

W teatrze przeciętności – trend ukazywania codzienności we współczesnych grach wideo

MARTYNA BAKUN*

Wstęp

W *Przyjemności tekstu* Roland Barthes pisze:

Skąd w dziełach historycznych, powieściowych, biograficznych ta przyjemność w oglądaniu „życia codziennego” danej epoki, danej osoby? Skąd ta ciekawość drobiazgów: godzin, rozkładów dnia, przyzwyczajień, posiłków, mieszkań, ubrań? Czy jest to fantazmatyczne upodobanie „rzeczywistości”? Czyżby istnieli konkretni czytelnicy czerpiący rozkosz ze szczególnego teatru: nie teatru wielkości, lecz teatru przeciętności? (BARTHES 1997:23).

We wstępie warto przyjrzeć się temu, w jakich kontekstach badawczych współlistnieją „gry” i codzienność”. W książce *Człowiek w tatrze życia codziennego* Goffman porównuje wzorce zachowań społecznych do zasad gry (GOFFMAN 1977: 120-122). Zabawy w odtwarzanie życia opisuje Roger Caillois w książce *Gry i ludzie* określając taki rodzaj zabawy jako „naśladowanie” (CAILLOIS 1997: 36). Grami wideo jako elementem codzienności zajmował się Radosław Bomba w *Grach komputerowych w perspektywie antropologii codzienności* (2014). Możemy zatem odnaleźć w badaniach „codziennosc jako grę”, „grę w codzienność” i „gry jako element codzienności”, niniejszy rozdział stanowi natomiast próbę analizy zjawiska „codziennosci jako elementu gry”.

* Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie | kontakt: martynabakun@gmail.com

Czy gry wideo, na ogół postrzegane jako droga ucieczki od zwykłego życia, mogą pełnić rolę spektaklu w „teatrze przeciętności”, o którym pisze wspomniany na początku Barthes? Czy codzienność może zostać odwzorowana za pomocą modelu i, dzięki temu, symulacji (STERCZEWSKI 2012: 216)? Dlaczego i w jaki sposób współczesne gry wideo poruszają zagadnienia związane z codziennością?

Choć autorka rozdziału koncentruje się na produkcjach z kręgu kultury zachodniej, to w kontekście omawiania zagadnienia codzienności w grach warto wspomnieć o rynku azjatyckim. Nurt związany z tym tematem jest szczególnie popularny w Japonii, gdzie znacząco rozwinięty jest na przykład gatunek *dating simów* (symulatorów randek). Fabuła tych gier często osadzona jest w realiach szkoły średniej i koncentruje się na zwyczajnych czynnościach, takich jak: nauka, sport, zakupy i – oczywiście – tytułowe chodzenie na randki. Wartym uwagi przykładem japońskiej gry, w której ważnym elementem jest codzienność, jest *Shenmue* (SEGA AM2: 1999). Otwarty świat gry został tu zbudowany z niezwykle starannością i przywiązaniem do szczegółów w rodzaju cyklu dnia i nocy, zmieniających się warunków pogodowych czy możliwości korzystania z usług sklepów lub automatów. Każdy z bohaterów niezależnych posiada własny harmonogram dnia: chodzi do pracy, odpoczywa, wraca do domu. Rozbudowanie elementów powiązanych z codziennym życiem miasta jest jednym z aspektów, za które *Shenmue* jest szczególnie doceniane (PROVO 2000; DIVER 2014; DRAMCZYK 2017). Innym tytułem, który w interesujący sposób eksploruje wątki związane z życiem codziennym, jest seria *Boku no Natsuyasumi* (MILLENNIUM KITCHEN 2000), czyli *Moje wakacje*. Fabuła gry poświęcona jest przygodom chłopca spędzającego letnie ferie na wsi. Gra nie ma jasno określonego celu, ale pozwala graczowi zdecydować, które z aktywności podejmie bohater. Może on zająć się choćby zabawą w walki owadów, puszczaniem latawców czy interakcją z mieszkańcami wioski. Akcja gry osadzona jest w Japonii w połowie lat siedemdziesiątych. W produkcji można odnaleźć liczne odwołania do popularnych wówczas gier i zabaw, a realia epoki zostały oddane z dużą pieczołowitością (KRUPIŃSKI 2015: 80). *Moje wakacje* nigdy nie zostały wydane poza Japonią ze względu na obawy, że gra tak różna od tego, z czym stykają się zachodni odbiorcy, nie przyniesie zysków (KRUPIŃSKI 2015: 81).

Dwa rodzaje codzienności

Podstawą dla ukazywania tematu codzienności we współczesnych grach wideo są dwa gatunki gier, a mianowicie „simy” i „symulatory”. Choć oba opierają się na modelach będących podstawą symulacji pewnych aspektów życia codziennego, to różnią się sposobem

ujęcia tego zagadnienia. Gatunek „simów” wywodzi się z serii gier momentalnie kojarzącej się z codzienności w grach, a mianowicie *The Sims* (MAXIS 2000, 2004; THE SIMS STUDIO 2009; 2014), u której podstaw stoi idea stworzenia symulatora życia codziennego. Mechanika serii przypomina nieco zabawę lalkami. Gra nie ma określonego celu ani zakończenia. Gracz sam konstruuje narrację dla stworzonych przez siebie postaci, a prowadzi ją właśnie przez odgrywanie codziennej rutyny: zaspokajanie potrzeb fizjologicznych, angażowanie się w zajęcia domowe czy nawiązywanie relacji z innymi postaciami. Skojarzenie z zabawą lalkami było na tyle oczywiste, że jeden z pierwszych prototypów otrzymał nazwę *Doll House*, co niemal doprowadziło do przerwania produkcji, ponieważ gra o tytule kojarzącym się z zabawą dla dziewcząt nie zyskała aprobaty grupy testowej, która składała się głównie z nastoletnich chłopców (GILLEN 2008). Ostatecznie gra *The Sims* została jednak wydana pod zmienioną nazwą i odniosła znaczący sukces komercyjny. Co interesujące, wbrew stereotypowym oczekiwaniom proporcje męskich i żeńskich odbiorców serii okazały się bardzo wyrównane (PAULK 2006: PAR. 9). Na kanwie popularności *The Sims* powstało wiele mniej lub bardziej udanych produkcji będących symulatorami życia codziennego, lecz żadna z nich nie spotkała się z równie pozytywnym odbiorem.

