

# Grofilia.

## Omówienie zjawiska na przykładzie wybranych seriali platformy Netflix

**ABSTRACT.** Pigulak Joanna, *Grofilia. Omówienie zjawiska na przykładzie wybranych seriali platformy Netflix* [Grophilia. A discussion of the phenomenon using the example of selected Netflix series]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 189–216. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.13>.

The article discusses the communicative and artistic practice grophilia, which is appropriate for the culture of participation. It consists in the transfictional use of the structures and poetics of digital games in the field of various arts. The points of reference for the analysis of grophilia are three popular series distributed on the Netflix streaming platform: *Cyberpunk: Edgerunners*, *Arcane* and *Love, Death + Robots*. The author analyzes these works, focusing on the systemic character of grofil practices, the aesthetics of grofil texts and their transmedia and transdiscursive specificity. She indicates that grophilia, like genres, can be treated as an artistic strategy that precedes realizations, creates new forms of narration and guides how the work is received.

**KEYWORDS:** grophilia, digital games, animated series, Netflix, *Cyberpunk: Edgerunners*, *Arcane*, *Love, Death + Robots*

W listopadzie 2021 r. serwis streamingowy Netflix ogłosił zamiar ekspansji w obszarze gier wideo[1]. Niedługo potem dla subskrybentów serwisu udostępniono nieodpłatnie pięć gier na urządzenia mobilne, w tym nawiązujące do flagowego serialu Netfliksa gry *Stranger Things: 1984* i *Stranger Things 3: The Game*[2]. W dwa lata później polska wersja platformy oferuje już ponad 40 zróżnicowanych gatunkowo i narracyjnie aplikacji (od gier logicznych i platformowych, przez gry sportowe i wyścigowe, aż po rozbudowane narracyjnie RPG) w wersji językowej odpowiadającej językowi subskrypcji[3]. Jest to szczególnie znaczące, ponieważ gry mobilne rzadko poddawane są lokalizacji, a wiele tytułów dystrybuowanych przez Netfliksa dostępnych było do tej pory wyłącznie w języku angielskim[4]. Inwestycja w tłumaczenie gier wskazuje, że rozwój w obszarze interaktywnej rozgrywki jest przedsięwzięciem

## Wprowadzenie

[1] M. Verdu, *Let the Games Begin: A New Way to Experience Entertainment on Mobile*, Netflix, 2.11.2021, <https://about.netflix.com/en/news/let-the-games-begin-a-new-way-to-experience-entertainment-on-mobile> (dostęp: 6.01.2023).

[2] Choć gry zrealizowane przez studio BonusXP powstały kolejno w 2017 i 2019 r., włączono je do globalnej, mobilnej oferty Netfliksa w 2021 r.

[3] Netflix udostępnia wiele gier zrealizowanych przez zewnętrzne studia. Niektóre z gier są czasowo dystrybuowane ekskluzywnie, tj. nie można nabyć ich inaczej niż za pośrednictwem platformy (zob. np. *Va-liant Hearts: Coming Home*, Ubisoft, Old Skull Games, 2023). Część gier publikowana jest również w innych serwisach (np. w sklepie Steam), ale wyłącznie Netflix udostępnia je na urządzenia mobilne (zob. np. *Immortality*, Sam Barlow, 2022).

[4] Zob. np. *Oxenfree*, Night School Studio, 2016.

starannie zaplanowanym i długoterminowym. Wydaje się to potwierdzać opublikowany w październiku 2022 r. list do inwestorów, w którym przedstawiciele Netfliksa potwierdzili, że rozwijają koncepcję dystrybucji gier za pośrednictwem platformy streamingowej i obecnie prowadzą dewelopment ponad 50 pięciu gier cyfrowych. Przytoczony przez portal Deadline dokument, konkluduje znaczące stwierdzenie: „Mówiąc ogólniej, widzimy wielkie możliwości związane z łączeniem narracji telewizyjnej i filmowej oraz gier wideo”[5].

Powyższa konstatacja znajduje interesujące rozwinięcie w prowadzonej od pewnego czasu polityce wydawniczej serwisu, w ramach której do obszernej bazy filmów i seriali produkowanych przez Netfliksa konsekwentnie dodawane są tytuły inspirowane grami wideo[6]. Produkcja audiowizualnych adaptacji, ekranizacji i rozmaitych wariacji gier cyfrowych jest odpowiedzią na ogólne tendencje rynkowe – w okresie pandemicznym i postpandemicznym także inne platformy streamingowe zapowiedziały dziesiątki filmów i seriali aktorskich oraz animacji, stanowiących adaptacje popularnych gier wideo. W 2022 r. serwis Paramount+ udostępnił odbiorcom serial na podstawie kultowej serii *first-person shooterów Halo* (Bungie, 2001–2021), na początku 2023 r. na HBO Max premierę miały pierwsze epizody głośnej realizacji *The Last of Us Series*, współtworzonej z wydawcą popularnej dylogii postapokaliptycznej *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013–2020), a platforma streamingowa firmy Amazon prezentuje zdjęcia z powstającej adaptacji gier *Fallout* (Interplay Entertainment, Bethesda Game Studios, 1997–2018).

Choć transformowanie narracji gier w nieinteraktywną przeszczeń filmową jest praktyką kulturową, która rozwija się od lat 90. XX w., nigdy wcześniej nie była tak popularna. Adaptacje gier stały się nieodłączną częścią nie tylko baz serwisów streamingowych, lecz także ramówek telewizyjnych oraz repertuarów kin; na stałe przeniknęły do systemu filmowego. Przyczyn tego stanu rzeczy poszukiwać należy zarówno w uwarunkowaniach rynkowych i ekonomicznych (zyski przemysłu interaktywnego przekroczyły profity branży filmowej i muzycznej[7]), jak i – co interesuje mnie bardziej – w potrzebach odbiorców kultury audiowizualnej, którzy są przecież także graczami. Specyficzna kompetencja kulturowa – kompetencja użytkownika jest coraz częściej uwzględniana przez twórców filmowych.

[5] P. White, *Netflix Eyes More Video Games Based On Its Own IP As It Comes Up To One-Year Anniversary Of Launch*, Deadline, 18.10.2022, <https://deadline.com/2022/10/netflix-video-games-ip-1235148565/> (dostęp: 6.01.2023) [tłum. J.P.].

[6] Mowa tutaj i o nasilającej się tendencji do adaptowania gier cyfrowych (Netflix tworzy i dystrybuje zarówno aktorskie, jak i animowane, serialowe oraz filmowe adaptacje gier), i o rozszerzaniu oferty filmów interaktywnych inspirowanych grami

(zob. np. *Minecraft: Story Mode*, Telltale Games, Mojang Studios, 2015), i o realizacji dokumentów poświęconych historii i rynkowi gier cyfrowych (zob. np. *High Score: Złota era gier*, reż. William Acks, Sam LaCroix, France Costrel, Melissa Wood, 2020).

[7] M. Mamerow, *Gaming Industry vs. Other Entertainment Industries (2023)*, Raise Your Skillz, <https://raiseyourskillz.com/gaming-industry-vs-other-entertainment-industries-2021/> (dostęp: 6.01.2023).

Pomimo że kinematograficzne adaptacje gier tworzone są w sprzyjającym habitacie rynkowym i kulturowym, część z nich spotyka się z negatywną recepcją<sup>[8]</sup>. Często nie spełniają oczekiwań fanów gier wideo, gdyż tylko pobieżnie traktują interaktywny pierwowzór, tworzone są bez znajomości struktur medium oraz uwrażliwienia na jego specyfikę. Twórcy wciąż poszukują adekwatnych rozwiązań formalnych i fabularnych umożliwiających satysfakcjonujący intersemiotyczny przekład tekstu interaktywnego na język nieinteraktywny.

W interesujący sposób do poszukiwań tych przystąpił Netflix. W odpowiedzi na rosnące zainteresowanie tematyką gier wideo, a jednocześnie mając na uwadze mieszaną recepcję ekranizacji tekstów interaktywnych, serwis zlecił realizację projektów, nie tyle adaptujących konkretne tytuły, co inspirowanych grami – ich poetyką, narracją i geneologią. Przykładem może być kontynuacja serialu *Black Mirror* – film interaktywny *Bandersnatch* w reżyserii Davida Slade'a (2018), w którym medium gier okazuje się głównym tematem fabularnym. Bohaterem jest aspirujący twórca gier wideo, proces tworzenia gry stanowi jednocześnie źródło napięć oraz problemów, a znajomość zasad i mechanizmów rozgrywki (ergodyczności wyborów, aporyczności sekwencji *Quick Time Events* czy atemporalności interaktywnej narracji) umożliwiała poprawną interpretację utworu. Bez wiedzy na temat struktur gier narracyjnych i mechaniki dramatów interaktywnych trudno w pełni pojąć znaczenie *Bandersnatcha*, który – po uwzględnieniu tego kontekstu – okazuje się filmem o iluzji medium i iluzji kontroli nad medium.

Drugim projektem Netfliksa, wartym uwagi w kontekście poszukiwania adekwatnych technik przekładu wielowariatywnej narracji gier na skończone i nieinteraktywne struktury filmowe, jest serial animowany *Miłość, śmierć i roboty* (reż. Tim Miller, David Fincher, 2019–[9]),

[8] Przez długi czas kinematograficzne adaptacje gier kojarzone były z postacią Uwe Bolla – niemieckiego reżysera i producenta filmowego, który stworzył wiele nieudanych formalnie i fabularnie transformacji gier. Wśród amerykańskich krytyków wielokrotnie określany był mianem „najgorszego reżysera”; zob. m.in. D. King, *Game Over, Uwe Boll*, Vanity Fair, 27.03.2017, <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/03/game-over-uwe-boll-worst-director> (dostęp: 6.01.2023). W przestrzeni polskiej prasy branżowej Jakub Mirowski nazywał filmy Bolla „fatalnymi” i „tragicznymi” – J. Mirowski, *Uwe Boll, twórca fatalnych ekranizacji gier, kończy filmową karierę*, GRYOnline, 27.10.2016, <https://www.gry-online.pl/newsroom/uwe-boll-tworca-fatalnych-ekranizacji-gier-konczy-filmowa-karriere/z618a48> (dostęp: 6.01.2023). W prasie publicystycznej znaleźć można wiele artykułów na temat nieudanych adaptacji gier, w których pojawiają się stwierdzenia, że satysfakcjonujący przekład gier na język filmu jest po

prostu niemożliwy oraz że filmowe adaptacje gier nie mają możliwości równać się poziomem z kinem akcji głównego nurtu. Takie przypuszczenia zostały wyrażone m.in. w znamiennie zatytułowanym zestawieniu Jordan Crucchioli – J. Crucchiola, *All 43 Video-Game Movies, Ranked. Some of them are even pretty good*, Vulture, 11.04.2022, <https://www.vulture.com/2016/12/every-video-game-movie-ranked-bad-to-worse.html> (dostęp: 6.01.2023).

[9] W momencie pisania niniejszego tekstu serial *Miłość, śmierć i roboty* liczy trzy sezony. Netflix zapowiedział jednak powstanie kolejnego, co bez wątplenia związane jest z znaczącą popularnością serii. Według Parrot Analytics – portalu analizującego zasięg programów telewizyjnych w USA – popyt na serial Netfliksa jest ponad jedenastokrotnie wyższy niż przeciętny popyt na seriale telewizyjne w Stanach Zjednoczonych w ciągu ostatnich 30 dni, co sytuuje *Miłość, śmierć i roboty* na drugim najwyższym punkcie skali popytu, wśród jedynie 2,7% innych

którego poszczególne odcinki przyjmują formę niezależnych fabularnie epizodów. Każdy odcinek wykorzystuje też odmienne techniki animacji i cechuje się inną strukturą tematyczną. Poszczególne epizody są jednak względem siebie spójne – unifikuje je ponadtematyczne i ponadtechnologiczne założenie artystyczne, które stanowi o kreatywnej reinterpretacji popularnych odmian *science fiction* w krótkiej, skończonej formie filmowej. Z perspektywy niniejszych rozważań najistotniejsze jest to, że twórcy serialu inspirowani są grami wideo – zarówno konkretnymi tytułami, jak i interaktywnymi gatunkami, tematyzują doświadczenie grania i kreatywnie interpretują struktury rozgrywki. Z tego też powodu serial *Miłość, śmierć i roboty* omówiony zostanie w niniejszym artykule jako wyrazisty przykład praktyki grofilskiej.

