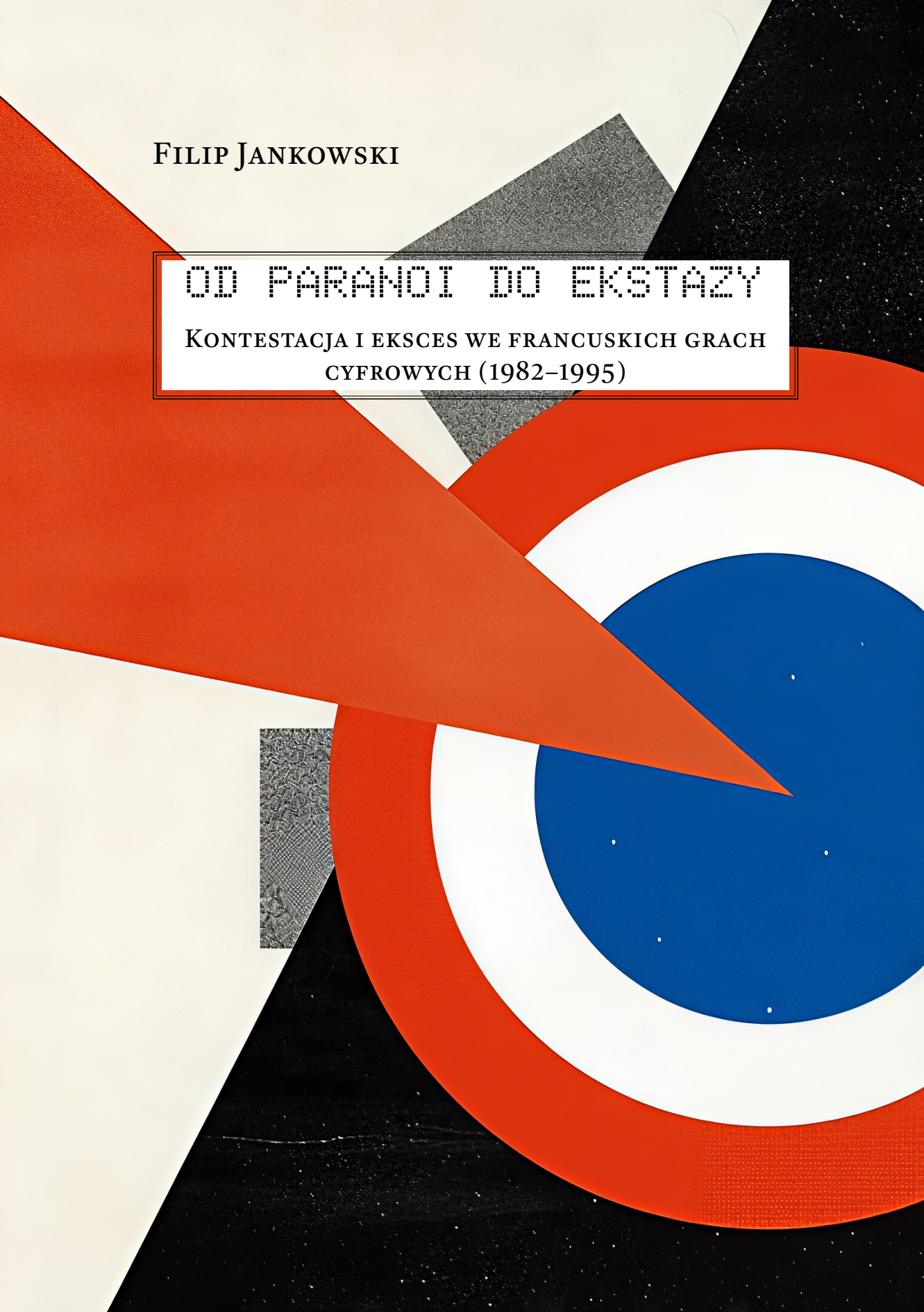


FILIP JANKOWSKI

OD PARANOI DO EKSTAZY

KONTESTACJA I EKSCES WE FRANCUSKICH GRACH  
CYFROWYCH (1982-1995)





FILIP JANKOWSKI

OD PARANOI DO EKSTAZY

KONTESTACJA I EKSCES WE FRANCUSKICH GRACH  
CYFROWYCH (1982–1995)

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

2025-12-14

ŁAMANIE I SKŁAD  
Filip Jankowski

Od paranoi do ekstazy : kontestacja i eksces we francuskich grach cyfrowych  
(1982–1995)

Wydanie II

e-ISBN 978-83-973828-3-1

Copyright © 2025 by Filip Jankowski 

Na ten utwór udzielona jest licencja [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) „Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych 4.0 Międzynarodowe (CC BY-NC-ND 4.0)”.



Wolno dzielić się pracą w dowolnym medium i formacie, pod warunkiem odpowiedniego oznaczenia utworu, podania linku do licencji i wskazania dokonanych zmian. Nie należy wykorzystywać utworu do celów komercyjnych ani rozpowszechniać zmodyfikowanych treści na podstawie utworu. Licencja nie obejmuje możliwości rozpowszechniania ilustracji umieszczonych w ramach prawa cytatu; prawa do ilustrowanych gier należą do ich prawnych właścicieli.

# Spis treści

<b>Przedmowa do wydania drugiego</b>	<b>9</b>
<b>Disclaimer</b>	<b>11</b>
<b>Wstęp</b>	<b>13</b>
Kontestacja . . . . .	13
Cel i zakres pracy . . . . .	15
Problem z „nie-grami” . . . . .	16
Gry czyste, gropowieści, gropowiautki . . . . .	18
Problematyka historii gier . . . . .	20
Czy gry mają narodowość? . . . . .	22
Metoda badawcza . . . . .	23
<b>1 Początki francuskiej ludografii</b>	<b>29</b>
1.1 Uwertura ludografii . . . . .	29
1.1.1 Krytyka instytucjonalna, prolog . . . . .	29
1.1.2 Pierwsze eksperymenty z gramami . . . . .	30
1.1.3 Krytyka instytucjonalna, ciąg dalszy . . . . .	31
1.2 Rozwój informatyki osobistej . . . . .	33
1.3 Wsparcie instytucjonalne . . . . .	34
1.4 Wsparcie medialne — artykuł Guy Delcourta . . . . .	35
1.5 Dziennikarska kultura cyfrowa i polityka autorska . . . . .	37
1.6 Słowa końcowe . . . . .	39

<b>2</b>	<b>Froggy Software: ku prowokacji</b>	<b>41</b>
2.1	Jean-Louis Le Breton . . . . .	41
2.1.1	Studium 1: <i>Paranoik</i> (1984) . . . . .	43
2.1.2	Studium 2: <i>Zbrodnia na parkingu</i> (1985) . . . . .	46
2.1.3	Studium 3: Clotilde Marion i <i>Nawet ziemiaki mają oczy</i> (1985) . . . . .	47
2.1.4	Studium 4: Chine Lanzmann i <i>Kobieta, która nie znosiła komputerów</i> (1986) . . . . .	50
2.2	Pozostali wybrani twórcy . . . . .	53
2.2.1	Tristan Cazenave . . . . .	53
2.2.2	Christophe Bourrier . . . . .	54
2.2.3	Pascal Labrevois i François Lamoureux . . . . .	54
2.2.4	Ostatnie gry studia . . . . .	55
2.3	Słowa końcowe . . . . .	55
<b>3</b>	<b>François Coulon: innowator</b>	<b>57</b>
3.1	Nota biograficzna . . . . .	57
3.2	Dyptyk duetu Coulon — Vanoye . . . . .	59
3.2.1	Studium 1: <i>Akta Palmera</i> (1985) . . . . .	59
3.2.2	Studium 2: <i>Na Hawaje</i> (1986) . . . . .	61
3.3	Wybrane hipermedia . . . . .	63
3.3.1	Studium 3: <i>Muza</i> (1990) . . . . .	63
3.3.2	Studium 4: <i>Wszystko przepadło</i> (1992) . . . . .	65
3.4	Słowa końcowe . . . . .	66
<b>4</b>	<b>Cobra Soft: kryminal zaangazowany</b>	<b>67</b>
4.1	Bertrand Brocard . . . . .	67
4.1.1	Studium 1: <i>Morderstwo z wielkim impetem</i> (1984) . . . . .	69
4.1.2	Studium 2: <i>Morderstwo na Atlantyku</i> (1985) . . . . .	71
4.1.3	Studium 3: <i>Morderstwa serią</i> (1987) . . . . .	72
4.1.4	Studium 4: <i>Morderstwa w Wenecji</i> (1988) . . . . .	74
4.2	Słowa końcowe . . . . .	76
<b>5</b>	<b>Lankhor: gry uczą się mowy</b>	<b>77</b>
5.1	Bruno Gourier i rodzeństwo Langlois . . . . .	77
5.1.1	Studium 1: <i>Posiadłość Mortevielle</i> (1987) . . . . .	79
5.1.2	Studium 2: <i>Wyspa Maupiti</i> (1990) . . . . .	81
5.2	Jean-Claude Lebon i Jean-Pierre Godey . . . . .	84
5.2.1	Studium 3: <i>Czarna sekta</i> (1993) . . . . .	84
5.3	Słowa końcowe . . . . .	86

<b>6</b>	<b>Coktel Vision: wbrew rasizmowi</b>	<b>87</b>
6.1	Muriel Tramis . . . . .	88
6.1.1	Studium 1: <i>Méwilo</i> (1987) . . . . .	89
6.1.2	Studium 2: <i>Wolność</i> (1988) . . . . .	93
6.1.3	Studium 3: <i>Zagubiona w czasie</i> (1993) . . . . .	96
6.1.4	Studium 4: <i>Fascynacja</i> (1991) . . . . .	98
6.2	Pierre Gilhodes . . . . .	101
6.2.1	Studia 1-3: Trylogia <i>Gobliny</i> (1991–1993) . . . . .	102
6.2.2	Studium 4: <i>Woodruff i Sznibel Azymuta</i> (1994) . . . . .	105
6.3	Pozostali twórcy . . . . .	108
6.3.1	Yannick Chosse . . . . .	108
6.3.2	Marianne Rougeulle . . . . .	109
6.3.3	Claude Marc, Serge Marc i Rachid Chebli . . . . .	109
6.4	Słowa końcowe . . . . .	110
<b>7</b>	<b>Ère/Cryo: odnowa SF</b>	<b>111</b>
7.1	Philippe Ulrich i Didier Bouchon . . . . .	111
7.1.1	Studium 1: <i>Arka kapitana Blooda</i> (1987) . . . . .	114
7.2	Rémi Herbulot . . . . .	118
7.2.1	Studium 2: <i>Ekstaza</i> (1990) . . . . .	119
7.2.2	Studium 3: <i>Diuna</i> (1992) . . . . .	120
7.3	Johan Robson i Patrick Dublanchet . . . . .	122
7.3.1	Studium 4: <i>Kult</i> (1989) . . . . .	123
7.4	Pozostali twórcy . . . . .	126
7.4.1	Alain Brégeon – Patrick Beaujouan . . . . .	126
7.4.2	Jacques Hemonic – Serge Hauduc – Ludovic Hauduc . . . . .	127
7.5	Słowa końcowe . . . . .	127
<b>8</b>	<b>Loriciens: odnawiając horrory</b>	<b>129</b>
8.1	Éric Chahi . . . . .	130
8.1.1	Studium 1: Koell – Korta i <i>Uciekinier z piekła</i> (1984) . . . . .	132
8.1.2	Studium 2: <i>Pakt</i> (1986) . . . . .	135
8.1.3	Studium 3: <i>Joanna d’Arc</i> (1988) . . . . .	137
8.1.4	Studium 4: <i>Inny świat</i> (1991) . . . . .	139
8.2	Pozostali twórcy . . . . .	144
8.2.1	Francis Piérot . . . . .	144
8.2.2	Jean-Philippe Biscay . . . . .	145
8.3	Słowa końcowe . . . . .	146

<b>9 Reszta świata: idąc pod prąd</b>	<b>147</b>
9.1 Rodzina Loiseau . . . . .	147
9.1.1 Studium 1: <i>Bezrobotny</i> (1988) . . . . .	149
9.2 Frédéric Raynal . . . . .	151
9.2.1 Studium 2: <i>Sam w ciemności</i> (1992) . . . . .	153
9.3 Jean-Christophe Jacquet . . . . .	156
9.3.1 Studium 3: <i>The Shortgrey</i> (1993) . . . . .	157
9.4 Alain Maindron . . . . .	159
9.4.1 Studium 4: <i>Ecstatica</i> (1994) . . . . .	160
9.5 Słowa końcowe . . . . .	162
<b>Zakończenie</b>	<b>163</b>
Epilog (po 1993 roku) . . . . .	165
<b>Załączniki</b>	<b>169</b>
<b>Wykaz cytowanych gier</b>	<b>169</b>
<b>Przypisy</b>	<b>179</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>219</b>

## Przedmowa do wydania drugiego

Przed Czytelnikami spoczywa drugie, poprawione wydanie książki elektronicznej (lub raczej stawania-się-książką, jak powiedziałyby Rosi Braidotti) o charakterze popularnonaukowym. Podlega ona dynamicznym zmianom od dwóch lat, kiedy publikowałem ją jeszcze pod inną nazwą: *Przeigrana emancypacja*. Bezpłatny, elektroniczny charakter publikacji pozwala mi ją dystrybuować zarówno w klasycznym PDF-ie, jak i poprzez stronę internetową (z pomocą narzędzia Quarto).

Przeważnie kojarzymy francuską ludografię, tj. francuski przemysł kultury cyfrowej, z *Raymanem* i Ubisoftem. Tymczasem tradycja gier cyfrowych we Francji jest znacznie bogatsza i starsza. Sam miałem okazję się o tym przekonać, gdy w 2008 roku wraz z czasopismem „CD-Action” otrzymałem płytę z jubileuszową edycją *Innego świata* (*Another World*, 1991), trudnego do zakwestionowania arcydzieła. To właśnie *Inny świat* skłonił mnie do zgłębiania francuskiej ludografii, w czym pomogła mi również publikacja *Replay: The History of Video Games* (2010) Tristana Donovana. Stąd już był tylko krok do własnych badań, których rekapitulację Czytelnicy znajdą w mojej książce.

Francuska kultura cyfrowa (zwłaszcza w latach 1982–1995, datach granicznych książki) doświadczyła pobudzenia podczas rządów prezydenta-socjalisty François Mitterranda. Był to moment burzliwy ekonomicznie, lecz przyjazny dla rozwoju francuskiej kultury popularnej. Niniejsza publikacja zawiera ciąg analiz wybranych gier, który zaczyna się od *Paranoïka* Jean-Louisa Le Bretona, a kończy na *Ecstasice* Alaina Maindrona i Andrew Spencera. Uczucia paranoi (tożsamej z kontestacją) oraz ekstazy (kojarzonej z ekscysem) ostatecznie dobrze podsumowują przeciwstawne uczucia, jakie targały francuskimi graczami: państwo

opiekuńcze upadało, ale karnawał władzy socjalistycznej stwarzał warunki do eksperymentów z formą i treścią gier (część z nich nazywam zresztą gropowieściami lub gropowiastkami, co wyjaśniam we wstępie do pracy).

Co się zmieniło w porównaniu z pierwszym wydaniem *Od paranoi do ekstazy*? Przede wszystkim tam, gdzie było to możliwe, uprościłem język, dodałem nowe cytowane publikacje oraz poprawiłem pewne błędy merytoryczne i redakcyjne. Dla wygody Czytelników w wydaniu PDF zastąpiłem również przypisy dolne końcowymi, do których dostęp łatwo można uzyskać przez kliknięcie odnośników. Pozostawiłem tłumaczenia tytułów gier na język polski. Większość badanych przeze mnie tytułów jest francuskojęzyczna, a ciągłe ich powtarzanie mogłoby znużyć Czytelników. Skoro zdecydowałem się tłumaczyć francuskie tytuły, uznałem także za logiczny krok przekład angielskich, gdy było to uzasadnione.

Chciałbym podziękować wszystkim osobom, które ukształtowały mnie jako groznawcę oraz pomogły mi udoskonalić fragmenty tej pracy: prof. dr. hab. Eugeniuszowi Wilkowi; dr hab. Annie Nacher, prof. UJ; dr hab. Tomaszowi Z. Majkowskiemu, prof. UJ; dr hab. Michałowi Kłosińskiemu, prof. UŚ; dr hab. Piotrowi Mareckiemu, prof. UJ; dr hab. Magdalenie Zdrodowskiej, prof. UJ; prof. dr. Alexisowi Blanchetowi; dr Justynie Janik; dr. Hugo Labrande'owi; dr. Jarosławowi Švelchowi. Podziękowania za inspirację należą się też z różnych powodów: śp. prof. dr. hab. Łukaszowi A. Plesnarowi; śp. prof. dr. hab. Andrzejowi Pitrusowi; prof. dr. hab. Tadeuszowi Lubelskiemu; prof. dr hab. Małgorzacie Radkiewicz; dr hab. Michałowi Mochockiemu, prof. UG; dr hab. Sebastianowi Jagielskiemu, prof. UJ; dr Magdalenie Kozyrze; dr Marcie Tymińskiej; dr Laurze Goudet; Muriel Tramis; Martinowi Korolczukowi i wielu innym.

Filip Jankowski  
grudzień 2025

## Disclaimer

Fragmety pracy były wydane w formie następujących artykułów i rozdziałów prac zbiorowych:

- Jankowski, Filip, *Przegrana tymczasowa, przegrana permanentna. Ludyczny i egzystencjalny charakter porażki w dwóch wersjach gry Infernal Runner*, „Mała Kultura Współczesna” 2015, nr 3, <https://bit.ly/2JpIIft>.
- Jankowski, Filip, *Political and social issues in French digital games, 1982-1993*, „Trans-Missions” 2017, t. 2 nr 2, <https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/handle/item/65330>, s. 162–176.
- Jankowski, Filip, *Reflection on Postmodern Nomadism in French Science Fiction Games (1987–1992)*, „Maska” 2017, t. 11 nr 36, s. 153–164.
- Jankowski, Filip, „*Méwilo*” i „*Freedom*” Muriel Tramis jako pierwsze gry postkolonialne, [w:] Ksenia Olkusz, Krzysztof Maj (red.), *Ksenologie*, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków, 2018, s. 473–485.
- Jankowski, Filip, *Problematyka pierwszych feministycznych gier wideo*, [w:] Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj (red.), *Dyskursy gier wideo*, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków, 2019, <https://www.ceeol.com/search/chapter-detail?id=793331>, s. 177–193.
- Jankowski, Filip, *Rozrachunek z przeszłością historyczną Francji na przykładzie gier Lankhoru*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2019, t. 6 nr 1, <http://www.ceeol.com/search/article-detail?id=993015>, s. 27–36.
- Jankowski, Filip, *Inny świat, inny twórca. Another World Érica Chahiego jako przypowieść o Twarzy*, „Homo Ludens” 2019, nr 1(11), DOI: 10.14746/hl.2018.11.6, s. 103–115.
- Jankowski, Filip, *The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985–1993*, „Games and Culture” 2020, t. 15 nr 6, DOI: 10.1177/1555412019841954, s. 670–684.

- Jankowski, Filip, *O gropowiastkach*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2021, t. 8 nr 1, DOI: 10.18778/2391-8551.08.06, s. 117–128.
- Jankowski, Filip, *La mode rétro: French Mystery Games - Between Nostalgia and Historical Revisionism (1986-91)*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2021, t. 13 nr 1, DOI: 10.1386/jgvw\_00027\_1, s. 41–53.
- Jankowski, Filip, *Beyond the French Touch: The Contestataire Moment in French Adventure Digital Games (1984-1990)*, „Game Studies” 2021, t. 21 nr 1, <http://game-studies.org/2101/articles/jankowski>.
- Jankowski, Filip, *Tropem pierwszych francuskich survival horrorów*, „Homo Ludens” 2021, nr 1(14), DOI: 10.14746/HL.2021.14.2, s. 29–42.
- Jankowski, Filip, *Playing (against) the Heritage: Absolutism and the French Revolution in French Digital Games Before 2000*, „Games and Culture” 2022, t. 17 nr 6, DOI: 10.1177/15554120221109126, s. 843–854.
- Jankowski, Filip, *“Sorry, You Had Won”: Satirical French Digital Games Responding to National Sociopolitical Crisis (1984–1986)*, [w:] Krista Bonello Rutter Giappone, Tomasz Z. Majkowski, Jaroslav Švelch (red.), *Video Games and Comedy*, Springer International Publishing, Cham, 2022, DOI: 10.1007/978-3-030-88338-6\_9, s. 173–190.
- Jankowski, Filip, *Digital Games and the Category of Auteur: The Case of Muriel Tramis*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2023, t. 15 nr 1, DOI: 10.1386/jgvw\_00070\_1, s. 61–77.
- Jankowski, Filip, *Przegrana emancypacja? Exxos/Cryo Interactive i kontrkultura w służbie odnowy science fiction*, „Teksty Drugie” 2025, nr 1, <https://www.ce-eol.com/search/article-detail?id=1338078>, s. 201–215.

