

Magdalena SZEWERNIAK  
Uniwersytet Wrocławski

## Od retro do doświadczenia, czyli gry wideo i nostalgia

Nostalgia jest buntem przeciwko nowoczesnej idei czasu – czasu historii i postępu. Nostalgia pragnie wymazać historię i zmienić ją w prywatną lub kolektywną mitologię, odwiedzić ponownie czas jako miejsce, odmawiając poddania się nieodwracalności czasu, który jest plagą rodzaju ludzkiego (S. Boym, *The Future of Nostalgia*, 2001).

Gry wideo to obecnie jedna z najprężniej rozwijających się branż rozrywkowych. Od momentu ich popularyzacji w latach 70. XX wieku gry stały się ważnym elementem kultury i przebyły długą drogę nie tylko pod względem rozwoju technologicznego, ale przede wszystkim w warstwie mechanicznej czy narracyjnej. Współcześnie można zauważyć coraz więcej głosów świadczących o tęsknocie za starymi grami.

Coraz częściej powracamy do początków gier. Implementujemy w nowych produktach rozwiązania wykorzystywane w produkcjach ery 8- czy 16-bitowej. Twórcy niezależni starają się powielić doświadczenie gier z ich dzieciństwa i zarazić sympatią do nich młodsze pokolenia graczy. Na każdym konwencie związanym z grami coraz częściej pojawiają się strefy retro z wystawami poświęconymi starym grom i konsolom, z możliwością zagrania w ulubione tytuły z lat 70. czy 80. Tendencje te nie umykają uwadze producentów gier, którzy „odkopują” stare marki, tworzą *rebooty*<sup>1</sup>, *remake*'i<sup>2</sup> czy wydania rocznicowe.

---

<sup>1</sup> *Reboot* oznacza wznowienie danej serii. Określenie to używane jest nie tylko w odniesieniu do gier, ale także filmów czy seriali.

<sup>2</sup> *Remake* oznacza ponowną adaptację tego samego utworu. Określenie to wykorzystywane jest również do określenia filmów stworzonych na nowo.

Takich zjawisk możemy wymienić jeszcze więcej. Wszystkie zdają się mieć wspólny mianownik, jakim jest nostalgia. Zanim jednak przyjrze się bliżej jej związkom z gramami wideo, przypomnę czym jest to zjawisko.

### Skąd wzięła się nostalgia?

Nostalgia jako zjawisko współczesnej kultury nie doczekała się zbyt wielu opracowań. Znanych jest kilka publikacji w pełni poświęconych temu zagadnieniu, wśród których najpopularniejszą jest *The Future of Nostalgia* autorstwa Svetlany Boym. Autorka rekonstruuje etymologię słowa „nostalgia” i stara się zoperacjonalizować je na przykładzie zjawisk współczesnej kultury (np. kino, ruchy nacjonalistyczne). Boym rozumie nostalgię jako „tęsknotę za «domem», który już nie istnieje lub nigdy nie istniał; [...] jest sentymentem związanym ze stratą i przemieszczeniem, ale także romansowaniem z własnymi fantazjami”<sup>3</sup>. „Dom” oznacza w tym ujęciu wszystko, co nam bliskie, za czym tęsknimy, co idealizujemy, i do czego chcemy „powrócić”, np. nasze dzieciństwo, tak zwane „lepsze czasy”, które bardzo często wydają się „lepsze”, bo pamiętamy tylko te dobre chwile. Boym stwierdza nawet, że „bezrefleksyjna nostalgia rodzi potwory”<sup>4</sup>. Autorka zauważa pewne ryzyko związane z postawą nostalgiczną. O ile stan melancholijnej refleksji jest względnie nieszkodliwy, o tyle niektóre wyobrażenia o „domu” mogą być destrukcyjne. Boym uważa, że w ekstremalnych przypadkach nostalgia „tworzy” fantomowe ojczyzny, w imię których ludzie są gotowi umrzeć i zabić. Podobne przypadki odnotowuje Jean Baudrillard, który z kolei kładzie nacisk na złudną atrakcyjność nostalgii<sup>5</sup>. Píše, że uwspółcześniona historia ma niewiele wspólnego z rzeczywistością historyczną, jest mityzowana. To jednak nam wystarcza, bo celem ponownego puszczenia historii w obieg nie jest zdobycie świadomości, tylko nostalgia za tym, co utracone. Przywołuje przykłady filmów takich, jak *Chinatown* (reż. Roman Polański, 1974) czy *Ostatni seans filmowy* (reż. Peter Bogdanovich, 1971), tworzonych w stylu retro. Zauważa, że filmy te są zbyt doskonałe jak na epokę, którą reprezentują, udają. W przypadku takich dzieł możemy mówić o wielopoziomowym zafałszowaniu rzeczywistości, opartym na wykorzystaniu mitycznej historii, stylu retro czy filmowych środkach wyrazu. To, co widzimy, to atrakcyjna wersja przeszłości mająca niewiele wspólnego z rzeczywistością, o której opowiada. Nostalgia ma moc uatrakcyjniania. Reprezentacja ma odzwierciedlać nasze uczucia, które bardzo często są najprostsze, i których się wstydzimy.