Wydaje się – a przynajmniej taką hipotezę chciałabym w tym miejscu postawić – że realizacja powyższych intermedialnych utworów, eksperymentujących z formą filmową, poszukujących nowych sposobów na wykorzystanie poetyk kinematograficznych, aby przekonująco i interesująco opowiedzieć o medium interaktywnym, poskutkowało wytworzeniem się unikatowego rezerwuaru środków artystycznego wyrazu, które następnie wykorzystane zostały przez kolejnych twórców do tego, aby śmieiej, ekspresyjniej i bardziej adekwatnie mówić o grach w przestrzeni filmowej. Seriale animowane takie jak *Arcane* (Fortiche Production, 2021) – swobodna adaptacja gry *League of Legends* (Riot Games, 2009) oraz *Cyberpunk: Edgerunners* (studio Trigger, 2022), adaptacja *Cyberpunka 2077*, która doprowadziła do największej popularności gry CD Projekt Red od czasu jej premiery w 2020 r.[10] udowodniły, że film w sposób interesujący artystycznie oraz atrakcyjny odbiorczo może przekształcać i transformować narracje interaktywne.

W niniejszym artykule chciałabym zaproponować analizę trzech wymienionych serialów animowanych: *Cyberpunk: Edgerunners*, *Arcane* oraz *Miłość, śmierć i roboty*, które są do tej pory najbardziej udanymi i szczególnie wyrazistymi przykładami transformacji tekstów interaktywnych zrealizowanych przez Netfliksa. Szerokie oddziaływanie oraz pozytywna recepcja pozwalają przypuszczać, że staną się one ważnym punktem odniesienia dla kolejnych twórców i wpłyną na rozwój polityki serwisu w kontekście zarówno adaptacji, jak i dystrybucji gier cyfrowych.

Perspektywa analityczna, którą proponuję, polega na przyjrzeniu się tym utworom z perspektywy kategorii grofilii oraz praktyki grofilskiej. Pojęcie grofilii zostało przeze mnie zaproponowane w książce *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*[11], a w niniejszym artykule pogłębię je o konteksty związane z poetyką

seriali. Zob. *United States TV audience demand for Love Death + Robots*, Parrot Analytics, <https://tv.parrotanalytics.com/US/love-death-plus-robots-netflix> (dostęp: 6.01.2023).

[10] P. Tassi, *Cyberpunk 2077's Playercount Is Up Nearly 300% Thanks To 'Edgerunners'*, Forbes, 16.09.2022,

<https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/09/16/cyberpunk-2077s-playercount-is-up-nearly-300-thanks-to-edgerunners> (dostęp: 6.01.2023).

[11] J. Pigulak, *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Kraków 2022.

serialowych adaptacji gier oraz możliwościami rozwoju tekstów grofilskich na platformach strumieniowych. W artykule wyjaśnię, czym jest grofilia, którą traktuję jako transdyskursywną i ponadmedialną praktykę kulturową, zaproponuję możliwe sposoby wykorzystania tej kategorii, a także zastanowię się, czy grofilia może być traktowana jako strategia artystyczna, która poprzedza i strukturyzuje realizację, jak również ukierunkowuje dyskurs.

Grofilia jest formą komunikacji właściwą dla kultury uczestnictwa i polega na wykorzystywaniu (nawiązaniu, przekształcaniu, transformowaniu, rekontekstualizowaniu) struktur i poetyk gier cyfrowych we własnej działalności artystycznej i kulturowej (kulturotwórczej). Ujmując tę kwestę nieco bardziej metaforycznie – grofilia polega na nasycaniu „growością” innych tekstów, mediów, wypowiedzi, dyskursów w pełnej zgodzie z poetyką inter- i transmedialności.

Nie bez powodu, mając na uwadze, jak ważny z perspektywy rozwoju i ewolucji współczesnych dyskursów „growych” jest film, proponuję, aby do nazwania opisywanego zjawiska stosować neologizm wywodzący się od słowa kinofilia (fr. *cinéphilie*)[12]. Kinofilią określa się rodzaj zaangażowanego znawstwa kina, polegającego na aktywnym uczestniczeniu w kulturze filmowej, percypowania filmów i rozpowszechniania wiedzy o nich w różnych dyskursach. Tadeusz Lubelski – badacz, który rozpropagował pojęcie kinofilii na gruncie rodzimej myśli filmoznawczej – dodaje, że jest to znawstwo „szlachetne” i „bezinteresowne”[13], co warto odnotować dlatego, że zarówno kinofilia, jak i grofilia (oraz – szerzej – cała kultura uczestnictwa), choć są powiązane z kapitałem, to pewne ich formy (zwłaszcza oddolne) często mają antykapitalistyczny charakter[14].

Z perspektywy grofilskiej ekspansji Netfliksa element zarobkowy jest jednak istotny – można przypuszczać, że bez zysków z realizacji tego rodzaju eksperymenty nie rozwijałyby się z taką intensywnością. Zarobkowość, implikująca instytucjonalizację i korporyzację zjawiska, nie zmienia jednak jego istoty. Grofilia – analogicznie do kinofilii – jest sposobem odbioru i kodowania komunikatów przez twórców.

Grofilski odbiór nastawiony jest na poszukiwanie w tekstach kultury tego, co „growe”, przy czym recepcja wykracza daleko poza

### Grofilia jako transfiksjonalna praktyka komunikacyjna

[12] Termin „kinofilia” zaproponowany został przez Tadeusza Lubelskiego w książce *Nowa Fala. O pewnej przygodzie kina francuskiego* i pierwotnie odnosił się do różnorodnych praktyk odbiorczych dotyczących oglądania filmów przez przyszłych twórców nowofalowych. T. Lubelski, *Nowa Fala. O pewnej przygodzie kina francuskiego*, Kraków 2020.

[13] Ibidem, s. 22.

[14] Wiele kinofilskich oraz grofilskich tekstów, rozszerzających światopowieści szczególnie popularnych filmów i gier wideo, przeznaczonych jest

do sprzedaży komercyjnej jako tzw. produkt *tie-in*, tj. towar wiązany w sprzedaży z innym produktem. Do przykładów tego rodzaju produktów należą m.in. nowelizacje filmów oraz gier wideo – są to powieści adaptujące (w różnym zakresie) światy narracji filmów oraz gier, które najczęściej dystrybuowane są na rynku równoległe do premiery filmu lub gry wideo, którym towarzyszą jako powiązany przekaz literacki (np. powieści *Assassin's Creed* pojawiały się w sprzedaży wraz z dystrybucją kolejnych odsłon gry pod tym samym tytułem).

odnajdywanie nawiązań intertekstualnych, wydobywanie aluzji czy cytatów związanych ze światami gier, a ma wymiar hipertekstualny. Jeśli domeną hipertekstualności, jak wskazywał Gérard Genette, jest dowolne przekształcanie archetypicznej narracji w innym tekście w sposób, który nie ma nic wspólnego z komentarzem<sup>[15]</sup>, to domeną odbioru grofilskiego jest umiejętność dostrzegania i zdolność interpretacji przekształceń, którym podlega medium interaktywne (a także konkretne gry i gatunki gier) w nowej przestrzeni medialnej. Jest to zatem odbiór wymagający posiadania określonych kompetencji nabywanych podczas obcowania z grami cyfrowymi<sup>[16]</sup>. Kompetencje gracza wykorzystywane są w nieoczekiwany sposób: nie po to, aby prowadzić satysfakcjonującą rozgrywkę, ale po to, aby dekodować znaki, systemy i składnie gier w innych mediach, a w konsekwencji – czerpać przyjemność z seansu, którego deszyfracja obnaża bogactwo nowych inter- i transmedialnych znaczeń. Grofilia jest w tej perspektywie rodzajem praktyki komunikacyjnej<sup>[17]</sup>, polegającej na komunikowaniu się przy użyciu języka gier w tekstach i przestrzeniach medialnych niebędących grami.

Choć film nie jest jedyną przestrzenią uprawiania grofilii – różnorodne grofilskie praktyki artystyczne z łatwością daje się dostrzec i wyodrębnić w innych przestrzeniach (komiksowych, literackich, performatywnych itp.), to okazuje się szczególnie ważną formą ekspresji dla twórców-grofilów i istotną płaszczyzną porozumienia z odbiorcami-grofilami. Związane jest to z tym, że chociaż oba media istotnie różnią się od siebie (narracja filmowa jest skończona i nieinteraktywna, podczas gdy specyfika gier polega na ich wariacyjności i rekonfigurowalności), to mają także wiele cech wspólnych, wśród których szczególnie istotną jest audiowizualność. Zarówno film, jak i gry operują kodami pozwalającymi na audiowizualny przekład ludzkich zachowań, doświadczeń i pragnień, co ułatwia intersemiotyczny przekład narracji gier w przestrzeń kinematograficzną.

Należy przy tym zauważyć, że grofilia nie jest związana z konkretnym gatunkiem czy konwencją przedstawieniową, ale może ma-

[15] G. Genette, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. H. Markiewicz, przeł. Aleksander Milecki, Kraków 1992, s. 323.

[16] Mowa tutaj przede wszystkim o kompetencjach kulturowych odnoszących się do gier wideo, a związanych m.in. ze znajomością poetyk, estetyk, stylistyk i historii gier wideo (w tym świadomości rozwoju i ewolucji technologii), która jest w różnym zakresie wymagana do poprawnej interpretacji tekstów grofilskich.

[17] Pojęcie praktyki komunikacyjnej przywołuję za Robertem T. Craighem, który wskazywał: „możemy uważać, że komunikacja jest praktyką, ponieważ wszystkie kultury posiadają praktyki komunikacyjne. Jednakże to wciąż nie dowodzi, że komunikacja *per*

*se* jest praktyką (koherentnym, znaczącym zbiorem działań) w każdej kulturze. Aby komunikacja *per se* była praktyką, musi istnieć kulturowe pojęcie komunikacji odnoszące się do ogólnego rodzaju praktyki, w którą ludzie są włączeni zawsze wtedy, kiedy komunikują”. (R.T. Craig, *Communication as a Practice*, [w:] *Communication as a Practice: Perspectives on Theory*, red. G.J. Shepherd, J.St. John, T. Striphas, Thousand Oaks – London – New Delhi 2006, s. 41, cyt. za: E. Kulczycki, *Teoretyzowanie komunikacji*, Poznań 2012, s. 47). Powyższe ujęcie pozwala na wyróżnienie szeregu typów praktyk komunikacyjnych – czynności czy też działań, które intencjonalnie podejmują praktykujący w sferze komunikacji (dla przykładu pisanie listów jest praktyką epistolarną, a prowadzenie dyskusji – praktyką argumentacyjną).

nifestować się w filmach zrealizowanych przez twórców wywodzących się z różnych szkół artystycznych i w odmienny sposób operujących środkami filmowego wyrazu; przez reżyserów tworzących zarówno kino wysokobudżetowe (*Player One*, reż. Steven Spielberg, 2018) i autorskie (*Nirvana*, reż. Gabriele Salvatores, 1997), historie kameralne (*Black Mirror: Bandersnatch*) i epickie (seria *Matrix*, reż. Lana i Lilly Wachowskie, 1999–2021), preferujących perspektywę obiektywną (*Tron: Dziedzictwo*, reż. Joseph Kosinski, 2010) i skrajnie zsubiektywizowaną (*Hardcore Henry*, reż. Ilya Naishuller, 2016). Nie oznacza to jednak, że grofilia jest transparentną oraz uniwersalną praktyką komunikacyjną – wręcz przeciwnie. Filmy grofilskie to, jak wskazano, komunikaty, które wymagają wykorzystania określonych kompetencji (kompetencji użytkownika) po to, aby odpowiednio zinterpretować transfikcjonalny przekaz.

Pojęcie transfikcjonalności zaproponowane zostało przez Richarda Saint-Gelais'a w książce *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*[18] ze względu na potrzebę nazwania rozwijających się współcześnie bardzo intensywnie zjawisk tekstowych, które choć spokrewnione z zabiegami intertekstualnymi, wykraczają daleko poza operacje cytowania i parafrazowania, a także poza rozmaite aluzje tekstowe. Transfikcjonalność polega na „migracji elementów będących integralną częścią danej przestrzeni narracyjnej”[19], a zatem odnosi się do przenoszenia istniejących struktur, układów i konfiguracji w zupełnie nowe konteksty tekstowe. Co więcej, przekazy transfikcjonalne cechują się „maskowaniem intertekstualnego charakteru odniesienia przez unikanie bezpośredniego nawiązywania do innych tekstów kultury i staranne ukrywanie wskazywania źródeł cytatu”[20], co oznacza, że nie muszą mieć one charakteru adaptacji (i tak np. grofilski serial *Miłość, śmierć i roboty*, jak zostało wspomniane, nie jest adaptacją żadnej konkretnej gry; podobnie jak realizacje takie jak *Hardcore Henry*, *Tron: Dziedzictwo* czy tetralogia *Matrix*). Transfikcjonalność, mając na uwadze powyższe rozpoznania, można scharakteryzować jako domenę postaci, obiektów, a nawet całych światów, które uniezależniły się od tekstu archetypicznego i znajdują swoje egzemplifikacje w różnych innych dyskursach, komunikowanych w rozmaitych przestrzeniach medialnych.