## Wstęp

Gry cyfrowe są polityczne, tak jak człowiek, który w nie gra. Choć postrzega się je jako formę eskapistycznej rozrywki<sup>1</sup>, wyrażają one panowanie i opór wobec kapitalizmu. Nie można ignorować ich wpływu na dzisiejszy świat oraz na formowanie poglądów graczy<sup>2</sup>. Gry są złożonym medium; stanowią zarówno obiekty estetyczne, jak i dobra usługowe<sup>3</sup>; bywają dziełami sztuki lub produktami czysto przemysłowymi<sup>4</sup>.

Gry przemieszczają się pomiędzy skrajnościami. Z jednej strony mogą wspierać dominujące ruchy społeczne i polityczne, pełniąc funkcję perswazyjną, a czasem nawet propagandową<sup>5</sup>. Gry mogą także wspierać cyniczne idee neoliberalizmu, budując sympatię dla gangsterów, zamiast przedstawiać punkt widzenia klas ucisnionych<sup>6</sup>. Gry cyfrowe mają jednak także potencjał **kontestacyjny**; umożliwiają wyrażanie różnych poglądów, kwestionowanie dominujących narracji oraz promowanie szerokiej gamy perspektyw.

## Kontestacja

Kontestacja to pojęcie, które odnosi się do społecznego ruchu z końca lat 60. i początku 70., sprzeciwiającego się konserwatywnym i liberalnym systemom zachodnim<sup>7</sup>. Reprezentanci pokolenia kontestacji dążyli do rewolucji i obalenia porządku społecznego, który ich zdaniem opierał się na przemocy, konsumpcjonizmie i dominacji technologii<sup>8</sup>. Ówczesne protesty doprowadziły do trwałych zmian społecznych:

*Zakwestionowanie kulturowego elitaryzmu we wszystkich jego przejawach, odrzucanie profesjonalizacji w dziedzinie kultury na rzecz rozbudzenia u wszystkich ludzi potrzeby twórczości, która przejawiać się może w działaniach zupełnie codziennych [...], jest jednym z podstawowych haseł rewolucji w kulturze<sup>9</sup>.*

Najważniejsze zmiany miały miejsce we Francji, gdzie w maju 1968 roku studenci z Paryża zorganizowali protest przeciwko złym warunkom socjalnym oraz zakazowi spotkań z dziewczynami w akademikach<sup>10</sup>. Policja w brutalny sposób interweniowała, co przekształciło te protesty w dwumiesięczną rewoltę, w którą włączyli się robotnicy. Choć strajki dobiegły końca, skutkowałą zwiększeniem swobody wypowiedzi i obyczajów w krajach Zachodu<sup>11</sup>. Rewolucja 1968 roku zbiegała się z dążeniem do równości ekonomicznej i zniesieniem dyskryminacji, choć powszechnie kojarzona jest tylko z LSD i wolną miłością<sup>12</sup>.

Część kontestatorów, jak np. Guy Debord, krytykowała technologię, widząc w niej narzędzie do tłumienia rewolucyjnych zrywów. Sytuacjoniści, do których należał Debord, nawoływali do obalenia konwencji estetycznych (*détournement*), istniejących w kinie narracyjnym<sup>13</sup>. Paradoksalnie jednak pokolenie kontestacji lat 60. i 70. przyczyniło się do szybszego rozwoju cyfryzacji współczesnego świata<sup>14</sup>. Analogiczne zmiany na polu gier cyfrowych dokonały się w latach 80. we Francji. Krytyka objęła codzienność, historię i problemy społeczne. Podobne przejawy aktywizmu można było zauważyć np. w Czechosłowacji, gdzie powstały gry krytykujące rządy terroru, oraz w Wielkiej Brytanii, gdzie tzw. brytyjscy surrealiści wykiptali rządy Margaret Thatcher<sup>15</sup>.

W latach 1981–1995, podczas prezydentury François Mitterranda, przemysł informatyczny przeżywał dynamiczny rozwój. Mitterrand wspierał (przynajmniej w sposób symboliczny) krajową produkcję komputerów osobistych marki Thomson oraz finansował rozwój gier. Był to czas ożywionej aktywności twórców, którzy publicznie komentowali wydarzenia polityczne w kraju i przekształcali świat gier, podważając dotychczasowe normy społeczne. Nie byłoby to możliwe bez decentralizacji mediów wcześniej kontrolowanych przez rząd. Bez wcześniejszej decentralizacji mediów, które przed Mitterrandem znajdowały się pod kontrolą rządu, nie byłoby to możliwe. Dodatkowo, mimo światowego triumfu neokonserwatyizmu w latach 80., w francuskiej ludografii przeważała estetyka ekscesu. Filmoznawca Sebastian Jagielski definiuje ją na przykładzie kina jako opór wobec społecznych ograniczeń:

*Kino ekscesu rozjątrza uśpione konflikty społeczne, a kino normy je ukrywa w imię porozumienia społecznego. Kino ekscesu tworzy utopijne projekty zmiany społecznej, podczas gdy kino normy opowiada o etycznych zobowiązaniach i moralnych nakazach. Kino ekscesu*

*manifestuje brak zaufania do norm, a kino normy upomina się o kodeks. Kino ekscesu [...] walczy o społeczną wielość, podczas gdy kino normy agituje za społeczną jednością. Kino ekscesu to kino wypartych antagonizmów społecznych, podczas gdy kino normy to reportażowe filmy konsensusu społecznego. Kino ekscesu burzy dawne i testuje nowe relacje społeczne, kino normy chce powrotu do uniwersalnych prawd. Kino ekscesu szokuje i prowokuje, kino normy poucza i rozgrzesza. Kino ekscesu przygląda się ludzkiej cielesności [...], a kino normy przed nią ucieka<sup>16</sup>.*

Polskie kino z lat 1968–1982 posługiwało się estetyką ekscesu, opartą na prowokacji, utopii i pluralizmie. Francuska scena gier cyfrowych także doświadczyła swojego momentu wyzwolenia. Francuscy deweloperzy rozwijali projekty, które odbiegały od panujących światowych, w szczególności amerykańskich, norm. Cechami francuskich gier były: wysoka przemoc, łamanie norm obyczajowych i prowokowanie społeczeństwa. Mimo że te produkcje cieszyły się uznaniem w kraju, nie zawsze były doceniane poza jego granicami, a ich radykalizm bywał niezrozumiały lub kontrowersyjny.

## Cel i zakres pracy

Celem niniejszej pracy było zbadanie, w jaki sposób estetyka ekscesu obecna w filmach kontestacyjnych manifestowała się w twórczości francuskich autorów gier cyfrowych. Należy się jednak wyjaśnienie. Mówiąc o kontestacji, nie odnoszę się na przykład do podziemnego kolportażu gier, bliższego kontrkulturze jako całkowitej negacji kultury. Interesują mnie działania subwersywne, podważające ustalone normy **wewnątrz** tej komercyjnej dziedziny kultury. Mark Fisher upowszechnił pojęcie realizmu kapitalistycznego (jako kontrpunkt dla socrealizmu), wskazując, że kapitalizm, podobnie jak socrealizm, wytwarza wrażenie, że wyjście poza normy panującego systemu jest niemożliwe.

*Ustanowienie unormowanych kulturowo sfer „alternatywnych” bądź „niezależnych”, które nieustannie powielają dawne gesty rebelii i kontestacji, jak gdyby wydarzały się po raz pierwszy. „Alternatywność” czy „niezależność” nie desygnuje czegoś, co istnieje poza kulturą głównego nurtu: to raczej style w obrębie mainstreamu, de facto style dominujące<sup>17</sup>.*

Fisher jednak dodaje, że „w latach 80. nadal istniał »realny socjalizm«, choć znajdował się w ostatecznej fazie rozkładu”<sup>18</sup>. Zatem warto postawić pytanie, w jakim zakresie strategię sprzeciwu wobec kapitalizmu **wewnątrz** kapitalizmu realizowano w grach cyfrowych w tamtej oraz następnej dekadzie. Skoro kultura gier była nastawiona na zysk, warto przemyśleć, czy rebelianckie działania w grach jedynie

wzmacniają przekonanie o braku alternatyw (akronim *TINA* — „there is no alternative”), czy też mogą chwilowo redukować narastający cynizm popkultury. Zapewne growa kontestacja wyrażała maksymę z utworu Davida Bowiego „Heroes”: „we can be heroes / just for one day” („możemy zostać bohaterami przynajmniej na jeden dzień”). Tymi bohaterami byłiby twórcy gier.

Wprawdzie już w latach 80. gry cyfrowe wikłały się w kulturowy postmodernizm. Fredric Jameson zwracał uwagę, że kultura tego okresu była przesycona ideologią o jawnie konserwatywnym wydźwięku<sup>19</sup>. Jej przejawem stał się nurt postmodernistyczny, powszechnie utożsamiany z cyniczną dezintegracją utopijnych ruchów, sztuką wideo, teledyskami MTV oraz przede wszystkim grami cyfrowymi. Modernistyczny projekt, rozumiany jako zachęta do kwestionowania skostniałych form społecznych, do samorealizacji i swobodnej działalności intelektualnej, w latach 80. stracił na znaczeniu<sup>20</sup>. Możliwy był jednak awangardowy postmodernizm w sztuce<sup>21</sup>, co moim zdaniem dotyczyło także francuskich gier cyfrowych o charakterze kontestacyjnym, które chroniły modernizm **wewnątrz** egzorcyzmowanej sfery kultury.

W mojej analizie francuskiej ludografii skupiłem się na latach 1982–1995. Rok 1982 stanowi moment premiery *Szalonego wampira* (*Le Vampire Fou*, 1982), pierwszej gry późniejszego założyciela Froggy Software, Jean-Louisa Le Bretona; w tym samym roku ukazał się pierwszy numer branżowego pisma „Tilt”. Rok 1995, w którym prawnik polityk Jacques Chirac zastąpił Mitterranda na stanowisku prezydenta, można uznać za umowny kres emancypacji. Chirac wyrażał niskie zainteresowanie rozwojem informatyki; na nagraniu z 1996 roku określił mysz komputerową [*souris*] biologicznym terminem „myszowate” [*mulot*]<sup>22</sup>. Wspomnianą epokę zamyka też moment premiery *Raymana* (1995) w reżyserii Michela Ancela, zwykle utożsamianej z całą francuską ludografią baśni o wyzwaniu krainy spod panowania złego czarodzieja<sup>23</sup>. W niniejszej pracy jednak skupiam się na innych, często zapomnianych produkcjach: grach czystych, gropowiastkach i gropowieściach. Dwie ostatnie kategorie wprowadzam jako uzupełnienie gier czystych (skoncentrowanych na akcji i pozbawionych narracji), aby objąć szerszy fragment francuskiej ludografii.

## Problem z „nie-grami”

Gry przygodowe, interaktywne fikcje, symulatory chodzenia (*walking simulators*), nie-gry (*not-games*) — to tylko niektóre nazwy używane dla programów, które trudno uznać za gry cyfrowe z powodu braku elementów rozrywkowych. Niektórzy badacze twierdzą, że te programy nie zasługują na miano gier. Zdaniem fińskiego groznawcy Veli-Mattiego Karhulahtiego gry przygodowe nie spełniają

definicji gier, ponieważ z trzech rodzajów wyzwań (łamigłówek, wyzwań strategicznych i kinestetycznych) oferują tylko pierwsze<sup>24</sup>. Karhulahti narzuca pogląd, że growość definiuje wyłącznie policzalny wynik aktywności gracza<sup>25</sup>; to jednak wykluczałoby na przykład *Inny świat* (*Another World*, 1991), który nie posiada wymiernej punktacji. Olaf Szewczyk, próbując lepiej określić zakres badań groznawstwa, zaproponował zmianę problematycznego wyrażenia *not-games*. Jego propozycja neologizmu „inwid” (tłumaczonego jako „interaktywne wideo”) wydaje się jednak równie kontrowersyjna<sup>26</sup>. Interaktywność w przypadku gier to pleonazm, gdyż każdy program komputerowy wymaga interakcji komputera z użytkownikiem<sup>27</sup>.

Wprowadzam więc termin „gropowiastrka”, który dokładniej opisuje wybraną grupę gier cyfrowych. Nie dążę przy tym do obalania istniejących gatunków. Sama gatunkowość gier jest umowna, kształtowana przez nawyki graczy — zwłaszcza za sprawą oznaczeń gier na Steamie<sup>28</sup>. Kategoria gropowiastrki, służąca uniknięciu binarnych podziałów na „grę” i „nie-grę”, dotyczy przede wszystkim:

- **gier przygodowych**, utworów growych napędzanych opowiadaną historią, eksploracją wirtualnego świata oraz rozwiązywaniem zagadek, często z co najmniej jedną grywalną postacią<sup>29</sup>;
- **symulatorów chodzenia**, gdzie eksploracja otoczenia jest głównym elementem rozgrywki, a które eliminują potencjalnie irytujące mechaniki znane z innych gatunków gier, szczególnie przygodowych<sup>30</sup>;
- **gier autobiograficznych**, których twórcy, używając algorytmów, „starają się odwzorować osobiste doświadczenia, takie jak miłość, choroba czy poszukiwanie tożsamości, oraz relacje rodzinne”<sup>31</sup>;
- **gier informacyjnych** (*newsgames*), w których ważne wydarzenia i tematy są ukazane tak, by zachęcać do refleksji i formułowania własnych poglądów<sup>32</sup>.

Owe przykłady gier łączą niszowość z queerową retoryką porażki, kwestionując sukces jako najważniejszy cel rozgrywki<sup>33</sup>. Tego rodzaju retoryka nie znajduje uznania w oczach reakcyjnych graczy. Gry przygodowe, dedykowane społecznym *outsiderom* i skupiające się na ich losach, cieszyły się popularnością wśród kobiet i dziewcząt. Pod koniec lat 90. straciły jednak na znaczeniu wobec postępującej maskulinizacji medium<sup>34</sup>. „Symulatory chodzenia” były zażarcie krytykowane przez męską społeczność graczy, gdyż kojarzyły się ze stereotypowo kobiecym spacerowaniem po galeriach handlowych<sup>35</sup>. Gry autobiograficzne, często wykorzystujące estetykę *pixel art* i *low poly*, stały się podobnym przedmiotem kpin<sup>36</sup>. Przykładem może być *Dysforia* (*Dys4ia*, 2012) Anny Anthropy, złośliwie porównywana przez innego projektanta Rapha Kostera do prezentacji w PowerPoincie<sup>37</sup>. Nawet aktywistyczne gry informacyjne z czasem straciły swój potencjał, budząc nieufność graczy<sup>38</sup>. Tak stało się na przykład z *Grą w Ubera* (*The Uber Game*,

2017) Robina Kwonga, która porusza dylematy taksówkarzy współpracujących z międzynarodową korporacją<sup>39</sup>.

Termin „gropowiatka” dotyczy gier z tych gatunków; traktuję go jako alternatywę dla „gier perswazyjnych” Bogosta. Perswazja w grach cyfrowych występuje zawsze, choć może przybierać różne formy: językową, dźwiękową, wizualną, haptyczną, proceduralną, narracyjną i filmową<sup>40</sup>. Odrzucam również kategorie „gier artystycznych” (*art games*) oraz „nie-gier” (*not-games*). Choć miały one służyć opisowi ambitniejszych dzieł cyfrowych, w istocie podtrzymują szkodliwy wizerunek gier jako infantylnych, mało wymagających i nieformalnych form rozrywki<sup>41</sup>. Wiele tzw. gier artystycznych, np. *Dysforia* oraz *Ten smok zwany rakiem* (*That Dragon, Cancer*, 2016) Ryana i Amy Green oraz Josha Larsona, można zaliczyć do autobiograficznych gropowiatek.

Panuje przekonanie, że jedyną funkcją gier cyfrowych jest dostarczanie zabawy<sup>42</sup>. Jednak na przykład *12 września* (*September 12th*, 2002) Gonzala Fraski oraz *Misja Depresja* (*Depression Quest*, 2012) Zoë Quinn podważają tę tezę. Mimo że Frasca nazywał *12 września* nie-grą, dzieło to eksploruje skutki wojny z terroryzmem, wykorzystując elementy znane ze strzelanek, takie jak celownik. *Misja Depresja* również porusza problem zaburzeń depresyjnych, umożliwiając graczowi dokonywanie różnych wyborów w walce z tą chorobą. Takie utwory potrzebują odrębnej klasyfikacji.

## Gry czyste, gropowieści, gropowiatki

Tomasz Z. Majkowski<sup>43</sup> podkreśla, że definicje „gropowości” proponowane przez Karhulahtiego oraz innych badaczy mogą prowadzić do lekceważenia gier o narracyjnym potencjale<sup>44</sup>. Tymczasem gry cyfrowe łączą aspekty ludyczne, literackie, artystyczne i wizualne<sup>45</sup>.

Majkowski, czerpiąc inspirację z karnawałowego światoodczucia Michaiła Bachtina, posługuje się terminem „gropowieść”. Lepiej określa on specyfikę gier o strukturze ludonarracyjnej, ponieważ odnosi się do „odmiany gry cyfrowej, w której manifestuje się impuls powieściowy”<sup>46</sup>. Gropowieść obejmuje otwarty świat, w którym na pierwszy plan wysuwa się człowiek (lub inna antropomorficzna istota), zmuszony do interakcji ze światem i opowiedzenia się wobec różnych idei i przekonań<sup>47</sup>. Gropowieść zmusza gracza do rozwiązywania dylematów oraz podejmowania wyborów moralnych z dalekosiężnymi następstwami. Daje również znaczną swobodę w odkrywaniu wirtualnych światów oraz w przezwyciężaniu różnych przeszkód<sup>48</sup>. Wśród przykładów gropowieści Majkowski wymienia *Wiedźmina 3. Dziki Gon* (2015) oraz *Credo asasyňa II* (*Assassin's Creed II*, 2010).

Propozycja Majkowskiego wypełnia lukę w badaniach nad wielogatunkowymi grami z otwartym światem, ale niezbędne jest wprowadzenie dodatkowej terminologii. Istnieją gry, które wskazują metody radzenia sobie z wyzwaniem i modelują narrację pod kątem określonej tezy filozoficznej bądź moralnej. Określam je mianem **gropowiautek**. Nazwa ta wywodzi się od powiautek — gatunku literackiego, który cechuje się epizodyczną strukturą, dystansem oraz postaciami marionetkowymi, służącymi do wyrażania osobistych poglądów autora na dany temat<sup>49</sup>. Do powiautek filozoficznych zaliczają się na przykład *Kandyd*<sup>50</sup> oraz *Kubuś Fatalista i jego pan*<sup>51</sup>. Wśród cyfrowych powiautek filozoficznych można wskazać *Tajemnicę Małpiej Wyspy* (*The Secret of Monkey Island*, 1990), która odznacza się inteligentnym dowcipem<sup>52</sup>. Z *Tajemnicy Małpiej Wyspy* płynie nauka, że istnieją inne sposoby na pokonanie wrogów niż przemoc. Najlepiej ilustruje to sekwencja „szermierki słownej”, oparta na celnym obrażaniu przeciwnika<sup>53</sup>.

Gropowiautki sprzyjają eksploracji przestrzeni, ale równocześnie narzucają sposób stawiania czoła wyzwaniom oraz wspierają określone koncepcje i wartości. Ian Bogost nazywa ten proces **retoryką proceduralną** — sposobem przekazywania znaczeń nie przez słowa czy obrazy, lecz za pomocą zasad zachowań i modeli dynamicznych<sup>54</sup>. Dzięki retoryce proceduralnej można uchwycić złożone znaczenia gropowiautek, które znajdują się na styku mechaniki ludzycznej oraz warstwy audiowizualnej<sup>55</sup>. Podczas gdy mistrzowie literackiej powiauteki filozoficznej, m.in. Voltaire i Denis Diderot, stosowali retorykę werbalną<sup>56</sup>, twórcy gropowiautek formułują idee oraz zasady moralne przy pomocy algorytmów komputerowych.