Boym wyodrębniła dwa typy nostalgii: restauracyjny (*restorative*) i refleksyjny (*reflective*). Pierwszy typ nostalgii polega na odbudowaniu (restauracji)

<sup>3</sup> S. Boym, *The Future of Nostalgia*, Nowy Jork 2001, s. XIII (wstęp), tłumaczenie własne.

<sup>4</sup> Tamże, s. XVI (wstęp), tłumaczenie własne.

<sup>5</sup> Zob. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005, s. 57–63.

utraconego domu. Nostalgicy tej kategorii są zaniepokojeni otaczającą ich rzeczywistością i pragną powrócić do „początków”. Nie myślą o sobie jako nostalgikach i wierzą, że chodzi im tylko o prawdę. Ten typ nostalgii charakterystyczny jest dla nacjonalistów, jest antymodernistycznym mityzowaniem historii poprzez powrót do symboli narodowych, mitów. Przykładem restauracji totalnej, wykraczającym poza ruchy nacjonalistyczne, jest – według Boym – renowacja kaplicy sykstyńskiej, przywrócenie jej do domniemanego stanu pierwotnego. Zabieg ten okazał się kontrowersyjny, gdyż poprzez restaurację wymazano ślady upływu czasu, takie jak pęknięcia czy dym po płomieniach świec, a przede wszystkim zniżył artystę, słynnego Michała Anioła.

Drugim typem nostalgii wyróżnionym przez Boym jest nostalgia refleksyjna. O ile restauracja czerpała z źródłosłowa greckiego *nostos* – oznaczającego powrót do domu, o tyle refleksja oparta jest w całości na *algos* – tęsknocie. Nostalgicy tego typu skupiają się na narracjach jednostkowych, na pamięci autobiograficznej, która wciąż odzyskuje detale z przeszłości, ale odracza „powrót do domu”. W tym przypadku odkrywamy, że przeszłość już nie istnieje, ale działa poprzez wszczęcie siebie w teraźniejszość. Być może dlatego nostalgia jest pokrewna melancholii związanej z bólem czy smutkiem. Nostalgicy są postrzegani jako osoby oderwane od rzeczywistości, marzące o przeszłości i żyjące nią, niepostępowe. Tęsknota bowiem zawsze opiera się na niedostępności obiektu naszych pragnień. Tęsknimy, ale jednocześnie chcemy, żeby nasze nostalgiczne wizje pozostały raczej w sferze pomiędzy pamięcią a restauracją. Wiemy, że z chwilą osiągnięcia przedmiotu nostalgii przestaniemy tęsknić i nasze życie stanie się puste.

Na uczucie nostalgii zazwyczaj składają się dwa komponenty. W związku z tym, że zawsze odczuwamy nostalgię „za”, możemy mówić o emocjach, wrażeniach, czyli czymś, co towarzyszy konkretnym doświadczeniom. Z drugiej strony, doświadczenia te zazwyczaj związane są z pewnymi obiektami, które powodują, że jesteśmy nostalgiczni. Przedmiotem nostalgii zawsze będzie doświadczenie. Konkretny obiekt, rzecz pozostanie natomiast jej medium. Nostalgia nie będzie zawierać się w nim, tylko w relacji do niego. Kathleen Stewart pisała:

Nostalgia [...] jest wszędzie. Jest to jednak kulturowa praktyka, a nie określona zawartość; jej formy, znaczenia i efekty zmieniają się wraz z kontekstem – zależnie od tego, gdzie stoi obserwator w pejzażu współczesności<sup>6</sup>.

Nostalgia, podobnie jak pamięć kulturowa, będzie ciągłym pielęgnowaniem, aktualizowaniem przeszłości, kultywowaniem konkretnych obiektów. Na tej podstawie Boym rozróżnia wspomniane wcześniej dwa typy nostalgii. Podczas gdy ta pierwsza skupia się na obiekcie i jego odbudowaniu, druga swoim przed-

<sup>6</sup> K. Stewart, *Nostalgia – A polemic*, „Cultural Anthropology” 1988, nr 3, s. 227, cyt. za.: A.E. Kubiak, *Nostalgia i konfluentne wspólnoty*, „Polska Sztuka Ludowa – Konteksty” 2004, nr 1–2, s. 28.

miotem czyni uczucie, refleksję, pamięć. W obydwu przypadkach mamy do czynienia z doświadczeniem, które przesuwają się po *continuum* tego, co namacalne i ulotne. W jaki sposób możemy przełożyć rozważania o nostalgii na pole gier wideo? Odpowiedź wydaje się prosta. Wszelkie działania, o których wspominałam we wstępie, można rozpatrywać jako ilustracje opisywanych procesów. Sytuacja komplikuje się jednak, gdy weźmiemy pod uwagę kategorię doświadczenia, która jest tak ważna w badaniu gier. Doświadczenie eskapistyczne<sup>7</sup> – będące wypadkową aktywności, którą podejmujemy i efektu immersji – jest tym, co wspólne zarówno grom, jak i nostalgii. Pytanie o rekonstrukcję i doświadczenie światów z przeszłości (historycznych), fantastycznych (niemożliwych) tworzy kolejny ogromny obszar rozważań nad związkami nostalgii z grami wideo. Pole to poszerza się i wymaga uporządkowania. Gdzie zaczynają i gdzie kończą się te relacje oraz w jaki sposób można je badać?