Drugim nurtem silnie powiązanim z wątkiem codzienności są symulatory. Najbardziej popularne w Europie Zachodniej, mają swoją specyficzną grupę odbiorców zainteresowanych możliwie najbardziej realistycznym odtworzeniem w grze specjalistycznych prac i zajęć, często związanych z operowaniem skomplikowanymi urządzeniami mechanicznymi. Wśród przynależących do tego gatunku gier spotyka się symulatory rolnictwa, jazdy ciężarówką, pociągiem, tramwajem czy autobusem, obsługi maszyny czyszczącej ulice, latania samolotem pasażerskim, wojskowym lub śmigłowcem ratunkowym, operacji dźwigów, koparek, aż po gry symulujące pracę strażaka, leśnika czy mechanika samochodowego. Z nurtem gier symulacyjnych powiązana jest rozbudowana scena moderska, której przedstawiciele często tworzą dodatki podkreślające realizm rozgrywki – popularne są modyfikacje dodające chociażby modele pojazdów wzorowane na tych, które są faktycznie w użyciu. Nurt symulatorów jest na tyle specyficzny, że spowodował powstanie nowego gatunku gier opierającego się na parodiowaniu ich charakterystycznej konwencji. Należą do niego takie produkcje, jak symulator kozy (*Goat Simulator*), kamienia (*Rock Simulator*), niedźwiedzia (*Bear Simulator*), chleba (*I am Bread*), toalety (*Toilet Simulator*) oraz – co nie powinno dziwić – symulator grania w symulator (*Simulator of Simulator*). W przeciwieństwie do gatunku na jakim są wzorowane, nie koncentrują się one na wiarygodności symulacji, lecz na efekcie humorystycznym.

Symulatory warto odróżnić od gier ekonomicznych i strategicznych, w których gracz, choć często tytułowany na przykład burmistrzem, wciela się raczej w rodzaj niemal omnipotentnego bytu niż równorzędnego elementu zarządzanego środowiska. Wpływa na świat gry ale nie stanowi jego części – nie korzysta z sieci dróg budowanej w mieście (*Cities Skylines*), nie jest strażnikiem w więzieniu (*Prison Architect*), nie programuje gier wideo (*Game Dev Tycoon*).

Wymienione wyżej gatunki – „simy” i „symulatory” – pozwalają wytyczyć dwie ścieżki w przedstawianiu codzienności w grach. Pierwszy z nich można określić jako humanistyczny, koncentrujący się na doświadczeniu bycia człowiekiem z takimi aspektami, jak fizjologia, uczucia, emocje czy zdrowie fizyczne i psychiczne. Takie ujęcie tematu najlepiej realizowane jest w serii *The Sims*, ponieważ stanowi oś jej rozgrywki. Należą do niego takie mechanizmy, jak uwzględnienie aspektów fizjologicznych bohaterów gry (poziom głodu i pragnienia, temperatura ciała). Charakterystyczne dla codzienności humanistycznej są także rozbudowane relacje pomiędzy postaciami, w tym relacje rodzinne. Narracje, które można z nią powiązać często poruszają uniwersalną problematykę, którą odbiorca może odnieść do własnego życia, na przykład przemocy w rodzinie, trudnej sytuacji finansowej czy choroby. Drugi sposób przedstawiania tematu codzienności w grach można nazwać ujęciem pragmatycznym, postrzeganym przez pryzmat czynności: rutyny, wytwarzania czy pracy. Z tym rodzajem codzienności wiąże się gatunek „symulatorów”, których założeniem jest możliwie wiarygodne odtworzenie takich elementów życia. Codziennosc w ujęciu pragmatycznym odnieść można do mechanik związanych z wytwarzaniem przedmiotów, budowaniem czy formą pracy polegającą na systematycznym powtarzaniu rutynowych czynności. Oba te ujęcia tematu codzienności coraz częściej stanowią istotne elementy współczesnych gier wideo przenikając do innych gatunków niż „simy” i „symulatory”.

Gry survivalowe

Na początku warto omówić gatunek, w którym codzienność – powiązana z oboma wspomnianymi wcześniej nurtami – stanowi oś rozgrywki. W grach należących do gatunku *survival* mechanika jest wykorzystywana do zobrazowania technik przetrwania w nieprzyjnym środowisku. Bohater jest zdany tu sam na siebie i, aby przetrwać, musi zadbać o zaspokojenie potrzeb fizjologicznych (głodu, pragnienia, ciepła), należących do humanistycznego nurtu przedstawiania codzienności, oraz zbudować narzędzia, schronienie i broń, które wiążą się z nurtem pragmatycznym. Zapowiedzą współczesnej

popularności produkcji tego typu było MMORPG *Wurm Online* (CODE CLUB AB 2012), w którym gracz mógł nie tylko walczyć, ale również budować domy czy uprawiać ziemię. Jednym z twórców *Wurm Online* był Markus Presson, znany też jako Notch. Postać Notcha jest niezwykle istotna dla branży gier wideo, ponieważ po odejściu z grupy developerskiej zajmującej się *Wurm Online* zajął się rozwijaniem swojego autorskiego projektu – gry *Minecraft* (MOJANG 2011). Trudno jest przecenić wpływ, jaki ta produkcja wywarła na branżę gier wideo. Popularność *Minecrafta* doprowadziła do rozwoju gier z proceduralnie generowanym światem, *sandboxów*, miała nawet wpływ na rozwój sceny *let's playerów* (THOMPSON 2016). Co istotne w kontekście rozważań prowadzonych w tym rozdziale, *Minecraft* dał także początek trendowi umieszczania w grach mechanik związanych z wytwarzaniem przedmiotów (*crafting*) i wpłynął na popularność produkcji *survivalowych*. W ciągu zaledwie kilku lat ukazały się setki gier będących wariacjami na temat tego rodzaju rozgrywki: *Terraria* (RE-LOGIC 2011) często określana jest jako *Minecraft* w 2D (DEVORE 2011; JONGEWAARD 2011; SENIOR 2011), *ARK: Survival Evolved* (STUDIO WILDCARD, INSTINCT GAMES, EFECTO STUDIOS & VIRTUAL BASEMENT 2015) dodaje do rozgrywki dinozaurow, *Don't Starve* (KLEI ENTERTAINMENT 2013) zaś – stylizowaną grafikę przywodzącą na myśl estetykę filmów Tima Burtona. Najpopularniejszą wariacją na temat rozgrywki *survivalowej* jest walka z zombie, obecna między innymi w grach: *Infestation* (OP PRODUCTIONS 2012), *DayZ* (BOHEMIA INTERACTIVE 2013), *Project zomboid* (THE INDIE STONE 2013), *HiZi Just Survive* (DAYBREAK GAME COMPANY 2015) i wiele innych. Gry *survivalowe* wciąż pozostają stosunkowo nowym gatunkiem, jednak szybko zyskującym popularność, wnosząc po stale zwiększającej się liczbie produkcji tego typu. Na platformie Steam dostępnych jest obecnie ponad sto dwadzieścia gier oznaczonych tagami „*survival*” i „*crafting*” (STEAM 2016A).