Postaci/obiekty/światy, a także elementy strukturalne, takie jak gameplay i mechaniki rozgrywki nie funkcjonują przy tym na zasadach cytatu, ale są ważnym źródłem ekspresji narracji. Poddane świadomemu przeniesieniu do nowej przestrzeni medialnej zmieniają się i ewoluują. To, w jaki sposób twórcy rozszerzają światy narracji gier cyfrowych przy użyciu transfikcjonalnej praktyki komunikacyjnej (którą jest grofilia), interesuje mnie w niniejszym artykule w odniesieniu do seriali zrealizowanych przez Netfliksa.

[18] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris 2011.

[19] P. Marciniak, *Transfikcjonalność*, „Forum Poetyki” 2015, nr 2, s. 102.

[20] K.M. Maj, *Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017, s. 297.

**Grofilia w służbie  
systemu medialnego.  
Przypadek  
Cyberpunk:  
Edgerunners**

Refleksja na temat komunikowania się przy użyciu języka gier w tekstach niebędących grami naturalnie ukierunkowuje się ku różnego rodzaju przykładom intersemiotycznym, z adaptacjami na czele. Jak zostało wspomniane, w ciągu czterech dekad praktyki adaptowania gier przez twórców filmowych nie wypracowano uniwersalnych metod umożliwiających satysfakcjonujący przykład intersemiotyczny, co w dużej mierze motywowane jest tym, że gry są niezwykle zdywersyfikowane – narzędzia umożliwiające przykład linearnej opowieści o losach dzielnej archeolożki (*Tomb Raider*, reż. Roar Uthaug, 2018) nie nadają się do adaptowania przestrzennie zorientowanych sandboków (często pozbawionych wyrazistej fabuły, jak np. *Minecraft*), gier konstytuujących się na podstawie interakcji wymagających zręczności (które nierzadko, jak dzieje się to w przypadku *Tetrisa*, nie dysponują nawet antropomorficznym bohaterem grywalnym) czy też gier typu MMO, w których ważną częścią rozgrywki jest ustanawianie i rozwijanie sieci społecznych. Niemniej jednak, analiza udanych adaptacji pozwala przypuszczać, że wykorzystanie podczas ich tworzenia praktyki komunikacyjnej, którą jest grofilia, sprawia, że częściej stanowią one udane realizacje. Dowodem na to są m.in. *Cyberpunk: Edgerunners* i serial *Arcane*, choć w obu przypadkach praktyki grofilskie są wykorzystywane w inny sposób i w innym celu.

Serial *Cyberpunk: Edgerunners*, zrealizowany przez japońskie studio Trigger i udostępniony odbiorcom we wrześniu 2022 r., stanowi oficjalną adaptację gry *Cyberpunk 2077*. Został stworzony w ścisłej współpracy z CD Projekt Red (showrunnerem serialu jest Rafał Jaki – wieloletni bussiness development manager w studiu, a jednym ze scenarzystów – Jan Bartkowicz, były dyrektor kreatywny w firmie). Taki kontekst realizacyjny nie jest obojętny dla kształtu adaptacji mającej charakter systemowy – jest częścią określonego systemu medialnego, franczyzy, której fundament stanowi gra wydana przez CD Projekt Red i funkcjonuje jako część układu finansowego limitowanego przez specyficzne, prawne oraz instytucjonalne czynniki[21]. Finansowa i rynkowa, słowem – systemowa zależność, ustanawia określone relacje między adaptacją a tekstem archetypicznym; ustala i utrwała zasadę, wedle której produkt *tie-in* nie może odnosić się do gry w sposób krytyczny, sceptyczny czy polemiczny. Jest o tyle istotne, że *Cyberpunk 2077* w momencie premiery spotkał się z miazdzącą krytyką ze względu na liczne niedopracowania i błędy, których doświadczyli gracze[22], a serial jest kolejną próbą formowania pozytywnego wizerunku gry

[21] Na temat systemu medialnego, rozumianego jako „całokształt zasad organizacyjnych, ogół norm i reguł obowiązujących oraz stosowanych w dziedzinie środków komunikowania masowego [...], a także związane z tym uwarunkowania prawno-społeczne i organizacyjne” zob. W. Sonczyk, *System medialny: zakres – struktura – definicja*, „Studia Medioznawcze” 2009, nr 3(38), s. 68.

[22] Skalę krytyki i zażaleń użytkowników (oraz inwestorów) dobrze oddaje gest firmy Sony. W efekcie miazdzącej recepcji *Cyberpunka 2077* Sony zdecydowało wycofać grę ze sprzedaży w sklepie internetowym PlayStation Store. Produkt został usunięty z wirtualnych półek osiem dni po premierze, 18 grudnia 2020 r. Powrócił do dystrybucji dopiero w czerwcu 2021 r. Przez ponad pół roku gra nie była więc dostęp-





Il. 1. Kadry prezentujące fragment dzielnicy Night City w serialu oraz grze. Rozkład ulic, ułożenie budynków oraz kształt fasad, jak również miejsca charakterystyczne zostały starannie odzwierciedlone w *Edgerunners*. W ten sposób zachowano i zaznaczono tożsamość wizualną między adaptacją i tekstem archetypicznym. Źródłem powyższego zestawienia jest profil [cyberpunk2077.fanpage](https://www.instagram.com/cyberpunk2077.fanpage) w serwisie [instagram.com](https://www.instagram.com). Poszukiwanie i prezentowanie dostrzeżonych podobieństw między tekstami jest częstą aktywnością fanowską – w ten sposób fani dzielą się własną wiedzą i zamiłowaniem zarówno w stosunku do serialu, jak i interaktywnego pierwowzoru

wśród społeczności (zarówno osób uprzednio zaznajomionych z grą, jak i potencjalnych przyszłych fanów).

W konsekwencji tego, że adaptacja stanowi część konkretnego systemu medialnego, światoopowieść<sup>[23]</sup> potraktowana została w niej w sposób kanoniczny. Oznacza to, że nie podlega ona przekształceniom,

na w wersji cyfrowej na konsole PlayStation, co jest zjawiskiem bez precedensu.

[23] Pojęcie światoopowieści (ang. *storyworld*) odnosi się do wszystkich elementów czasoprzestrzeni

jest obiektywnym, stałym punktem odniesienia. Ponadto, twórcy utrwalają allotopię świata gry[24]. Projektują historię, topografię, zasady społeczne, politykę oraz filozofię Night City, uzupełniając, ale też potwierdzając, zakres istnienia rzeczywistości przedstawionej w grze. Mimo wykorzystania odmiennej stylistyki świat w serialu jest także podobny pod względem wizualnym do nawigowalnej przestrzeni gry, a twórcy odtwarzają miejsca kluczowe dla interaktywnego pierwowzoru (il. 1). Sądzę, że gest światotwórczy w *Cyberpunk: Edgerunners* jest nawet istotniejszy niż opowiadanie zdarzeń. Fabuła jawi się co prawda jako interesująca, rozwija się w pełnej zgodzie z poetyką stylu kanonicznego (*canonic narration*[25]), ale z perspektywy potencjału zainteresowania odbiorcy grą, znacznie istotniejsza okazuje się kreacja świata diegetycznego.

Protagonistą dziesięcioodcinkowego serialu jest David Martinez – ubogi, zdolny nastolatek, który dzięki uporowi i katorżniczej (nie zawsze legalnej) pracy wychowującej go matki, otrzymuje możliwość kształcenia się. W cyberpunkowym świecie Night City edukacja jest dobrem reglamentowanym i ekskluzywnym, zarezerwowanym dla wyższej klasy ekonomicznej. Taka niezaskakująca sytuacja fabularna (dążący do awansu społeczny bohater, ograniczany przez „niskie”

tekstowej, które charakteryzuje dynamiczna zmienność i których „reprezentacja w umyśle odbiorcy jest symulacją zmian wywołanych przez zdarzenia fabularne” (M.L. Ryan, *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, [w:] *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, red. M.L. Ryan, J.N. Thon, Lincoln – London 2014, s. 34). Tłumaczenie „światoopowieść”, którego używam w niniejszym artykule, jest propozycją terminologiczną Piotra Kubińskiego, po raz pierwszy przedstawioną w pracy *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*. P. Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 23–36.

[24] Kategorię allotopii stosuję według rozumienia zaproponowanego przez Krzysztofa M. Maja w artykule *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*. W ujęciu autora allotopia jest „[...] rodzajem świata narracji [...] odznaczającego się przede wszystkim: 1. samoświadomością i krytycznym stosunkiem względem postklasycznego podziału na świat realny i fantastyczny oraz wiążącą się z nim koniecznością uwspólnienia odmiennych ontologicznie porządków w przestrzeni *intermonde*; 2. dekonstrukcją modelu postklasycznego na zasadzie substytucji poprzez podstawienie ksenoencyklopedii w miejsce kulturowo-historycznej encyklopedii danej dziedziny

przyczynowej; 3. oraz przeniesieniem ciężaru narracji z warstwy diegetycznej (fabuła i uwikłani w akcję bohaterowie) na ksenotopograficzny opis rzeczywistości fantastycznej”. K.M. Maj, *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, nr 67(1), s. 102.

[25] Narracja kanoniczna to paradygmat narracyjny, który na długi czas zdominował film amerykański, stając się elementem charakterystycznym klasycznego kina hollywoodzkiego. Jej cechą swoistą jest ściśle ustalona, bardzo uniwersalna formuła fabularna, którą David Bordwell sprowadza do następującego schematu (rozszerzając w ten sposób rozważania Władimira Proppa dotyczące struktur bajki magicznej): wprowadzenie tła, scenerii i postaci; objaśnienie stanu rzeczy; zdarzenie inicjujące; reakcja emocjonalna głównego bohatera lub ustanowienie przez niego celu; komplikacja akcji; rezultat; reakcja na rezultat (D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison, Wisconsin 1985, s. 35). Sposób prowadzenia opowieści w narracjach klasycznych da się zatem streścić następująco: od przedstawienia bohaterów, przez komplikacje fabularne, po rozwiązanie akcji. Istotne dla tego rodzaju narracji jest także wyraziste wyeksponowanie protagonisty wraz z jego motywacjami i celami. Szuje w narracji kanonicznej przekazuje informacje w sposób prosty i jednoznaczny oraz pomaga odbiorcy w rekonstruowaniu czasoprzestrzeni (D. Bordwell, op. cit., s. 157–159).

urodzenie jest częstym protagonistą utworów dystopijnych) jest ważna z perspektywy kreacji świata przedstawionego. Od samego początku podkreśla się społeczną dywersyfikację, a przepaść pomiędzy klasami społecznymi, pogłębiająca się w toku fabuły, jest kluczowym elementem definiującym strukturę świata gry, w którym wykluczony awatar użytkownika pozostaje na marginesie społeczeństwa[26].

Kolejne zdarzenia fabularne podporządkowane zostały klasycznemu schematowi rozwoju narracji kanonicznych, który opisał szerzej David Bordwell, adaptując na potrzeby myśli filmowej wzorzec rozwoju bajki magicznej zaproponowany przez Władimira Proppa. W zgodzie z zasadami narracji kanonicznych *Cyberpunk: Edgerunners* prezentuje następującą sekwencję wydarzeń:

a) objaśnienie stanu rzeczy: śmierć matki Davida i decyzja bohatera o cybernetycznej augmentacji kręgosłupa zwiększającej siłę oraz szybkość, która ma umożliwić mu zarabianie na życie kradzieżą;

b) zdarzenie inicjujące: odkrycie niezwyklej zdolności adaptacyjnej protagonisty – okazuje się on ponadprzeciętnie odporny na skomplikowane mechaniczno-technologiczne wszczepy;

c) ustanowienie celu: ze względu na odkryte umiejętności David zostaje doceniony przez cybernetycznych wyrzutków i staje się częścią grupy wykonującej nielegalne zlecenia dla wysoko sytuowanych zleceniodawców;

d) komplikacja akcji: odkrycie spisku, który ma na celu anihilację grupy po wykonaniu zlecenia przejęcia potężnej technologii, a także pogłębiająca się psychoza bohatera, wynikająca z przyjęcia zbyt wielu augmentacji;

e) rezultat: zemsta na mocodawcach oraz poświęcenie się Davida, aby uratować życie i przyszłość ukochanej, będącej członkinią grupy.

Poszczególne zdarzenia mają na celu przede wszystkim pogłębianie wiedzy odbiorcy na temat rzeczywistości diegetycznej i zwiększenie zakresu dostępności do świata narracji. Twórcy prezentują historię zupełnie unikatową, niespotykaną w fabule gry. W ten sposób udowadniają, że świat *Cyberpunka* wykracza poza ramy pojedynczej reprezentacji fabularnej. Podkreśla się jego allotopijny charakter – świat narracji rozszerza się i w tym rozszerzeniu uprawomocnia.