### W stronę retro

Współcześnie badacze dość intuicyjnie używają określenia „gra”. Trudno jednak nazwać tym terminem zarówno takie produkcje, jak *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1983), jak i choćby *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED, 2015). I nie chodzi tu tylko o dzielący je przedział czasowy. Podczas wrocławskiego sympozjum poświęconemu światotwórstwu w grach wideo<sup>8</sup> jeden z czołowych przedstawicieli groznawstwa – Espen Aarseth – zadał ważne pytanie: czy dziś mówimy o Grach przez duże „G”, mając na myśli pierwsze tytuły na automaty lub gry z prostą mechaniką, czy raczej o reprezentacjach, grach mimetycznych, rozbudowanych i złożonych światach, tworzonych z myślą o eksploracji czy rozbudowanej fabule. Rozdźwięk ten pokazuje, jak długą drogę przebyły gry wideo oraz jak duże różnice wygenerował ten rozwój. Firmy zajmujące się produkcją gier stawiają na coraz lepsze rozwiązania graficzne. Dziś sensację budzi animacja i tekstury wody w grach, wygląd postaci lub fotorealizm w przedstawianiu świata. Synchronicznie do tego procesu wzrasta poziom niezadowolenia fanów z produktów, które pojawiają się na rynku. Gry wyglądają pięknie, ale przestają być „grami”. Graficzne fiksacje twórców i fanów doprowadzają coraz częściej do zubożenia finalnego produktu. Produkcjom brakuje ciekawych fabuł czy wciągających mechanik, a gracz po nasyceniu oczu pięknymi teksturami po prostu traci zainteresowanie rozgrywką.

O ile z jednej strony często doceniane są coraz odważniejsze próby generowania graficznie zaawansowanych światów, o tyle równie często zarzuca się

<sup>7</sup> Zob. B.J. Pine, J.H. Gilmore, *The Experience Economy: Work is Theatre and Every Business a Stage*, Boston 1999.

<sup>8</sup> Międzynarodowe sympozjum naukowe o światotwórstwie w grach wideo (International Seminar on World-Building in Video Games, 19.01.2017, Wrocław).

nowym produkcjom płytkość, brak koncepcji i przede wszystkim brak szacunku dla fanów (zwłaszcza w przypadku kolejnych odsłon ukochanych przez nich serii gier, np. *Assassin's Creed*, Ubisoft 2007–2017). I coraz częściej usłyszeć można wśród zapalonych graczy – na forach internetowych, konwentach czy w prywatnych rozmowach – różne wariacje tego samego zdania: „Kiedyś gry były lepsze”. Stwierdzenie to jest wyrazem potrzeb graczy i twórców niezależnych.

Powstaje więc coraz więcej produkcji w stylistyce retro, wykorzystujących mechaniki i motywy narracyjne znane z pierwszych gier na automaty. Tworzą je nie tylko wielkie studia, ale także pojedyncze osoby bądź bardzo małe zespoły. Współcześnie przeżywamy prawdziwy renesans gier niezależnych. Od pojawienia się w 2009 roku gry *Minecraft* rynek ten rozwija się coraz prężniej. Ilość studiów tworzących gry drastycznie wzrosła. Przyczyniło się do tego między innymi rozpowszechnienie narzędzi deweloperskich i silników graficznych, takich jak Unity, ale także wspierających twórców niezależnych systemów, takich jak Steam GreenLight. Dzięki nim każdy może stworzyć swoją grę, mało tego, może ją sprzedać i na niej zarobić. Możliwości te dają upust nostalgicznym nastrojom graczy oraz powodują rozwinięcie się pola, na którym nawet najgorsze produkcje „od fanów dla fanów” dostają „zielone światło”. Dzięki samodzielnemu tworzeniu gier mamy możliwość zrobienia takiego produktu, w którym zmieścimy „wszystkie swoje wady i słabości”<sup>9</sup>. Dla niektórych może to być także próba dobudowania utraconego „domu”. W tym przypadku chodzi oczywiście o pamięć autobiograficzną i czasy dzieciństwa. Powstające współcześnie produkcje, takie jak *VVVVVV* (Terry Cavanagh, 2010), *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012) czy *Beat Cop* (Pixel Crow, 11 Bit Studios 2017), nawiązują swoją stylistyką do gier ze Złotej Ery Automatów (przypadającej na lata 70. XX wieku). Ich twórcy przyznają się do chęci stworzenia czegoś, co będzie wciągające, atrakcyjne pod względem rozgrywki i satysfakcjonujące, w odróżnieniu od wielkich, milionowych produkcji, które nic nowego nie wnoszą. Czy robią to produkcje niezależne? Każda z wyżej wymienionych gier jest pewnego rodzaju powtórzeniem. Powtarzamy styl grafiki pikselowej, proste mechaniki oraz fabuły znane z gier arkadowych. Nie chodzi o stworzenie czegoś nowego, tylko o oddanie hołdu starym grom, które szybko nas angażowały i dawały przyjemność z grania.