Gry *casual*

Istnieje szereg gier, których rozgrywka jest budowana wokół codzienności w sposób zbliżony do tego ze wspomnianych wcześniej „poważnych” symulatorów, ale niemożliwy do przyporządkowania do tej grupy ze względu na daleko idące uproszczenia. Do tej kategorii można zaliczyć szereg gier mobilnych i przeglądarkowych takich jak *FarmVille* (ZYNGA 2011), w którym gracz zajmuje się uprawą wirtualnego pola lub *Cook, Serve, Delicious!* (VERTIGO GAMING INC. 2013) o przygotowywaniu posiłków w restauracji. Z nurtem uproszczonych gier symulacyjnych wiąże się ogromny i zazwyczaj zupełnie

pomijany segment branży, jakim są produkcje skierowane do bardzo młodych odbiorców płci żeńskiej. Na stronach z grami online, jak chociażby *Gry dla dziewczyn* (2016) znaleźć można produkcje podzielone według zupełnie innej typologii, niż na popularnych platformach dystrybucji ze Steamem na czele. Znajdziemy tu takie gatunki jak: „ubieranki”, „ślubne ubieranki”, „ubieranki fantazja”, „paznokcie”, „praca-obstuga” czy „opiekunka niania”. Zdecydowana większość z tych produkcji jest bardzo mocno powiązana z wątkami dotyczącymi codzienności. Oczywiście jest, że gry tego typu są niezwykle silnie oparte o stereotypy płciowe. Codziennosc w grach postrzegana jako czynności związane z ubiorem, opieką nad dziećmi, gotowaniem jest ściśle powiązana kulturowo z kobiecością, choć tego typu rzeczywiste doświadczenia nie są determinowane płciowo. Badania dotyczące kobiet-graczy wskazują ponadto, iż założenie, że odbiorczyńnie preferują taką tematykę, jest błędne (JENSON & DE CASTELL 2010: 61).

Niekiedy zdarza się, że produkcja z pozoru należąca do nurtu uproszczonych symulatorów poświęconych codzienności zyskuje uznanie odbiorców niezależnie od ich płci. Tak było w przypadku wydanej w 2016 roku *Stardew Valley* (CONCERNED APE 2016), gry o zarządzaniu farmą. Sielankowa opowieść o porzuceniu pracy w korporacji i wyprowadzce do wiejskiego domu sprzedała się w liczbie ponad miliona egzemplarzy – co uznać należy za wynik szczególnie imponujący, jeśli uwzględni się fakt, że gra została wyprodukowana przez jednoosobowe studio. Tytuł ten spotkał się z bardzo pozytywnym odbiorem, a gracze i krytycy zwracali uwagę na rozbudowaną rozgrywkę, doceniwszy nawiązania do traktowanego z dużą nostalgią *Harvest Moon* (VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE 1996) – jednak tym, co zdawało się najbardziej przemawiać do jej odbiorców, był relaksujący charakter rozgrywki, który osiągnięto właśnie przez spokojną rutynę powtarzalnych, codziennych czynności wykonywanych przez protagonistę na farmie (BOJARSKI 2016: 62-63; RYCKERT 2016; PLAGGE 2016). W recenzjach *Stardew Valley* na platformie Steam znacząca część graczy pisze o jej niemal uzależniającym charakterze. Tym samym gra o ucieczce z miasta w poszukiwaniu prostszego życia staje się dla graczy drogą ucieczki od ich codziennych problemów (STEAM 2016B).

Serious games

Motyw codzienności pojawia się także w grach z nurtu *serious games*. Produkcje te, jak pisze o nich Ian Bogost, poruszają poważne tematy, by wywołać dyskusję, wzbudzić wątpliwości czy wesprzeć jakąś ideę (BOGOST 2007: 54-58). Gry z tego nurtu zazwyczaj odnoszą się do rzeczywistych problemów społecznych, a codzienność staje się w nich

pomostem wiążącym grę z rzeczywistością i dodającym im wiarygodności. Jak zauważa Piotr Sterczewski, w kontekście gier poważnych skutecznym narzędziem badawczym jest zaproponowana przez Bogosta analiza proceduralna, pozwalająca na określenie ideologicznej warstwy gry, czyli czynnika szczególnie istotnego w tytułach z tego nurtu (STERCZEWSKI 2012: 217). Ta metoda badawcza polega na analizie retoryki proceduralnej, czyli „sztuki perswazji poprzez reprezentację i interakcje oparte na regułach, zamiast przez słowo mówione, pismo, obrazy lub ruchome obrazy” (BOGOST 2007: 4). Zgłębienie procesów, za pomocą których budowane są w grach poważnych symulacje życia codziennego pozwala na pogłębioną interpretację intencji twórców w kontekście wartości i przekonań, jakie chcą za ich pomocą przekazać odbiorcom.

