zdarzeń, który występuje zarówno w grach wideo, jak i mediach niewymagających (lub wręcz niedających możliwości) podejmowania działań przez użytkownika. Drugi poziom określa, jakie działania są dostępne dla użytkownika w trakcie doświadczenia rozgrywki. Trzeci poziom wyznacza cele bezpośrednie i pośrednie, które są stawiane przed użytkownikiem w ramach rozgrywki. Frasca wyznacza wreszcie również czwarty poziom – nazywając go poziomem meta-zasad – określający, jak dostępne i w jakim stopniu możliwe jest przekształcanie całego systemu poprzez instalowanie modyfikacji, zmianę treści czy wprowadzanie zmian do plików.

Interesującą sytuację stanowi relacja między grą *Broforce* a wydaną w 1988 roku przez Konami grą *Contra*. Podobnie jak w *Broforce*, w *Contrze* dwaj gracze mają możliwość prowadzić rozgrywkę w trybie kooperacji, sterując dwuwymiarowymi postaciami przez kolejne poziomy i pokonując generowanych przez system przeciwników. Poszczególne warianty światoopowieści *Contry* różnią się między sobą w zależności od miejsca wydania i wersji konsoli. Najbardziej rozbudowana jest oryginalna wersja japońska – opowieść rozgrywa się w 2633 roku, na fikcyjnej wyspie Galuga u wybrzeży Nowej Zelandii. Dwóch komandosów, Bill Rizer i Lance Bean, zostaje wysłanych, by wyeliminować zagrożenie ze strony grupy terrorystycznej Red Falcon i współpracujących z nimi obcymi. W wersji amerykańskiej imiona głównych bohaterów zamieniono na Mad Dog i Scorpion, czas akcji na koniec lat osiemdziesiątych dwudziestego wieku, a miejsce akcji na Amerykę Środkową. Europejska wersja otrzymała zmieniony tytuł (*Gryzor*), a wizerunki występujących w grze postaci zastąpiono przedstawieniami robotów. Wynikało to z ówczesnego prawodawstwa niemieckiego, które bardzo restrykcyjnie odnosiło się do propagowania przemocy wśród nieletnich. Opowieść w *Contrze* stanowi ważny element doświadczenia rozgrywki, o czym świadczą liczne modyfikacje światoopowieści w zależności od zmiany kontekstu politycznego i kulturowego. Zasady regulujące rozgryw-

kę (choć nieliczne) wyraźnie wspierają warstwę opowieści – gracz nie może wybrać kolejności przechodzenia plansz, a porażka oznacza konieczność rozpoczęcia zmagania od samego początku. Przedstawiona historia zawsze będzie więc sekwencyjna. Należy pamiętać też o tym, że *Contra* w dosłownym znaczeniu stanowiła produkt przemysłu kulturowego – początkowo gra była dystrybuowana jako wolnostojące automaty na monety.

Pomimo podobieństw na poziomie reprezentacji i zdarzeń oraz – częściowo na poziomie dostępnych działań – *Broforce* jest grą znacząco różniącą się od *Contry*. Głównym uwarunkowaniem jest czynnik technologiczny, ponieważ *Broforce*, jako program komputerowy powstały w drugiej dekadzie XXI wieku, ma do dyspozycji nieporównywalnie większą moc obliczeniową, pozwalającą nie tylko na wygenerowanie bardziej złożonych poziomów, ale także wprowadzenie takich mechanizmów, jak fizyka świata czy ulegające zniszczeniu otoczenie. Wytworzona w ten sposób wariacyjność zaburza ciągi przyczynowo-skutkowe narracji. W konsekwencji *Broforce* pozbawione jest spójnej opowieści, którą gracz mógłby odkrywać. Rozgrywka jest niekończącą się pętlą powtórzeń, niesekwencyjnych zdarzeń. Kolejność przechodzenia poszczególnych poziomów jest bardziej dowolna. Nie ma też jednego bohatera – za każdym razem system oddaje graczowi kontrolę nad losowo wybraną z puli postacią. W tym znaczeniu *Broforce* stanowi szczególnego rodzaju środowisko medialne, które gracz może wykorzystać jako cyfrowy plac zabaw.

Warto zauważyć, że poziom pośrednich i bezpośrednich celów ma duże znaczenie w konstruowaniu doświadczenia gry w *Beat Cop*. Na samym początku rozgrywki użytkownik otrzymuje informację, że celem gry jest oczyszczenie dobrego imienia posterunkowego Kelly'ego (główny bohater) przed upływem dwudziestu jeden dni czasu gry. W trakcie rozgrywki okazuje się, że aby tego dokonać, należy zdobyć kasetę z kompromitującym pewnego senatora nagraniem. Jeżeli graczowi uda się poprowadzić rozgrywkę w taki sposób, by kaseca trafiła w ręce Kelly'ego, gracz dostaje możliwość podjęcia wyboru przebiegu zakończenia. Działaniem definiującym wybór jest wrzucenie kasety przedstawicielowi określonej grupy interesów (mafii, gangowi, policji, senatorowi, dziennikarce). Takie rozwiązanie narusza schemat narzucony przez klasyczną amerykańską opowieść policyjną. Jego źródłem nie jest żaden z konkretnych wariantów zakończenia, przygotowanych przez twórców, ale sama jego wariantowość. Dzięki możliwości podejmowania wyborów, gracz może w szerokim, choć ograniczonym przez ramy systemu zakresie wytwarzać i reprodukować własne ideologie. Co więcej, opowieść może skończyć się