Nostalgiczne wpływy są szczególnie widoczne w jednej z wymienionych wcześniej produkcji – *Beat Cop*. Gra realizuje cele przyświecające twórcom niezależnym. Jej prosta grafika pikselowa od razu przywodzi na myśl jedne z pierwszych produkcji na komputery osobiste, takie jak *Ultima* (Richard Garriott, 1980), lub na konsole – *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1980). O wiele ciekawsze pod względem przedmiotu naszych rozważań są jednak fabuła i klimat

<sup>9</sup> Tak o tworzeniu gier niezależnych wypowiadał się Jonathan Blow, jeden z bohaterów filmu dokumentalnego poświęconego temu zjawisku, zob. *Indie Game The Movie* (Lisanne Pajot, James Swirsky, 2012).

gry. Podczas rozgrywki wcielamy się w Jacka Kelly'ego, tak zwanego *beat cop*, czyli „krawężnika”, który został wrobiony w morderstwo i zdegradowany z pozycji detektywa. Podczas jednego z pierwszych patroli ginie nasz partner, a nam cudem udaje się przeżyć. Współpracując z gangami, z mafią lub stojąc po stronie prawa musimy dotrzeć do sedna całej sprawy i oczyścić swoje imię. Brzmi znajomo? Scenariusz gry wzorowany jest na popularnych filmach sensacyjnych o policjantach z lat 80., takich jak *Gliniarz z Beverly Hills* (reż. Martin Brest, 1984) czy *48 godzin* (reż. Walter Hill, 1982). Dialogi przepelnione są żartami o stróżach prawa zjadających się pączkami, a w tle przygrywa muzyka właściwa filmom z tej epoki. Według Robina Sloana, *Beat Cop* byłby przykładem gry nostalgicznej (*nostalgia videogame*), która łączy w sobie elementy przeszłych estetyk i założeń designerskich<sup>10</sup>.

Nostalgia ujawnia się tu na kilku poziomach. Pierwszym z nich jest stylizacja gry na produkcje z lat 80. i 90. 8-bitowa muzyka, pikselowa grafika, a także brak udźwiękowionych dialogów (istniejących w postaci komiksowych dymków nad głowami bohaterów) nawiązują do starych gier, ujawniając tym samym nostalgiczne wizje twórców. Drugim poziomem jest narracyjne nawiązanie do lat 80. w historii kina. Sensacyjne filmy są źródłem inspiracji dla deweloperów, a zadaniem gry jest oddać klimat tamtych lat. Można przypuszczać, że to właśnie filmy z lat 80. są utraconym „domem” osób odpowiedzialnych za kreację świata w grze. Produkcja łączy tym samym dwie nostalgie – za starymi grami i za starymi filmami.

Z jakiego typu nostalgią mamy tu do czynienia? Czy możemy zastosować tu podział Svetlany Boym? Taka próba klasyfikacji gier w stylistyce retro została już podjęta przez Marię Gardę w artykule *Nostalgia in retro game design*<sup>11</sup>. Autorka stara się zbadać nostalgiczne gesty projektantów gier, takich jak *Fez* (Polytron, 2013) czy *Hotline Miami*. Okazuje się, że gry w stylistyce retro najczęściej ujawniają nostalgię za okresem dzieciństwa tak zwanych millenialsów, pokolenia Y, wychowującego się wraz z pierwszymi produkcjami z lat 80. Twórcy jednak niczego nie przywracają. Cechą charakterystyczną tego pokolenia jest właśnie postawa nostalgiczna – życie przeszłością ciągle wszczepianą w teraźniejszość, pamiętanie i ciągłe „powracanie” do dawnych czasów. Garda przypomina, że opisywane gry nie są produktami nostalgii restauracyjnej. Przykładowo *Fez*, podobnie jak *Beat Cop*, stara się oddać doświadczenie starych gier z ery 8-bitowej. Jednak robi to wykorzystując odniesienia do nowych tytułów i dodając nowatorstwo do rozgrywki. *Fez* nie jest więc rekonstrukcją historyczną, restauracją, a jedynie polem działania nostalgii refleksyjnej: „Fez tworzy poczucie 8-bitowości poprzez wykorzystanie grafiki pikselowej i innych metafor

<sup>10</sup> R.J.S. Sloan, *Nostalgia Videogames as Playable Game Criticism*, „Game. The Italian Journal of Game Studies” 2016, nr 6.

<sup>11</sup> M.B. Garda, *Nostalgia in retro game design*, „DiGRA '13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies” 2014, nr 7.

w projekcie gry, a także intertekstualności [...]. Jednakże nie przywraca pierwotnego doświadczenia”<sup>12</sup>. Powołując się na Boym, gra nie jest wyrazem nostalgii za przeszłością taką, jaka była, tylko za tą, jaka mogła być (pozostającą w sferze naszych fantazji).