Wśród gier poważnych poruszających temat codzienności warto zwrócić uwagę na *Depression Quest* (THE QUINNSPIRACY, PATRICK LINDSAY & ISAAC SCHANKLER 2013). Założeniem twórców było zwiększanie wiedzy odbiorców na temat depresji (DEPRESSION QUEST 2017). Fabuła budowana jest wokół codziennego życia mężczyzny zmagającego się z rzeczoną chorobą, a sama gra ma strukturę interaktywnej historii, w której wybory gracza wpływają na stan psychiczny bohatera. Jednym z zabiegów retoryki proceduralnej jest tu poziom trudności, zwiększający się wraz z pogłębiającą się depresją bohatera. Jeśli gracz podejmuje decyzje, które pogarszają jego stan (nie korzysta z pomocy specjalisty, nie przyjmuje leków, odcina się od bliskich), to stopniowo ograniczana jest pula dostępnych akcji, aż do momentu, kiedy codzienne czynności w rodzaju pracy, spotkań z przyjaciółmi czy wizyty u lekarza stają się niemożliwe do wykonania. Tym ograniczeniom towarzyszą stosowne komunikaty informujące gracza o obecnym stanie bohatera. Za pomocą systemu ograniczeń twórcy budują zatem symulację życia osoby chorującej na depresję.

Codziennosc ujęta w nieco inny sposób stanowi ważny element fabuły w *Papers, Please* (3909: 2014), w której protagonistą jest pracownik punktu kontroli na granicy fikcyjnego totalitarnego państwa. Zasadniczą część rozgrywki dotyczy rutyny jego codziennej pracy, czyli sprawdzania dokumentów osób przekraczających granicę. Elementem retoryki proceduralnej jest takie zaprojektowanie mechaniki gry, by zawodowe obowiązki bohatera stały się szeregiem mozolnych, nużących czynności, które dodatkowo mogą być utrudniane przez nieustannie zmieniające się zasady. Problemy finansowe i walka o byt stanowią integralną część rozgrywki, a ograniczenie możliwości zdobycia środków na utrzymanie domowego budżetu sprawia, że gracz musi znaleźć kompromis między podejmowaniem ryzykownych, a często niezgodnych z prawem działań a zapewnieniem bezpieczeństwa sobie i rodzinie. Dodatkowo każda kontrolowana na granicy osoba jest

bohaterem mikropowieści: o emigracji, o trudności ze znalezieniem pracy czy o walce z opresywnym systemem. Codziennosc i rutyna są tu kluczowymi elementami budowanej warstwy semantycznej, które sprawiają, że *Papers, Please* tak skutecznie opowiada o życiu zwykłych obywateli w opresyjnym reżimie.

Twórcy produkcji *This War of Mine* (II BIT STUDIOS 2014) temat codzienności powiązali z kolei z cywilnym życiem w mieście ogarniętym wojną. Zadaniem gracza jest zaspokajanie potrzeb bohaterów gry – przeciętnych ludzi, którzy przed wybuchem konfliktu zbrojnego zajmowali się zwykłymi zajęciami w rodzaju pracy w szkole czy prowadzenia restauracji. Protagonisci nie są wyszkolonymi żołnierzami, tak jak w większości gier o tematyce wojennej, lecz właśnie cywilami, postawionymi w niezwykle trudnej sytuacji. Nie walczą bowiem o militarne zwycięstwo, lecz o przetrwanie: zagrożeniem jest dla nich przede wszystkim głód, zimno i depresja. Najprostsze czynności, takie jak chociażby zdobycie pożywienia, wiążą się z ogromnym ryzykiem, a wysoki poziom trudności gry jest jednym z wykorzystanych przez twórców zabiegów retoryki proceduralnej, mającym w wiarygodny sposób oddać realia życia w oblężonym mieście. Jednym z elementów życia codziennego bohaterów gry jest wspomniane wcześniej wytwarzanie przedmiotów (*crafting*). Analizując *This War of Mine*, Radosław Bomba zauważa, że wykorzystana w niej mechanika służy nie tylko przywołaniu obcej współczesnemu graczowi koncepcji samodzielnego wytwarzania niezbędnych przedmiotów, lecz także przedstawieniu zalet samowystarczalnej wspólnoty, działającej tym sprawniej, im lepiej współpracują ze sobą jej członkowie (BOMBA 2015: 91). Dzięki umiejętnemu zastosowaniu środków retoryki proceduralnej *This War of Mine* stanowi więc wiarygodną symulację o dużym potencjale edukacyjnym i empatycznym.

Gry fabułowocentryczne¹

Codziennosc pojawia się też we współczesnych grach, w których nacisk położony jest na rozwój rozbudowanej historii. Emocjonalne zaangażowanie odbiorcy jest budowane poprzez odwołanie się do znanychmu zjawisk, w tym tych związanych z codziennością. Zabieg ten, choć dość popularny, realizowany jest z różnym skutkiem. W *Beyond: Two Souls* (QUANTIC DREAM 2013), które spotkało się z dość mieszanymi reakcjami wśród odbiorców (HOGGINS 2013; O'BRIEN 2013; WELSH 2013), znajduje się długa sekwencja

¹ W śródtytule wykorzystany został przekład terminu *plot-centered* Marie-Laure Ryan, zaproponowany przez Krzysztofa M. Maja w artykule *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru* (MAJ 2015: 379).

przygotowywania kolacji, zbudowana z serii następujących po sobie QTE (*quick time events*), pozwalających na przykład na pokrojenie cebuli albo użycie soli. Gra spotkała się z krytyką między innymi z powodu nierównego prowadzenia akcji i niepotrzebnego jej wydłużania (HOGGINS 2013; O'BRIEN 2013; WELSH 2013). W *Life is Strange* (DONTNOD ENTERTAINMENT 2015) fragmenty związane z codziennością zostały zrealizowane z większą wiarygodnością. Jej główna bohaterka, Max – uczennica szkoły średniej – odkrywa, że posiada moc cofania czasu. Choć kluczowy mechanizm rozgrywki wiąże się właśnie z nadnaturalnymi zdolnościami dziewczyny, to produkcja ta została doceniona przede wszystkim za realistyczne ujęcie codziennych problemów związanych z dorastaniem – takich jak radzenie sobie z ostracyzmem ze strony rówieśników, kształtowanie więzów przyjaźni czy poszukiwanie własnej tożsamości. Dzięki temu paradoksalnie dużo większy ładunek emocjonalny niesie scena próby samobójczej nastolatki pogrążonej w depresji spowodowanej cyberprzemocą, niż rozwiązanie tajemnicy zbliżającej się apokalipsy. Zwyczajność codziennego życia Max i jej przyjaciół okazała się niezwykle bliska doświadczeniom odbiorców, a przez to szczególnie poruszająca. To właśnie na tę prozaiczność zwracano uwagę w wielu pozytywnych recenzjach gry (KUTERA 2015; ONET.PL 2016; POPIELARCZYK 2015). Można zatem założyć, że gracze nie są niechętni opowieściom o codziennym, pozornie nudnym, życiu – o ile tylko są one zrealizowane w przemyślany i wiarygodny sposób.