znacznie wcześniej – użytkownik może nie odnaleźć kasy w trakcie rozgrywki, posterunkowy Kelly może zostać zamordowany lub usunięty z policji za słabe wyniki w pracy. Sytuacje tego rodzaju oferują użytkownikowi taką samą formę zakończenia, jak wspomniane wcześniej pozytywne warianty – obraz gazety z artykułem prasowym opisującym losy protagonisty. Możliwość finalizacji historii przy braku osiągniętego sukcesu podważa wywiedzioną z amerykańskich seriali policyjnych strategię konstruowania męskości poprzez działanie i retorykę sukcesu.

Pozostaje do omówienia jeszcze jeden – czwarty – poziom, przez który może reprodukować się ideologia. Na poziomie metazasad wszystkie przedstawione tytuły są wysoce hermetyczne – deweloperzy nie udostępniają narzędzi do wprowadzania nowych elementów, modyfikowania lub usuwania istniejących z systemu. Nie oznacza to jednak, że systemy te nie zmieniają się, ponieważ twórcy w różnych odstępach czasu publikują kolejne wersje swoich gier (zawierające poprawki występujących błędów) albo, jak w wypadku *Broforce*, dodatkowe treści (nowe postacie). To zamknięcie stanowi jeszcze jeden akcent w ciągłym procesie negocjacji władzy nad reprodukowaną ideologią pomiędzy trzema aktorami: twórcami, użytkownikami i zarządzającym rozgrywką silnikiem gry.

## Cyberkomandos dzisiaj

Analiza przekształceń znaczeń, do jakich dochodzi w procesie adaptacji produktów kultury telewizyjnej, związana jest z rozpoznawaniem przekształceń reprodukowanej ideologii, jaka została osadzona w tych produktach przez wspomniany już przemysł kulturowy. Jednak każdemu procesowi ideologizacji produktu kultury towarzyszy dynamiczny i nieustanny proces odczytywania, rekonfigurowania czy wreszcie odwracania znaczeń w ramach obiegu kultury popularnej. Raz jeszcze warto oddać głos Fiskemu:

Kultura popularna to nie konsumpcja – to przede wszystkim kultura: czynny proces generowania oraz obiegu znaczeń i przyjemności wewnątrz systemu społecznego. Jakkolwiek uprzemysłowiona byłaby kultura, nigdy nie będzie można stosownie opisać jej w kategoriach sprzedaży i kupna towarów. Kultura jest żywym i czynnym procesem. Może się rozwijać sama z siebie; nie da się jej narzucić odgórnie, nie może powstać w wyniku zewnętrznego nakazu. [...] To ludzie, a nie przemysł kultury,

tworzą kulturę popularną. Ten ostatni może jedynie wyprodukować zbiór tekstów lub zasobów kulturowych, które różne grupy ludzi spożytkują lub odrzucą w bezustannym procesie tworzenia swojej własnej kultury popularnej (Fiske 2010: 24-25).

Odczytywanie kultury telewizyjnej sprzed czterdziestu lat przez pryzmat współczesnych strategii jej dekodowania i rozumienia pozwala nie tylko na dostrzeżenie dynamiki procesów, zachodzących w ramach negocjowania znaczeń, ale także stanowi cenne źródło informacji na temat współczesnego społeczeństwa medialnego.

### Źródła cytowań

*Beat Cop* (2017), Pixel Crow.

*Broforce* (2015), Free Lives.

*Contra* (1988), Konami.

*Far Cry 3: Blood Dragon* (2013), Ubisoft.

FISKE, JOHN (1987), *Television Culture*, New York: Routledge.

FISKE, JOHN (2010), *Zrozumieć kulturę popularną*, przekł. Katarzyna Sawicka, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

FISKE, JOHN (1992), 'Postmodernizm i telewizja', w: Andrzej Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, ss. 165-182.

FRASCA, GONZALO (2003), 'Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology', w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *Video/Game/Theory*, Hoboken: Routledge, ss. 222-235.

GALLOWAY, ALEXANDER (2006), *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Gamingbolt.com (2015), *Broforce Interview: Developing A Badass, Action Hero Style Video Game*, online: <http://gamingbolt.com/broforce-interview-developing-a-badass-action-hero-style-video-game> [dostęp: 10.06.2017].

JELEWSKA, AGNIESZKA (2014), *Ekotopie: ekspansja technokultury*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

KUBIŃSKI, PIOTR (2016), *Gry wideo: zarys poetyki*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.

KUBIŃSKI, PIOTR (2015), 'Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)', *Tekstualia*: 4, ss. 23-36.

RYAN, MARIE-LAURE, THON, JAN-NOËL (2014), *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln-London: University of Nebraska Press.