

Agata Waszkiewicz

Postmodernistyczne gry wideo: zabiegi meta oraz relacja gracza i postaci

Streszczenie

Pomimo licznych opracowań poświęconych znaczeniu i kształtowi postmodernizmu w architekturze, literaturze, filmie, malarstwie oraz muzyce, do tej pory niewiele było prób przeniesienia tych teorii na grunt gier wideo. Chociaż niektórzy badacze zwracają uwagę na coraz bardziej popularne użycie metafikcyjnych i metareferencyjnych zabiegów formalnych w grach cyfrowych, ich badania nieczęsto w sposób bezpośredni odnoszą się do postmodernizmu, którego okres największej popularności przypada na moment powstawania pierwszych gier. Chociaż gry wciąż uznawane są za stosunkowo młode medium, w ciągu ostatnich kilku dekad stały się one istotną, złożoną, zaangażowaną formą sztuki, która może oraz powinna być traktowana na równi z innymi medium jako podatna na te same metareferencyjne eksperymenty.

Podstawowym założeniem przyświecającym badaniom przeprowadzanym w ramach niniejszej rozprawy doktorskiej jest to, że, z jednej strony, gry cyfrowe jako medium ucieleśniają idee i przekonania postmodernizmu, a z drugiej, że istnieje kilka tytułów, które ze względu na swoje nasycenie narzędziami metafikcyjnymi, można rozpatrywać jako osobną kategorię gier. Pomimo rosnącego zainteresowania meta grami, tak w badaniach naukowych jak i przemyśle growym, wiedza o stosowanych w nich zabiegach wciąż pozostaje nieusystematyzowana. Z tego powodu niniejsza praca osadza swoją dyskusję w postmodernistycznych teoriach i oferuje dogłębną analizę najczęściej spotykanych w grach narzędzi.

Narzędzia są szczegółowo omówione w pracy ze szczególnym naciskiem na to, w jaki sposób pozwalają one na manipulowanie emocjonalnym dystansem oraz relacją pomiędzy graczami a postaciami. Meta zabiegi takie jak burzenie czwartej ściany, niewiarygodny narrator, hipermedialność czy gry zagnieżdżone zakłócają immersję graczy oraz zmuszają ich do bardziej krytycznego i świadomego zaangażowania w tekst. Do tej pory jednak niewielu badaczy zgłębiało zagadnienie tego, w jaki sposób to emocjonalne zaangażowanie jest kształtowane poprzez wykorzystanie tych zabiegów. Niniejsza dysertacja analizuje je więc jako narzędzia, za pomocą których twórcy nie tylko eksperymentują z granicami medium, ale również za pomocą których wytwarzają intymność pomiędzy graczami a postaciami.

Praca zawiera dwa rozdziały teoretyczne oraz cztery rozdziały analityczne. Rozdziały teoretyczne oferują przegląd kluczowych pojęć związanych z szeroko pojętym meta na przestrzeni różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem gier cyfrowych. Każdy z rozdziałów analitycznych poświęcony jest jednemu z czterech wyżej wymienionych zabiegów meta oraz zawiera szczegółową dyskusję sposobów jego wykorzystania w grach cyfrowych w celu wywoływania reakcji emocjonalnych u graczy oraz manipulowania dystansem między nimi a postaciami. Tak więc rozdział trzeci zawiera omówienie szczególnego rodzaju burzenia czwartej ściany, który jest unikalny dla gier wideo; rozdział czwarty koncentruje się na niewiarygodnym narratorze; rozdział piąty zawiera analizę sposobów, w jakie hipermediacja przejawia się w tak zwanych grach interfejsowych; a rozdział szósty omawia gry zagnieżdżone.

Agata Waszkiewicz