Różnicę między gropowiautekami a grami „czystymi” (*pure games*) można zobrazować za Espenem Aarsethem na przykładzie *Sztuki kopania* (*Minecraft*, 2010) autorstwa Markusa Perssona. Aarseth twierdzi, że gry czyste zawierają otwarty świat, lecz nie narzucają określonej narracji<sup>57</sup>. W *Sztuce kopania* gracz sam ustala swoje cele, takie jak tworzenie przedmiotów, budowa struktur lub obrona przed botami bez osobowości. Podobna dynamika występuje w *Przepływie* (*Flow*, 2007) Jenowy Chena i Nicholasa Clarka, opartym na eksploracji głębin oceanicznych oraz pożeraniu morskich stworzeń.

Gropowiautki odróżniają się więc od gropowieści (znanych z narracyjnej polifonii i względnej swobody gracza w kształtowaniu świata gry) oraz gier czystych (pozbawionych wewnętrznej narracji i retoryki proceduralnej). Gracz jest zobligowany do przyjęcia konkretnej perspektywy i reguł, co pozwala na kontrolowanie fabuły oraz kierunku rozwoju postaci. Majkowski zapewne dostrzega tę różnicę, wspominając swoje doświadczenia z *Tajemnicą Małpiej Wyspy* oraz momenty, w których musiał „na ślepo odgadnąć, czego wymagają ode mnie Ron Gilbert, Tim Schafer i Dave Grossman”<sup>58</sup>, twórcy programu. Jednakże gropowiautki nie ograniczają się wyłącznie do takich produkcji jak *Tajemnica Małpiej Wyspy*. Długa tradycja ich perswazyjnej natury wykracza poza określone regiony geograficzne.

Przykłady dzieł francuskiej ludografii zilustrują, jak ta kategoria gier przekazywała określone idee i stawiała graczom ważne pytania etyczne lub moralne. Gropowiastki pełnią nie tylko funkcję rozrywki, ale także zachęcają do namysłu.

## Problematyka historii gier

W tej książce zastosowano dwie metody — historyczną oraz interpretatywną — ze względu na rozległy okres czasowy, który obejmuje. Istnieje przy tym wiele sposobów na opisanie historii gier cyfrowych. Historyk Hayden White udowodnił, że narracje historyczne są tworzone przy wykorzystaniu różnych metod argumentacji, wzorców narracyjnych oraz ideologicznych narracji<sup>59</sup>. Dziejopisarstwo tylko wydaje się neutralne, co również znajduje odzwierciedlenie w literaturze historycznej poświęconej grom cyfrowym.

Fiński historyk Jaakko Suominen wyróżnia cztery kategorie narracji historycznych związanych z grami cyfrowymi. Za dominującą uznaje narrację **entuzjastyczną**, którą tworzą dziennikarze branżowi, krytycy oraz miłośnicy gier. Entuzjaści gloryfikują gry, tworząc kanony i powtarzalne historie o technologicznych zmaganiach wielkich firm oraz wybitnych wizjonerach<sup>60</sup>. Główna uwaga entuzjastów skupia się na kręgu amerykańsko-japońskim, co znajduje odzwierciedlenie w literaturze, np. *The Ultimate History of Video Games* o amerykańskiej ludografii<sup>61</sup>, biografii Johna Carmacka i Johna Romero *Masters of Doom*<sup>62</sup>, a także polskiej *Wielkiej księdze gier*<sup>63</sup>. W pracy Piotra Mańkowskiego szczególnie szkodliwe jest to, że autor zupełnie lekceważy dynamiczny rozwój sektora *indie*, nieustannie porównując gry do filmów pornograficznych i ewidentnie odmawia nadania im statusu wyższej kultury<sup>64</sup>.

Bardziej naukowa forma narracji, **genealogiczna**, koncentruje się na ewolucji gatunkowej gier. Przykładem z zagranicy jest dysertacja Dominica Arsenaulta *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique*<sup>65</sup>, natomiast w Polsce — książka Marii Gardy *Interaktywne fantasy* o dynamice tytułowego gatunku tematycznego<sup>66</sup>.

W odmienny sposób historię gier ukazują twórcy narracji **patologicznej**, uwzględniając szerszy kontekst. Obejmuje on „nie tylko historię technologii informacyjnej, lecz także kultury mediów, uprzemysłowienia, konsumpcji oraz mechanizacji pracy, jak również przestrzeni domowej oraz publicznej”<sup>67</sup>. Przykładem zagranicznej publikacji promującej tę narrację są *Gry Imperium*<sup>68</sup> o związkach gier z globalnym kapitalizmem, w Polsce zaś *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności* Radosława Bomby<sup>69</sup>.

Suominen wyróżnia także czwartą formę narracji historycznej: **emancypacyjną**. Służy ona stworzeniu „kontrnarracji wobec wspomnianych wyżej entuzjastycznych historii”<sup>70</sup>. Entuzjaści zaniedbują bowiem wpływ kobiet, mniej-

szości seksualnych, lokalnych kontekstów kulturowych i niezależnych twórców gier na rozwój branży. Do badań emancypacyjnych, które podważają narrację entuzjastyczną, można zaliczyć m.in. artykuł Laine Nooney<sup>71</sup>, którego autorka przywróciła pamięć o amerykańskiej projektantce Robercie Williams. Do innych wybitnych przykładów należy monografia Jaroslava Švelcha *Gaming the Iron Curtain*<sup>72</sup>, poświęcona czechosłowackim grom z okresu aksamitnej rewolucji, stworzonym wbrew presji politycznej i barierom dystrybucyjnym. W Polsce narrację emancypacyjną reprezentuje Klara Sterczewska<sup>73</sup>, która w badaniach nad polskimi grami powstańczymi ujawnia napięcia między opowiadaniem lokalnej historii a potrzebą dotarcia do międzynarodowej publiczności. Dla mnie źródłem inspiracji stało się monumentalne dzieło Alexisa Blancheta i Guillaume'a Montagnona *Une histoire du jeu vidéo en France*<sup>74</sup>, które obejmuje historię francuskiej ludografii z lat 1960-1991, choć brakuje w nim szczegółowych analiz przypadków.

Narracja emancypacyjna bierze pod uwagę pomijane głosy, co umożliwia spojzenie na gry z lokalnej perspektywy, a jednocześnie uniknięcie bezkrytycznej nostalgii<sup>75</sup>. Zwrócenie uwagi na francuską ludografię podkreśla, że niemożliwe jest stworzenie spójnej historii gier cyfrowych. Rozwój gier w Stanach Zjednoczonych znacznie różni się bowiem od sytuacji Polski czy Francji, których kultury cyfrowe zostały słabiej udokumentowane w literaturze entuzjastycznej. Dekadę lat 80. kojarzymy głównie z rywalizacją między takimi amerykańskimi i japońskimi firmami jak Atari, Commodore, Nintendo i Sega<sup>76</sup>. W Polsce, gdzie legalna sprzedaż konsol Nintendo była niemożliwa, przez dużą część tej dekady gracze korzystali z 8-bitowych komputerów Atari i z ZX Spectrumba. Z kolei we francuskiej ludografii istotną rolę odegrały brytyjskie komputery Amstrad CPC<sup>77</sup>. Różnorodność kontekstów technologicznych dowodzi słuszności obserwacji Gilles'a Deleuze'a i Félix'a Guattariego, że każda narracja (a taką jest historia) to w gruncie rzeczy seria ścieżek, które rozgałęziają się jak kłacze.

*Kłacze [...] jest całkowicie odmienne od korzeni i korzonków bocznych. Kłaczem są bulwy i cebulki. [...] Kłacze przybiera najróżniejsze formy, poczynając od rozgałęziającego przedłużenia swej powierzchni w każdym kierunku aż po skupienie w cebulkach i bulwach*<sup>78</sup>.

Według Deleuze'a i Guattariego historia nie daje się ująć w liniowy opis; rozwój literatury, a w tym kontekście także ludografii, nie podąża wyznaczoną ścieżką. Metafora kłaczy doskonale ilustruje, jak historia rozprzestrzenia się w różnych kierunkach: zmienia się, rozwija, a czasem wręcz się cofa. Przykładem jest renesans gier retro z początku XXI wieku, które nawiązują do estetyki gier z lat 80. i 90. XX wieku<sup>79</sup>. Duża różnorodność materiału utrudnia stworzenie uniwersalnej historii gier, dlatego można skoncentrować się na tylko jednej lub kilku jej

gałęziach. Wczesna francuska ludografia stała się obiektem moich badań — jako jedno z wielu fascynujących rozwidleń tej historii.

## Czy gry mają narodowość?

Skupiając się na części francuskiego sektora gier cyfrowych, należy także zdefiniować termin „francuskość”. W ramach ludografii definiowanie narodowości gier często stanowi wyzwanie, a myślenie na ten temat wykracza poza sam fakt wskazania kraju ich produkcji. Współcześnie tworzone gry cyfrowe nie dają się łatwo zaklasyfikować pod względem narodowości. Ich **transnarodowość** jest rezultatem zaawansowanych zmian gospodarczych związanych z globalizacją. Jak zauważa Mia Consalvo, jedyny istotny podział rynków gier cyfrowych występuje na osi „Japonia–reszta świata”<sup>80</sup>. Swoje gry na użytek wewnętrzny tworzy przede wszystkim samowystarczalna branża japońska, natomiast spółki z innych krajów — z myślą o rynku amerykańskim. W związku z tym Stany Zjednoczone i Japonia dominują w rankingu kluczowych ludografii<sup>81</sup>.

Bartłomiej Schweiger zauważa, że „motywy oraz zasady rozgrywki wytworzone w Stanach Zjednoczonych stają się często archetypami dla konkretnych, powstałych na ich kanwie gatunków”<sup>82</sup>. Amerykańskie centrum stanowi punkt odniesienia dla twórców gier na całym świecie, wykorzystując ukryte, historyczne mechanizmy narzucania dominacji kulturowej, zwane przez Pierre’a Bourdieu „przemocą symboliczną”<sup>83</sup>. Zdaniem Schweigera, który posługuje się koncepcją systemów światów Immanuela Wallersteina, wobec tego centrum producenci gier z innych państw mogą znaleźć się w peryferyjnej pozycji — tworząc niszowe tytuły skierowane wyłącznie do lokalnych graczy. Mogą też przyjąć pozycję półperyferyjną, by osiągnąć kompromis między międzynarodowym rynkiem a lokalnymi akcentami<sup>84</sup>.

W kontekście Francji w czasach François Mitterranda sytuacja była jednak bardziej złożona. Przynajmniej do 1989 roku Francja miała własny sprzęt do uruchamiania gier, a do 1987 roku — daty premiery *Posiadłości Mortevielle* (*Le Manoir de Mortevielle*), wydanej za granicą jako *Mortville Manor* — gry produkowane we Francji nie były tłumaczone z francuskiego na inne języki. W miarę rozwoju lokalnej branży studia deweloperskie musiały oczywiście poszukiwać nowych rynków zbytu, w tym w Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii.

Paradoksalnie otwarcie na inne kraje sprawiało problemy z jednego powodu — niskiej jakości przekładów na języki obce. Była to wyjątkowa bolączka francuskich gier z lat 1982–1995, które objaśniały wydarzenia w światach przedstawionych głównie za pomocą tekstu, np. *Wyspy Maupiti* (*Maupiti Island*, 1990). Aby zobrazować problem, przytoczę zdanie z tego utworu: „Prolos de tous les rades,

bécotez-vous”, co oznacza „Proletariusze wszystkich krajów, całujcie się”. W angielskiej wersji gry zdanie zostało przetłumaczone w sposób wywołujący niezamierzony efekt komiczny — „Proletarians everywhere, shake it up” — co można zrozumieć jako: „Proletariusze na całym świecie, trzęście biodrami”<sup>85</sup>.

Problemy z tłumaczeniami najpewniej wynikały z faktu, iż francuskie studia deweloperskie — w odróżnieniu od początku XXI wieku — skupiały się na francuskich graczach jako ich docelowej grupie. W związku z tym język Moliere’a był dla nich głównym lub — zwłaszcza w przypadku produkcji Froggy Software — jedynym wyborem. Jak zauważa Hugo Labrande, wynikało to częściowo z ograniczonej znajomości języka Szekspira wśród francuskich graczy<sup>86</sup>. Można zauważyć jednak, że niechęć Francuzów do nauki angielskiego była w latach 80. XX wieku powszechna, a instytucjonalne dążenia do pielęgnowania rodzimych języków sprzyjały unikaniu jakichkolwiek przejawów „imperializmu kulturowego”<sup>87</sup>. Z drugiej strony, słaba jakość tłumaczeń mogła być związana z różnicami syntaktycznymi między tymi dwoma językami<sup>88</sup>. Dlatego też najbardziej eksportowym francuskim produktem w omawianym okresie okazał się utwór, w którym komunikacja odbywała się za pomocą uniwersalnego języka — *Arka kapitana Blooda* (*L’Arche du Capitaine Blood*, 1987).

Francuska ludografia epoki François Mitterranda zajmowała pozycję, którą za Wallersteinem należałoby określić mianem semiperyferyjnej. Stopniowo jednak kierowała się ku amerykańskiej, która wpływała na wszystkie sfery życia społecznego Francuzów. *Sam w ciemności* (*Alone in the Dark*, 1992), na podstawie prozy amerykańskiego pisarza H.P. Lovecrafta, najlepiej odzwierciedlał przemiany globalizacyjne, które perfekcyjnie opisywała pointa Frédéric’a i Alaina Le Diberderów: „Francuzi bardziej znają Lovecrafta niż Guy de Maupassanta”<sup>89</sup>.

## Metoda badawcza

Analiza gier czystych, gropowiatek i gropowieści dotyczy kreatywności studiów deweloperskich oraz autorów, którzy działali w ramach wytwórni lub niezależnie. Oto badane aspekty:

- **Recepcja krytyczna** dotyczy odbioru gier w prasie branżowej. Często zależy ona od kompetencji recenzentów i umiejętności wpisania danej gry w dominujące dyskursy, a znacznie rzadziej — od rzeczywistej jakości oprogramowania. Francuskie gry kontestacyjne często zdobywały uznanie w kraju, ale niektóre były marginalizowane już na etapie pierwszych recenzji. W badaniu wykorzystałem czasopisma branżowe z epoki, takie jak „Tilt”,

„Génération 4”, „Joystick”, „Micro News”, „Hebdogiciel”, „ST Magazine”, „Amstrad Cent Pour Cent” oraz „Arcades”.

- **Warstwa ludyczna** dotyczy zasad gry, aspektów grywalności (*gameplay*) oraz projektu poziomów<sup>90</sup>. Aby analiza nie skupiała się wyłącznie na fabule, starałem się także zwięźle opisać sposób interakcji gracza z grą.
- **Warstwa ludonarracyjna** dotyczy metod wytwarzania opowieści w grach. Skupiałem się na zarysach fabularnych sprzed rozpoczęcia gry (*backstories*), przerywnikach filmowych (*cut-scenes*), historii przedstawionej w grze oraz narracyjnej strukturze poziomów<sup>91</sup>.
- **Retoryka proceduralna** to przesłanie gry wynikające z połączenia algorytmów danej gry i jej warstwy ludonarracyjnej.

Na podstawie tych elementów przeprowadziłem badanie gier „czystych”, gropowiastek i gropowieści zgrupowanych w ośmiu blokach tematycznych. Najpierw skupiłem się na studiach przypadków gier dotyczących współczesności lub niedawnej przeszłości. W [rozdziale 2](#) przyglądam się działalności kolektywu Froggy Software, którego projekty były fundamentalne dla postępu francuskiej ludografii. Gry Froggy Software często łamały społeczne normy, a ich twórcy promowali anarchistyczne idee i aktywność w wydarzeniach społeczno-politycznych. Cztery studia przypadków dotyczą gier Jean-Louisa Le Bretona, założyciela Froggy Software. Jego wczesny styl naśladował François Coulon ([rozdział 3](#)), swoisty Jean-Luc Godard kultury cyfrowej. Podobnie jak Godard, Coulon na początku tworzył politycznie zaangażowane, choć niedopracowane gropowiastki, ale z czasem zajął się produkcją hipermediów.

Temat rozliczenia z historią uwidaczniał się w dziełach dwóch innych francuskich studiów: Cobry Soft ([rozdział 4](#)), kierowanej przez Bertranda Brocarda, oraz Lankhoru ([rozdział 5](#)), założonego przez Bruna Gouriera oraz rodzeństwo Jean-Luca i Béatrice Langlois. Cobra zyskała uznanie dzięki serii metasprawczych gropowieści związanych z dochodzeniami w sprawie osób z faszystowską lub komunistyczną przeszłością, nawiązując do zimnowojennych przemian politycznych we Francji. Lankhor zasłynął z gropowieści zawierających funkcję syntezy mowy. Choć wpisywały się one w konwencje kina *noir* i horroru, dotykały także traumatycznych wydarzeń z przeszłości Francji, w tym wojen religijnych, kolonializmu i II wojny światowej.

W dalszej części skupię się na wytwórni Coktel Vision ([rozdział 6](#)). Badając wybrane dzieła Muriel Tramis i Pierre’a Gilhodes’a, zaznaczam ich związki z postkolonializmem i surrealizmem. Tramis przedstawiała okrucieństwo kolonializmu, jednocześnie eksperymentując z konwencjami gier erotycznych. Gilhodes tworzył gry fantasy, które zawierały elementy krytyki społecznej oraz aluzje seksualne.

W [rozdziale 7](#) omawiam twórczość osób związanych z wytwórniami Ère Informatique oraz Cryo Interactive: Philippe’a Ulricha, Didiera Bouchona, Johana Robsona, Patricka Dublancheta i Rémiiego Herbulota. Zasłynęli oni z promowania ezoteryki New Age oraz głębokiego nihilizmu. W [rozdziale 8](#) analizuję produkcje wytwórni Loricieles oraz gatunek horroru, w którym specjalizowali się m.in. Michel Koell, Yves Korta, Francis Piérot oraz przede wszystkim Éric Chahi. Na koniec ([rozdział 9](#)) analizuję debiuty projektantów idących pod prąd tendencjom we francuskiej ludografii na przełomie lat 80. i 90. (rodzina Loiseau, Frédérick Raynal, Jean-Christophe Jacquet i Alain Maindrón).

Podczas poszukiwań kontestacyjnych tendencji pominąłem dzieła wytwórni Infogrames. Bruno Bonnell, który przez ćwierć wieku był prezesem Infogrames, zrujnował kariery wielu twórców, w tym Raynala, Brocarda oraz Huberta Chardota. Dla Bonnella priorytetem była produkcja tanich adaptacji znanych filmów oraz komiksów; otwarcie przyznał, że pragnie przekształcić Infogrames w „wytwórnię Metro-Goldwyn-Mayer informatyki”<sup>92</sup>. Tak jak w przypadku MGM, wiele gier Infogrames charakteryzowało się konserwatywnym oraz słabą jakością wykonania. Klęska produkcji takich jak *Iznogoud* (1987) i *Bob Morane* (1987–1988) była ogromna, a wytwórnia ocalała od bankructwa jedynie dzięki globalnej dystrybucji *Symulatora miasta* (*SimCity*, 1989) Willa Wrighta, co umożliwiło jej przetrwanie w trudnych warunkach<sup>93</sup>.

Nie analizuję również działalności Ubi Softu. Choć wytwórnia braci Guillemot zyskała popularność dzięki survival horrorom takim jak *Zombi* (1986) i *Skowyt* (*Hurlements*, 1988) Yannicka Cadina — adaptacjom filmów *Świt żywych trupów* (*Dawn of the Dead*, 1978) w reżyserii George’a A. Romera oraz *Skowyt* (*The Howling*, 1981) Joe Dantego. Gry te jednak były pozbawione progresywnego przesłania pierwowzorów<sup>94</sup>. Nawet *Bestia z Grotemburga* (*La Chose de Grotenburg*, 1987) autorstwa Nicolasa Gohina początkowo miała stanowić adaptację filmu *Coś* (*The Thing*, 1982) w reżyserii Johna Carpentera<sup>95</sup>. Potencjalnie najbardziej buntownicza gra wytwórni, *RanX* (1990) na motywach komiksów Stefana Tamburiniiego i Tanina Liberatore o miłości porywczego cyborga Ranxeroksa oraz nastolatki Lubny<sup>96</sup>, stała się obiektem jałowych sporów między twórcami różnych wersji gry, którzy walczyli o prawa do reprezentowania projektu<sup>97</sup>. Cyberpunkowy dyptyk *Biuro Afer Tymczasowych* (*B.A.T.: Bureau des Affaires Temporelles*, 1989–1991) Hervé Lange’a i Oliviera Cordoléaniego, również wydany przez Ubi Soft, nie krytykował kapitalizmu, lecz zgodnie z logiką gatunku utwierdzał kult pieniądza<sup>98</sup>.