Szczególną zasadą tekstów grofilskich jest to, że nie sytuują się one w opozycji do utworów archetypicznych. Najczęściej ich celem jest nie trawestowanie czy parodiowanie narracji, ale uzupełnianie jej o nowe konteksty poznawcze i interpretacyjne, rozszerzanie dyskursu na temat konkretnej gry w nowej przestrzeni medialnej[27]. Praktyki grofilskie polegają na przeniesieniu wybranych elementów światoopowieści do

[26] Gra *Cyberpunk 2077* oferuje graczowi wybór trzech ścieżek pochodzenia (tzw. *origins*). Niezależnie od tego, czy użytkownik zdecyduje, że jego awatar, podobnie jak bohater *Edgerunners* będzie punkiem, czy też nomadą pochodzącym spoza miasta, albo pracownikiem korporacji, zawsze uwikłany zostanie

w zdarzenia, które uczynią go wyrzutkiem, usytuując na marginesie społeczeństwa.

[27] Tego rodzaju rozszerzenie dokonuje się zazwyczaj przy wykorzystaniu nowej formuły wizualnej. W *Cyberpunk: Edgerunners* zastosowano stylistykę anime, która nie jest właściwością struktury wizualnej

nowego krajobrazu medialnego, co uniezależnia je od tekstu archetypicznego i umożliwia „rozszerzenie uprzedniej fikcji poprzez transfikcję, która przedłuża ją na planie czasowym lub, szerzej, przestrzennym”[28].

W przypadku *Cyberpunk: Edgerunners* transfikcja służy zwiększeniu zaciekawienia i zaangażowania względem świata gry, a w konsekwencji i nią samą (co można uznać za działanie zwieńczone sukcesem, mając na uwadze, że premiera serialu przyniosła za sobą rekord popularności *Cyberpunka 2077* wśród użytkowników). Wciągająca, emocjonalnie ekspresywna historia, rezonująca z uniwersalnymi problemami społecznymi (dysproporcje społeczne, wykluczenie technologiczne) i prezentująca konkurujące ze sobą perspektywy światopoglądowo-polityczne (anarchizm i korporacyjny ład) rozgrywa się rok przed zdarzeniami zaprezentowanymi w grze. Przesunięcie czasoprzestrzenne usprawiedliwia to, że twórcy nie odwołują się bezpośrednio do fabuły *Cyberpunka 2077*, a jednocześnie uprawomocnia adaptację jako tekst eksplanacyjny[29], którego nadrzędnym celem jest rozszerzenie historii i mitologii świata oraz specyfiki jego funkcjonowania. Pytania, które sugerowane są przez fabułę, np.: co dzieje się z organizmem, psychiką i emocjonalnością człowieka w wyniku technologicznej modyfikacji ciała? Kto odpowiada za produkcję i dystrybucję niebezpiecznych augmentacji? Jakie są granice kontroli społeczności przez Arasakę, najważniejszą korporację kontrolującą Night City?, nie znajdują odpowiedzi w serialu. Rozbudzają jednak ciekawość świata i zachęcają odbiorcę do poszukiwania odpowiedzi bezpośrednio w grze. Transmedialna siatka kontekstów światotwórczych, szczerlnie oplatająca jednowątkową, skończoną, kanoniczną historię, z jednej strony uzależnia zdarzenia od specyfiki konkretnego świata przedstawionego (w takim zakresie mogą zdarzyć się tylko w tej rzeczywistości), a z drugiej – sugeruje jego ksenoencyklopedyczną złożoność[30].

Dowartościowanie światoopowieści sprawia, że nieinteraktywny tekst staje się w istocie zachętą do podjęcia działań interaktywnych: eksploracji wirtualnej przestrzeni gry i indywidualnych poszukiwań w innych tekstach i przestrzeniach medialnych w celu poznania odpo-

gry. Użycie teź stylistyki uzasadnione jest jednak konwencją gatunkową – wiele cyberpunkowych tekstów kultury wywodzi się z tradycji japońskich mang i animacji, a najbardziej kultowe filmy i seriale reprezentujące ten gatunek to właśnie anime (zob. np. *Akira*, reż. Katsuhiro Ōtomo, 1988; *Cowboy Bebop*, reż. Shin’ichirō Watanabe, 1998–1999). Należy teź zauważyć, że twórcy gry *Cyberpunk 2077* przywołują wymienione animacje jako źródła odniesień wizualnych (np. motocykl jednego z bohaterów stylizowany jest na kluczowy fabularnie pojazd w filmie *Akira*). Teksty grofilskie – co zostanie szerzej opisane w dalszej części artykułu – bardzo często łączą rozmaite porządki obrazowania.

[28] R. Saint-Gelais, op. cit., s. 71, cyt. za: P. Marciniak, op. cit., s. 105.

[29] Na temat praktyki wyjaśniania światów narracji w adaptacjach, a konkretnie w nowelizacjach eksplanacyjnych zob. J. Pigulak, *Ponad inter-, w kręgu trans-. Nowelizacje gier wideo jako przykład narracji transmedialnych*, „Forum Poetyki” 2019, nr 18, s. 40–41.

[30] Ksenoencyklopedie to encyklopedie poszczególnych światów narracji, a nawet całych gatunków, które zapewniają dostęp do materiałów zawierających dodatkowe informacje wzbogacające dany tekst. Funkcjonują one transfakcyjnie i mają charakter metanarracyjny, gdyż łączą różne teksty. K.M. Maj, *Allotopia...*, s. 101.

wiedzi na pytania dotyczące specyfiki funkcjonowania świata. Dyskurs grofilski, choć sytuuje się obok gry, zakłada konieczność nieustannego jej doświadczenia. W dłuższej perspektywie niemożliwe jest bowiem tworzenie angażujących narracji grofilskich bez interakcji z konkretną przestrzenią medialną. Filmy i seriale grofilskie, niezależnie od tego, czy są przykładem realizacji systemowych, czy też oddolną, fanowską próbą rozszerzenia świata tekstu, stanowią hołd dla tekstu archetypicznego – konkretnych gier, które stanowią przedmiot fascynacji grofila.

Serialowa adaptacja popularnej gry sieciowej *League of Legends* – *Arcane* została zrealizowana pod nadzorem Riot Games, ale kreatorzy Christian Linke oraz Alex Yee, współpracujący z francuskim studiem Fortiche, nie są deweloperami gry. W przeciwieństwie do realizatorów *Edgerunners* otrzymali dużą swobodę twórczą i przyzwolenie na eksperymentowanie z interaktywnym pierwowzorem w celu poszerzenia światopowieści *League of Legends*[31]. Adaptacja jest zatem w większym stopniu efektem pracy fanowskiej wyobraźni niż komercyjnym projektem powstałym jako element polityki marketingowej studia. Serial *Arcane*, tworzony ponad sześć lat, szeroko doceniony[32] i nagradzany na skalę, która nigdy do tej pory nie była udziałem adaptacji gier[33], został stworzony przez miłośników interaktywnego pierwowzoru – osoby doskonale zaznajomione z grą, a także z tekstami jej towarzyszącymi; z łatwością poruszające się po ścieżkach transmedialnego, fantastycznego świata Valoran. Linke i Yee, tłumacząc, dlaczego z obszernego uniwersum *League of Legends* wybrali dwie postaci – siostry Jinx oraz Vi, których relacja stała się głównym źródłem napięć fabularnych – wskazywali, że są ich wielkimi fanami[34].

**Estetyka tekstów grofilskich.  
Adaptacja *Arcane***

[31] A. Tan, *Why do you love Arcane so much? Creators reveal behind-the-scenes secrets*, ONE Esports, 5.12.2022, <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/arcane-creators-interview/> (dostęp: 6.02.2023).

[32] Znakomity odbiór serialu uwidacznia się nie tylko w bardzo wysokich ocenach na wiodących portalach rankingowych takich jak IMDb (9.0/10) czy Rotten Tomatoes (96%), lecz także w artykułach publicystycznych. Entuzjastyczny stosunek do adaptacji wyrażony został m.in. przez Victorię Davis, która w znamienne zatytułowanym tekście *'Arcane': Overcoming the 'Curse' of Video Game Adaptations*, sugeruje, że udane, filmowe transformacje gier zaczną powstawać wtedy, kiedy realizować je będą fani pierwowzoru, osoby dogłębnie zaznajomione z grami i ich specyfiką, darzące medium szacunkiem. V. Davis, *'Arcane': Overcoming the 'Curse' of Video Game Adaptations*, AWN.com, 9.11.2021, <https://www.awn.com/animationworld/arcane-overcoming-curse-video-game-adaptations> (dostęp: 6.02.2023).

[33] Serial zdobył prestiżową nagrodę The Game Awards w kategorii Najlepsza adaptacja (2022), pokonawszy m.in. *Cyberpunk: Edgerunners*. Ponadto, jako pierwsza w historii adaptacja gier wideo wygrała nagrodę Emmy w kategoriach Outstanding Individual Achievement In Animation oraz Outstanding Animated Program.

[34] *Arcane* stworzone zostało przez osoby doskonale zaznajomione z interaktywnym pierwowzorem, a także z dyskursem fanowskim na jego temat; osoby znakomicie orientujące się w *lore*, specyfice uniwersum i fabule gry *League of Legends*. Spośród konglomeratu wątków i motywów twórcy wybrali te, które uznali za najbardziej interesujące z perspektywy potencjału dramaturgicznego. B. Park, D. Kwon, *'The questions that need to be asked in the face of conflict': A conversation with the co-creators of Arcane*, Inven Global, 13.11.2021, <https://www.invenglobal.com/articles/15671/the-questions-that-need-to-be-asked-in-the-face-of-conflict-a-conversation-with-the-co-creators-of-arcane> (dostęp: 6.01.2023).

Grofiłska fascynacja stała się powodem, dla którego zdecydowali się zrekonstruować i rozszerzyć historię bohaterek w nowej przestrzeni medialnej.

Intersemiotyczny przekład tekstu interaktywnego zakłada konieczność wyboru wątków, które poddane zostaną procesowi adaptacji – nie sposób zawrzeć każdego ergodycznego elementu gry w skończonej, nieinteraktywnej opowieści audiowizualnej. Wybrane wątki powinny być na tyle charakterystyczne dla gry, aby dało się zachować relację tożsamości między utworem archetypicznym a jego nową interpretacją. W przypadku *Edgerunners* międzimedialnym miejscem styczności jest konstrukcja świata przedstawionego, natomiast w kontekście serialu *Arcane* okazują się nią przede wszystkim bohaterowie. Choć twórcy serialu doprecyzowują i dookreślają pewne aspekty świata zaprezentowanego w sieciowej grze multiplayer *League of Legends*, to jednak przede wszystkim opowiadają historię, dowodząc w ten sposób, że rzeczywistość gry ma potencjał narracyjny i fabułowórczy. Jest to dlatego ważne, że podczas rozgrywki elementy fabularne stanowią wyłączenie ramę dla działań rywalizujących między sobą graczy i osadzają te działania w określonej czasoprzestrzeni. Zapożyczając występujące w interaktywnym pierwowzorze postacie grywalne, m.in. kluczowe dla serialowej opowieści siostry Vi i Jinx, twórcy dokonują transfikcjonalnej fabularyzacji świata gry w przestrzeni kinematograficznej.

Ambicja opowiedzenia spójnej, wyrazistej historii, focalizowanej przez charakterystyczne dla *League of Legends* postacie, skutkuje tym, że – w przeciwieństwie do wcześniej analizowanej adaptacji – przekształceniom podlegają liczne wątki fabularne zasugerowane w grze. Twórcy uzupełnili fabularne luki, czy też, stosując kategorię Romana Ingardena, miejsca niedookreślenia<sup>[35]</sup>, doprecyzowali *lore*, a także indywidualną historię oraz portret psychologiczny bohaterów, którzy w grze opisywani są lakonicznie i przede wszystkim przez pryzmat umiejętności bojowych. W konsekwencji, serial prezentuje narracyjnie wiarygodną i dramaturgicznie wyrazistą, uporządkowaną w schemacie przyczynowo-skutkowym fabułę, skupioną wokół trudnej relacji dwóch sióstr uwikłanych w polityczną intrygę. Co istotne, uniezależnienie historii od narracji gry sprawia, że może zostać ona w pełni zrozumiana także przez odbiorców niezaznajomionych z interaktywnym pierwowzorem. Nie oznacza to jednak, że *Arcane* nie wymaga wykorzystania kompetencji użytkownika do pełnego odczytania treści – jest to serial grofiłski, adresowany do konwergentnych odbiorców. O ile niezajomość fabuły gry nie wyklucza immersji w historię, o tyle zakres doświadczenia estetycznego znacząco zwiększa się w przypadku umiejętności rozpoznania i funkcjonalizowania stylistyk właściwych dla gier.