### W stronę doświadczenia

Wracając do *Beat Cop*, ciekawym zabiegiem, który miał pogłębić nostalgię i tym samym uczynić ją tak zwaną kartą przetargową, jest wydanie edycji kolekcjonerskiej gry. W jej skład wchodziła tradycyjnie między innymi ścieżka dźwiękowa – tu wydana na kasie magnetofonowej. Miał to być ukłon w stronę powoli odchodzącej już w zapomnienie takiej formy zapisu dźwiękowego. Oczywiście, w większości przypadków kaseca będzie jedynie obiektem kolekcjonerskim bez wartości użytkowej. Coraz rzadziej bowiem jesteśmy posiadaczami magnetofonów i odsłuchanie ścieżki dźwiękowej przestaje być możliwe. Podobną praktykę zastosował inny wydawca polskiej gry w stylistyce retro (pt. *Nighthaw-X 300*, 2017) – N94 Games. Kaseca magnetofonowa jest pewnego rodzaju łącznikiem, nicią porozumienia twórców z dojrzałszymi fanami, którzy pamiętają ten rodzaj nośnika. Co natomiast z tymi młodszymi? Czy nostalgia zostaje im odebrana, czy w ogóle nie mogą jej doświadczyć? Bez wątplenia trudno tu mówić o pamięci autobiograficznej. Działa jednak inne zjawisko – pamięć komunikacyjna<sup>13</sup>. Dzięki niej nostalgia przenoszona jest międzypokoleniowo. Coraz częściej widzimy na różnego rodzaju konwentach dla miłośników *retrogamingu* ojców w dzieci w wieku przedszkolnym lub szkolnym. To właśnie kolejne pokolenie zostaje „zarażone” nostalgią za starymi gramami. Nie musi ich osobiście doświadczać, jest to już zresztą niemożliwe. Nostalgicy refleksyjni są świadomi tego, że „dom jest zrujnowany lub, przeciwnie, został odrestaurowany nie do poznania”<sup>14</sup>. Poprzez uczestniczenie w konwentach, zlotach czy innego rodzaju grupach *retrogamingowych* przeszłość, pomimo „zrujnowania”, jest wciąż obecna w teraźniejszości i do pewnego stopnia można jej doświadczyć. Szybko odkrywamy jednak, że granie w stare gry współcześnie uświadamia nam tylko, że przeszłość nie wróci, niezależnie od tego, jak wiernie uda się ją odtworzyć. Nostalgia jest silnie powiązana z doświadczeniem. Mówiąc „tęsknię za starymi gramami”, tak naprawdę nie tęsknimy za samymi gramami, ale właśnie za doświadczeniem związanym z czasem, kiedy były one dla nas istotne. Być może są jedynie swoistymi łącznikami ze światem, który już nie istnieje, bądź nigdy nie istniał (został przez nas przekształcony, wyidealizowany). Istotne w tej

<sup>12</sup> Tamże, s. 7 (tłumaczenie własne).

<sup>13</sup> Zob. J. Assmann, *Pamięć kulturowa. Pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, Warszawa 2008.

<sup>14</sup> S. Boym, dz. cyt., s. 50 (tłumaczenie własne).

relacji jest to, co robiliśmy, jak się czuliśmy i co zapamiętaliśmy – czego doświadczyliśmy.

Doświadczenie jest także centralną kategorią ludologii – dyscypliny zajmującej się badaniem gier. W 1999 roku Gonzalo Frasca napisał tekst *Ludology meets narratology...*<sup>15</sup>, który uchodzi za manifest ludologiczny wyznaczający nowe perspektywy badania gier. Ludologia – bo tak Frasca nazwał nową, dopiero formującą się dyscyplinę – powstała obok narratologii, filmoznawstwa czy medioznawstwa, które do tej pory dominowały na polu badawczym gier wideo. Tym, co odróżniało ją od innych dyscyplin, było rozumienie przedmiotu swoich badań. Według Frasci, gry nie są w pierwszej kolejności czytane, oglądane czy interpretowane. Nie są tekstami kultury, mediami interakcyjnymi ani nośnikami znaczeń. Gry są przede wszystkim grane. Kontynuatorzy myśli Frasci uczynili więc z doświadczenia kategorię kluczową, kładąc nacisk na specyfikę relacji gracza z grą, wyszczególniając w swoich badaniach takie elementy, jak: system formalny gry, świat gry, działania gracza czy w końcu praktyki okołogrowe (np. fandom)<sup>16</sup>.

Takie podejście do przedmiotu badań pozwala na rozszerzenie rozumienia nostalgii i inspiruje do poszukiwania jej w relacji gracza do medium. Redaktorzy publikacji *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games* odnajdują nostalgię w organizacji czasu i przestrzeni w grach. Sytuują ją chociażby w działaniu pamięci, uruchamianej i wykorzystywanej podczas rozgrywki (odtworzenie fragmentów rozgrywki, zapamiętywanie sekwencji oraz ponowne doświadczenie zdarzeń). Z drugiej strony, zwracają również uwagę na symulacyjny aspekt gier i możliwość umieszczenia gracza w samym centrum przeszłych wydarzeń<sup>17</sup>. Dzięki wysokiemu stopniowi interaktywności, rozumianej nie tylko jako aktywność fizyczna, ale także psychiczna – umysłowa, gry sprawiają, że bariera ekranu „znika” i zanurzamy się<sup>18</sup> w wirtualnych światach. Potęguje się wrażenie bycia otoczonym przez inną rzeczywistość i, niemalże jak w parku rozrywki, czujemy, że „żyjemy” w innym czasie i w innym miejscu. Symulować można wszystko, nawet najbardziej odległe lokacje czy wydarzenia. Łącząc ze sobą świat gry i działania gracza, jesteśmy w stanie mówić o doświadczeniu przeszłości w serii *Assassin's Creed*, rzeczywistości postnuklearnej w serii *Fallout* (Interplay, Black Isle Studios, Bethesda Softworks, 1997–2017), fantastycz-

<sup>15</sup> G. Frasca, *Ludology meets narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative*, „Parnasso” 1999, nr 3, s. 365–371.