Również produkcje Delphine Software, z wyjątkiem *Innego świata* (*Another World*, 1991) Érica Chahiego, omawianego w [rozdziale 8](#), trudno uznać za kontestacyjne. Główny reżyser gier Delphine, Paul Cuisset, zasłynął gropowiastkami o inwazji Obcych na Ziemię: *Podróżnikami w czasie* (*Les Voyageurs du temps*, 1989) oraz *Wspomnieniem* (*Flashback*, 1992). Chociaż osiągnęły sukces komercyj-

ny, w szczytowym momencie kryzysu migracyjnego we Francji nie uwzględniały lokalnych realiów, przedstawiając migrantów z Maghrebu jako niebezpiecznych Obcych i wzmacniając negatywne stereotypy<sup>99</sup>.

Podobny kłopot sprawiają gry Silmarils i Titus. Silmarils, założone przez braci Louisa-Marie i André Rocques'ów, zasłynęło gramami o tematyce kolonialnej, które naśladowały schematy amerykańskiego kina przygodowego. Do przykładów zalicza się *Fetysz majański* (*Le Fétiche maya*, 1989), inspirowany filmami o Indianie Jonesie, a także odwołujące się do pięcioksięgu Sokolego Oka *Kolorado* (*Colorado*, 1992)<sup>100</sup>. Silmarils wyprodukowało także eskapistyczną i skomplikowaną w obsłudze trylogię *Ishar* (1992–1994) Pascala Einsweilera i Michela Pernota. Seria wyróżniała się wiarygodnym widokiem pierwszoosobowym z wykorzystaniem *sprite'ów* symulujących przestrzeń trójwymiarową, lecz zaczęła wiele wątków i postaci z uniwersum Śródziemia J.R.R. Tolkiena: *Hobbita*, *Władcy Pierścieni* oraz *Silmarillion*, od którego sama pochodzi nazwa firmy<sup>101</sup>. Titus, powołany do życia przez braci Érica i Hervé Caenów, produkował gry zręcznościowe o niezbyt wysokiej jakości. Nawet najsłynniejsze produkcje Titusa, takie jak *Przygody Moktara* (*Les Aventures de Moktar*, 1991) oraz *Prehistoria* (*Prehistorik*, 1991), opierały się na stereotypowych wyobrażeniach o Oriencie i wczesnej historii ludzkości; w *Prehistorii* człowiek pierwotny walczy z dinozaurami.

Pozostaje kwestia doboru przypadków. W każdym rozdziale, omawiając kontekst działalności wytwórni i autorów, odnoszę się do różnych przykładów gier, gropowieści i gropowiastek. Aby zachować klarowność argumentacji, zdecydowałam się szczegółowo omówić najwyżej cztery studia przypadków z lat 1982–1995 w dorobku każdej wytwórni. Wyjątek uczyniłem dla Coktel Vision, gdzie zasadne było omówienie oddzielnie twórczości dwojga autorów: Muriel Tramis i Pierre'a Gilhodes'a. Wyjątek objął także Coulona, który pracował w różnych studiach. W celu zilustrowania profili wytwórni wybrałem **osoby autorskie**.

Przez „osobę autorską” rozumiem umowną jednostkę fizyczną lub osobę prawną (grupę twórców), które swoimi dziełami i stylem spajają znaczenia zbiorów gier. Osobę autorską można wyróżnić na podstawie trzech przesłanek:

- **Wspólne tematy.** Osoby autorskie wyróżniają tematy nieustannie przewijające się przez ich twórczość.
- **Rozpoznawalna mechanika.** Osoby autorskie można zdefiniować nie tylko przez tekstualną zawartość ich dzieł, ale również poprzez zestaw środków wyrazu typowych dla gier cyfrowych.
- **Autorska sygnatura.** Osoby autorskie często zaznaczają swoją symboliczną obecność w tworzonych przez siebie grach; przykłady obejmują zarówno umieszczanie swoich nazwisk w tekstach, jak i wizualne *cameo* we własnych wirtualnych światach.

Oczywiście, osoba autorska jest konstruktem tekstualnym, łączącym elementy biografii z odbiorczymi interpretacjami<sup>102</sup>. Filmoznawca Marek Hendrykowski podkreśla jednak, że autorstwo-funkcja przynosi korzyść dziełom zbiorowym:

*integralna jedność struktury utworu nie pozbawia poszczególnych twórców ich autorskich praw nie tylko do własnego wkładu, ale i do autorstwa całości dzieła. Wprost przeciwnie, autorstwo rozumiane jako funkcja staje się w pełni czytelne właśnie w relacji i w odniesieniu do owej całości<sup>103</sup>.*

Zarówno zwolennicy geniuszu autora, jak i badacze fetyszyzujący odbiorcę kosztem projektantów gier nie mają pełnej racji. Owszem, przecenianie jednego artysty stwarza ryzyko, że zlekceważymy pracę innych osób oraz komplikacje związane z procesem twórczym. Niemniej jednak badacze, którzy skupiają się wyłącznie na odbiorcy (lub grze jako obiekcie), zazwyczaj ignorują twórców odpowiedzialnych za projekt. Przykłady tej drugiej tendencji obejmują różnych badaczy, od poststrukturalistów odrzucających koncepcję autora<sup>104</sup> po teoretyków zabawy, którzy sprzeciwiają się wszelkim autorskim sugestiom adresowanym do graczy<sup>105</sup>. Można zaobserwować inny trend — internauci przywiązują się do sposobów grania określonych przez twórców<sup>106</sup>. Świadczy o tym popularność poradników do gier (solucji), które pozwalają graczom na rekonstruowanie rozgrywki według sprawdzonych strategii, kosztem ich własnej swobody w odkrywaniu i podejmowaniu decyzji. Nie wszyscy gracze podejmują akty transgresji (łamania zasad gry), mimo że takie postawy są wyraźnie wspierane przez badaczy takich jak Aarseth i Leino<sup>107</sup>. Co więcej, samo dokonywanie transgresji wymaga wcześniejszego zrozumienia zasad gry, które zamierza się naruszyć, a transgresja nie jest tak spontaniczna, jak mogłoby się wydawać<sup>108</sup>.

Jean-Louis Le Breton, François Coulon, Muriel Tramis, Bertrand Brocard, Bruno Gourier i rodzeństwo Langlois, a także kolektyw Exxos / Cryo Interactive (Philippe Ulrich, Didier Bouchon, Johan Robson, Patrick Dublanchet, Rémi Herbulot), to osoby autorskie, których kontestacyjna twórczość zostanie omówiona w niniejszej pracy. W ostatnim rozdziale opisują jednak tendencję ponadautorską. Estetyka ekscesu nie ograniczała się jedynie do konkretnych producentów i artystów; rozwijała się w relacjach między nimi i była przekazywana od jednego do drugiego, co potwierdzają nawet pojedyncze dzieła. Społecznie zaangażowaną gropowiastkę *Bezrobotny* (*Chomedu*, 1988), stworzoną przez rodzinę Loiseau, wydał ojciec Frédérica Raynala; sam Raynal odważnie osłabił rasistowskie przesłanie swojego reżyserskiego debiutu *Sam w ciemności* (*Alone in the Dark*, 1991), wbrew woli Bonnella, co przypłacił odejściem z wytwórni. Alain Maindron konsekwentnie rozwinął osiągnięcia Raynala w *Ecstasice* (1994), podczas gdy Jean-Christophe Jacquet przewrotnie odwrócił rasistowski dyskurs we francuskiej

polityce w *The Shortgrey* (1992). Zarówno indywidualni autorzy, jak i zbiorowi mogli współdziałać w zwróceniu uwagi na bieżące problemy społeczne, zmiany obyczajowe, a nawet negację pozytywnych osiągnięć kultury francuskiej, lub szerzej — europejskiej.

Wspomniane w tabeli poniżej tytuły są dostępne poprzez komercyjne serwisy takie jak GOG.com oraz za pośrednictwem emulatorów na portalu Internet Archive. Pełna lista cytowanych gier jest dostępna w tabeli załącznika [A](#).

Osoba autorska	Gry
Jean-Louis Le Breton	<i>Paranoik</i> (1984), <i>Zbrodnia na parkingu</i> (1985), <i>Nawet ziemniaki mają oczy</i> (1985), <i>Kobieta, która nie znosiła komputerów</i> (1986)
François Coulon	<i>Akta Palmera</i> (1985), <i>Na Hawaje</i> (1986), <i>Muza</i> (1990), <i>Wszystko przypadło</i> (1992)
Bertrand Brocard	<i>Morderstwo z wielkim impetem</i> (1984), <i>Morderstwa na Atlantyku</i> (1985), <i>Morderstwa serią</i> (1987), <i>Morderstwa w Wenecji</i> (1988)
Bruno Gourier i rodzeństwo Langlois	<i>Posiadłość Mortevielle</i> (1987), <i>Wyspa Maupiti</i> (1990), <i>Czarna sekta</i> (1993)
Muriel Tramis	<i>Méwilo</i> (1987), <i>Wolność</i> (1988), <i>Fascynacja</i> (1991), <i>Zagubiona w czasie</i> (1993)
Pierre Gilhodes	<i>Gobliny</i> (1991–1993), <i>Woodruff i Sznibel</i> <i>Azymuta</i> (1994)
Exxos/Cryo	<i>Arka kapitana Blooda</i> (1987), <i>Kult</i> (1989), <i>Ekstaza</i> (1990), <i>Diuna</i> (1992)
Éric Chahi	<i>Uciekinier z piekła</i> (1985), <i>Pakt</i> (1986), <i>Joanna d'Arc</i> (1988), <i>Inny świat</i> (1991)
Rodzina Loiseau	<i>Bezrobotny</i> (1989)
Frédéric Raynal	<i>Sam w ciemności</i> (1991)
Jean-Christophe Jacquet	<i>The Shortgrey</i> (1992)
Alain Maindron	<i>Ecstatica</i> (1994)

Tabela 1: Lista osób autorskich i ich przeanalizowanych gier

# Rozdział 1

## Początki francuskiej ludografii

Na początek przedstawię zarys okresu sprzed 1984 roku, gdy we francuskiej ludografii zaszły gwałtowne zmiany. Następnie omówię czynniki tych przemian: rosnącą popularność komputerów osobistych, wsparcie instytucji i mediów oraz rozwój kultury cyfrowej, w tym promowanie polityki autorskiej.

### 1.1 Uwertura ludografii

#### 1.1.1 Krytyka instytucjonalna, prolog

Początkowo wszelkie formy gier i zabaw, określane we Francji mianem *jeux*, traktowano podejrzliwie. Niektórzy filozofowie, np. Roland Barthes i Roger Caillois, uważali, że *jeux* odbierają ludziom kontakt z rzeczywistością. Barthes w *Mitologiach* usiłował wykazać związki między zabawą a konsumpcjonizmem. Przytaczał przykład przemysłowo wytwarzanych zabawek dla dzieci, które miałyby uczyć latorośle ich używania, nie zaś tworzenia, a więc przygotować je do norm społeczeństwa konsumpcyjnego<sup>109</sup>. Z kolei Caillois, jeden z pionierów groznawstwa, twierdził, iż gry i zabawy są oddzielone od życia codziennego i bezproduktywne: „nie wytwarzają ani dóbr, ani bogactwa, ani żadnej wartości dodanej”<sup>110</sup>. Jego pogląd przywoływał tezę Maxa Horkheimera i Theodora

Adorna o przemyśle kulturowym (od jazzu po spektakle kinowe), który miałyby ogłupiać społeczeństwo i zniechęcać je do buntu przeciwko kapitalizmowi<sup>111</sup>.

Bywały też bardziej pozytywne głosy. W 1954 roku Jean Chateau, pedagog i filozof, napisał książkę *L'Enfant et le jeu (Dziecko i gra)* o znaczeniu gier i zabaw dla kultury, rozwoju dziecka i społeczeństwa. Pisał, iż dziecko:

*lubi „wygłupiać się” [faire le fou], „bawić się” [s’amuser], ale dobrze czuje różnicę między wygłupianiem się a grą (między fooling a play, jak mówią Anglicy). Gra jest poważna, najczęściej posiada surowe zasady, wiąże się z wysiłkiem, a czasem nawet prowadzi do wyczerpania. To nie prosta zabawa, lecz dużo więcej*<sup>112</sup>.

Chateau zwrócił więc uwagę na znaczenie gier i zabaw dla kultury oraz na ich powagę, daleką od czystego eskapizmu. Pisał, iż „gra porusza się pomiędzy czystą fikcją snu a rzeczywistością pracy”<sup>113</sup>. *Jeu* jest doznaniem granicznym. Wkładany w nią wysiłek jest formą pracy, którą można przeznaczyć na inne, bardziej akceptowalne społecznie czynności. Zapewne dlatego dyskutowano, czy warto poświęcać czas na rozrywkę. W latach 50. we Francji gry miały służyć celom strategicznym i wojskowym<sup>114</sup>.

### 1.1.2 Pierwsze eksperymenty z grami

Pierwszą elektroniczną wersję gry planszowej stworzył w 1960 roku matematyk i filozof Paul Braffort, późniejszy członek grupy literackiej OuLiPo. Jego projekt, oparty na grze *gomoku*, powstał w ramach rządowego programu badawczego Euratom. Był to asumpt do badań nad możliwościami sztucznej inteligencji, która odpowiednio zaprogramowana miałaby reagować tak jak człowiek<sup>115</sup>. Z kolei w 1963 roku Narodowy Urząd Emisyjny Telewizji Francuskiej wyemitował reportaż, w którym dziennikarz Roger Louis zagrał w chińską grę Nim z komputerem Antinéa. Komputer już w pierwszej turze pokonał dziennikarza, co dowodziło potęgi maszyn obliczeniowych<sup>116</sup>. W 1968 roku powstała także inna innowacyjna gra inspirowana *gomoku*, zachowana jednak tylko w filmie oświatowym. Komputer komunikował się w niej z graczem za pomocą tekstu i zsyntetyzowanego głosu. Gracz używał pióra optycznego do interakcji z ekranem, a komputer odpowiadał głosem na każdy ruch<sup>117</sup>.

Mimo to nie myślano we Francji o komputerach jako narzędziach do uprawiania sztuki czy komunikacji. W Stanach Zjednoczonych i we Francji uznawano je głównie za urządzenia do obliczeń<sup>118</sup>. Tu jednak podobieństwa się kończyły. W Stanach Zjednoczonych studenci mogli częściej korzystać z komputerów uniwersyteckich niż we Francji, gdzie dostęp do maszyn liczących mieli wyłącznie wyszkoleni inżynierowie<sup>119</sup>.

Dlatego to właśnie Nolan Bushnell, absolwent uczelni w Utah i założyciel Atari, zasłynął pierwszą udaną grą cyfrową. *Pong* (1972) według projektu Allana Alcorna odniósł sukces w Stanach Zjednoczonych i w Europie<sup>120</sup>. Co więcej, w 1975 roku Atari zapewniło sobie pozycję hegemonu i otworzyło we Francji fabrykę automatów, aby obniżyć koszty transportu swoich maszyn<sup>121</sup>. Choć nielegalne kopie gier Atari krążyły po Europie<sup>122</sup>, firma sprawowała pełną kontrolę nad rynkiem gier w Europie Zachodniej. Dopiero pod koniec lat 70. i na początku lat 80. na rynku konsol pojawiła się konkurencja w postaci Mattela oraz Philipsa<sup>123</sup>.

### 1.1.3 Krytyka instytucjonalna, ciąg dalszy

Francuscy publicyści zaczęli więc sprzeciwiać się grom cyfrowym, obawiając się dominacji produktów z USA i Japonii<sup>124</sup>. W latach 70. i 80. debatowano na temat automatów do gier oraz ryzyka odosobnienia, jakie niesły ze sobą dla graczy. Niemiecki reżyser Wim Wenders, znany skądinąd ze swego sceptycyzmu wobec technologii, w wywiadzie dla francuskiego periodyku „Micro 7” wyrażał obawy, iż gry mogą czynić dzieci bardziej zamkniętymi w sobie<sup>125</sup>. Filozof i socjolog Jean Baudrillard postrzegał wczesne automaty do gry jako przejaw „Najniższej Wspólnej Kultury” — prymitywnej kultury, która zmuszała graczy do bezkrytycznego uczestnictwa w masowym spektaklu.

*Grając na tej maszynie, [...] nadal podlegacie programowaniu ze strony jakiegoś zbiorowego podmiotu. Skomputeryzowane medium nie jest niczym więcej niż techniczną materializacją medium zbiorowego [...], steruje powszechnym uczestnictwem*<sup>126</sup>.

Dziennikarze „Le Monde”, Jean-François Lacan i Bernard Spitz, ostrzegali, że gry mogą wyzwalać u graczy niepożądane pradawne instynkty. Lacan i Spitz podawali przykłady następców *Ponga*, takich jak *Kosmiczni najeźdźcy* (*Space Invaders*, 1978) oraz *Pac-Man* (1980):

*Wiele gier wideo jedynie powieli w formie elektronicznej te już istniejące (sporty, gry w karty, szachy itd.). Dzieła samodzielne (Kosmiczni najeźdźcy, Pac-Man i jego pochodne itd.) postępują się [...] scenariuszami archaicznymi: śmierć, zniszczenie, obrona terytorium, uwięzienie, pościg, pożeranie lub bycie pożartym*<sup>127</sup>.

Te zarzuty wobec gier cyfrowych, tak jak formułowane przez Baudrillarda, wydają się przesadzone (w końcu archaiczne scenariusze widzimy też w powieściach i filmach). Obawy o wpływ gier miały jednak podstawy. Napływ zagranicznych produkcji sprawiał, że życie kulturalne Francji stawało się transnarodowe i zamerykanizowane. W samym 1982 roku sprzedano we Francji 500 000 gier

cyfrowych<sup>128</sup>. Dlatego gry postrzegano jako gatunek inwazyjny, choć na automaty powstawały także gry francuskie<sup>129</sup>.

Niewielu francuskich naukowców faktycznie dostrzegało wartość gier cyfrowych. Pedagog Jean-Michel Lefèvre sugerował, że gier można używać do celów edukacyjnych, ale podkreślał, że konieczne jest wzbudzenie refleksji nad ich treścią<sup>130</sup>. Uważał, że jeśli nauczyciel przerwie grę we właściwym momencie, każda gra może mieć wartość edukacyjną: „czy chodzi o optymalizację strategii w grze przygodowej, o rozpoznanie modeli funkcjonowania gry wojennej, czy o rekonstrukcję algorytmów *Pac-Mana*”<sup>131</sup>.

Opinia Lefèvre’a dowodziła wczesnego rozwoju groznawstwa we Francji. Wyprzedzało ono anglojęzyczne *game studies*, lecz skupiało się na graniu jako aktywności (*play*), nie na obiektach (*game*). Francuscy groznawcy rozwijali istniejące dziedziny humanistyczne, nie tworząc nowej dyscypliny<sup>132</sup>. Przykładem tego podejścia była działalność Jacques’a Henriota. Już w 1969 roku w pracy *Le Jeu* porównał on granie do pracy kontrolera lotu, a samo słowo „gra/zabawa” (*jeu*) uznawał za wyniosłe.