Gry wysokobudżetowe

Segment gier wysokobudżetowych, szczególnie tych, które stanowią jakiś rodzaj rozwinięcia już funkcjonujących na rynku marek, najtrudniej przyjmuje innowacje, szczególnie zaś te, które mogłyby być uznane za ryzykowne dla sprzedaży. Nie oznacza to jednak, by elementy powiązane z codziennością nie pojawiały się w produkcjach z tej gałęzi rynku. Właśnie w grach wysokobudżetowych szczególnie widać, że wiele wykorzystywanych obecnie rozwiązań tego typu częstokroć oferuje rozwinięcie stosowanych wcześniej pomysłów.

Pierwszym zjawiskiem powiązanim z motywem codzienności jest ogromna popularność wspomnianych wcześniej mechanik zorientowanych na *crafting*. Ten element rozgrywki pojawiał się w MMORPG zwykle ze względu na potrzebę wydłużania czasu, jaki odbiorcy spędzają na rozgrywce. W grach tego typu zazwyczaj funkcjonują wewnętrzne waluty, które gracze mogą pozyskać kupując je za „realne” pieniądze lub poprzez wykonywanie pracy wykorzystującej wewnętrzną ekonomię. W *World of Warcraft*

(BLIZZARD ENTERTAINMENT 2004) można między innymi łowić ryby, skórować zwierzęta, zbierać zioła czy wydobywać metale. Pozyskane surowce wykorzystywane są do wytwarzania przedmiotów, które sprzedawane są w dostępnych dla graczy domach aukcyjnych (RETTBERG 2008: 26-27). Obecnie mechanizmy *craftingu* pojawiają się także w produkcjach dla jednego gracza. W *Dragon Age: Inkwizycja* (BIOWARE 2014) protagonista pozyskuje składniki na przykład do przygotowywania mikstur, w *Fallout 4* (BETHESDA GAME STUDIOS 2015) i *The Elder Scrolls V: Skyrim* (BETHESDA GAME STUDIOS 2011) z zebranych produktów można przygotowywać jedzenie, w *Horizon: Zero Down* (GUERRILLA GAMES 2017) pojawia się z kolei możliwość wykorzystania części pokonanych robotycznych zwierząt do ulepszania broni.

W wielu grach, szczególnie tych należących do gatunku RPG, protagonista może stać się właścicielem nieruchomości i pracować nad ich rozbudową i urządzeniem. Od tych najmniejszych jak dom, który można kupić lub zbudować w *Skyrimie: Hearthfire*, poprzez własną posiadłość i winnicę w dodatku do *Wiedźmina 3: Krew i Wino* (CD PROJECT RED 2016), aż po zarządzanie zamkiem w *Dragon Age: Inkwizycja*. Te elementy, często porównywane do wspomnianej wcześniej serii *The Sims*, nie zawsze spotykają się z przychylnym odbiorem wśród graczy i krytyków (KAŁA 2015). Z drugiej strony, jak zauważa Krzysztof M. Maj, komponenty tego rodzaju mają za zadanie przywiązać gracza do świata gry, a przez to zwiększyć jego emocjonalne zaangażowanie w rozgrywkę (MAJ 2015: 384).

Elementy powiązane z codziennością przeważnie służą w grach wysokobudżetowych do budowania świata gry. Choć już w grach RPG z lat dziewięćdziesiątych fikcyjne krainy wypełnione były dziesiątkami postaci niezależnych – sprzedawców, karczmarzy, mieszkańców miast – to ograniczenia techniczne powodowały, że sprawiali oni wrażenie statystów stojących w określonych miejscach tylko po to, by świat nie był pusty. Obecnie postaci niezależne prowadzą niemal własne życie: w dzień chodzą do pracy, w nocy wracają do domów i wreszcie rozmawiają między sobą. Bohater staje w ten sposób się częścią ożywionego ekosystemu, w którym życie toczy się własnym rytmem, a świat gry sprawia wrażenie czegoś więcej niż tylko teatralnych dekoracji.

Dodatkowe aktywności, jakie może podjąć bohater gry poza głównym mechanizmem rozgrywki, także służą budowaniu wiarygodnego wykreowanego świata. We współczesnych produkcjach, szczególnie tych, w których twórcy zapewniają odbiorcom dużą swobodę eksploracji, elementy tego typu odgrywają coraz większą rolę. W *Wiedźminie 3: Dzikiem Gonie* (CD PROJEKT RED 2015), grze RPG w dużej mierze opartej na walce, bohater może oddawać się grze w karty, walczyć na pięści czy brać udział w wyścigach

konnych. Bardzo wymownym przykładem jest też *Grand Theft Auto V* (ROCKSTAR NORTH 2014), w którym bohaterowie mogą nurkować, grać w golfa, rzutki, skakać ze spadochronem, pójść do kina, a nawet wziąć udział w zajęciach z jogi. Naturalnie tego typu elementy służą również wydłużeniu czasu rozgrywki, a przez to przywiązaniu odbiorcy do produktu. Niezależnie od powodów, życie growych protagonistów jest wypełniane coraz szerszą gamą aktywności, często dużo bardziej prozaicznych aniżeli ratowanie świata. Wszelkie wymienione mechanizmy symulujące elementy życia codziennego (takie jak praca, wytwarzanie, zajęcia zgodne z rytmem dnia i nocy) wiążą się ze wspomnianym wcześniej pragmatycznym ujęciem tego tematu.