<sup>16</sup> Zob. E. Aarseth, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010, s. 13–36.

<sup>17</sup> Zob. L.N. Taylor, Z. Whalen, *Playing the Past. An Introduction*, [w:] *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*, red. L.N. Taylor, Z. Whalen, Nashville 2008, s. 1–15.

<sup>18</sup> Chodzi oczywiście o zjawisko immersji, czyli zanurzania się w przeżywanym świecie – zob. J. Murray, *Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analysing 3D Video Games*, [w:] *Video Game Theory Reader*, red. B. Perron, M. Wolf, Routledge, Nowy Jork 2003.



nej w seriach *Mass Effect* (BioWare, 2007–2017) lub *Wiedźmin* (CD Projekt RED, 2007–2017), czy choćby przenosić się w inne miejsca w grach, które rekonstruują realnie istniejące znane miasta, na przykład Chicago w grze *Watch Dogs* (Ubisoft, 2014). Czy wyżej wymienione serie opierają się na nostalgicznych światach? Bez wątplenia można tak powiedzieć o *Assassin's Creed*, które odwołuje się do wizji przeszłości. Gry z tej serii cechuje wierność – do pewnego stopnia – faktom historycznym. Nie jest to przeszłość związana z pamięcią autobiograficzną czy komunikacyjną. Trzeba o niej myśleć w kategoriach pamięci kulturowej<sup>19</sup>. W opisywanych grach odnajdujemy także elementy fantastyczne, które stanowią wraz z faktami wariację i uwspółcześnienie tego, czego uczyliśmy się na lekcjach historii w szkole. Postaci i wydarzenia historyczne zostają ożywione, ale i zyskują zupełnie nowe oblicze. „Mityczna” przeszłość zostaje „ponownie puszczona w obieg”<sup>20</sup> i staje się przedmiotem naszej nostalgii.

Kolejna z wymienionych rzeczywistości – postnuklerana – jest nieco inaczej zakorzeniona w czasie. Nie jest do końca przeszłością, ponieważ nigdy nie zaistniała. Sytuuje się natomiast gdzieś pomiędzy tym, co było, a tym, co będzie. Ściślej mówiąc, jest pewną wizją według scenariusza „co by było gdyby”. Rzeczywistość postnuklerana nigdy nie była nam (na szczęście) dana, ale ryzyko wyniszczającej wojny atomowej w okresie wyścigu zbrojeń było bardzo wysokie. Niespełnienie tego scenariusza jeszcze silniej potęguje nasze nostalgiczne pragnienia. Doświadczenie, które było na wyciągnięcie ręki, nie spełniło się: „nostalgia [...] dotyczy także niespełnionych marzeń przeszłości lub wizji przyszłości, które się zdezaktualizowały”<sup>21</sup>.

Najbardziej kontrowersyjne wydają się z kolei przykłady serii opartych na konwencjach *fantasy* oraz *science-fiction* przedstawionej m.in. w serii *Mass Effect*. Te w żadne sposób nie należą do znanej nam rzeczywistości, są przekształcone i bardzo fantazyjne. O ile postnuklearny świat byłby możliwy, o tyle wizje odległych czasoprzestrzeni już nie. Jednakże istnieje pewien punkt zaczepienia dla obu tych rzeczywistości. Każda z nich nosi znamiona właściwe naszej realności. Światy *fantasy* korzystają z zaplecza historii, choć robią to w znacznie mniejszym stopniu niż seria *Assassin's Creed*, która w pierwszej kolejności stara się być wierna faktom. Przykładowo, rzeczywistość wykreowana w literaturze i grach poświęconych przygodom wiedźmina Geralta jest zakorzeniona silnie w mitologii słowiańskiej i staropolskich zwyczajach. Odnaleźć można także inspiracje stylistyczne średniowieczną Europą, szczególnie w sferze architektonicznej. Oczywiście, gra nawiązuje także do czasów współczesnych<sup>22</sup>, pokazując

<sup>19</sup> Pamięć kulturowa w odróżnieniu od pamięci komunikacyjnej – zob. J. Assmann, dz. cyt.

<sup>20</sup> Zob. J. Baudrillard, dz. cyt., s. 57–63.

<sup>21</sup> S. Boym, dz. cyt., s. XVI (wstęp).

<sup>22</sup> Liczne tak zwane *easter eggs*, czyli elementy nawiązujące do innych wytworów kultury, umieszczane przez twórców w grze w nieoczywistych miejscach. Dostrzeże je tylko ten gracz, który zaznajomiony będzie z szerszym kontekstem kulturowym, np. jedna z postaci w pierw-