Słowo „zabawa” należy do słownictwa dorosłych. [...] To dorosły myśli, że dziecko się bawi. [...] Pograżony w dzieciństwie mały człowiek nie wie, że to, co robi, nazywa się zabawą. Nie wie więc, że się bawi. Czy zabawą jest granie bez świadomości, że się gra?<sup>133</sup>

Według Henriota „granie” jest istotnym elementem życia, często bagatelizowanym przez dorosłych. Mimo że granie wymaga wysiłku, postrzega się je jako mniej ważne niż praca. Henriot jednak argumentował, że to kultura nadaje znaczenie różnym czynnościom, w tym zabawie<sup>134</sup>. Inaczej niż dobrze znany w anglosaskim groznawstwie holenderski kulturoznawca Johan Huizinga, Henriot nie uznawał koncepcji *homo ludens* i tezy, że zabawa jest pierwotną czynnością poprzedzającą kulturę. Huizinga twierdził, że „zabawa jest starsza od kultury [...]”. Wszelkie podstawowe cechy zabawy są już urzeczywistnione w igraszkach zwierząt<sup>135</sup>. Tyle że, jak zauważył Henriot, to, co Huizinga uznaje za beztroską zabawę zwierząt, jest formą pracy. Zwierzęta poprzez „zabawę” ćwiczą umiejętności niezbędne do polowania, ale i do przetrwania. Człowiek postrzega działania zwierzęcia jako zabawę, podczas gdy to forma praktyki życiowej.

Podobnie jak Lefèvre, Jacques Henriot argumentował, że osoba zaangażowana w zabawę, taką jak granie w gry planszowe, nie może refleksyjnie opisać swojej aktywności z dystansu. Z drugiej strony, samo patrzeć na grę nie daje pełnego obrazu tego, jak się gra. Dlatego badacze mają trudne zadanie — muszą równoważyć uczestnictwo w grze i jej obserwację, żeby zrozumieć, o co w niej chodzi.

*Gracz stawia się w sytuacji nie do obrony. Oczywiście ważne jest, aby zgłębić, o czym chce się mówić. Jeśli jednak grasz za dużo, tracisz chęć i prawdopodobnie środki, by to powiedzieć. Refleksja paraliżuje działanie. Działanie zabija refleksję<sup>136</sup>.*

W latach 80. opinia publiczna we Francji również wahała się między uznaniem a odrzuceniem gier, zwłaszcza cyfrowych. Już w 1983 roku gry cyfrowe cieszyły się wyjątkowo złą reputacją. Sprzedaż konsol, które służyły wyłącznie do zabawy, gwałtownie spadła. Gry oferowane przez Atari były niskiej jakości, co przyspieszyło ogromny krach branży<sup>137</sup>. Wówczas łatwo było sądzić, że nowe medium umiera, co sugerowały sensacyjne nagłówki prasowe, jak np. w „Le Monde”: „Konec mody, kryzys w rozwoju, zmierzch rynku?”<sup>138</sup>. Wydawało się, że gry cyfrowe we Francji są skazane na porażkę, zwłaszcza że w 1981 roku władzę w kraju przejęła lewica, z François Mitterrandem jako prezydentem i Pierre'em Mauroyem jako premierem. Nadzieję na rozwój branży jednak dostrzeżono w komputerach osobistych, które rokowały lepiej niż konsole.

## 1.2 Rozwój informatyki osobistej

Mitterrand, obejmując władzę w atmosferze absolutnego triumfu, dążył do unowocześnienia przemysłu oraz komputeryzacji kraju<sup>139</sup>. W jednym z wywiadów twierdził, że sektor technologiczny może pomóc w rozwoju francuskiej gospodarki i zapewnić jej pewną niezależność<sup>140</sup>. W tym celu należało skonsolidować francuski przemysł. W 1982 roku wiele spółek, w tym CII-Honeywell-Bull, przejęło państwo, co miało ułatwić krajową produkcję komputerów<sup>141</sup>.

Podczas rządów Mitterranda zaczęto przyznawać koncesje prywatnym kanałom telewizyjnym oraz decentralizować media<sup>142</sup>. Planowano też wprowadzenie komputerów do banków i szkół. Gabinet Mauroya uruchomił program „Informatique Pour Tous”, który zakładał wyposażenie szkół w 100 000 komputerów Thomson MO5 i TO7. Francuskie media przewidywały, że Francja stanie się jednym z najbardziej skomputeryzowanych krajów świata. Joëlle Ilous z magazynu „Tilt” użyła metafory koguta — symbolu Francji — który miał „pisać wraz ze światem” francuskiej informatyki<sup>143</sup>.

Hugo Labrande zauważa, że w pierwszych latach prezydentury Mitterranda sprzedaż komputerów gwałtownie wzrosła<sup>144</sup>. Liczba zakupionych komputerów osobistych w 1985 roku poszybowała do 204 000<sup>145</sup>, podczas gdy dwa lata wcześniej sprzedano jedynie około 70 000<sup>146</sup>. Choć Francuzi woleli komputery osobiste zagranicznych firm<sup>147</sup>, działania rządu Mitterranda<sup>148</sup> wytyczyły kierunek rozwoju francuskiej gospodarki.

Wraz z rozwojem komputerów osobistych coraz więcej osób odkrywało możliwości gotowych programów, ale też tworzyło własne. Wystarczyło czytać czasopisma informatyczne, które zamieszczały instrukcje programowania, aby łatwiej było eksperymentować z kodem<sup>149</sup>. Laurent de Vilmorin z pisma „L’Ordinateur Individuel” nazywał tę aktywność „informatyką osobistą” [*informatique individuelle*]<sup>150</sup>. Na komputerach osobistych pisanie kodu było łatwiejsze niż na konsolach, a każdy amator programowania mógł stworzyć własną wersję *Pac-Mana*<sup>151</sup>.

Francuskie władze były optymistycznie nastawione do rozwoju tak rozumianej komputerowej dziedziny kultury. Minister kultury Jack Lang, który sam miał odegrać znaczącą rolę w przedsięwzięciu, ogłosił pod koniec 1983 roku, że gry cyfrowe należy „uznać za najbardziej pospolite medium umożliwiające oswojenie się z nowymi technologiami oraz, co ważne, z informatyką”<sup>152</sup>.

Przemiana gier cyfrowych we Francji „z niszowego zjawiska, powstałego na marginesie pracy naukowców, w jeden z głównych przemysłów kultury”<sup>153</sup>, rozpoczęła się formalnie w 1983 roku, wraz z powstaniem wytwórni Ère Informatique, Loricels i Infogrames. W 1984 roku dołączyły do nich kolejne, wśród nich Froggy Software, Cobra Soft i Coktel Vision. Później powstały: Microïds (1985), Ubi Soft (1986), Silmarils i Lankhor (1987) oraz Delphine Software (1988). Zdaniem Alexisa Blancheta niektóre z tych firm przypominały wydawnictwa książkowe. Początkowo gry tworzyli młodzi ludzie, a wydawcy rzadko ingerowali w produkcję, podpisując umowy na gotowy produkt<sup>154</sup>.

Rzeczywistość była jednak bardziej skomplikowana. Jeżeli projektant nie potrafił programować, funkcje programisty i projektanta rozdzielano między różne osoby<sup>155</sup>, które wspólnie pracowały nad wyglądem gier cyfrowych. Twórcy otrzymywali niewielkie wynagrodzenie — zarabiali od 12% do 25% od sprzedaży gry<sup>156</sup>. Laurent Weill, współzałożyciel Loricels, szacował, że w 1984 roku przeciętny twórca gier zarabiał rocznie około 20 000 do 30 000 franków<sup>157</sup>. Dodatkowym problemem było powszechne piractwo komputerowe. Dopiero ustawa z 3 lipca 1985 roku zaktualizowała przepisy z 1957 roku, wprowadzając ochronę prawną oprogramowania<sup>158</sup>.

### 1.3 Wsparcie instytucjonalne

W 1983 roku minister Lang założył agencję Octet. Była to pierwsza instytucja finansująca produkcję nowych gier cyfrowych w Europie Zachodniej<sup>159</sup>. Octet stanowił część szerszej polityki Langa, służącej wspieraniu francuskiej kultury wobec rosnącej dominacji amerykańskiego przemysłu kulturowego<sup>160</sup>. W 1984 roku Octet zorganizował konkurs na „najlepszą grę zręcznościową”<sup>161</sup>. Preferencje agencji okazały się jednak tradycyjne — zwyciężyła formalnie nieudana, posttolkienowska gra fantasy *Mandragora* (*Mandragore*, 1984) projektu Marca Cecchiego<sup>162</sup>.

Octet uruchomił również w 1985 roku program wsparcia finansowego dla twórców oprogramowania. Kilka projektów otrzymało dofinansowanie z Ministerstwa Kultury<sup>163</sup>. Znow jednak finansowanie objęło ideologicznie „bezpieczne” gry, takie jak *Saga rodu Artillac (La Geste d'Artillac, 1985)*, inspirowana średniowiecznymi *chansons de geste*, oraz *Opium (1985)* o walce z handlem narkotykami w międzywojennych Chinach. W listopadzie 1985 roku agencja Octet została zamknięta, a jej zadania przejęła SOFICA (Société pour le financement de l'industrie cinématographique et de l'audiovisuel), która nie wspierała już w takim stopniu twórców gier<sup>164</sup>. Mimo to agencja Octet przynajmniej tymczasowo dawała nadzieję twórcom. Bertrand Brocard przyznał, że perspektywa wsparcia ze strony tej agencji — choć iluzoryczna — zachęciła go do pracy we francuskiej ludografii<sup>165</sup>.

Niestety sam program „Informatique Pour Tous”, wdrożony w 1985 roku przez premiera Laurenta Fabiusa, nie przyniósł oczekiwanych rezultatów. Komputery Thomson MO5 i TO7, zaprojektowane z myślą o tym programie, znalazły zastosowanie w szkołach, ale nie miały znaczącego wpływu na metody nauczania. Nauczyciele traktowali komputery jako ciekawostkę, a uczniowie szybko tracili zainteresowanie ograniczoną funkcjonalnością tych maszyn<sup>166</sup>. Innym problemem była ich skomplikowana obsługa i wysoka cena — model TO7 kosztował 7000 franków, co skłaniało do wyboru tańszych komputerów z zagranicy. Produkcja komputerów Thomson zakończyła się w 1989 roku, u schyłku istnienia gabinetu Jacques'a Chiraca, co oznaczało dla Francji utratę szansy na konkurowanie w sektorze mikrokomputerów<sup>167</sup>.

## 1.4 Wsparcie medialne — artykuł Guy Delcourta

Oprócz wsparcia instytucjonalnego, z lepszymi rezultatami, rozwijała się też zawodowa krytyka gier. W czerwcu 1984 roku Guy Delcourt opublikował w magazynie branżowym „Tilt” reportaż *La puce aux œufs d'or (Chip znoszący złote jaja)*, w którym skrytykował stan francuskiego przemysłu gromego. Zdaniem Delcourta francuscy twórcy nie dorównywali amerykańskim i japońskim producentom, ponieważ jedynie kopiowali znane tytuły z USA i Japonii: „Prawie wszyscy wydawcy mają w swoim katalogu przerobione kopie *Pac-Mana, Q-Berta, Donkey Konga* itp... Teraz oni chcą czegoś nowego! Chcą, jak twierdzi jeden z nich, »aby francuscy twórcy pokazali, że nie są mniej inteligentni od Amerykanów czy Anglików«”<sup>168</sup>. Delcourt prognozował jednak wzrost koniunktury we Francji i zasugerował, by francuscy twórcy położyli kres stagnacji:

Nie należy dać się otumanić skromnością aktualnych wskaźników, ale wręcz przeciwnie – zaangażować się już teraz w przygodę [lancer dès maintenant dans l'aventure], wykorzystać okazję, aby znaleźć się wśród pionierskich projektantów gier made in France oraz [...] wyrobić sobie markę, która będzie warta swej ceny nominalnej przez wiele lat<sup>169</sup>.

Delcourt używał w artykule zwrotu „lancer dans l'aventure”, który dosłownie oznaczał zachętę do rozpoczęcia przygody z tworzeniem gier i zarabianiem na nich. Ten zwrot ma jednak głębsze znaczenie, które filmoznawca David Bordwell określiłby jako „symptomatyczne”, nieprzekazane bezpośrednio<sup>170</sup>. Słowo *l'aventure* w języku francuskim oznacza też „grę przygodową”, co sugerowało sięgnięcie do gatunku, który we Francji lat 80. przeżywał dynamiczny rozwój. Zdaniem Hugo Labrande'a to gry przygodowe, w przeciwieństwie do sportowych, wyścigowych czy nastawionych na walkę, dominowały w tamtym okresie<sup>171</sup>.

Delcourt też sugerował, że nowe gry powinny czerpać inspirację z życia codziennego: „Przygotujcie się więc na podjęcie wyzwania. Próbuje poszukiwać osobistych pomysłów, nowych inicjatyw, oryginalnych motywów, które możecie zaczerpnąć [...] z aktualności [*l'actualité*]”<sup>172</sup>. Zgodnie z *Dictionnaire de l'Académie Française*, wspomniane słowo *l'actualité* niesie ze sobą następujące znaczenia:

- Właściwość czegoś, co było niegdyś wirtualne, a stało się rzeczywiste, wcielone w czyn.
- Cecha czegoś, co rzeczywiście istnieje, wydarza się obecnie. Cecha czegoś, co odpowiada niepokojom chwili.
- Ogół działań, które przyciągają w danej chwili uwagę opinii publicznej<sup>173</sup>.

Pierwsza definicja słowa *actualité* jest bardziej teoretyczna, ale to dwie kolejne okazują się ważne w kontekście wypowiedzi Delcourta. Dziennikarz mógł mieć na myśli tworzenie gier, które ukazywałyby aktualne wydarzenia oraz ducha epoki. Delcourt mógł nawoływać do inspiracji wydarzeniami współczesnej Francji, takimi jak skandale czy napięcia polityczne. Zdaniem Tristana Donovana artykuł Delcourta odegrał dużą rolę w rozwoju gier komputerowych o tematyce współczesnej we Francji<sup>174</sup>.

Choć opinia Donovana może budzić wątpliwości — zwłaszcza że Delcourt przeszedł później do branży komiksów i nie brał czynnego udziału w kształtowaniu francuskiej ludografii<sup>175</sup> — wydaje się, że tekst Delcourta rzeczywiście wpłynął na późniejsze trendy w tworzeniu francuskich gier. Wytwórnice wchodzące w skład francuskiej ludografii doskonale wyczuły ten moment, toteż samych gier o interfejsie tekstowym wyprodukowano w latach 1984–1993 aż 68<sup>176</sup>. Taką popularność gatunku można przypisać innym przyzwyczajeniom francuskich aniżeli anglosaskich graczy. Z relacji dziennikarza Jonathana Daviesa dotyczącej branży gier

we Francji można wywnioskować, że o ile brytyjscy oraz amerykańscy użytkownicy oprogramowania rozrywkowego preferowali wówczas tradycyjne „strzelanki” (*shoot'em-ups*), francuskim graczom bardziej odpowiadały gry stawiające większe wyzwania intelektualne i bardziej wyrafinowane pod względem formalnym<sup>177</sup>. W latach 80., jak twierdziła projektantka Muriel Tramis, „znacznie wzrosła liczba scenariuszy zawierających bogate pod względem literackim światy i postacie. Panowało ożywienie pod względem pomysłów i oryginalności. Francja uwielbia opowieści”<sup>178</sup>. Przywiązanie do narracyjności, które panowało wśród francuskich projektantów, miało przyczynić się do uwznioślenia krajowej ludografii.

## 1.5 Dziennikarska kultura cyfrowa i polityka autorska

Uwspółcześnienie tematyki lokalnych gier mogło ułatwić im stanie się ważnym elementem kultury francuskiej. W 1984 roku magazyn „Tilt” zorganizował pierwszą ceremonię przyznawania nagród Tilt d’Or, wyróżniając najlepsze programy edukacyjne i rozrywkowe. Kolejne ceremonie emitowała telewizja Canal+, co przyczyniło się do promocji lokalnej ludografii<sup>179</sup>. Konkurencyjny magazyn „Génération 4” w 1989 roku zainaugurował własną ceremonię, 4 d’Or<sup>180</sup>.

„Génération 4” (1987-2004) i „Tilt” (1982-1994), tworzone przez zawodowych dziennikarzy, nie były jednak podobne pod względem podejścia do gier cyfrowych. „Tilt” do 1986 roku uznawał upadek rynku *arcade* za świadectwo rozkładu całej branży. Jego redakcja na tyle przywiązała się do konsol sprzed krachu branżowego w 1983 roku, że publikowała recenzje gier na leciwej konsoli Atari 2600 aż do 1990 roku<sup>181</sup>. Tymczasem pismo „Génération 4” dystansowało się od technopesymizmu. Na większość jego zawartości składały się często entuzjastyczne recenzje gier na różne platformy, uwiarygadniane przez punkty widzenia i oceny nawet kilkorga różnych redaktorów<sup>182</sup>.

„Tilt” i „Génération 4” nie stanowiły jedynych periodyków o grach cyfrowych. Popularny był tygodnik „Hebdogiciel” (1983-1987), słynący z prześmiewczej i dosadnej krytyki absurdalnych aspektów ludografii. „Hebdogiciel” upadł, gdy jego redakcję pozwali dystrybutorzy za udostępnianie pirackich kopii programów<sup>183</sup>. Miejsce „Hebdogiciela” zajął tygodnik „Joystick Hebdo” (1987-1989), później przekształcony w miesięcznik „Joystick” (1990-2012). W jego redakcji znaleźli się dziennikarze z „Hebdogiciela”, tacy jak Michel Desangles i bardziej znany publicysta Cyrille Baron.

„Tilt”, „Génération 4” i „Joystick” omawiały gry zarówno na komputery osobiste, jak i na konsole. Istniały też czasopisma poświęcone wyłącznie konsolom, np. „Consoles +” (1991-2012). Niektóre czasopisma były dedykowane konkretnym markom komputerów osobistych, takim jak Oric („Théoric”, 1984-1987), Atari

(„Atari Magazine”, 1987–1992), Amstrad („Amstrad Cent Pour Cent”, 1988–1993; „Amstar”, 1986–1990), Commodore („Commodore Revue” / „Amiga Revue”, 1988–1995). Gry cyfrowe opisywano również w magazynach ogólnoinformatycznych („Science et Vie Micro”, 1983–2010), a nawet w pismach o grach planszowych („Jeux et Stratégie”, 1980–1989).

Magazyny growe nie tylko promowały kulturę cyfrową, ale stały się też mównicą dla przyszłych twórców gier. Kompozytor muzyki Stéphane Picq recenzował gry dla „Science et Vie Micro” w latach 1985–1987<sup>184</sup>. Jean-Louis Le Breton, założyciel Froggy Software, pisał felietony dla „Micro V.O.” w latach 1985–1986<sup>185</sup>. François Coulon, zanim zaczął eksperymentować z literaturą hipertekstową, publikował w „Atari Magazine” i „Joystick Hebdo” w latach 1987–1989<sup>186</sup>. Także Dominique Sablons, nieżyjący już ilustrator gier Lankhoru, pisywał dla „Commodore Magazine”<sup>187</sup>.

Istotna dla francuskiego dziennikarstwa okazała się polityka autorska, ukształtowana na wzór rodzimego czasopisma filmowego „Cahiers du cinéma” i promująca wybitne jednostki pola gier cyfrowych<sup>188</sup>. Wprawdzie w odniesieniu do twórców gier należy ją stosować ostrożnie, gdyż growy proces produkcyjny jest kolektywny<sup>189</sup>, w latach 80. chodziło jednak o uznanie kultury cyfrowej oraz rodzimego wkładu programistów i projektantów. Magazyn „Tilt” odegrał tu kluczową rolę, bo pokazywał, że twórcy gier zasługują na większą uwagę niż korporacje. W marcu 1985 roku, gdy stery nad pismem objął Jean-Michel Blottière, pojawiła się wielce istotna kolumna *Le créateur du mois*, gdzie omówiono twórczość Marca Cecchiego<sup>190</sup>. Blottière opowiadał, że wprost naśladował model dziennikarski „Cahiers du cinéma”<sup>191</sup>. Podobną rubrykę (*Le Grand Zoo*) założyła redakcja magazynu „Joystick Hebdo”. Jego redaktor naczelny, Henri Legoy, zapoczątkował rubrykę słowami:

Godzina 13. Didier Bouchon, galaktyczny autor i programista Arki kapitana Blooda [L'Arche du Capitaine Blood, 1987], decyduje się opuścić swój ulubiony pojazd kosmiczny: swoje łóżko! Dla niego wysiłek jest ogromny [...]. Jak wielu twórców gier, Didier pracuje nocą<sup>192</sup>.