[35] L. Brogowski, *Struktura konkretności i miejsca niedookreślenia u Ingardena*, „Teksty Drugie” 1993, nr 3, s. 64.

Serial wykorzystuje technikę animacji hybrydowej – twórcy zintegrowali komputerowo wygenerowane elementy trójwymiarowe z dwuwymiarowymi ręcznie rysowanymi przedstawieniami. Dwuwymiarowe formy wizualizowane są na ekranie zazwyczaj w połączeniu z trikami operatorsko-montażowymi, takimi jak *fast motion*. W ten sposób za pośrednictwem warstwy obrazowej prezentowane są epizody psychotyczne głównej bohaterki – Jinx. Nastolatka, w wyniku rozdzielenia z siostrą w młodym wieku, doświadczyła dekompensacji, która pogłębiła odczuwane już w dzieciństwie zaburzenia adaptacyjne, wzmocniła dolegliwości z pogranicza zaburzeń psychotycznych oraz nerwicowych, takie jak niestabilność nastroju oraz nadmierna impulsywność. W wyniku kolejnych wydarzeń fabularnych kryzys psychiczny bohaterki przeradza się w niebezpieczną manię, a nawet psychopatię. Aby oddać ten szczególny stan postaci, twórcy stosują połączenia przedstawień trójwymiarowych (wygląd bohaterów oraz świata diegetycznego) z gwałtownie nakładanymi na te przedstawienia ręcznie rysowanymi dwuwymiarowymi elementami, wykonanymi w wyrazistej, fluorescencyjnej kolorystyce (il. 2). Należą do nich szkice prezentujące atrybuty postaci (np. ikona czaszki, zapowiadająca agresywny epizod; szkic zabawki, w której znajdują się tworzone przez Jinx materiały wybuchowe), sprzeczne emotikony sugerujące rozchwianie emocjonalne bohaterki oraz napisy onomatopeiczne (*boom!*, *wrr*). Estetyka tych rysunków symuluje właściwe dla sztuki komiksowej praktyki wizualne, takie jak dymki myślowe i dialogowe. W swoisty dla komiksu sposób wykorzystuje się także napisy dźwiękonaśladowcze oraz narratywizuje poszczególne elementy graficzne.

Komiksowość nie jest częścią estetycznego doświadczenia *League of Legends*. W grze wykorzystuje się środki wizualne konwencjonalne dla gatunku *multiplayer online battle arena*, takie jak rzut izometryczny oraz rozbudowany niediegetyczny interfejs graficzny, umożliwiający nielinearne zarządzanie postaciami w świecie. Utwory grofilskie często jednak cechują się założeniami estetycznymi odmiennymi od tekstu archetypicznego. Twórcy, rozszerzając dyskurs na temat gry w innej przestrzeni medialnej, dostosowują narrację tekstu grofilskiego do nowej sytuacji estetycznej, co skutkuje licznymi przekształceniami, także w strukturze wizualnej. W przypadku *Arcane* istotną transformacją w stosunku do tekstu wyjściowego jest m.in. decyzja artystyczna dotycząca włączenia do opowieści elementów sztuki komiksowej.

Wielu autorów-grofilów wykorzystuje poetyki komiksu w praktyce twórczej. Powodowane jest to z jednej strony tym, że gry wideo często operują estetyką komiksową, a to co komiksowe może okazać się



Il. 2. Kadr z serialu *Arcane* przedstawiający jedną z głównych bohaterek – Jinx. Postać zrealizowana w technice animacji komputerowej 3D, otoczona jest płaskimi fluorescencyjnym obrysem. W kadrze widać także onomatopeiczne napisy oraz rysunek przywodzący na myśl dziecięcy szkic, który prezentuje charakterystyczny atrybut bohaterki. Różowe, dwuwymiarowe elementy zrealizowane są w komiksowej poetyce i wykorzystują elementy stylu punkowego. Przedstawienia mają charakter niediegetyczny – ilustrują szczególny stan psychiczny bohaterki, ale nie są dostrzegalne przez inne postacie

satysfakcjonującym łącznikiem między grą oraz filmem<sup>[36]</sup>. Z drugiej strony – podejście grofilskie zakłada, że każdy środek narracyjnego wyrazu, nawet nieswoisty dla gier cyfrowych, czy też strukturalnie obcy dla niektórych odmian tekstów interaktywnych, może okazać się skutecznym narzędziem do rozszerzania światopowieści gry. W przypadku *Arcane* użycie nieobecnych w grze estetyk komiksowych pozwala zobrazować pogłębiającą się dekompensację psychiczną bohaterki. W ten sposób za pomocą obrazu sugeruje się momenty epizodów psychotycznych Jinx, ale także dowartościowuje postać jako pełnoprawnego bohatera opowieści, z którym odbiorca może się identyfikować. Za pośrednictwem omawianych wizualizacji twórcy czynią z Jinx fokalizatora narracji, staje się ona „podmiotem percypującym, który przefiltrowuje świat przedstawiony przez swoją świadomość i wypełnia go danymi sensualnymi”<sup>[37]</sup>. Widz obserwuje zatem zmagania bohaterki z psychotyczną osobowością, w perspektywie których to zmagania jawi się często jako bezbronna, przytłoczona i zagubiona dziewczyna, co istotnie wpływa na zakres współodczuwania odbiorcy, a nawet kształtuje względem niej empatię. To, co „komiksowe”, zostaje zatem użyte po to, aby rozszerzyć narrację gry, doprecyzować historię postaci grywalnej i uczynić ją szczególnie ekspresyjną emocjonalnie.

Innym wartym uwagi zabiegiem estetycznym, który stosują twórcy *Arcane*, świadczącym o immanentnie grofilskim charakterze serialu, jest wyrazista stylizacja świata przedstawionego oraz postaci. Autorzy nawiązują do stylu wizualnego serii gier *Dishonored* (Arkane Studios, 2012–2017), co zobaczyć można na ilustracji 3. Choć Linke i Yee nie wypowiadają się na temat podobieństw między pierwszoosobową grą przygodową i stworzoną przez nich adaptacją (przypuszczalnie wynika to z faktu, że włączanie zupełnie niezwiązanego z *League of Legends* tytułu, zrealizowanego przez inne studio deweloperskie do materiałów odnoszących się do adaptacji gry Riot Games, byłoby niezręczne wizerunkowo oraz wątpliwe prawnie), to relacje między tekstami dostrzegają odbiorcy<sup>[38]</sup>. Charakterystyczny styl *Dishonored* osiągnięto na skutek nieoczywistego połączenia cech

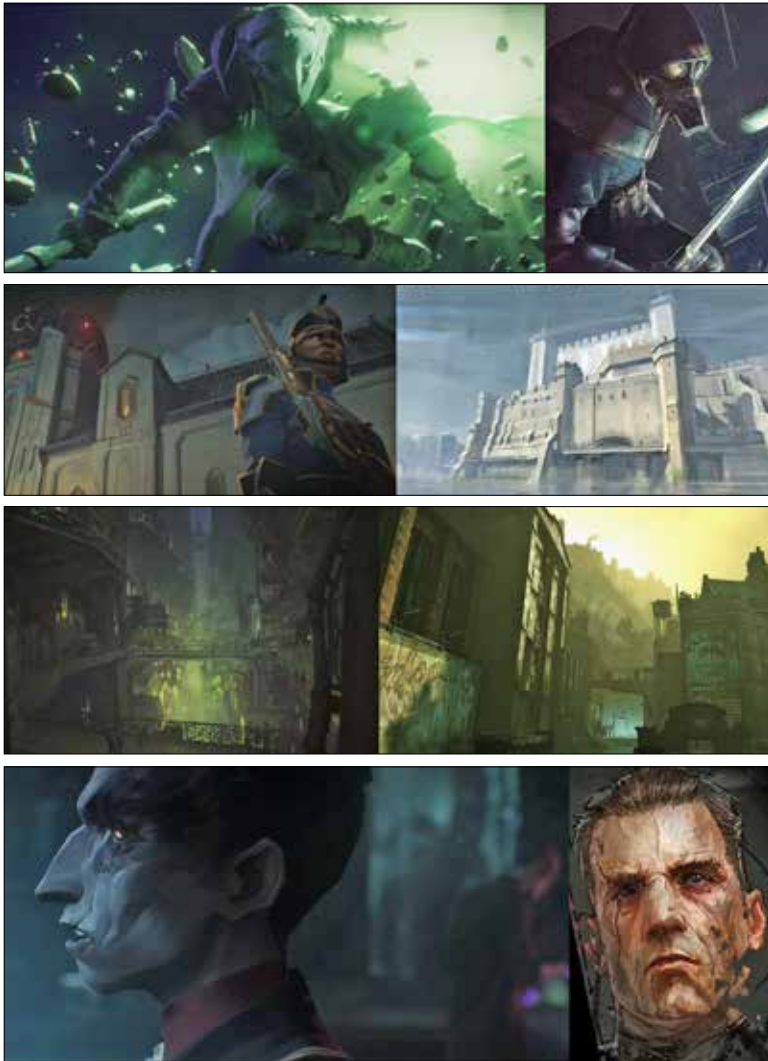
[36] Interesującym przykładem jest w tym kontekście film *Scott Pilgrim kontra świat* (reż. Edgar Wright, 2010), w którym stylistyki komiksu wykorzystywane są po to, aby opowiadać o medium interaktywnym, a twórcy wypróbują rozwiązania narracyjne właściwe dla gier i sprawdzają możliwości ich użycia w filmie.

[37] W ten sposób Robert Birkholc – odwołując się do koncepcji Mieke Bal – charakteryzuje kategorię fokalizatora. R. Birkholc, *Narracja subiektywnie zapośredniczona. Wokół zagadnienia „mowy pozornie zależnej” w filmie*, „Studia Europaea Gnesnensia” 2016, nr 14, 2016, s. 149.

[38] Podobieństwa dostrzegają zarówno polscy, jak i zagraniczni odbiorcy. Wątek ten poruszony został

m.in. na forum Reddit, gdzie doczekał się 130 odpowiedzi od osób, wskazujących, że zauważyli analogie wizualne między *Arcane* a grami z serii *Dishonored*, a następnie zaczęli szukać informacji na temat powodów tej zbieżności (zob. wątek *Arcane’s art style reminds me of Dishonored*, Reddit, [https://www.reddit.com/r/arcane/comments/qow42m/arcanes\\_art\\_style\\_reminds\\_me\\_of\\_dishonored/](https://www.reddit.com/r/arcane/comments/qow42m/arcanes_art_style_reminds_me_of_dishonored/) (dostęp: 6.01.2023)). Podobne głosy w polskiej przestrzeni internetowej pojawiły się pod dyskusją na temat serialu na portalu Filmweb (zob. wątek *Nie sądziłem że dostaniemy animowane dishonored*, Filmweb, <https://www.filmweb.pl/serial/Arcane-2021-873628/discussion/Nie+s%C4%85dzi%C5%82em+%C5%BCe+dostaniemy+animowane+dishonored,3261984> (dostęp: 6.01.2023)).





Il. 3. zestawienie kadrów z serialu *Arcane* (lewa strona) oraz *screenshotów* i grafik koncepcyjnych z gry *Dishonored* przygotowane przez użytkownika Wow\_Space i opublikowane na portalu reddit.com ([https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/qrw6a/arkane\\_studios\\_but\\_its\\_an\\_animation\\_with\\_a\\_budget/](https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/qrw6a/arkane_studios_but_its_an_animation_with_a_budget/))

stylu wiktoriańskiego oraz gotyckiego z rozwiązaniami właściwymi dla brutalizmu oraz impresjonizmu. Starannie zaprojektowany świat przedstawiony wypełniony jest eklektycznymi budynkami, których romantyczny, neogotycki charakter przełamany jest przez ekspozowanie elementów konstrukcyjnych i właściwości zastosowanych materiałów (przede wszystkim betonu), w efekcie czego osiągnięto efekt ekspresyjności, nowoczesności i dehumanizacji. Podobny styl wizualny odnaleźć można w różnych rejonach miasta Piltover, w którym dzieje się akcja *Arcane*. Surowy styl budowli w dolnym mieście, a nawet ich brzydota wydobywana jest przez zarówno monochromatyczne, zimne barwy budynków, jak i pozbawienie miasta funkcjonalnych elementów architektonicznych. Budynki mają niepraktyczne małe okna (szyby często zastępowane są szaroburymi witrażami), są wąskie, jakby na siłę wciśnięte w miejską tkanę, brakuje im loggii, a zamiast nich

dodano szereg niepraktycznych elementów nawiązujących do stylistyki steampunkowej, właściwiej także dla *Dishonored*, takich jak ozdoby w kształcie korbek i pokręteł, niefunkcjonalne zegary. Architektura obu światów cechuj się również brakiem roślinności – z przestrzeni wyrugowano to, co naturalne, organiczne.