tym samym swoją aktualność. Ponownie przeszłość wszczepiania jest w terażniejszość. Podobną sytuację można zaobserwować w światach opartych na niektórych konwencjach *science-fiction*. Ich zakorzenie również nie jest tak wyraziste, jak w przypadku światów historycznych w *Assassin's Creed* czy mitycznych w *Wiedźminie*. Oba tytuły odnoszą się do przeszłości, z kolei fantastyka naukowa dotyczy przyszłości, a rzeczywistość zakorzeniona jest raczej w terażniejszości. Bliżej jest jej do świata postnukleranego niż historycznego. Świat ten jest jednak równie niedostępny w rzeczywistości, co wszystkie wyżej wymienione – bardziej lub mniej odległe w czasie rzeczywistości. Przyszłość jest jednak również czymś, za czym możemy tęsknić. Futurystyczne światy są, czymś na co wciąż czekamy, a co nigdy może nie być nam dane, gdyż, podobnie jak w przypadku postnuklearnej rzeczywistości, są ulotne. Wizje fantastyczno-naukowe dają nam wyobrażenie tego, jak Ziemia może wyglądać za tysiąc lat. Niektóre z nich, znane choćby z *Powrotu do przyszłości* (reż. Robert Zemeckis, 1985), zdążyły się zdezaktualizować, gdyż czas ukazany w filmie już przeminął w rzeczywistości. Nie przeszkadza nam to jednak w odczuwaniu nostalgii za przeszłością, która zderza się z nostalgią za samym filmem.

Najciekawszą, ukazującą ruch spacji zamiast temporalnego, jest ostatnia z wymienionych rzeczywistości, czyli rekonstrukcja realnie istniejących miejsc. W grach możemy doświadczyć miejsc niedostępnych lub po prostu odległych od nas o setki kilometrów, bez wychodzenia z domu. Ciekawymi przykładami są wspomniane wcześniej *Watch Dogs*, ale także *Max Payne 3* (Rockstar Games, 2012), rekonstruujący slumsy w Sao Paulo czy seria *Assassin's Creed*, pozostająca wierną nie tylko niektórym faktom historycznym, ale i układom architektonicznym, które choćby w przypadku Florencji nie zmieniły się znacząco od czasów renesansu. Każde z tych miejsc cechuje niedostępność. Nie chodzi tu tylko o kilometry. Slumsy w Brazylii nie są miejscem dostępnym dla turystów, a przynajmniej nikt o zdrowych zmysłach nie zepuści się w te tereny. Za pomocą gry odwiedzamy je niczym obiekt turystyczny. Być może nie jest to trafne porównanie, gdyż *Max Payne 3* nie jest grą z otwartym światem, a rozgrywka jest bardzo dynamiczna, skupiona wokół unikania pocisków za osłoną budynków i oddawania serii strzałów w stronę wroga. Turystycznego wymiaru nie możemy jednak odmówić serii *Assassin's Creed*<sup>23</sup>. W przypadku tych gier można mówić o kilku modusach działania nostalgii. Każdy z nich sprzęgnięty jest z rzeczywistością, pierwowzorem odwiedzanego wirtualnie miejsca. Na linii doświadczenia wirtualne–realne rozgrywają się różne nostalgiczne emocje. Możemy

---

szej odsonie gry *Wiedźmin* śpiewa piosenkę wykonywaną przez Kazika Staszewskiego, pt. *Celina*. Dla obeznanego z polską muzyką rockową fana będzie to czytelny kod, dla niewprawionego ucha – zwyczajna piosenka. Można to także nazwać dystansem ironicznym. Zob. P. Kuśniński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Warszawa 2016, s. 95–113.

<sup>23</sup> Zob. M. Szewerniak, *Dziedzictwo kulturowe i doświadczenie wirtualne*, „Turystyka Kulturowa” 2016, nr 3, s. 129–142.

tęsknić za miejscem rzeczywistym, grając w grę. Możemy także odczuwać nostalgię za grą czy światem przedstawionym, bo rzeczywistość okazuje się rozczarowująca. Wariacji jest wiele.

### Podsumowanie

Każdy z wyżej opisanych światów – utracony, ulotny i niemożliwy – jest środowiskiem wyspecjalizowanym dla konkretnego przeżycia. Również tworzenie gier i nawiązania do stylu retro są wyrazem chęci doświadczenia wykreowanych rzeczywistości. Czy jest to doświadczenie nostalgiczne? Tęsknota, jak napisała Boym, polega na niedostępności obiektu. „Powrót do domu” jest ciągle odraczany, a po osiągnięciu przedmiotu swojego pragnienia, przestajemy go pragnąć. Mając to na uwadze, możemy stwierdzić, że gry wideo, dzięki doświadczeniu, pozwalają nam osiągnąć ten niedostępny obiekt. Czy wobec tego możemy mówić o światach nostalgicznych? Czy tworząc gry i grając nie działamy przypadkiem na przekór podstawowemu mechanizmowi nostalgii? Przywracana przeszłość lub wizje przyszłości nie są bowiem stopklatkami, które pozwalają nostalgikom restauracyjnym powrócić do „źródeł”. Kathleen Stewart porównała osoby nostalgiczne do post-turystów, którzy mają pełną świadomość tego, że nie podróżują w czasie, kiedy odwiedzają historyczne miejsce<sup>24</sup>. Post-turysta jest skazany na bycie kimś z zewnątrz, nawet gdy jest w samym centrum wydarzeń.

Niezależnie od tego, czy grając osiągamy przedmiot naszej tęsknoty, czy też nie, nie możemy odmówić wirtualnym światom ich nostalgicznego wymiaru. Gry obiecują nam spełnienie naszych pragnień. Jeśli osiągnęliśmy satysfakcję, to nostalgia za przeszłością, przyszłością czy teraźniejszością odeszła w niepamięć. Moc gier i generowanych w nich światów polega jednak na tym, że gdy tylko odchodzimy od komputera, ogarnia nas nostalgia. Tylko, że teraz tęsknimy za doświadczeniem gry.