Tu uwidacznia się romantyzacja zawodu programisty, podkreślająca jego indywidualizm, twórcze cierpienie i zaangażowanie. We Francji taka wizja polityki autorskiej nie utrzymała się długo z powodu rosnącej złożoności produkcyjnej. Do połowy lat 90. jednak podejście do growego autorstwa uległo zmianie. Przed rokiem 1985 mało uwagi poświęcano konkretnym twórcom, lecz na początku lat 90. magazyn „Tilt” zaczął zamieszczać skrócone listy płac<sup>193</sup>. Media dostrzegły wkład poszczególnych osób, ułatwiając uznanie gier za ważną dziedzinę kultury.

## 1.6 Słowa końcowe

Można zatem wyróżnić kilka procesów, które ożywiły francuską ludografię w okresie rządów Mitterranda: rozwój komputerów osobistych, etos programistyczny oraz instytucjonalne wsparcie ze strony rządu i mediów. To właśnie w latach 1984–1995 w kulturze cyfrowej Francji wyłoniła się kontestacja, która w innych „nowych” mediach stopniowo ulegała erozji.



## Rozdział 2

### Froggy Software: ku prowokacji

Ten rozdział poświęcam twórczości studia Froggy Software, które miało ogromny wpływ na rozwój francuskiej ludografii. Froggy wyróżniało się poczuciem humoru, nietypowym stylem oraz odwołaniami do aktualnych wydarzeń politycznych. Skoncentruję się na czterech grach stworzonych przez Jean-Louisa Le Bretona, jednego z założycieli firmy. Omówię również gry innych twórców związanych z Froggy Software: Tristana Cazenave'a, Christophe'a Bourriera, Pascala Labrevois oraz François Lamoureux'go, których dzieła także charakteryzowały się elementami kontestacji.

#### 2.1 Jean-Louis Le Breton

W październiku 1986 roku Jean-Philippe Delalandre w „Tilt” opublikował biograficzną notę o Jean-Louisie Le Bretonie. Delalandre zauważył, że Le Breton obsesyjnie dążył do „wymyślenia zamachów czy też wstrętnych morderstw, [...] stawiania w ogniu krytyki odrażających spraw śmierci i zepsucia moralnego”, nazywając go nawet „Alfredem Hitchcockiem wśród twórców oprogramowania”<sup>194</sup>. W przeciwieństwie do konserwatywnego mistrza suspense, Le Breton był jednak oddany ideom lewicowej kontestacji.

Polityka zafascynowała go w młodym wieku. Brał udział w protestach studenckich w 1968 roku, które wspominał jako „triumf świadomości politycznej”<sup>195</sup>.



Rysunek 2.1: Od lewej: Clotilde Marion, Jean-Louis Le Breton i Tristan Cazenave (źródło: archiwum Jean-Louisa Le Bretona)

W latach 70. występował w dwóch zespołach muzycznych: Los Gonococcos i Dicotylédon, znanych z kontrowersyjnych występów oraz prowokacyjnych tytułów piosenek. Na debiutanckiej płycie Los Gonococcos znalazły się utwory o skatologicznej treści, takie jak „Caca boudin” i „Putaing con”<sup>196</sup>. W 1982 roku Le Breton zakończył karierę muzyczną, zamieniając syntezator na Apple II.

Na nowym komputerze zaprogramował grę *Szalony wampir* (*Le Vampire fou*, 1982), parodię powieści wampirycznej *Dracula* Brama Stokera<sup>197</sup>, a przy tym prawdopodobnie pierwszą francuską gropowiastkę na komputery stacjonarne. Obfitowała ona w komiczne zwroty akcji i perfidne pułapki. *Szalony wampir* z uproszczoną czarno-białą grafiką zdradzał inspirację projektem Roberta i Kena Williamsów *Dom tajemnic* (*Mystery House*, 1980). Nie zyskał jednak uznania, a wydawca – Ciel Bleu – szybko zbankrutował<sup>198</sup>.

Niezrażony problemami z dystrybucją *Szalonego wampira*, Le Breton nawiązał współpracę z nastoletnim wówczas Fabrice’em Gille’em, synem swojej przyjaciółki. Otrzymali oni od Daniela Blériota, pracownika francuskiego oddziału Apple, dwa prototypy komputera Apple IIe. W zamian przygotowali promocyjne demo *Myszka Golote* (*La Souris Golote*, 1984), prezentujące możliwości myszy komputerowej, wówczas nowinki w informatyce<sup>199</sup>.

Ukończywszy *Myszkę Golote*, Le Breton i Gille założyli Froggy Software. Le Breton skupił się na tworzeniu gier, a Gille zajmował się zabezpieczeniami antypirackimi. Rosnące piractwo jednak sprawiło, że coraz więcej osób nielegalnie kopiowało produkcje Froggy Software. W 1985 roku Le Breton zrezygnował z zabezpieczeń, równocześnie publikując pod pseudonimem Pépé Louis porady programistyczne w magazynach branżowych<sup>200</sup>.

Otwarty dostęp do gier szedł w parze z kolektywnym procesem produkcji. Le Breton zaprosił do współpracy grupę młodych ludzi, ustanawiając dewizę studia:

„aventure, humour, décalage, déconnade”<sup>201</sup> – „przygoda, humor, dystans, prześmiewczość”. Pierwszy człon dewizy wskazywał na przywiązanie do konwencji gier przygodowych, ale także na chęć dostarczenia ekscytacji i zabawy. Humor nadawał grom lekkości i dystansu, a także służył prześmiewczemu komentarzowi do ówczesnej rzeczywistości Francji.

We Froggy Software powstało łącznie piętnaście gier kierowanych tą dewizą, z czego Le Breton osobiście pracował nad siedmioma. Napisał takie gry jak *Epidemia* (*Épidémie*, 1984), *Paranoik* (*Paranoïak*, 1984), *Zbrodnia na parkingu* (*Le Crime du parking*, 1985) oraz *Szuja* (*La Crapule*, 1987). Ponadto zaprogramował dwie gry według kobiecych scenariuszy: *Nawet ziemniaki mają oczy* (*Même les pommes de terre ont des yeux*, 1985) autorstwa Clotilde Marion oraz *Kobietę, która nie znosiła komputerów* (*La Femme qui ne supportait pas les ordinateurs*, 1986), napisaną przez Chine Lanzmann. Zilustrował też *Mur Berliński wybuchnie* (*Le Mur de Berlin va sauter*, 1985) autorstwa Tristana Cazenave’a i Yves’a Labesse’a.

Większość utworów Le Bretona ukazała się tylko na komputerach Apple II. Wyjątkiem była *Szuja* na Macintoshu, z obsługą myszy oraz czarno-białymi ilustracjami o rozdzielczości 512 na 342 piksele. Zmiana platformy sprzętowej okazała się jednak problemem, zwłaszcza że w 1986 roku Gille opuścił Froggy Software<sup>202</sup>. W 1987 roku, gdy Apple zaprzestało wspierania komputerów Apple II na rzecz Macintosha, Le Breton zamknął Froggy Software i zajął się dziennikarstwem<sup>203</sup>.

### 2.1.1 Studium 1: *Paranoik* (1984)

Radź sobie sam.

—Jacob Hacker

Froggy Software zadebiutowało utworami *Paranoik* i *Epidemia*<sup>204</sup>, lecz to *Paranoik* otrzymał lepsze recenzje i wywarł większy wpływ na francuską ludografię. Jak napisano w magazynie „Science et Vie Micro”: „*Paranoik* [...] jest programem ważnym z kilku względów. Przede wszystkim rozumie język francuski w dość zaawansowanym stopniu, ma wysokiej jakości oprawę graficzną, która szybko się wczytuje, a nade wszystko — oryginalny temat [...], który przyczynia się do odnowienia gatunku”<sup>205</sup>. Również „Tilt” określił grę mianem „bardzo oryginalnej”<sup>206</sup>, a sukces *Paranoika* umocniła nagroda Pomme d’Or za najlepsze oprogramowanie na komputery Apple’a<sup>207</sup>. *Paranoik* został pozytywnie przyjęty dzięki obsłudze parsera w języku francuskim, ale także tematowi: leczeniu chorób psychicznych.

Premiera *Paranoika* zbiegła się z kryzysem społecznym we Francji. Rząd Mitterranda miał problemy z odbudową państwa opiekuńczego. Gabinet Pierre’a

Mauroya, ze względu na deficyt budżetowy wynikający z nadmiernej nacjonalizacji, musiał zrewidować politykę gospodarczą. Od końca 1982 roku ograniczono wydatki i przeprowadzono masowe zwolnienia<sup>208</sup>. Jak pisał historyk François Cusset, był to wyraz porzucenia walki społecznej na rzecz „realizmu ekonomicznego”<sup>209</sup>. Młodzi ludzie po studiach mieli trudności ze znalezieniem pracy<sup>210</sup>. Część z nich zwróciła się ku Frontowi Narodowemu, który obwiniał imigrantów z Maghrebu o terroryzm, przestępczość i odbieranie miejsc pracy Francuzom<sup>211</sup>. W 1986 roku wskaźniki samobójstw osiągnęły rekordowy poziom: 24 osoby na 100 000 mieszkańców odebrały sobie życie<sup>212</sup>.

*Paranoik* doskonale oddaje ówczesne nastroje społeczne. Bohaterem gropowiastki jest mężczyzna zmagający się z dziesięcioma zaburzeniami psychicznymi, takimi jak poczucie niższości, wstyd, amnezja czy paranoja. Aby wyleczyć każdą z tych przypadłości, gracz musi rozwiązać odpowiednie zagadki w dowolnej kolejności. Po uruchomieniu gry na ekranie pojawia się statyczna ilustracja domu głównego bohatera, poniżej zaś — parser przetwarzający polecenia tekstowe. Gracz może poruszać awataram w czterech kierunkach i wydawać bohaterowi polecenia tekstowe. Gra nie oferuje jednak żadnych podpowiedzi — wpisanie komendy „help” skutkuje odpowiedzią „radź sobie sam”<sup>213</sup>.

W *Paranoiku* gracz może jednak szukać pomocy, na przykład zasięgnąć informacji u przyjaciół awatara na temat jego dziewczyny Béatrix, prowadzącej sklep z bielizną. Gra zawiera też zagadki słowne i nawiązania kulturowe. Weźmy odczytanie wspak numeru tabliczki „351073” dostarcza wskazówki, że imię babci bohatera to Éloïse. Słynny cytat „być albo nie być” z *Hamleta* Williama Shakespeare’a, użyty przez awatara jako suflera w teatrze, pomaga mu w przezwyciężeniu kompleksu niższości<sup>214</sup>. Kolejna wskazówka nawiązuje do ówczesnego przeboju kinowego, *Łowcy androidów* (*Blade Runner*, 1982) w reżyserii Ridleya Scotta. Filmowa scena pościgu policjanta Deckarda za replikantem Royem inspirowane do rozwiązania zagadki. Gdy Deckard zatrzymuje się nad przepaścią i próbuje wskoczyć na dach sąsiedniego budynku, wystarczy wpisać komendę „wejdź na fotel i skacz”<sup>215</sup>. Wówczas awatar pokonuje lęk wysokości.

U Le Bretona awatar ma możliwość leczenia zaburzeń psychicznych, odwiedzając fikcyjnego psychoanalityka Fraude’a. Nazwa ta stanowi grę słów; łączy imię Sigmunda Freuda, pioniera psychoanalizy, z francuskim słowem *fraude*, oznaczającym „oszustwo”. Porady Fraude’a mogą pomóc bohaterowi, ale jednocześnie podważają skuteczność psychoanalizy jako terapii. Przykładowo, zapytany o astmę, Fraude odpowiada: „Nie jestem lekarzem internistą, lecz należy stwierdzić, że astma jest często skutkiem nerwicy”<sup>216</sup>. Każda konsultacja kosztuje 10 franków, które awatar może zarobić, pracując dwa dni w restauracji, kosztem punktów zdrowia. Tym sposobem można zdobyć fundusze na maksymalnie pięć z dziesięć-



Rysunek 2.2: Ekshibicjonizm jako forma walki z własnymi słabościami: *Paranoik* (1984, Froggy Software, il. Jean-Louis Le Breton)

ciu sesji, zanim awatar „umrze” z wyczerpania. Punkty zdrowia maleją także, gdy gracz każe bohaterowi oglądać teleturniej prowadzony przez celebrytę Guy Luxa.

Wprawdzie *Paranoik* oferuje możliwość obejścia niektórych mechanizmów poprzez powtarzanie rozgrywki i zapisywanie postępów, lecz główne przesłanie gropowiastrki polega na tym, że terapia to nie jedyny sposób na radzenie sobie z problemami zdrowotnymi. *Paranoik* odzwierciedla szersze zjawisko społeczne – prekariat, klasę charakteryzującą się niepewnością zatrudnienia i stabilizacji życiowej, której kształtowanie prognozowano już w latach 80. i 90., także we Francji<sup>217</sup>.

Polecenie „help” („pomoc”), którego wpisanie parser *Paranoika* komentuje słowami „radz sobie sam”, odnosi się więc do kryzysu państwa opiekuńczego i kurczącego się wsparcia państwa. Ten motyw „radzenia sobie samemu” amerykański politolog Jacob Hacker opisał ironicznym wyrażeniem „You are on your own”<sup>218</sup>. Istotny jest ponadto kontekst filozofii egzystencjalnej Jean-Paula Sartre’a. Sartre twierdził, że każdy człowiek ponosi odpowiedzialność za swoje życie i nie powinien tłumaczyć swoich problemów wypartymi kompleksami, jak sugerowali psychoanalizy<sup>219</sup>. Grove performanse, na przykład skakanie z fotela, są wyrazem sprzeciwu wobec apatii społecznej, podobnie jak u sytuacjonistów inspirowanych Sartre’em. Mimo swojego czarnego humoru *Paranoik* niesie istotne przesłanie o przejmowaniu kontroli nad własnym życiem i pokonywaniu strachu. Ważnym elementem rozgrywki jest odnalezienie zapomnianego ojca głównego bohatera, co sygnalizuje odzyskanie własnej tożsamości i poczucia przynależności do świata.

W *Paranoiku* operuje także odwróceniem erotycznych motywów. Gracz może rozkazać awatarowi rozebrać się przed Béatrix. Zazwyczaj akcja *Paranoika* toczy się z perspektywy pierwszoosobowej bohatera (*point-of-view*), jednak wpisanie komendy „rozbierz się” („deshabiller”) powoduje pojawienie się nagiego awatara. Męski awatar traci rolę „władcy spojrzenia”, stając się „przedmiotem



Rysunek 2.3: Baudelairowski wizerunek zamordowanej dziewczyny na wózku: *Zbrodnia na parkingu* (1984, Froggy Software, il. Jean-Louis Le Breton)

pożądania”<sup>220</sup>. Le Breton bawi się stereotypami płciowymi i ukazuje walkę awatara o własną godność. *Paranoik* zapowiada zatem tematykę brytyjskiego filmu *Goło i wesolo* (*The Full Monty*, 1997) Petera Cattaneo, gdzie desperacja zmusza bezrobotnych górników do zarabiania striptizem.

### 2.1.2 Studium 2: *Zbrodnia na parkingu* (1985)

U zakrętu leżała plugawa padlina  
Na ścieżce żwirem zasianej.  
Z nogami zadartymi lubieżnej kobiety,  
Parując i siejąc trucizny,  
Niedbata i cyniczna otwarta sekrety  
Brzucha pełnego zgnilizny.

Charles Baudelaire

*Zbrodnia na parkingu* na tle *Paranoika* może wydawać się zwykłą gropowiastką detektywistyczną, lecz w momencie wydania zyskała szczególne uznanie. Magazyn „Tilt” opisał ją jako „bardzo przyziemną przygodę”<sup>221</sup>. Co więcej, *Zbrodnia* odniosła, jak na awangardowe studio, względny sukces komercyjny, sprzedając się w nakładzie około 1600 egzemplarzy<sup>222</sup>. Le Breton planował ekspansję zagraniczną, jednak spotkał się z odmową amerykańskich dystrybutorów<sup>223</sup>.

Jednym z bardziej kontrowersyjnych elementów *Zbrodni na parkingu* jest początkowa plansza, na której gracz odkrywa nagie zwłoki zamordowanej dziewczyny, Odile, w wózku sklepowym. Krytyk z pisma „Tilt” porównał tę scenę do filmów Luisa Buñuela<sup>224</sup>, choć trafniejsze wydaje się nawiązanie do Charles’a Baudelaire’a, zwłaszcza jego wiersza *Padlina*<sup>225</sup>. Zarówno scena z gropowiaстки, jak i wiersz

Baudelaire'a ukazują brutalność śmierci zderzoną z niezakłóconą codziennością społeczeństwa konsumpcyjnego.

Imię ofiary, Odiile, może być odniesieniem do komiksu Chantal Montellier *Odile et les crocodiles*, którego bohaterka pada ofiarą napaści seksualnej ze strony zmutowanych mężczyzn na parkingu<sup>226</sup>. Inaczej jednak niż postać z komiksu, Odiile z gropowiastrki jest martwa i nie może się zemścić. Podobnie jak u Baudelaire'a, kobieta jawi się jako bezbronny obiekt męskiego spojrzenia.

Badanie zwłok Odiile wyklucza gwałt. Sprawcą morderstwa okazuje się gej, wykonujący stereotypowy dla tej mniejszości seksualnej zawód projektanta mody, co sugeruje znaleziona w gropowiastrce książka *L'homosexualité: est-elle la mère de tous les vices?* (*Homoseksualizm: czy jest to matka wszelkiego zła?*). Książkę sygnuje nazwisko C. Gustavson — oczywiście nawiązanie do psychoanalityka Carla Gustava Junga. Winę przypisuje się więc osobie o odmiennej orientacji, co rodzi podejrzenia o homofobiczny przekaz. *Zbrodnia na parkingu* zawiera jednak istotny wątek psychologiczny: nagrania audio w mieszkaniu ofiary, które — choć przedstawione w formie tekstowej ze względu na ograniczenia techniczne Apple'a II — ujawniają, że sprawca stopniowo pozbawiał Odiile wolności i wyniszczał ją psychicznie, zanim ją zabił. Akt buntu zakończył się dla niej tragicznie. *Zbrodnia* zawiera przesłanie, które powraca w innych utworach Le Bretona: to mężczyźni są odpowiedzialni za cierpienie kobiet.

### 2.1.3 Studium 3: Clotilde Marion i *Nawet ziemniaki mają oczy* (1985)

Według oficjalnych danych w latach dyktatury wojskowej (1973–1990) zostało zamordowanych lub „zaginęło bez wieści” ponad 3 000 osób. 38 000 ludzi oskarżonych o działalność bądź sympatie opozycyjne poddano torturom.

—Polska Agencja Prasowa

Empatia Le Bretona wobec kobiet uwidacznia się także w gropowiastrce *Nawet ziemniaki mają oczy*. Le Breton zajmował się jej programowaniem, natomiast scenariusz napisała kobieta, Clotilde Marion. *Ziemniaki* wyróżniały się tematyką, osadzoną w kontekście społeczno-politycznym Ameryki Południowej lat 80. Marion odważnie skrytykowała tamtejsze opresyjne junty, tak uzasadniając wybór tematu: „Przy tworzeniu intrygi absolutnie chciałam uniknąć wpadnięcia w niekończący się schemat blond księżniczek w opałach, więc odnalazłam umocowanie w rzeczywistości. Pomyślałam o dyktaturach Ameryki Południowej”<sup>227</sup>.



Rysunek 2.4: Clotilde Marion (źródło: „Tilt” 1986, nr 28)

Akcja *Ziemniaków* rozgrywa się w fikcyjnym kraju Ameryki Południowej, lecz krajobraz i topografia silnie nawiązują do Santiago, stolicy Chile. Świat gropowiadki składa się z miejskich obszarów, takich jak śródmieście o szyderczej nazwie „Plac Wolności”, górskich terytoriów na południu oraz nielicznych lasów. Sugeruje to, że przedmiotem krytyki stały się przede wszystkim chilijskie rządy terroru generała Augusta Pinocheta. Dokonawszy w 1973 roku zamachu stanu przeciwko legalnie wybranemu socjalistycznemu rządowi Salvadora Allende, Pinochet doprowadził do śmierci ponad 3000 osób (według ostrożnych szacunków)<sup>228</sup>. Gropowiadka porusza temat następstw tych rządów terroru.