Nie tylko wygląd miasta wskazuje na wizualną inspirację grą Arkane Studios. Uderzające podobieństwo widoczne jest także w twarzach postaci. Odejście od stylu realistycznego na rzecz połączenia elementów ekspresjonistycznych oraz impresjonistycznych współgra z wewnętrzną sprzecznością bohaterów, którzy pozostają w konflikcie zarówno z przyjętymi potocznie normami i formami życia społecznego, jak i z samymi sobą. Protagonisci *Arcane*, jak również *Dishonored* ucieleśniają koncepcję antybohatera – podważają ogólnie przyjęte zasady moralne i ukazują zarazem tęsknotę za tymi zasadami. Jak wskazuje Michał Januszkiewicz, „jako człowiek świadomy i samoświadomy antybohater odkrywa jedynie iluzyjność czy fikcjonalność porządku społecznego, obnaża jego niestabilność, nietrwałość i zakłamanie” [39]. Nihilistyczno-moralistyczny charakter antybohatera uwidacznia się szczególnie w kreacji Jinx, nieustannie zawieszona pomiędzy miłością do siostry (i chęcią bycia dobrym człowiekiem) a nieumiejętnością realizacji zadań oczekiwanych od niej społecznie i wpisania się we wzorce. W tej perspektywie szczególna forma graficzna, łącząca przeciwstawne style artystyczne, podkreśla napięcie między sprzecznościami konstytuującymi antybohatera, jest więc uzasadniona fabularnie. Jednocześnie, tak wyraźne podobieństwa między estetyką *Arcane* oraz gry *Dishonored* pozwalają spojrzeć na serial z perspektywy metanarracji. Twórcy *Arcane* budują siatkę połączeń nie tylko między adaptacją i tekstem archetypicznym, lecz także między adaptacją oraz krajobrazem gier wideo w ogóle, czyniąc z serialu przestrzeń kształtowania grofilskich znaczeń.

Grofilia okazuje się zatem sposobem na łączenie różnych dyskursów medialnych i tekstowych. Jest praktyką polegającą na tworzeniu sieci powiązań między różnymi utworami, które nie są przywoływane na zasadach cytatu, ale funkcjonują jako immanentna część nowej przestrzeni tekstowej, w której są rozszerzanie i kultywowane. Potraktowanie serialu *Arcane* jako produktu *tie-in* franczyzy *League of Legends* byłoby nieadekwatnym uproszczeniem. Oczywiście, rozwija on narrację, a zwłaszcza fabułę gry będącej podstawą adaptacji, a zatem wzmacnia zainteresowanie archetypicznym tekstem interaktywnym i jest częścią strategii marketingowej Riot Games, ale funkcjonuje również jako twór narracyjny samowystarczalny. Twórcy, wykorzystując formułę serialu, używając środków wyrazu właściwych dla sztuki komiksowej i nawiązując do charakterystycznego stylu *Dishonored*, uniezależnili grę od tekstu wyjściowego i uczynili ją komponentem transmedialnego,

[39] M. Januszkiewicz, *W horyzoncie nowoczesności: antybohater jako pojęcie antropologii literatury*, „Teksty Drugie” 2010, nr 3, s. 63.

konwergentnego świata narracji, w którym funkcjonuje on jako utwór narracyjnie niezależny. Naturalnie, *Arcane* zawsze będzie koncepcyjnie i światotwórczo złączony z *League of Legends*, ale jednocześnie odbierać i przeżywać można go zupełnie osobno. Siłą i możliwością dyskursu grofilskiego jest to, że w wyniku krzyżowania i rozszerzania wydobywa się zupełnie nowe właściwości tekstu, które mogą uczynić go samowystarczającą, samosterującą się wersją złożonej sieci medialnej.

Praktyki grofilskie, jak zostało wspomniane, wykraczają poza gest adaptowania, wymykają się ograniczeniom przekładu intersemiotycznego, nie sposób odnieść ich wyłącznie do działań opartych na tekstowych iteracjach świata czy fabuły. Utwory grofilskie cechują się dowolnością w krzyżowaniu tekstów, nawet pozornie nieprzystających i łączeniu ich ze sobą. Innymi słowy, utwory grofilskie to transfikcje i jako takie mają „zdolność przywiązywania się do dwóch (lub więcej) fikcji, które czytelnik mógł dotąd uważać za niezależne, a które w nowym tekście dają się z powodzeniem połączyć”[40].

Znakomitym przykładem skrzyżowania i przyłączenia (fr. *croisement et annexions*) jest serial *Miłość, śmierć i roboty*. Te działania tekstowe są w przypadku analizowanego utworu dominującym modelem artystycznym i komunikacyjnym: poprzedziły realizację (zadaniem różnych, pracujących osobno twórców, było zaproponowanie krótkometrażowych opowieści przekraczających skonwencjonalizowane podgatunki fantastyki naukowej), wpłynęły na strukturę poszczególnych epizodów (badanie granic istnienia gatunku doprowadziło do eksperymentów w zakresie wykorzystanych technik animacji i formuł opowiadania, łączenia tego, co niełącznie) oraz zdeterminowały odbiór (repcja całego serialu jest pozytywna, natomiast poszczególnych odcinków bardzo różna – fuzja gatunkowo-technologiczna nie sprawdziła się w każdym przypadku)[41]. Zgodnie z poetyką *corisement et annexions*, swoistą dla transfikcji, twórcy poszczególnych odcinków *Miłości, śmierci i robotów* wykreowali oryginalne kolaże narracyjne i światotwórcze patchworki. Istotnym elementem senso- i stylotwórczym dla transfikcjonalnej opowieści stała się specyfika gier cyfrowych. Choć serial nie jest adaptacją żadnej konkretnej gry, to autorzy poszczególnych odcinków przyłączają dynamiki i estetyki gier do skonwencjonalizowanej formuły opowiadania, w wyniku czego powstają utwory hybrydyczne, wykraczające poza gatunkowe i medialne ograniczenia.

Co więcej, wiele epizodów tematyzuje medium interaktywne, a nawet stanowi dla niego hołd[42]. Nie ma w tym nic dziwnego, mając

*Croisement  
et annexions.  
Przypadek Miłości,  
śmierci i robotów*

[40] R. Saint-Gelais, op. cit., s. 71, cyt. za: P. Marciniak, op. cit., s. 106.

[41] Krytycy zauważają, że niektóre odcinki, choć zachwycające wizualnie, nie prezentują spójnych pomysłów fabularnych i/lub światotwórczych, zob. K.W. Hanley, *All Episodes Of "Love, Death + Robots"*, *Ranked From Dope To Nope*, BuzzFeed,

21.05.2022, <https://www.buzzfeed.com/kenwhanley/all-episodes-of-love-death-robots-ranked-from-dope-to-nope> (dostęp: 6.01.2023).

[42] Interesujący jest w tym kontekście dziesięciominutowy epizod *Epoka lodowcowa*. Potencjał humorystyczny opowieści kształtowany jest przez kontrastowe zderzenie mikro- i makrohistorii. Młoda

na uwadze, że *showrunnerem* (a także reżyserem i producentem części odcinków) jest Tim Miller. Artysta, którego nazwać można grofilem, od lat pracuje jako reżyser, animator i twórca efektów specjalnych zarówno dla filmu, jak i gier cyfrowych (współtworzył kultowe gry science fiction, takie jak *Mass Effect 2*, BioWare, 2010, czy *Star Wars: The Old Republic*, BioWare, Electronic Arts, 2011). Doświadczenie Millera oraz jego fascynacje efektami specjalnymi, technologiami komputerowymi, technikami animacji, konwencją science fiction oraz kulturą gier wideo znajdują swoje apogeum w serialu *Miłość, śmierć i roboty*. Nie tylko zresztą on jest łącznikiem między światem gier oraz filmu. Za realizację znacznej części odcinków odpowiadają studia, które słyną z projektowania animacji dla gier cyfrowych. Dla przykładu, polskie studio Platige Image, znane m.in. z opracowania sekwencji animowanych do serii *Wiedźmin* (CD Projekt Red, 2007–2016), stworzyło odcinek *Rybia Noc* (sezon 1, epizod 13). Grofilski charakter serialu, ze względu na kontekst realizacji i podmioty za nią odpowiedzialne, jest niejako *implicite* wpisany w serię.

Zgodnie z transfakcyjną poetyką krzyżowania i przyłączania w obrębie poszczególnych odcinków dochodzi do migracji danych – elementy fabularne gier, środki interaktywnego wyrazu, struktury gameplayowe znajdują swoje nowe wcielenie w przestrzeni filmowej, przy czym źródła danych czy też cytatów nie są bezpośrednio wskazane, odbiorca dostrzega je, konfrontując treści z własną wiedzą kulturową, nabytą podczas obcowania z medium interaktywnym. Próbek tego rodzaju grofilskich działań w przypadku *Miłości, śmierci i robotów* dostarcza znacząca część odcinków, choćby wspomnieć, że epizody otwierające sezon pierwszy (*Trzy Roboty*) oraz trzeci (*Trzy Roboty: Drogi ucieczki*) kształtują wizję postapokaliptycznego świata, nawiązując wyraźnie do takich serii gier jak *The Last of Us* (charakterystyczne wnętrza oświetlone intensywnym światem słonecznym, eksponującym dziko rosnącą roślinność, wdzierającą się do opuszczonych pomieszczeń) oraz *Fallout* (w szczególności zwrócić należy uwagę na elementy retrofuturystyczne oraz ironiczny sposób prezentowania ludzkich szczątków w postaci ekspresyjnie „zastygniętych” kościotrupów); odcinek *Beyond the Aquila Rift* (sezon 1, epizod 2) wykorzystuje zarówno koncept wizualny, jak i logikę świata przedstawionego wspomnianej serii *Mass Effect*<sup>[43]</sup>.

para przeprowadza się do nowego mieszkania, w którym poprzedni właściciel pozostawił lodówkę. Wkrótce okazuje się, że w zamrażalniku rozwija się życie – kiedy bohaterowie otwierają drzwiczki, patrzą z demiurgicznej perspektywy na miniaturową ożywioną makietę. Kolejne minuty wyznaczają kolejne etapy rozwoju cywilizacyjnego – od prehistorii, przez starożytność, średniowiecze, nowożytność, aż po współczesność oraz bliską przyszłość, w której to ludzkość ulega zagładzie, a cały cykl zapętla się od

początku. Dystans między bohaterami i „światem przedstawionym” zamrażalnika, a także prędkość rozwoju zdarzeń, która uzależniona jest od realnego upływu czasu w świecie rzeczywistym, symulują doświadczenie gier strategicznych czasu rzeczywistego (*real-time strategy*).

[43] W przypadku relacji z serią *Mass Effect* interesujący jest wątek erotyczny – główny bohater, nieświadomy swojego położenia i niepewny sytuacji, w której się znalazł, wdaje się w romans z kobietą, która

Transfunktionalne przekroczenia w *Miłość, śmierć i roboty* dotyczą nie tylko wykorzystania właściwych dla gier komponentów wizualnych i światotwórczych, lecz także – co szczególnie interesujące – licznych przekształceń i interpretacji struktur rozgrywki w przestrzeni nieinteraktywnej. Odcinek *Mechy* (sezon 1, epizod 9) opiera narrację na logice rozgrywki gier typu *multiplayer online battle arena* (MOBA). Bohaterowie zmuszeni są walczyć z hordami obcych, którzy przybywają przez mnożące się portale na zamieszkiwaną przez nich farmę, będącą jednocześnie areną konfrontacji. Zgodnie z zasadami MOBA obszar walki nieustannie się zawęża, a bohaterowie z różnym sukcesem odpierają ataki, wspomagając się amunicją dostarczaną na arenę za pośrednictwem dronów (element poszukiwania łupów, tzw. *lootu*, jest kluczowy dla *multiplayer online battle arena*, w którym bohaterowie rozpoczynają starcie z ograniczonym ekwipunkiem, a nawet bez żadnego wyposażenia). *Mechy* są jednocześnie hybrydą gatunkową, nieoczywistym połączeniem sztafażu science fiction oraz westernu (zob. il. 4). Transgatunkowa formuła znajduje swoje uzasadnienie właśnie na skutek wykorzystania struktur swoistych dla gier – to one ustalają i wyjaśniają zasady istnienia tego świata oraz motywacje funkcjonujących w nim bohaterów, a także potwierdzają adekwatność nieoczywistego połączenia gatunkowego. „Zwyczajny” farmer przechowuje monstrualne, groteskowe roboty w garażu, a także potrafi ich użyć ze względu na konieczność nieustannego konfrontowania się z kosmicznym wrogiem – podobnie jak w grach typu MOBA walka nie tylko się nie kończy, ale stanowi sens sam w sobie, uprawomocnia irracjonalne sytuacje, buduje nową logikę świata.