### Bibliografia

- Aarseth E., *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Assmann J., *Pamięć kulturowa. Pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, Warszawa 2008.

<sup>24</sup> Post-turysta jest określeniem ukutym przez Johna Urry’ego – zob. J. Urry, *Spojrzenie turysty*, Warszawa 2007; K. Stewart, dz. cyt., s. 230–231.

- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005.
- Boym S., *The Future of Nostalgia*, New York 2001.
- Frasca G., *Ludology meets narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative*, „Parnasso” 1999, nr 3.
- Garda M.B., *Nostalgia in retro game design*, „DiGRA ‘13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies” 2014, nr 7.
- Kubiak A.E. *Nostalgia i konfluentne wspólnoty*, „Polska Sztuka Ludowa – Konteksty” 2004, nr 1–2, s. 28–31.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Warszawa 2016.
- Murray J., *Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analysing 3D Video Games*, [w:] *Video Game Theory Reader*, red. B. Perron, M. Wolf, New York 2003.
- Pine B.J., Gillmore J.H., *The Experience Economy: Work is Theatre and Every Business a Stage*, Boston 1999.
- Sloan R.J.S., *Nostalgia Videogames as Playable Game Criticism*, „Game. The Italian Journal of Game Studies” 2016, nr 6.
- Stewart K., *Nostalgia – A polemic*, „Cultural Anthropology” 1988, nr 3.
- Szewerniak M., *Dziedzictwo kulturowe i doświadczenie wirtualne*, „Turystyka Kulturowa” 2016, nr 3.
- Taylor L.N., Whalen Z., *Playing the Past. An Introduction*, [w:] *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*, red. L.N. Taylor, Z. Whalen, Nashville 2008.
- Urry J., *Spojrzenie turysty*, przeł. A. Sulżycka, Warszawa 2007.

## Gry

- Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007–2017)
- Beat Cop* (Pixel Crow, 11 Bit Studios 2017)
- Fallout* (Interplay, Black Isle Studios, Bethesda Softworks, 1997–2017)
- Fez* (Polytron, 2013)
- Mass Effect* (BioWare, 2007–2017)
- Max Payne 3* (Rockstar Games, 2012)
- Minecraft* (Mojang, 2009)
- Nighthaw-X 300* (N94 Games, 2017)
- Ultima* (Richard Garriott, 1980)
- VVVVVV* (Terry Cavanagh, 2010)
- Watch Dogs* (Ubisoft, 2014)
- Wiedźmin* (CD Projekt RED, 2007–2017)

## Filmy

- 48 godzin* (reż. Walter Hill, 1982)
- Chinatown* (reż. Roman Polański, 1974)

*Gliniarz z Beverly Hills* (reż. Martin Brest, 1984)  
*Ostatni seans filmowy* (reż. Peter Bogdanovich, 1971)  
*Powrót do przyszłości* (reż. Robert Zemeckis, 1985)

## Od retro do doświadczenia, czyli gry wideo i nostalgia

### Streszczenie

Celem artykułu jest zarysowanie problematyki relacji pomiędzy grami wideo a nostalgią oraz zaproponowanie kierunków badania tych zjawisk. Nostalgia, oprócz bycia tęsknotą za tym, co przeszłe, ujawnia się także w naszej relacji do przyszłości, a także teraźniejszości. Jest wyrazem pragnienia twórców gier, a także wiąże się z doświadczeniami fanów. Nie jest własnością przedmiotów, ale przede wszystkim jest obecna w doświadczeniu gracza. W artykule skupiam się na praktykach przywracania tego, co przeszłe (zgodnie z podziałem na nostalgię refleksyjną i restauracyjną, za: S. Boym, *The Future of Nostalgia*, 2001). Przede wszystkim staram się pokazać, co wyróżnia gry wśród innych mediów w kwestii konstruowania światów, i jakie ma to znaczenie dla nostalgii. Celem nie jest dogłębna analiza wszystkich nostalgicznych zjawisk na polu gier wideo, a jedynie ukazanie przesunięcia jej sposobu rozumienia – od problematyki retro do doświadczenia gracza.

**Słowa kluczowe:** nostalgia, gry wideo, retro, doświadczenie gracza, konstruowanie światów.

## From Retro to Experience. Video Games and Nostalgia

### Summary

The article aims at showing the relation between video games and nostalgia, and propose directions of researching this specific field. Nostalgia, in spite of being considered as longing for the past, can also function in our relation to future and present. It reveals itself in video games developers' yearnings, as well as in experiences of the fans. It is not a feature of some objects but, first of all, it is present in player's experience. In this article I focus on practices of bringing back the past (regarding the distinction on reflexive and restorative nostalgia in S. Boym, *The Future of Nostalgia*, 2001). Above all I try to show what exactly distinguishes video games from other media in matter of constructing worlds and what does it mean for nostalgia. The aim of this article isn't an in-depth analysis of all video games nostalgic phenomenon, but capturing a shift from understanding nostalgia as an example of retro culture to connecting it to player's experience.

**Keywords:** nostalgia, video games, retro, player's experience, world construction.