Aby obalić dyktatora, gracz musi najpierw przejąć kontrolę nad wojskiem, podszywając się pod innego oficera za pomocą sfałszowanych dokumentów. Atak na pałac bez wsparcia wojska kończy się planszą z pistoletem oraz informacją o egzekucji bohatera. Nawet jeśli gracz opanuje pałac i aresztuje dyktatora, sukces nie jest gwarantowany. Konieczne jest przeprowadzenie kampanii medialnej, która pomoże utrzymać nowy porządek. W sejfie dyktatora znajdują się przemówienia przeznaczone do wygłoszenia w mediach. W *Ziemniakach* przewrót polityczny zakłada zatem także walkę o kontrolę nad świadomością społeczną.

Retoryka *Ziemniaków* służy refleksji nad transformacją polityczną po obaleniu dyktatury. Wyzwolenie odbywa się metodami, które dyktator stosował wobec poprzedniego reżimu, a więc poprzez przemoc i kontrolę nad mediami. Nowi przywódcy stają się odbiciem obalonych<sup>229</sup>. W *Ziemniakach* gracz musi manipulować przekazami medialnymi, wykorzystując sprzeczne cytaty: wypowiedzi Charles’a de Gaulle’a („Je vous ai compris”) czy Émile’a Zoli („J’accuse!”)<sup>230</sup>. Ważniejsze dla uratowania demokracji staje się wsparcie dla ofiar reżimu. Gropowiadka uwypukla kontrast pomiędzy luksusowym życiem dyktatora a politycznymi represjami, przywołując sceny z filmu *Zaginiony* (*Missing*, 1982) Constantina Costy-Gavrasa,



Rysunek 2.5: Kobieta z dzieckiem domaga się batatów: *Nawet ziemniaki mają oczy* (1985, Froggy Software, il. Jean-Louis Le Breton)

w którym zdesperowany ojciec poszukuje swojego syna wśród więźniów politycznych w Chile. Podobnie jak w filmie Costy-Gavrasa, gracz odwiedza stadiony rzeczywiście przekształcone w obozy internowania<sup>231</sup>.

Równie sugestywne są przedstawienia *favel* — dzielnic nędzy. Istotna dla zdobycia poparcia społecznego okazuje się redystrybucja deficytowych słodkich ziemniaków, czyli batatów. Ten gest symbolizuje wysiłek na rzecz odbudowy państwa opiekuńczego (zniszczonego przez neoliberalne reformy Pinocheta) oraz poprawy sytuacji najuboższych. Bez bazy (zapewnienia podstawowych warunków bytu) nie ma nadbudowy (przemian kulturowych), o czym Marion dobrze wiedziała, gdyż wpadła na pomysł gry, obierając ziemniaki w domowej kuchni<sup>232</sup>. Tożsamość Clotilde Marion jako współautorki *Ziemniaków* dookreśla również wątek roli kobiet w grach cyfrowych. Na jednym z ekranów zaprojektowanych przez Le Bretona widnieje jedyna kobieta — Metyska z niemowlęciem — w otoczeniu głodujących mężczyzn. Jej obecność wyraźnie kontrastuje z dominującą męską aktywnością, zarówno wśród żołnierzy, jak i partyzantów. Marion i Le Breton ukazują wykluczającą rzeczywistość, w której kobiety są marginalizowane, a ich udział w polityce i walce o wolność ogranicza się do tradycyjnych ról rodzinnych. *Ziemniaki* eksponują nie tylko brutalność reżimu, ale i patriarchalne struktury, spychające kobiety na margines walki o władzę. Ich obecność w sferze publicznej jest mało dostrzegalna. Walka o wolność staje się domeną mężczyzn, podczas gdy kobiety pozostają w cieniu, zdane na łaskę i niełaskę patriarchy.



Rysunek 2.6: Chine Lanzmann (źródło: „PC Team” 1996, nr 12)

#### 2.1.4 Studium 4: Chine Lanzmann i *Kobieta, która nie znosiła komputerów* (1986)

Gdy mężczyźni są uciskani, to tragedia. Gdy kobiety są uciskane, to tradycja.

—Bernadette Mosala, za Letty Cottin Pogrebin

Feministyczny przekaz najsilniej wybrzmiewa w gropowieści *Kobieta, która nie znosiła komputerów*. Choć za jej programowanie odpowiadał Le Breton, scenariusz stworzyła Chine Lanzmann, siostrzenica znanego dokumentalisty Claude’a Lanzmanna. Tytuł gropowieści stanowi ironiczną parafrazę filmu François Truffauta *Mężczyzna, który kochał kobiety* (*L’Homme qui aimait les femmes*, 1977), stanowiącego wyidealizowaną fantazję na temat sztuki uwodzenia kobiet. Lanzmann ukazała problem nękania kobiet na forach ówczesnej sieci Calvados. Le Breton wspierał produkcję *Kobiety*, wskazując, że kobiety stanowią około 40% osób używających gier Froggy Software<sup>233</sup>.

*Kobieta* wzbudziła różne reakcje. Recenzent z „Jeux et Stratégie” zauważył, że tekst w grze jest zabawny, choć głównie dla osób regularnie spędzających czas na forach<sup>234</sup>. Z kolei w „Tilt” gropowieść została bezpardonowo skrytykowana:

*Powieść zaczyna się dobrze, humorystycznie. Komputer od początku gra w otwarte karty: pyta o twój wygląd oraz potencjalnego rywala. [...] Wówczas wyłania się styl Chine. Nawet aż za bardzo. Zapisywanie języka mówionego jest jednym z najtrudniejszych przedsięwzięć. W tym przypadku nie ma powodu do ochów i achów na trzy linie, momentów suspensu ani wylewności, których obfitość skutkuje napływaniem łez do oczu. Nie wspomnimy już o wielu rażących błędach ortograficznych, złym przetwarzaniu tekstu, które nie uwzględnia akcentu przeciągłego, oraz o dezynwolturze programisty, który zapomina o pozostawieniu pustej przestrzeni pomiędzy dwoma słowami. [...] Wyświetlacz również nie jest najlepszy. Tekst wyświetla się wiersz za wierszem, a całość przeskakuje do każdej nowej liniiki tekstu. Ślepia szybko dopraszają się taski<sup>235</sup>.*

Recenzja Patrice'a Desmedta zaskakuje nieprzystającym manieryzmem, zwłaszcza w kontekście wierności twórców językowi ówczesnych czatów. Wydaje się, że u podstaw leży tu coś innego – być może sprzeciw wobec sposobu przedstawienia mężczyzn. Lanzmann, obeznana z tym typem komunikacji, mogła inspirować się własnymi doświadczeniami i konfliktami<sup>236</sup>. Warto pamiętać, że kobiety we Francji dążyły do wzmocnienia swojej pozycji w sferze nowych technologii<sup>237</sup>. Fora internetowe mimo to wciąż były przestrzenią seksizmu, co zniechęcało kobiety do aktywnego uczestnictwa<sup>238</sup>. Francuska medioznawczyni Josiane Jouët postrzegała komunikację na forach jako narzędzie do czerpania „narcystycznej przyjemności”<sup>239</sup>, a w gropowieści Lanzmann ta przyjemność okazuje się domeną mężczyzn nękających kobiety online.

*Kobieta, która nie znosiła komputerów* oferuje interfejs inspirowany siecią Calvados. Gropowieść skupia się na niemal pozbawionych ilustracji dialogach. Gracz może śledzić rozmowy i wybierać jedną z dwóch odpowiedzi na pytania innych postaci: „tak” lub „nie”. Paradoksalnie dialogi te wydają się zaskakująco autentyczne.

*Kobieta* rozpoczyna się od rozmowy z anonimowym adoratorem. Gracz musi wcielić się w postać forumowiczki, w przeciwnym razie anonimowy rozmówca się rozłączy. Z czasem pytania stają się coraz bardziej osobiste. Przykładowo potwierdzenie, że postać gracza jest panną, prowokuje ironiczny komentarz: „Z gatunku tych kobiet wyzwolonych, które mają wokół siebie kochanków i dają im kosza po kilku dniach?”<sup>240</sup> Niezależnie od jednej ze ścieżek, jakimi podaży gracz oraz jednego z wielu zakończeń, w końcu dowiadujemy się, że Ordine jest maszyną. „Ordinateur” to przecież francuska nazwa komputera. Dodajmy — myślącego komputera, co odsyła do popularnej w latach 60. metafory maszyny-mózgu, która przyczyniła się do maskulinizacji technologii<sup>241</sup>.

Po pierwszym akcie następuje zwrot. Do rozmowy wkracza haker Comby, kolejny prześladowca, który oświadcza: „Oni wszyscy myślą, że jestem tu w trakcie podrywu. Nie cierpię tego sformułowania. Wolę »uwodzenie«”. Tymczasem Ordi-



Rysunek 2.7: Zmiana perspektywy oraz widok porażonej protagonistki przed komputerem: *Kobieta, która nie znosiła komputerów* (1986, Froggy Software, il. Jean-Louis Le Breton)

ne, w ferworze kłótni z Combym, nazywa awatarkę „swoją kobietą”<sup>242</sup>. Awatarka znajduje się więc w stanie osaczenia.

Wkrótce Comby ginie na skutek zdalnego elektrowstrząsu. Ordine, we współpracy z hackerami, próbuje niesłusznie obciążyć awatarkę odpowiedzialnością za to morderstwo. Dalszy los bohaterki zależy od podjętych decyzji. Przyznanie się do winy, pomimo niewinności, grozi zamachem ze strony płatnego zabójcy lub aresztowaniem przez policję. Kłamstwo staje się więc jedyną formą obrony. W optymalnym scenariuszu Ordine zostaje oskarżony o morderstwo, lecz nie ponosi odpowiedzialności za swoje czyny, a jego miejsce zajmuje inna maszyna. Ponadto, jeśli dialogi z postaciami nie zostaną wcześniej przerwane, następuje zmiana perspektywy. Choć gracz większość czasu widzi jedynie czat, na ostatnim ekranie widzimy wygenerowany komputerowo obraz porażonej awatarce, odwróconej plecami do gracza. Okazuje się, całą akcję obserwowaliśmy z jej perspektywy.

Konwencja programu sprawia, że *Kobietę* to pionierska *interface game*, rozgrywająca się w fikcyjnej ramie interfejsu<sup>243</sup>. *Kobieta* realizuje postulat teoretyczki filmu Laury Mulvey, zakładający zakłócenie przyjemności wzrokowej z obserwowania innych.

*Kinu przypisuje się trzy różne spojrzenia: kamery, która rejestruje zdarzenie profilowe, widza, który ogląda produkt końcowy, oraz postaci patrzących na siebie w ramach ekranowej iluzji. Konwencje filmu fabularnego lekceważą pierwsze dwa spojrzenia i podporządkowują je trzeciemu, ponieważ celem jest zawsze zatuzowanie obecności kamery i pozbawienie widzów świadomości dystansu. Gdyby dopuścić dwa pierwsze spojrzenia (materiałną egzystencję procesu rejestracji, krytyczny odbiór przez widza), fikcyjny dramat nie miałby pozorów realności, oczywistości i prawdy<sup>244</sup>.*

W *Kobiecie* nagła zmiana perspektywy (symulowanej „kamery”) obnaża sztuczność immersji, zanurzenia w świecie czatu. Polski badacz gier Piotr Kubiński określa ten proces mianem **emersji**, bezpośredniego odślonięcia mechanizmów gry<sup>245</sup>.

W przypadku *Kobiety* emersja ukazuje, że technologia nie jest neutralna, lecz utrwała patriarchalną dominację. Dzięki stylizacji na internetowy czat *Kobieta, która nie znosiła komputerów* stanowi komentarz na temat ograniczeń medium zdominowanego przez toksyczną męskość, będąc jednocześnie feministycznym manifestem. Pomimo swojej istotnej treści popadła w zapomnienie, z wyjątkiem wzmianek w tekstach publicystycznych i akademickich<sup>246</sup>. Sama Lanzmann miała więcej szczęścia, wciąż pozostając aktywną animatorką cyberkultury; prowadziła w latach 1985–1998 wirtualną społeczność Cité Macintosh, a następnie pracowała w Canal+<sup>247</sup>.

## 2.2 Pozostali wybrani twórcy

### 2.2.1 Tristan Cazenave

W przeciwieństwie do Le Bretona, którego poglądy były jednoznacznie lewicowe, inni twórcy współpracujący z Froggy Software prezentowali ambiwalentne podejście do polityki. Przykładem jest Tristan Cazenave, późniejszy profesor Université Paris-Dauphine, którą zwiędził profesurą na tej uczelni<sup>248</sup>. Dla Froggy stworzył dwie gropowiatki: *Mur Berliński wybuchnie* (*Le Mur de Berlin va sauter*, 1985) oraz *Jawę prywatnego detektywa* (*La Java du privé*, 1986).

*Mur Berliński wybuchnie*, oparty na scenariuszu Yves'a Labesse'a, powstał w okresie zagrożenia konfliktem nuklearnym. Główny bohater, szpieg Adolf Actif, przybywa do Berlina Zachodniego, aby powstrzymać terrorystę Carlusa (nawiązanie do rzeczywistego zamachowca Carlosa) przed wysadzeniem Muru Berlińskiego i wywołaniem III wojny światowej. Fabuła, choć dziś może wydawać się naiwna<sup>249</sup>, odzwierciedla ówczesne obawy związane z zimną wojną. W *Murze Berlińskim* dostrzegalne są jednak elementy homofobiczne, wyraźniejsze niż w *Zbrodni na parkingu* Le Bretona. Przykładem jest ironiczny napis przy wejściu do gejowskiego klubu w Berlinie Zachodnim: „uwaga, chodź oparty plecami o ścianę”<sup>250</sup>, który powiela stereotypy w kontekście ówczesnej paniki wokół AIDS. Carlus, główny antagonist, jest bywalcem tego klubu i podszywa się pod antykwariusza. Jego motyw i powiązania polityczne pozostają niejasne. Postać Carlusa nie wskazuje na konkretne państwo odpowiedzialne za zamach, ale nasuwa się sugestia, że to „moralnie zepsute”, skrajnie lewicowe ugrupowania mogą odpowiadać za eskalację zimnej wojny. Ponure zakończenie, czyli wysadzenie Muru (na co gracz nie ma wpływu) i atak nuklearny USA na ZSRR, stanowi jedyny znaczący wkład tej gropowiatki w historię gier.

Zupełnie inną tonację Cazenave przyjął w *Jawie prywatnego detektywa*, opartej na scenariuszu Luca Desportes'a. Tym razem Cazenave stereotypowo przedstawił kobiety. Gracz wciela się w detektywa, którego zleceniodawczyni prosi o śledztwo

w sprawie niewierności męża. Zdobywając informacje, detektyw musi przekupować kobiety, a jedna z czynności polega na smagnięciu półnagiej prostytutki batem, co ma seksistowski wydźwięk. Z drugiej strony, obraz męskości w *Jawie* również nie jest pozytywny. W grze pojawiają się wykonujące pozytywne zawody kwiaciarki, urzędniczki pocztowe, kasjerki i nauczycielki. Bernard Labelle sugeruje, że gropowiastrka Cazenave'a jest wręcz hołdem dla kobiet i ich roli w społeczeństwie<sup>251</sup>. Tymczasem jeden z nielicznych mężczyzn, dyrektor upadającego kasyna, pogrąża się w apatii. Ta reprezentacja płci odzwierciedla kryzys męskości we współczesnym świecie. Zgodnie z prowokacyjną tezą Jeana Baudrillarda, „wyzwolona z pęt kobieca zmysłowość” represjonuje „bliską samobójstwa” męskość<sup>252</sup>. Mężczyźni w *Jawie* są bierni, zamknięci w sobie i niezdolni do działania.

### 2.2.2 Christophe Bourrier

W *Jawie prywatnego detektywa* występuje wątek przemocy nauczycielskiej w liceum. Ten epizod zainspirował Christophe'a Bourriera do stworzenia gropowiastrki *Mściciel z budy* (*Le Justicier du bahut*, 1987). Gracze wcielają się w niej w rolę ucznia mszczącego się na surowych nauczycielach<sup>253</sup>. Celem gropowiastrki jest zbudowanie bomby, która zniszczy szkołę, podobnie jak w znanej brytyjskiej grze *Szkolne dni* (*Skool Daze*, 1984).

*Mściciela z budy* nie można pomyślnie ukończyć, gdyż nie zachowały się poradniki ze wskazówkami. Niemniej jednak *Mściciela* można porównać do francuskich filmów o uczniowskim buncie, takich jak *Pała ze sprawowania* (*Zéro de conduite*, 1933) Jeana Vigo oraz *Bezustanne tarapaty* (*Les Quatre cents coups*, 1959) François Truffauta. Bourrier stworzył także *Burzę na Bermudach* (*Tempête sur les Bermudes*, 1986), bliższą konwencji robinsonady, lecz to właśnie *Mściciel z budy*, wspólnie z *Jawą prywatnego detektywa*, stanowił wezwanie do obrony praw uczniów wkraczających w dorosłość. Gdy w listopadzie 1986 roku gabinet Jacques'a Chiraca próbował zaostrzyć kryteria rekrutacji maturzystów na studia (*loi Devaquet*), wywołało to masowe protesty uczniów, skoordynowane właśnie z wykorzystaniem technologii informatycznych<sup>254</sup>. Choć prawica ustąpiła, antysystemowe gry pozostały świadectwem nastrojów społecznych tamtego okresu.

### 2.2.3 Pascal Labrevois i François Lamoureux

*Smutna blaga* (*Baratin blues*, 1986), jedyna produkcja Pascala Labrevois'go oraz François Lamoureux'go, stanowi jeszcze ostrzejszą krytykę gabinetu Chiraca. Akcja osadzona jest w Paryżu, zagrożonym atakiem biologicznym. Zadaniem gracza jest powstrzymanie terrorysty, który z piwnicy stodoły niedaleko Saint-Tropez na południu Francji, za pomocą komputera Apple II, planuje zamach.

Groźba zatrucia Paryża stanowi aluzję do planów prywatyzacji wodociągów, realizowanych za czasów, gdy Chirac sprawował urząd mera<sup>255</sup>. Dwukrotna obecność nieautoryzowanych reklam Coca-Coli w *Smutnej bladze* sugeruje, że to właśnie ten popularny napój jest „trucizną”, którą Chirac chciał zaserwować paryżanom.

#### 2.2.4 Ostatnie gry studia

W 1987 roku Froggy Software odnotowało spadek popularności. Ostatnie produkcje studia, takie jak *Szuja Le Bretona* i *Kanał Morderstwo* (*Canal Meurtre*, 1987) Frédérica Copeta, mimo lepszej grafiki i nowego interfejsu „wskaz i kliknij”, ustępowały komercyjnie flagowej produkcji Lankhoru, *Posiadłości Mortevielle* (*Le Manoir de Mortevielle*, 1987). *Szuja* portretowała nagłą śmierć burżuazji, podczas gdy *Kanał Morderstwo* rozgrywał się w środowisku intrygantów z komercyjnej stacji telewizyjnej. Pomimo elementów satyrycznych przekaz tych produkcji okazał się zbyt mało wyrazisty.

### 2.3 Słowa końcowe

Froggy Software to dziś studio niemal zapomniane. Co prawda, w 2019 roku Le Breton wydał nową, mocno uproszczoną wersję *Szui* na iOS, ale przeszła ona bez większego echa. Niemniej jednak to właśnie produkcje Froggy łamały dotychczasowe tabu w świecie cyfrowej rozrywki, nawiązując do bieżących wydarzeń i nastrojów politycznych, a zarazem idealnie oddając ducha epoki. Choć współcześnie ciężko się w nie gra, ich poetykę przejął François Coulon, o którym opowiem w kolejnym rozdziale.



## Rozdział 3

### François Coulon: innowator

François Coulon, choć niezwiązany z Froggy Software, czerpał inspirację z estetyki i humoru tejże wytwórni. Jego ścieżka zawodowa ewoluowała znacząco; od, paradoksalnie, burżuazyjnego anarchisty, po twórcę dojrzałych hipertekstów. Pod tym względem przypominał reżysera filmowego Jean-Luca Godarda, również wywodzącego się z burżuazji, który w latach 60. działał w skrajnie lewicowej grupie Dziga Vertov<sup>256</sup>. Podobną funkcję pełnił kolektyw Logiciels d'en Face pod kierownictwem Coulona.