Innym aspektem wykorzystywania codzienności, który jest charakterystyczny szczególnie dla współczesnych, wysokobudżetowych gier akcji, jest ukazanie głównego bohatera jako postaci o ludzkich słabościach i aspiracjach. W *reboocie* serii *Tomb Raider* (CRYSTAL DYNAMICS 2013) główna bohaterka, która sprawnie posługuje się bronią eliminując kolejnych wrogów, jednocześnie podczas przerw filmowych boryka się ze strachem, fizycznym bólem, rozterkami moralnymi czy rozpaczą po utracie bliskich. Nie jest już Larą Croft z poprzednich części serii – wzbudza w graczu raczej potrzebę opieki i pomocy, niż imponuje opanowaniem i superbohaterską zęcznością. Pomimo pewnego dysonansu ludonarracyjnego, czyli niespójności pomiędzy regułami gry a jej narracją (HOCKING 2009: 256), jest bardziej ludzka i zwyczajna niż kiedykolwiek. Ta różnica w przedstawianiu bohaterki wskazuje na powiązania z trendem wspomnianej wcześniej codzienności humanistycznej. Podobny zabieg zastosowano na początku gry *Uncharted 4: Kres Złodzieja* (NAUGHTY DOG 2016). Główny bohater, Nathan Drake, spędza wieczór z żoną, jedząc wspólnie kolację i grając na konsoli (w istniejąca w rzeczywistości grę *Crash Banbicoot*). Choć ten krótki fragment ma raczej ukazywać kontrast między jego dawnym awanturniczym życiem, a prozaiczną codziennością, to nie tylko dodatkowo nadaje postaci głębi, ale także buduje realizm świata.

Skąd się bierze codzienność w grach?

Od darmowych przeglądarkowych gier dla dzieci poprzez produkcje niezależne i *serious games* aż po wysokobudżetowe bestsellery – w niemal każdym segmencie branży gier zauważa się rosnący udział elementów powiązanych z tematem codzienności. Jakie mogą być przyczyny tego zjawiska? Odpowiedzi na to pytanie można poszukiwać w trzech powiązanych ze sobą aspektach, które znacząco wpłynęły na branżę gier w ostatnich latach. Pierwszym z nich jest zmiana profilu socjologicznego graczy. Zgodnie z badaniami

rośnie średni wiek przeciętnego odbiorcy tego medium. Według badań przeprowadzonych przez Entertainment Software Association, statystyczny gracz w 2006 roku miał trzydzieści trzy lata, w 2015 – już trzydzieści pięć. Rośnie także liczba graczy powyżej pięćdziesiątego roku życia (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION 2007; 2016). Badania odnoszące się od innych mediów wykazują, że dojrzały odbiorca staje się bardziej wymagający, skłania się też ku grom o bardziej realistycznej tematyce – takim, które może odnieść do własnych doświadczeń, również tych związanych z codziennością. Bardzo istotnym aspektem związanym ze zmianami socjologicznymi środowiska graczy jest stale zwiększający się udział kobiet w odbiorze tego medium – stanowią one niemal połowę tej grupy. Niektóre badania wskazują, że kobiety preferują inne style rozgrywki i gatunki gier niż mężczyźni (LUCAS & SHERRY 2004: 514; GREENBERG, SHERRY, LACHLAN, LUCAS & HOLMSTROM 2010: 247) choć nie wszyscy badacze są co do tego zgodni (JENSON & DE CASTELL 2010: 61). Zgodnie z danymi statystycznymi zgromadzonymi na podstawie ankiet preferencji graczy, wykonanymi przez portal Quantic Foundry, kobiety stanowią w istocie około siedemdziesięciu procent odbiorców gier grupy określonej jako „Family/Farm Sim” (YEE 2017: PAR. 19). Badania wykazują również, że kobiety nieco częściej preferują gry pozbawione agresji, ale jest ich niewiele więcej, niż tych, które wolą brutalne produkcje (PHAN, JARDINA & HOYLE 2012: PAR. 11). Trudno ocenić czy takie preferencje graczek wynikają z ich rzeczywistych upodobań czy z faktu, że taki rodzaj gier jest częściej reklamowany jako skierowany do tej grupy odbiorców. Niezależnie od powyższych rozważań nie sposób zaprzeczyć, że rosnąca liczba grających kobiet sprawia, że stają się one potencjalnymi nabywczyniami gier. Nawet jeśli ich zainteresowanie codziennością w grach jest wciąż częściowo kwestią domysłów, to można spodziewać się, że twórcy gier wprowadzają do swoich produkcji takie elementy, które mogą potencjalnie powiększyć grupę odbiorców.

Kolejnym aspektem, który może oddziaływać na pojawianie się codzienności w grach są zmiany zachodzące w samej branży. Dzięki zwiększającej się dostępności technologii, rośnie udział gier mobilnych i przeglądarkowych czy też szeroko pojętych gier *casualowych*, a dzięki cyfrowej dystrybucji wydawanych jest także więcej gier niskobudżetowych, w tym *serious games* i gier niezależnych. Rozwiązania wypróbowane w jednych gałęziach rynku pojawiają się w innych, elementy znane z produkcji jednego gatunku mogą skłonić odbiorców do sięgnięcia po gry innego rodzaju.

Ostatnim, choć niemniej znaczącym czynnikiem, jest rozwój technologii. W najbardziej podstawowym sensie pozwala on na rozbudowanie rozgrywki o dodatkowe elementy. Ograniczenia długo nie pozwalały twórcom na rozwijanie gier poza samo sedno

rozgrywki, obecnie mogą one zawierać nieporównanie więcej komponentów: odnosi się to zarówno do dynamicznie zmieniającego się otoczenia, silniej zarysowanych postaci niegrywalnych (NPC) czy dodatkowych aktywności, jakie może podjąć postać poza główną mechaniką. Dzięki technologii, gry stają się coraz bardziej skomplikowane i pojawiają się w nich co raz więcej miejsca na reprezentację codzienności.