Odcinek *Szczęśliwa Trzynastka* (sezon 1, epizod 15) został z kolei zrealizowany, bazując na zasadach kształtujących *first-person shooter* (FPS), a zwłaszcza ich popularnej odmianie *spaceship FPS*. *First-person shooter* najczęściej krzyżowane są z gatunkiem tematycznym science fiction [44], często wykorzystywane w fabułach dotyczących eksploracji przestrzeni kosmicznej przez bohatera. Protagonistką epizodu jest pilotka, przywódczyni grupy sił zbrojnych, która walczy z wrogimi obcymi w niebezpiecznej galaktyce za pośrednictwem tytułowego statku.

wybudziła go z hibernacji na statku kosmicznym. Sceny zbliżenia prezentowane są odważnie i zajmują znaczącą część odcinka. Wątki romansowe, a zwłaszcza motyw intymnych relacji nawiązywanych przez awatara gracza na statku kosmicznym są znakiem rozpoznawczym serii *Mass Effect*. To właśnie BioWare rozpowszechniło koncepcję romansu bohatera grywalnego z postaciami niezależnymi, tworząc galerię tzw. postaci romansowych.

[44] Używając określenia „gatunek tematyczny” nawiązując do trójwarstwowej metody badania gatunków gier cyfrowych zaproponowanej przez Marię B. Gardę. Autorka postuluje, aby genologiczny namysł nad medium interaktywnym prowadzić z uwzględnieniem

trzech warstw gatunków: tematycznej (określanej na podstawie struktury świata przedstawionego, wykorzystanych tropów i motywów, stylu wizualnego), ludycznej (określonej przez systemy reguł i formuły gry) oraz funkcjonalnej (określonej przez praktykę odbioru gry). Zob. M.B. Garda, *Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*, [w:] *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Łódź 2015, s. 72–73. Przykładem gier cyfrowych, łączących gatunek ludyczny FPS oraz tematyczny science fiction są m.in. *Dead Space* (EA Redwood Shores, 2008) oraz *BioShock* (2K Games, 2007), choćby wspomnieć najbardziej znaczące i szeroko doceniane egzemplifikacje.

Il. 4. Kadry z serialu *Miłość, śmierć i roboty* (odcinek *Mechy*). Dominantą estetyczną i gatunkową epizodu jest hybrydyzacja polegająca na połączeniu dwóch pozornie nieprzystających do siebie elementów – sztafazu klasycznego westernu oraz science fiction. Kadr pierwszy prezentuje moment opuszczenia granic farmy przez bohatera, który steruje od wewnątrz antropomorficznym robotem bojowym. W kadrze drugim natomiast zaprezentowano walkę maszyn i ich użytkowników z hordą obcych. Apogeum konfrontacji ma miejsce na środku pola; to właśnie wtedy dotychczasowa arena walki znacząco się zwęża



Interesujące jest to, w jaki sposób zwizualizowano sekwencje starć: walki prezentowane są z perspektywy pierwszoosobowej, z punktu widzenia bohaterki ukrytej poza kadrem. Wykorzystuje ona potencjał maszyny w celu namierzania i unicestwiania wrogów, posługując się wizualizowanym na szybie statku panelem dotykowym (il. 5). Przypomina on graficzne interfejsy użytkownika, a zwłaszcza ich specyficzną odmianę, tj. metainterfejsy, które często pojawiają się w futurystycznych grach science fiction<sup>[45]</sup>. Panel pełni funkcje narzędziowe – pozwala namierzyć i wystrzelić pociski w stronę wrogów. Działania postaci unieobecnionej w kadrze, analogicznie do działań użytkownika gry, znajdują swoje przedłużenie na płaszczyźnie diegetycznej; akt walki przypomina akt interakcji gracza z systemem.

W perspektywie praktyki krzyżowania i przyłączania charakterystyczny jest także sposób konstrukcji antagonistów, który zaczerpnięty został z *first-person shooterów* (zob. np. seria *Doom*). Przeciwnicy to istoty zupełnie niedookreślone, archetypiczni, morderczy „obcy”,

[45] Metainterfejsy to typ interfejsów, które przypominają typowe interfejsy użytkownika i przedstawiane są jako część płaszczyzny ekranowej, a nie świata przedstawionego (np. na ekranie wizualizowany jest celownik, pasek życia albo jakiegokolwiek inne wskaźniki informujące o statusie postaci), ale są diegetyczne,

co oznacza, że widzi je również bohater sceny. Więcej na temat metainterfejsów zob. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 212–215. Przykłady metainterfejsów dostarczają takie gry science fiction, jak np. *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) oraz *Deus Ex: Mankind Divided* (Eidos Montreal, 2016).



których psychologia nie tyle nawet nie jest ważna, co w ogóle nie istnieje. Wrogowie funkcjonują wyłącznie jako problem – usterka, którą naprawić musi protagonistka. Ich rola sprowadza się do poręcznego rekwizytu, podmiotu akcji, a działania są powtarzalne i zaprojektowane w sposób z góry określony. Jeśli wzbudzają jakiegokolwiek emocje, to nie ze względu na własną podmiotowość, ale na masowość – działają w zwartych grupach, zasadą ich stawania się jest powtarzalność. W pełnej zgodzie z konwencją FPS narracja podporządkowana jest konfrontacji, której trwanie nie tylko uprawomocnia rolę awatara w świecie przedstawionym i definiuje go, lecz także stanowi ważne źródło immersji użytkownika. W *Szczęśliwej Trzynastce* starcia ustalają i utrwalają coraz głębszą relację między pilotką a maszyną i skłaniają odbiorcę do emocjonalnego zaangażowania się w historię. Struktura fabularna odcinka jawi się jako efekt krzyżowania rozwiązań i koncepcji właściwych dla gatunku FPS z konwencjonalnymi elementami *military* i *soft science fiction*.

Fabuła poszczególnych odcinków *Miłości, śmierci i robotów* przyjmuje najczęściej formę jednowątkowej, zamkniętej opowieści. Eksploatowane są w nich tematy charakterystyczne dla konwencji fantastycznej w ogóle. Niemniej wiele wątków fabularnych rezonuje z tematyką popularnych cyfrowych gier science fiction zrealizowanych w ostatnich latach. Motyw zwierzęco-mechanicznych hybryd podejmowany w epizodzie *Kill Team Kill* (sezon 3, epizod 5) jest ważnym elementem światotwórczym w grach *Horizon: Zero Dawn* oraz *Horizon: Forbidden West* (Guerrilla Games, 2017–2022). Obawa przed samoświadomością sztucznej inteligencji i zdolnością maszyn do przyjmowania niepożądanych, wrogich wobec człowieka postaw tematyzowana jest w epizodzie *Life Hutch* (sezon 2, epizod 7), który – podobnie jak wiele interaktywnych *survival horrorów* – rezygnuje z elementu konfrontacji, a protagonista walczy o życie, unikając ataków morderczej maszyny

Il. 5. Kadr z serialu *Miłość, śmierć i roboty* (odcinek *Szczęśliwa Trzynastka*), prezentujący scenę walki z antagonistami. Odbiorca obserwuje rzeczywistość z punktu widzenia postaci – pilotki zasiadającej za sterami statku. Na szybie maszyny znajdują się interfejsy określające położenie wrogich jednostek (obraz po lewej stronie ekranu), a także informujące o możliwościach bojowych statku (ikony po prawej stronie ekranu). W kadrze zwizualizowano także celownik, przyjmujący kształt czerwonego trójkąta. Opisane elementy symulują popularne w pierwszoosobowych grach wideo metainterfejsy

i wykorzystując przy tym umiejętności oparte na sprycie i logicznym myśleniu<sup>[46]</sup>. W epizodzie *Regulator* (sezon 2, epizod 3) źródłem napięć i problemów fabularnych jest rodzący się, silny instynkt ojcowski. Bohater – podobnie jak w popularnej grze *The Last of Us* – zrzuca maskę cynicznej obojętności, kiedy odnajduje w sobie potrzebę ojcostwa. Zakaz posiadania dzieci w dystopijnym świecie przyszłości, będący próbą zachowania balansu w sytuacji, w której społeczeństwo jest nieśmiertelne, czyni z bohatera postać tragiczną, analogiczną np. do Kary z *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), androidki, która pragnie wychować ludzką córkę.

Powyższe motywy fabularne są swoiste dla konwencji science fiction i pojawiają się także w utworach nieinteraktywnych, zwłaszcza w literaturze oraz filmach. W grach cyfrowych zrealizowanych w ostatnich latach są jednak szczególnie popularne, a ich przywołanie wiąże się często z jednoczesnym krzyżowaniem ze strukturami narracyjnymi właściwymi dla gier (jak dzieje się to np. w wspomnianym *Life Hutch*). Fakt, że źródło nawiązań nie jest z całą pewnością weryfikowalne, jest czymś swoistym dla utworów transfikcjonalnych, które często ukrywają źródła cytatu, krzyżują fikcje, maskują elementy spoiw i połączeń między nimi. W wielu odcinkach *Miłości, śmierci i robotów* odbiorca-grofil dostrzeże liczne nawiązania do poetyk gier, ale obok nich funkcjonują także intertekstualne i intermedialne odniesienia do literatury (np. odcinek *Wysoka trawa*, sezon 2, epizod 5, wyraźnie inspirowany jest twórczością H.P. Lovecrafta, choć nie stanowi bezpośredniej adaptacji jego opowiadań), poezji (fragmenty utworów romantycznych poetów Samuela Taylora Coleridge'a oraz Williama Wordswortha są wykorzystywane – bez przywołania źródeł cytatu – w *Pulsie własnym maszyn*, sezon 3, epizod 3, w którym poezja jest sposobem komunikowania się umierającego człowieka oraz tytułowej maszyny), komiksu (estetyki komiksu użyte zostały m.in. w odcinkach *Lód* (sezon 2, epizod 2) oraz *Świadek* (sezon 1, epizod 8); w tym ostatnim dostrzec można także wizualne elementy charakterystycznego, opisywanego wyżej stylu Arcane Studios), a także filmów science fiction (np. w *Strasznym domu*, sezon 2, epizod 6, pojawiają się wyraźne nawiązania do filmów Tima Burtona, łącznie z charakterystycznym stylem reżysera, a w opisywanej już *Szczęśliwej Trzynastce*, którą wraz z Timem Millerem wyprodukował David Fincher, odnaleźć można cytaty z filmów Ridleya Scotta, a zwłaszcza odniesienia do serii *Obcy*).

Grofilia jest praktyką artystyczną cechującą się łączeniem technik, środków wyrazu, struktur transmedialnych, a w efekcie rozmaitych skrzyżowań i przyłączeń powstają utwory transfikcjonalne, jednocześnie autonomiczne, uzależnione od tekstu, a raczej – tekstów archetypicznych i nieodłącznie z nimi powiązane. Serial *Miłość, śmierć*

[46] Niedosłowna, ponieważ pozbawiona elementu konfrontacyjnego, walka o przetrwanie, polegająca na unikaniu zagrożenia jest motywem pojawiającym się w wielu *survival horrorach*, choćby wspomnieć

*Obcego: Izolację* (Creative Assembly, 2014), w którym bohaterka ukrywa się na stacji kosmicznej przed tytułowym obcym.



*i roboty* jest wyrazistym przykładem tego, w jaki sposób funkcjonujące uprzednio motywy i techniki mogą stać się źródłem nowych jakości właśnie na skutek łączenia właściwości różnych mediów. Łączenie to nie ma jednak zupełnie dowolnego charakteru – twórcy serii zorganizowali działania artystyczne wokół konwencji science fiction funkcjonującej przede wszystkim w amerykańskich (oraz, choć w mniejszym stopniu, japońskim) filmie, literaturze, komiksie i – przede wszystkim – grach cyfrowych. Ograniczenie materiału źródłowego okazało się konieczne dla stworzenia tożsamości serii oraz zachowania koherencji między odmiennymi tematycznie epizodami. Naturalnie, nie wszystkie epizody są udane, część z nich ma charakter redundantny, niektórym twórcom zabrakło umiejętności formowania spójnych światopowieści. Niemniej podejście do realizacji polegające na określeniu nie tyle tematu, co pewnych granic istnienia świata tekstu jest znaczące dla współczesnych, konwergentnych utworów – zwłaszcza grofilskich. Grofilia nie jest bowiem opowieścią o konkretnej grze, ale o grach w ogóle. Polega na mówieniu językiem gier w przestrzeniach niebędących grami, nasycaniu „growością” rozmaitych światów narracji i tworzeniu nowych koncepcji światotwórczych uwzględniających to, co „growe”.

Współcześnie daje się zaobserwować tendencję polegającą na nieustannym zacieraniu się relacyjnej sfery między medialnej. Dyskursy grofilskie stanowią przykład tego, w jaki sposób granice pomiędzy różnymi porządkami tekstowymi i medialnymi są nieustannie przekraczane, przez co przestrzeń inter- staje się już miejscem nie tylko tymczasowej styczności, ale kształtowania się nowych jakości. Pejzaż medialny, na skutek „zderzania się” mediów, ulega ciągłym transfiguracjom, dzięki czemu odpowiada ewoluującym potrzebom konwergentnych odbiorców – aktywnych uczestników kultury, zaznajomionych z różnymi jej przejawami.

Grofilia – konwergentna, transfikcjonalna praktyka komunikacyjna – będzie się rozwijać wprost proporcjonalnie do rozwoju zapotrzebowania odbiorców na treści artystyczne związane z grami cyfrowymi. O tym, że takie zapotrzebowanie istnieje, świadczą wyniki oglądalności grofilskich seriali – nie tylko tych analizowanych w niniejszym artykule. W ostatnim czasie triumfy święci adaptacja *The Last of Us*, której kolejne epizody komentowane są szeroko w międzynarodowej i polskiej przestrzeni publicznej zupełnie niezależnie od „growego” kontekstu: w prasie codziennej czy telewizji śniadaniowej[47].

## Podsumowanie

[47] W polskiej prasie codziennej nigdy wcześniej nie pisano na taką skalę o adaptacjach gier. Poszczególne odcinki serialu *The Last of Us* komentowane są na bieżąco m.in. w „Telemagazynie”, serial omawiany był na stronie WWW TVPInfo (*Rozbite głowy, wyrwane wnętrześci. Serial „The Last of Us” będzie jak gra?*, TVPInfo, 28.12.2022, <https://www.tvp.info/65342793/the-last-of-us-szczegoly-powstajacego-serialu->

[dostęp: 6.02.2023]), a w programie śniadaniowym TVN24 Wstajesz i weekend wypowiedział się na jego temat krytyk filmowy Michał Walkiewicz (zob. *Serial „The Last of Us” święci triumfy. „Miał bardzo wysoko zawieszoną poprzeczkę”*, TVN24, 22.01.2023, <https://tvn24.pl/kultura-i-styl/serial-the-last-of-us-michal-walkiewicz-z-filmwebu-o-produkcji-hbo-max-6643520> (dostęp: 6.02.2023)).

Popularność realizacji, tak jak wcześniej szeroka pozytywna recepcja serii *Arcane*, *Cyberpunk: Edgerunners* czy *Miłość, śmierć i roboty*, prowadzi do instytucjonalizacji zjawiska. Wiodący producenci filmów i seriali, tacy jak Netflix czy HBO, dyskontują tę popularność. Można założyć, że w najbliższej przyszłości wykształcą się odpowiednie formy przekazu, dystrybucji i promocji, które (podobnie jak same utwory grofilskie) będą łączyły świat filmu oraz gier.

Warto mieć jednak na uwadze, że grofilia jest praktyką komunikacyjną, która nie istnieje bez społeczności fanów. Choć stymulowana jest odgórnie, to weryfikowana „oddolnie” przez osoby zaznajomione z językiem gier, pasjonatów, którzy poszukują w innych przestrzeniach medialnych rozszerzenia interaktywnych światopowieści. Nie odbierają oni jednak treści nieaktywnie – artyści skupieni w fandomach sami wytwarzają utwory grofilskie, które śledzić i opisywać warto z tego względu, że często stanowią przykład kreatywnych form artystycznych, a ich twórcy otwarci są na eksperymenty znacznie bardziej niż oficjalni wydawcy. W przyszłych badaniach nad zjawiskiem grofilii warto pochylić się także nad realizacjami fanowskimi oraz ich rolą w kształtowaniu światopowieści gier.

Interesującym kontekstem, niepodejmowanym do tej pory na gruncie literatury polsko- i anglojęzycznej, jest także analiza sylwetek twórców-grofilów. Reżyserzy, producenci i *showrunnerzy*, tacy jak wspomniany Tim Miller, wykształcili metody pracy, które umożliwiły satysfakcjonujące połączenie języka filmu oraz gier cyfrowych. Analiza tych metod oraz rozwiązań zastosowanych w procesie produkcji, postprodukcji oraz promocji pozwoli dostrzec, jak świadome uprawianie dyskursu grofilskiego wpływa na realizację i jak kształtuje transfikcjonalny przekaz.

## BIBLIOGRAFIA

- Birkholc R., *Narracja subiektywnie zapośredniczona. Wokół zagadnienia „mowy pozornie zależnej” w filmie*, „Studia Europaea Gnesnensia” 2016, nr 14, s. 143–158. <https://doi.org/10.14746/seg.2016.14.8>
- Bordwell D., *Narration in the Fiction Film*, Madison, Wisconsin 1985
- Brogowski L., *Struktura konkretności i miejsca niedookreślenia u Ingardena*, „Teksty Drugie” 1993, nr 3, s. 63–80
- Crucchiola J., *All 43 Video-Game Movies, Ranked. Some of them are even pretty good*, Vulture, 11.04.2022, <https://www.vulture.com/2016/12/every-video-game-movie-ranked-bad-to-worse.html> (dostęp: 6.01.2023)
- Davis V., *‘Arcane’: Overcoming the ‘Curse’ of Video Game Adaptations*, Awn.com, 9.11.2021, <https://www.awn.com/animationworld/arcane-overcoming-curse-video-game-adaptations> (dostęp: 6.02.2023)
- Garda M.B., *Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*, [w:] *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Łódź 2015, s. 69–77
- Genette G., *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. H. Markiewicz, przeł. A. Milecki, Kraków 1992, s. 317–366

- Hanley K.W., *All Episodes Of "Love, Death + Robots", Ranked From Dope To Nope*, BuzzFeed, 21.05.2022, <https://www.buzzfeed.com/kenwhanley/all-episodes-of-love-death-robots-ranked-from-dope-to-nope> (dostęp: 6.01.2023)
- Januszkiewicz M., *W horyzoncie nowoczesności: antybohater jako pojęcie antropologii literatury*, „Teksty Drugie” 2010, nr 3, s. 60–78
- King D., *Game Over*, Uwe Boll, Vanity Fair, 27.03.2017, <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/03/game-over-uwe-boll-worst-director> (dostęp: 6.01.2023)
- Kubiński P., *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 23–36
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016
- Kulczycki E., *Teoretyzowanie komunikacji*, Poznań 2012
- Lubelski T., *Nowa Fala. O pewnej przygodzie kina francuskiego*, Kraków 2020
- Maj K.M., *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, nr 67(1), s. 91–105
- Maj K.M., *Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017, s. 283–308
- Mamerow M., *Gaming Industry vs. Other Entertainment Industries (2023)*, Raise Your Skillz, <https://raiseyourskillz.com/gaming-industry-vs-other-entertainment-industries-2021/> (dostęp: 6.01.2023)
- Marciniak P., *Transfijkjonalność*, „Forum Poetyki” 2015, nr 2, s. 102–107. <https://doi.org/10.14746/fp.2015.2.26696>
- Mirowski J., *Uwe Boll, twórca fatalnych ekranizacji gier, kończy filmową karierę*, GRY-Online, 27.10.2016, <https://www.gry-online.pl/newsroom/uwe-boll-tworca-fatalnych-ekranizacji-gier-konczy-filmowa-karriere/z618a48> (dostęp: 6.01.2023)
- Park B., Kwon D., *“The questions that need to be asked in the face of conflict”: A conversation with the co-creators of Arcane*, Inven Global, 13.11.2021, <https://www.invenglobal.com/articles/15671/the-questions-that-need-to-be-asked-in-the-face-of-conflict-a-conversation-with-the-co-creators-of-arcane> (dostęp: 6.01.2023)
- Pigulak J., *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Kraków 2022
- Pigulak J., *Ponad inter-, w kręgu trans-. Nowelizacje gier wideo jako przykład narracji transmedialnych*, „Forum Poetyki” 2019, nr 18, s. 36–49
- Rozbite głowy, wyrwane wnętrzości. Serial „The Last of Us” będzie jak gra?*, TVPInfo, 28.12.2022, <https://www.tvp.info/65342793/the-last-of-us-szczegoly-powstajacego-serialu-> (dostęp: 6.02.2023)
- Ryan M.L., *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, [w:] *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, red. M.L. Ryan, J.N. Thon, Lincoln – London 2014, s. 25–49
- Saint-Gelais R., *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris 2011
- Serial „The Last of Us” święci triumfy. „Miał bardzo wysoko zawieszoną poprzeczkę”*, TVN24, 22.01.2023, <https://tvn24.pl/kultura-i-styl/serial-the-last-of-us-michal-walkiewicz-z-filmwebu-o-produkcji-hbo-max-6643520> (dostęp: 6.02.2023)
- Sonczyk W., *System medialny: zakres – struktura – definicja*, „Studia Medioznawcze” 2009, nr 3(38), s. 66–75
- Tan A., *Why do you love Arcane so much? Creators reveal behind-the-scenes secrets*, ONE Esports, 5.12.2022, <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/arcane-creators-interview/> (dostęp: 6.02.2023)
- Tassi P., *Cyberpunk 2077’s Playercount Is Up Nearly 300% Thanks To ‘Edgerunners’*, Forbes, 16.09.2022, <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/09/16/cyberpunk-2077s-playercount-is-up-nearly-300-thanks-to-edgerunners/> (dostęp: 6.01.2023)
- United States TV audience demand for Love Death + Robots*, Parrot Analytics, <https://tv.parrotanalytics.com/US/love-death-plus-robots-netflix> (dostęp: 6.01.2023)

- Verdu M., *Let the Games Begin: A New Way to Experience Entertainment on Mobile*, Netflix, 2.11.2021, <https://about.netflix.com/en/news/let-the-games-begin-a-new-way-to-experience-entertainment-on-mobile> (dostęp: 6.01.2023)
- White P., *Netflix Eyes More Video Games Based On Its Own IP As It Comes Up To One-Year Anniversary Of Launch*, Deadline, 18.10.2022, <https://deadline.com/2022/10/netflix-video-games-ip-1235148565/> (dostęp: 6.01.2023)

## FILMOGRAFIA

- Akira* (1988), reż. Katsuhiro Ōtomo
- Arcane* (2021), reż. Christian Linke, Alex Yee
- Black Mirror: Bandersnatch* (2018), reż. David Slade
- Cowboy Bebop* (1998–1999), reż. Shin'ichirō Watanabe
- Cyberpunk: Edgerunners* (2022), reż. Rafał Jaki, Mike Pondsmith
- Halo: The Series* (2022), reż. Kyle Killen, Steven Kane
- Hardcore Henry* (2016), reż. Ilya Naishuller
- High Score: Złota era gier* (2020), reż. William Acks, Sam LaCroix, France Costrel, Melissa Wood
- Matrix* (1999–2021), reż. Lana i Lilly Wachowskie
- Miłość śmierć i roboty* (2019–), reż. Tim Miller, David Fincher
- Nirvana* (1997), reż. Gabriele Salvatores
- Player One* (2018), reż. Steven Spielberg
- Scott Pilgrim kontra świat* (2010), reż. Edgar Wright
- The Last of Us Series* (2023), reż. Neil Druckmann, Craig Mazin
- Tomb Raider* (2018), reż. Roar Uthaug
- Tron: Dziedzictwo* (2010), reż. Joseph Kosinski

## LUDOGRAFIA

- BioShock* (2K Games, 2007)
- Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020)
- Dead Space* (EA Redwood Shores, 2008)
- Death Stranding* (Kojima Productions, 2019)
- Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018)
- Deus Ex: Mankind Divided* (Eidos Montreal, 2016)
- Dishonored* (Arkane Studios, 2012–2017)
- Fallout* (Interplay Entertainment, Bethesda Game Studios, 1997–2018)
- Halo* (Bungie, 2001–2021)
- Horizon: Forbidden West* (Guerrilla Games, 2017–2022)
- Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017–2022)
- Immortality* (Sam Barlow, 2022)
- League of Legends* (Riot Games, 2009)
- Mass Effect 2* (BioWare, 2010)
- Minecraft: Story Mode* (Telltale Games, Mojang Studios, 2015)
- Obcy: Izolacja* (Creative Assembly, 2014)
- Oxenfree* (Night School Studio, 2016)
- Star Wars: The Old Republic* (BioWare, Electronic Arts, 2011)
- Stranger Things: 1984* (BonusXP, 2017)
- Stranger Things 3: The Game* (BonusXP, 2019)
- The Last of Us* (Naughty Dog, 2013–2020)
- Valiant Hearts: Coming Home* (Ubisoft, Old Skull Games, 2023)
- Wiedźmin* (seria) (CD Projekt Red, 2007–2016)