Poprzez przywołane przykłady wykazano, że codzienność jest tematem, który często pojawia się we współczesnych w grach wideo. Obecny jest niemal we wszystkich gałęziach branży gier, a wiąże się to ze zmianami, jakie przeszła w ostatnich latach. Wnosząc po prognozach dotyczących rynku, można spodziewać się, że ten zwrot ku codzienności nie jest tylko chwilowym trendem, ale zapowiedzią przemian, jakie będzie przechodzić w najbliższym czasie to medium. I tak jak gry wkroczyły do naszej codzienności, tak też codzienność będzie sukcesywnie wkraczać do gier.

Źródła cytowań

- 11 BIT STUDIOS (2014), *This War of Mine*, Deep Silver [PC, iOS, Android, Playstation4, Xbox One].
- 3909 (2014), *Papers, Please*, Lucas Pope [PC].
- ACES GAME STUDIO (2006), *Microsoft Flight Simulator X*, Microsoft Game Studios [PC].
- BARTHES, ROLAND (1997), *Przyjemność tekstu*, przekł. Ariadna Lewańska, Warszawa: Wydawnictwo KR.
- BETHESDA GAME STUDIOS (2015), *Fallout 4*, Bethesda Softworks [PC].
- BETHESDA GAME STUDIOS (2011), *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks [PC].
- BIOWARE (2014), *Dragon Age: Inkwizycja*, Electronic Arts [PC].
- BLIZZARD ENTERTAINMENT (2004), *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment [PC].
- BLIZZARD ENTERTAINMENT (2014), *World of Warcraft: Warlords of Draenor*, Blizzard Entertainment [PC].
- BOGOST, IAN (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: MIT Press.
- BOJARSKI, DAWID (2016), 'Stardew Valley', *CD Action*: 6, ss: 62-63.
- BOMBA, RADOSŁAW (2014), *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- BOMBA, RADOSŁAW (2015), 'Simowie na wspak. Gra This War of Mine w perspektywie retoryki proceduralnej', *Wielogłos*: 3 (15), ss: 87-95.
- CAILLOIS, ROGER (1997), *Gry i ludzie*, przekł. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska, Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen.
- CD PROJEKT RED (2007), *Wiedźmin*, Atari, CD Projekt [PC].
- CD PROJEKT RED (2011), *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, Atari, Cdp.pl, WB Games, Bandai Namco Games [PC].
- CD PROJEKT RED (2016), *Wiedźmin 3: Krew I Wino*, CD Projekt [PC].

- CD PROJEKT RED (2015), *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt, Warner Bros Interactive, Bandai Namco Entertainment [PC].
- CODE CLUB AB (2012), *Wurm Online*, Code Club AB [PC].
- CONCERNEDAPE (2016), *Stardew Valley*, Chucklefish [PC].
- CRYSTAL DYNAMICS (2013), *Tomb Raider*, Square Enix [PC].
- DAYBREAK GAME COMPANY (2015), *HiZi*, Daybreak Game Company [PC] [wczesny dostęp].
- DEPRESSION QUEST (2017), *Oficjalna strona gry*, online: <http://www.depressionquest.com/> [dostęp: 30.08.2019].
- DEVORE, JORDAN (2011), 'Minecraft in 2D, you say? Terraria looks legit', *Destructoid* online: <https://www.destructoid.com/minecraft-in-2d-you-say-terraria-looks-legit-199603.phtml> [dostęp: 30.08.2019].
- DONTNOD ENTERTAINMENT (2015), *Life is Strange*, Square Enix [PC].
- DRAMCZYK, BARTŁOMIEJ (2017), 'Shenmue: Prawdziwie filmowa historia', *Polygamia*, online: <http://polygamia.pl/shenmue-prawdziwie-filmowa-historia> [dostęp: 30.08.2019].
- DRIVER, MIKE (2014), 'Shenmue – discovering the Sega classic 14 years too late', *The Guardian*, online: <https://www.theguardian.com/technology/2014/may/02/shenmue-sega-classic-14-years-too-late> [dostęp: 30.08.2019].
- ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (2007), *Essential Facts About Computer and Video Game Industry: 2006 Sales, Demographic and Usage Data*, online: <https://library.princeton.edu/sites/default/files/2006.pdf> [dostęp: 30.08.2019].
- ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (2016), *Essential Facts About Computer and Video Game Industry: 2015 Sales, Demographic and Usage Data*, online: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf> [dostęp: 30.08.2019].
- GILLEN, KIERON (2008), 'Making Of: The Sims' w: *Rock Paper Shotgun*, online: <https://www.rockpapershotgun.com/2008/01/18/making-of-the-sims> [dostęp: 30.08.2019].

- GOFFMAN, ERVIN (1977), *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przekł. Helena Dąbner-Śpiewak, Paweł Śpiewak, Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy.
- GREENBERG, BRADLEY S., JOHN SHERRY, KENNETH LACHLAN, KRISTEN LUCAS, AMANDA HOLMSTROM (2010), 'Orientations to Video Games Among Gender and Age Groups', *Simulation & Gaming*: 1 (2), online: <https://msu.edu/~jsherry/Site/Orientations.pdf> [dostęp: 30.08.2019].
- GRY DLA DZIEWCZYN (2016), online: <http://grydladziewczyn.net.pl/> [dostęp: 30.08.2019].
- GUERRILLA GAMES(2017), *Horizon: Zero Down*, Sony Computer Entertainment [PlayStation 4].
- HOCKING, CLINT (2009), 'Ludonarrative Dissonance in *BioShock*: The Problem of What the Game Is About', w: Drew Davidson (red.) *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*, Pittsburgh: ETC Press, Carnegie Mellon University, ss. 255-260.
- INTERFUEL (2006), *Darfur is Dying*, interFUEL [PC].
- JENSON, JENNIFER, SUZANNE DE CASTELL (2010), 'Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections', *Simulation Gaming*: 41 (1), ss. 51-71.
- JONGEWAARD, DANA (2011), 'Minecraft: The Platformer?', w: *IGN*, online: <http://uk.ign.com/articles/2011/04/29/minecraft-the-platformer> [dostęp: 30.08.2019].
- KAŁA, KAROL (2015), 'Fallout 4 – recenzja', w: *Polygamia*, online: <http://polygamia.pl/fallout-4-recenzja/> [dostęp: 30.08.2019].
- KLEI ENTERTAINMENT (2013), *Don't Starve*, Klei Entertainment [PC].
- KRUPIŃSKI, KAMIL (2015), 'Wieczne lato', *CD-Action*: 6, ss. 80-81.
- KUTERA, TOMASZ (2015), 'Life isStrange – recenzja', *Polygamia*, online: <http://polygamia.pl/life-is-strange-recenzja/> [dostęp: 30.08.2019].
- LUCAS, KRISTEN, JOHN SHERRY (2004), 'Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation', *Communication Research*: 5 (31), ss. 499-523.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru' w: *Teksty Drugie*: 3, ss: 368-394.
- MAXIS (2000), *The Sims*, Electronic Arts [PC].

- MAXIS (2004), *The Sims 2*, Electronic Arts [PC].
- MILLENNIUM KITCHEN (2000), *Boku no Natsuyasumi*, Sony Computer Entertainment [PlayStation].
- MOJANG (2011), *Minecraft*, Mojang, Microsoft Studios, Sony Computer Entertainment [PC].
- NAUGHTY DOG (2016), *Uncharted 4: Kres złodzieja*, Sony Computer Entertainment [PlayStation 4].
- ONET.PL (2016), „*Life is Strange*” – recenzja. *Mądra i wzruszająca gra nie tylko dla nastolatków*, online: <http://gry.onet.pl/recenzje/life-is-strange-recenzja-madra-i-wzruszajaca-gra-nie-tylko-dla-nastolatkow/kew78f> [dostęp: 30.08.2019].
- O'BRIEN, LUCY (2013), 'Beyond: Two Souls – review', w: *IGN*, online: <http://www.ign.com/articles/2013/10/08/beyond-two-souls-review> [dostęp: 30.08.2019].
- OP PRODUCTIONS (2012), *Infestation*, OP Productions [PC].
- PAULK, CHARLES (2006), 'Signifying Play: The Sims and the Sociology of Interior Design', *Game Studies*: 1 (6), online: <http://www.gamestudies.org/0601/articles/paulk> [dostęp: 30.08.2019].
- PHANMANH-HUONG, JARDINA JO RAIN, HOYLE SLOANE (2012), 'Video Games: Males Prefer Violence while Females Prefer Social', *Usability News*: 14 (1), online: <http://usabilitynews.org/video-games-males-prefer-violence-while-females-prefer-social/> [dostęp: 30.08.2019].
- PLAGGE, KALLIE (2016), 'Stardew Valley Review', w: *IGN*, online: <http://www.ign.com/articles/2016/03/25/stardew-valley-review> [dostęp: 30.08.2019].
- POPIELARCZYK, TOMASZ (2015), 'Zakończyła się jedna z najpiękniejszych opowieści, w jakie kiedykolwiek było dane mi zagrać', w: *Antyweb*, online: <http://antyweb.pl/zakonczyyla-sie-jedna-z-najpiekniejszych-opowieosci-w-jakie-kiedykolwiek-bylo-dane-mi-zagrac/> [dostęp: 30.08.2019].
- PROVO, FRANK (2000), 'Shenmue Review', w: *GameSpot*, online: <https://www.gamespot.com/reviews/shenmue-review/1900-2540599/> [dostęp: 30.08.2019].

- QUANTIC DREAM (2013), *Beyond: Two Souls*, Sony Computer Entertainment [Play station 3, PlayStation 4].
- RE-LOGIC (2011), *Terraria*, 505 Games [PC].
- RETTBERG, SCOTT (2008), 'Corporate Ideology in World of Warcraft', w: Hilde G. Corneliussen, Jill Walker Rettberg (red.), *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, Cambridge: The MIT Press, ss. 19-38.
- ROCKSTAR NORTH (2014), *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games [PC].
- RYCKERT, DAN (2016), 'Stardew Valley Review', w: *Giant Bomb*, online: <https://www.giantbomb.com/reviews/stardew-valley-review/1900-739/> [dostęp: 30.08.2019].
- SEGA AM2 (1999), *Shenmue*, Sega [Sega Dreamcast].
- SENIOR TOM (2011), '2D Minecraft-alike Terraria is out today', *PC Gamer*, online: <http://www.pcgamer.com/terraria-is-out-today/> [dostęp: 30.08.2019].
- STEAM (2016A), *Wyszukiwanie Steam: tagi "survival" i "crafting"*, online: http://store.steampowered.com/search/?sort_by=Released_DESC&tags=1662%2C1702 [dostęp: 30.08.2019].
- STEAM (2016B), *Stardew Valley w serwisie Steam*, online: <http://store.steampowered.com/app/413150/?l=polish> [dostęp: 30.08.2019].
- STERCZEWSKI, PIOTR (2012), 'Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznych gier komputerowych', *Teksty Drugie*: 6, ss. 201-228.
- STUDIO WILDCARD, INSTINCT GAMES, EFECTO STUDIOS, VIRTUAL BASEMENT (2015), *ARK: Survival Evolved*, Studio Wildcat [PC].
- THE INDIE STONE (2013), *Project zombojid*, The Indie Stone [PC].
- THE QUINNSPIRACY, PATRICK LINDSAY, ISAAC SCHANKLER (2013), *Depression Quest*, The Quinnspiracy [PC].
- THE SIMS STUDIO (2009), *The Sims 3*, Electronic Arts [PC].
- THE SIMS STUDIO (2014), *The Sims 4*, Electronic Arts [PC].
- THOMPSON, CLIVE (2016), 'The Minecraft Generation', *The New York Times*, online: <https://www.nytimes.com/2016/04/17/magazine/the-minecraft-generation.html> [dostęp: 30.08.2019].

- VERTIGO GAMING INC. (2013), *Cook, Serve, Delicious!*, Vertigo Gaming Inc. [PC].
- VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE (1996), *Harvest Moon*, Natsume [GameBoy].
- WELSH, OLI (2013), 'Beyond: Two Souls review', *Eurogamer*, online: <http://www.eurogamer.net/articles/2013-10-08-beyond-two-souls-review> [dostęp: 30.08.2019].
- YEE, NICK (2017), 'Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers by Genre', *Quantic Foundry*, online: <http://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/> [dostęp: 30.08.2019].
- ZYNGA (2011), *Farm Ville*, Flare 3D [PC].