#### 3.1 Nota biograficzna

Coulon programowaniem zainteresował się w młodym wieku zamożni rodzice podarowali mu komputer Apple II. Jak gorzko wspominał po latach: „Wkrótce moi rodzice stracili grunt pod nogami; wspierali mnie, nie rozumiejąc tak naprawdę, co robię. Później, nigdy się tego nie dowiedziawszy, umarli jedno po drugim”<sup>257</sup>.

Za swój debiutancki program, *Przygodę u Zorgona* (*Aventure à Zorgon*, 1983), zdobył nagrodę dla najlepszego młodego programisty na festiwalu w Villeneuve-lez-Avignon<sup>258</sup>. Następnie stworzył *Jaskinię Morlocków* (*La Caverne des Morlocks*, 1985), której kod źródłowy opublikowano w piśmie „L'Ordinateur Individuel”<sup>259</sup>. Wspólnie ze szkolnym kolegą, Cyrille'em Vanoye'em, Coulon zaprogramował dwie komercyjne gropowiastrki: *Akta Palmera* (*Dossier Palmer*, 1985) oraz *Na Hawaje*



Rysunek 3.1: François Coulon (źródło: „Arcades” 1988, nr 4)

(*Hawaii*, 1986). Nie rezonowały one wśród graczy, podobnie jak *Bill Palmer* (1987), pastisz przygód Indiany Jonesa z ilustracjami Dominique’a Pettera, inspirowany rasistowskim komiksem Hergégo *Tintin w Kongu*<sup>260</sup>; słynny fikcyjny podróżnik Tintin pojawia się w grze jako pasażer pociągu do Konga. Mimo pozytywnych recenzji i zdobytego tytułu gry roku według magazynu „Arcades”<sup>261</sup>, *Bill Palmer* już w chwili wydania cechował się przestarzałą mechaniką i szybko został zapomniany<sup>262</sup>.

Po *Billu Palmerze* Coulon zmienił strategię. W latach 1987–1989 pisał artykuły dla czasopism „Atari Magazine” i „Joystick Hebdo”. Przeprowadzał wywiady z z takimi projektantami gier jak Philippe Ulrich, Bruno Gourier, Muriel Tramis i Paul Cuisset. Promował ich jako autorów, na wzór krytyków filmowych z „Cahiers du cinéma”. Jego sympatie i antypatie były jednak wyraźnie zarysowane. Otaczał kultem takich twórców jak Gourier, natomiast Muriel Tramis napastliwie krytykował za „narzucanie swojego stylu”<sup>263</sup>, co było sprzeczne z jego ideą autorskiego podejścia do gier. Negatywnie oceniał także przedstawicieli branży pokroju Philippe’a Agripnidisa z Infogrames, wyśmiewanego za nieudane adaptacje *Iznogouda* i *Boba Morane’a*<sup>264</sup>. W pisarstwie Coulona widoczny był więc kult samotnych programistów.

Pierwszy sukces Coulon osiągnął gropowieścią *Muza (L’Égérie)*, (1990). W ramach kolektywu Logiciels d’en Face eksperymentował z najróżniejszymi środkami wyrazu: *Piękna Zohra (La Belle Zohra)*, (1992) zawierała czołówkę utrzymaną w estetyce *glitchu*, a hipertekst *Wszystko przepadło (Tout a disparu)*, (1992) został stworzony we współpracy z trojgiem artystów: Cottonem, Faustinem Ribeirą i Sylvie Sarrat. *20 procent więcej miłości (20 per cent d’amour en plus)*, (1996), wydane na płycie CD, było wariantem *Muzy* z męskim awatarem<sup>265</sup>. W jego dorobku znajdują się także *Przerwa (Pause)*, (2002) oraz *Krytyk (Le Réprobateur)*, (2008). Ten ostatni program łączył hipertekst, ilustracje i fragmenty wideo, ukazując społecz-

ny ferment lat 80. we Francji za pośrednictwem postaci potępiającej pracodawców na zlecenie. Formę hipermedium osłabiały jednak rasistowskie komentarze narratora<sup>266</sup>. Mimo kontrowersji, Coulon pozostawał kontestatorem porządku społecznego, nie stroniąc od eksperymentów.

## 3.2 Dyptyk duetu Coulon – Vanoye

### 3.2.1 Studium 1: *Akta Palmera* (1985)

Światło, dźwięk i pulsujący rytm nadal mnie ekscytują, nawet jeśli młodzieńcza autoironia i zalew pretensjonalnych (ale dziś wciąż imponujących) aluzji do filmów, sztuki oraz literatury wysokiej i niskiej mogą stać się uciążliwe.

—Richard Locke

Powyższy cytat<sup>267</sup>, dotyczący słynnego debiutanckiego filmu pełnometrażowego Jean-Luca Godarda *Do utraty tchu* (*À bout de souffle*, 1960) można odnieść do gropowiatki *Akta Palmera*, przeznaczonej na komputery Apple II. *Do utraty tchu*, obfitujący w odniesienia do klasyki kina, opowiadał o pospolitym przestępcy, w którego wcielił się Jean-Paul Belmondo. Film był niedopracowanym, lecz wpływowym pastiszem kina *noir*; podobną funkcję w kulturze cyfrowej pełnił komercyjny debiut Coulona i Vanoye’a, istotny dla zrozumienia ich twórczości oraz początków kontestacji we francuskiej ludografii.

Co prawda, inaczej niż *Do utraty tchu*, gropowiatka została chłodno przyjęta; magazyn „Jeux et Stratégie” określił ją jako „sympatyczną, lecz nie wybitną”<sup>268</sup>. Fabuła *Akta Palmera* opiera się jednak na podobnie pretekstowej fabule pościgu za przestępcą, inspirowanej *faits divers*. Prasówka motywująca akcję gropowiatki dotyczyła brytyjskiego przestępcy Johna Palmera, który kierował napadem na magazyn Brink’s-Mat w 1983 roku i uniknął obławy policyjnej<sup>269</sup>. Palmer idealnie nadawał się więc na growego przeciwnika.

W *Aktach Palmera* gracz wciela się w postać detektywa, „hollywoodzkiego” *losera* z filmów *noir*. Detektyw z trudem utrzymuje swoje biuro. Jego sekretarka głoduje, więc należy udać się do pobliskiego baru szybkiej obsługi i dostarczyć jej hamburgera. Wkrótce detektyw mierzy się z kolejnymi kłopotami.

Zabaw skojarzeniowych w *Aktach Palmera* nie brakuje. Awatar natrafia na liczne pułapki, nawiązujące do klasyki kina. W samochodzie detektywa umieszczona



Rysunek 3.2: Odkrycie związanej kobiety rodem z *Wielkiego snu*: *Akta Palmera* (1985, *The Soft Machine*, il. Cyrille Vanoye)

jest bomba, której wybuch przy nieostrożności gracza odwołuje się do sceny zamachu z filmu Roberta Aldricha *Śmiertelny pocałunek* (*Kiss Me Deadly*, 1955). Użycie parasola jako spadochronu amortyzującego upadek to pastisz zachowania bohaterki disnejowskiego musicalu *Mary Poppins* (1964) w reżyserii Roberta Stevensonsona i Hamiltona Luskego. Detektyw wpada także w pułapkę w postaci zakratowanego pomieszczenia, z którego musi się wydostać, skrobiąc drewniane drzwi łyżką — jest to aluzja do filmu Roberta Bressona *Ucieczka skazańca* (*Un condamné à mort s'est échappé*, 1956). Nawet uwolnienie odurzonej dziewczyny, która podaje graczowi losowy kod telefoniczny niezbędny w dalszej części, stanowi nawiązanie do sceny z detektywistycznego filmu „czarnego” *Wielki sen* (*The Big Sleep*, 1946) Howarda Hawksa.

Zakończenie *Akt Palmera* jest farsowe. Rozbroiwszy bombę w samochodzie i dotarłszy do Palmera, wystarczy pokonać go podsuniętym wybuchającym cygarem, jak w animacjach Texa Avery’ego pokroju *Przywiązania do bogactwa* (*Wags to Riches*, 1949). Ostatecznie *Akta Palmera* to niezobowiązujący utwór, który demonstruje zamiłowanie Coulona do kina *noir* i stanowi preludium do jego dojrzałych produkcji. Kolejna jego grompiastka będzie ambitniejsza i bardziej kontrowersyjna.

3.2.2 Studium 2: *Na Hawaje* (1986)

Esej nie ma daty, ponieważ odzwierciedla wkład autora, jakkolwiek skromny, w moment, w którym został stworzony.

—Orson Welles, za Richardem Lopate

Cytat z Orsona Welleśa<sup>270</sup> dotyczy filmów-esejów. *Na Hawaje*, druga gra Coulona i Vanoye’a, łączy cechy gropowiastrki i eseju. Podobnie jak *Szalony Piotruś* (*Pierrot le Fou*, 1965) Godarda, *Hawaje* wykorzystują różne środki wyrazu: cytaty, parodie, kolaże wizualne, proceduralną retorykę. Krytycy jednak uznali *Hawaje* za „absolutnie niemoralne”, zarzucali twórcom „zbyt jadowitą” satyrę i mało subtelne żarty z celebrytów<sup>271</sup>.

To jednak kontekst polityczny miał znaczący wpływ na odbiór gry. W 1985 roku francuska lewica straciła część wyborców po aferze związanej z zatopieniem — na zlecenie Mitterranda — statku Greenpeace „Rainbow Warrior”; jego załoga protestowała przeciwko testom jądrowym na atolu Tahiti<sup>272</sup>. Rok później socjaliści przegrali wybory parlamentarne, a prawicowy polityk Jacques Chirac zastąpił Laurenta Fabiusa na stanowisku premiera. Zaczęła się dwuletnia kohabitacja prezydenta i premiera z różnych obozów politycznych. Chirac, skłócony z Mitterrandem, próbował reprivatyzować państwowe firmy przy oporze prezydenta. Gwałtownie rosła również popularność Frontu Narodowego Jeana-Marie Le Pena<sup>273</sup>. Te wydarzenia zepchnęły francuską lewicę „na stanowisko zniechęconego pragmatyzmu”<sup>274</sup>.

W *Hawajach* Coulon i Vanoye uchwycili lęki przed dojściem prawicy do władzy. Zaniepokojeni polityką, tworzyli gropowiastrkę, aby uciec od ideologii wpajanych im w katolickiej szkole. Coulon mówił: „Na horyzoncie pojawiła się dorosłość; to był czas, aby stać się zabawnym, niechlujnym, niedoskonałym, niezdarnym”<sup>275</sup>. Przy tworzeniu gry Coulon i Vanoye zastosowali kolaże<sup>276</sup> ilustracji i zdjęć z magazynów, cyfrowo przetworzonych na tablicie graficznym, który Coulon dostał od ojca<sup>277</sup>.

Nowatorstwo utworu Coulona i Vanoye’a polegało na użyciu kolaży, a także na proceduralnych przeszkodach, które są integralną częścią rozrywki. Główny bohater gropowiastrki o znaczącym nazwisku Antoine Lemoineau („le moins d’eau” oznacza „tak mało wody”), szeregowy pracownik biurowy, marzy o ucieczce na Hawaje. Podobnie jak utwory Froggy Software, *Hawaje* opierają się na wpisywaniu komend tekstowych, lecz od samego początku program zastawia na gracza pułapkę — : ekran blokuje ruch, po czym wyświetla się wrzeszczący szef z napisem „Tyraj!” („Bossez!”). Żeby grać dalej, trzeba wpisać komendę „bosser” („pracuj”), a następnie porwać sekretarkę, którą szef próbował uwieść. Ta czynność uruchamia serię



Rysunek 3.3: Apokaliptyczny, groteskowy wizerunek Jacquesa Chiraca na nieboskłonie: *Na Hawaje* (1986, Excalibur, il. Cyrille Vanoye)

absurdalnych wydarzeń; szef, nie zważając na okoliczności, ściga podwładnego przez pustynię oraz ocean.

Istotą *Hawajów* są jednak czarno-białe, humorystyczne ilustracje o silnym przekazie politycznym. Niedaleko miejsca pracy Lemoineau natrafiamy na plakaty wyborcze Le Pen z komentarzem: „Przedstawiając obcą wyspę jako raj, autorzy stają się wrogami ojczyzny!”. Awatar, zdobywając bilet na Hawaje, dostrzega afisz: „Le Pen pierze bardziej na biało”, parodię reklamy Persilu. Na dalszym etapie wakacyjnej odyssey bohatera pojawiają się szydercze zapowiedzi sequeli filmów ze Schwarzeneggerem i Stallone’em: „Na pomoc! Prawica nadciąga”<sup>278</sup>.

Polityka kształtuje losy bohaterów do samego końca. Awatar osiąga cel, lecz na horyzoncie objawia się Jacques Chirac – zajmując sporą część ekranu – i mówi: „Słuchajcie... Upaństwowmy Cinq po to, żeby następnie je sprywatyzować”<sup>279</sup>. Scena ta, przypominająca groteski Gombrowicza<sup>280</sup>, odnosi się do nadużyć Chiraca, który po objęciu urzędu premiera upaństwowił i sprzedał La Cinq, pierwszą prywatną telewizję, wydawcy prawicowego dziennika „Le Figaro”<sup>281</sup>.

Coulon i Vanoye nie ograniczali się do krytyki jednej strony sceny politycznej. Na ilustracjach hawajskiego portu znajdujemy kpiny z prezydenta Mitterranda – atomowy grzyb z napisem „próby atomowe armii francuskiej”<sup>282</sup> i zatopiony statek Greenpeace, nawiązujący do afery „Rainbow Warrior”. Twórcy skłaniali się jednak ku krytyce prawicy. Zainspirowani Godardem, Coulon i Vanoye wykorzystywali wyrwane z kontekstu wypowiedzi polityków i portrety celebrytów, tworząc wielowarstwową satyrę odsłaniającą szeroki kontekst społeczno-kulturowy.

Zakończenie *Hawajów* może wydawać się zaskakujące, szczególnie w kontekście dotychczasowych decyzji gracza. Okazuje się, że przełożony, który ścigał Lemoineau aż na Hawaje, zamiast go ukarać, proponuje mu założenie nowej firmy. Ta pozornie nielogiczna „biznesowa dezercja” symbolizuje jednak realne procesy *offshoringu* i *outsourcingu*, umożliwiające obniżanie kosztów pracy i lokowanie zysków w rajach podatkowych. Przełom lat 80. we Francji cecho-

wały wzrost wpływów kapitalizmu, osłabienie ruchów społecznych i związków zawodowych oraz pogłębianie się nierówności<sup>283</sup>. *Na Hawaje* ukazuje, jak kapitalizm zaczął dominować w polityce i życiu społecznym Francji. Surowy styl utworu, przypominający eseje filmowe Godarda, sprawia, że gropowiadka staje się przenikliwym komentarzem do ówczesnych zjawisk społecznych.

### 3.3 Wybrane hipermedia

#### 3.3.1 Studium 3: *Muza* (1990)

Ucieczka to mrzonka.

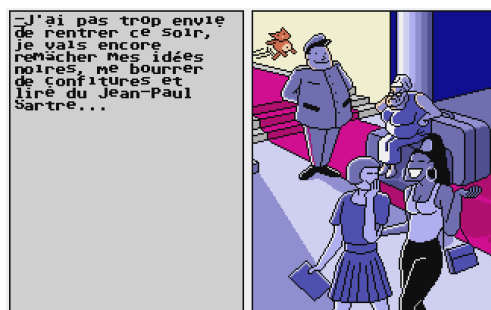
—Jean-Luc Godard, *Życ w własnym życiu*

*Muza* stanowiła istotny punkt zwrotny w twórczości Coulona, cechujący się większymi ambicjami artystycznymi w porównaniu z wcześniejszym *Na Hawaje*. Powstała po zakończeniu jego współpracy z czasopismami branżowymi, co pozwoliło mu skupić się na bardziej osobistym projekcie. Do zilustrowania gry zaprosił Laurenta Cottona, specjalistę od *pixel artu*.

Początkowo *Muza* pojawiła się bezpłatnie w 1990 roku na Atari ST. Dystrybuowana była nieoficjalnymi kanałami; gracze mogli nagrać gropowieść w postaci sygnałów dźwiękowych na kasety za pomocą sieci Minitel<sup>284</sup>. Choć *Muza* początkowo nie zdobyła dużej popularności, zebrała przychylnie oceny w prasie<sup>285</sup>. Dopiero w 1994 roku, kiedy Coulon wydał wersję na Macintosha, *Muza* zyskała szerszy rozgłos<sup>286</sup>. Coulon okazał się pionierem w tworzeniu graficznych hipermediów, wprowadzając system nawigacji oparty na bezpośrednim klikaniu elementów ilustracji. Gropowieść łączyła więc komiks z nowymi technologiami. *Muza* łączyła więc komiks z nowymi technologiami<sup>287</sup>.

Oryginalny tytuł hipertekstu, *L'Égérie*, jest grą słów. Dosłownie oznacza „Muzę”, lecz brzmi podobnie do wyrażenia „Le chéri” („Ukochany”), co podkreśla główny cel gropowieści — znalezienie miłości życia. Przed tym dylematem staje Amandine Palmer, samotna paryżanka.

Gracze wpływają na losy Amandine za pomocą nieprzejrystego algorytmu, klikając elementy ilustracji zamiast wybierać kwestie dialogowe. Amandine może spotkać różnych mężczyzn: zamożnego Maria, miłośnika komputerów Raoula lub artystę Toma. Decyzje graczy zmieniają jej losy. Przykładowo kliknięcie samej bohaterki może sprawić, że stanie się bardziej samolubna, natomiast wybór rozmówców



Rysunek 3.4: Spotkanie Amandine z koleżanką wystylizowaną na Muriel Tramis: *Muza* (1990, Logiciels d'en Face, il. Laurent Cotton)



Rysunek 3.5: Jedna z pierwszych sugestii seksu lesbijskiego we francuskiej ludografii: *Muza* (1990, Logiciels d'en Face, il. Laurent Cotton)

zwiększa jej zależność od innych osób. Gra oferuje kilkanaście różnych zakończeń, a część z nich można odblokować, korzystając z telefonu w jej mieszkaniu.

*Muza* oferuje wiele ścieżek narracyjnych. Amandine może wybrać różne zawody — takie jak fryzjerka, dziennikarka, muzyk — lub zostać kochanką jednego z mężczyzn, a nawet odrzucić wszystkich uwodzicieli. Coulon i Cotton wprowadzili również nowatorski w skali francuskiej ludografii wątek LGBT, umożliwiając romans Amandine z przyjaciółką Gabrielle, którą Coulon złośliwie wystylizował na Muriel Tramis, bohaterkę jednego ze swoich artykułów w „Joystick Hebdo”<sup>288</sup>. Przy odpowiednim doborze opcji obie kobiety śpią z sobą i wyjeżdżają do Afryki, ku oburzeniu władczej matki Amandine.

*Muza* dopuszcza różnorodne, nawet sprzeczne interpretacje: Z jednej strony można ją odczytać jako konserwatywną przestrożę o tym, że bez angażowania się w relacje seksualne z mężczyznami nie ma mowy o karierze. Z drugiej – jako liberalną opowieść o zmaganiach z presją na zawarcie heteroseksualnego związku. Nie spełnia jednak kryteriów testu Bechdel-Wallace, miernika podmiotowości kobiecej w dziełach fikcyjnych<sup>289</sup>. Test zakłada, że kobiety w utworze nie mogą funkcjonować wyłącznie w relacji z mężczyznami, a kobiece dialogi nie powinny ograniczać się do rozmów o mężczyznach. W *Muzie* Amandine jest zdominowana

przez mężczyzn, a rozmowy z Gabrielle koncentrują się na narzekaniach na płęć męską. Komentarze do ilustracji zawierają ironiczne, wręcz protekcyjne uwagi na temat prasy kobiecej i feminizmu, przykładowo: „prasa żeńska była antytezą rzeczywistości”<sup>290</sup>. Coulon ironizuje na temat postaw bohaterki, zestawiając jej lewicowe i feministyczne poglądy (np. oglądanie pirackich kanałów po wietnamsku) z rzeczywistością. Oczywiście sprawia to wrażenie, że Coulon traktuje bohaterkę instrumentalnie. Pod tym względem *Muza* przypomina wyniosłe egzystencjalne filmy Godarda, takie jak *Życ własnym życiem*. Bohaterka wspomnianego utworu Godarda, prostytutka Nana, staje wobec zawężających się wyborów i podlega „seksistowskiej stereotypizacji” — by zacytować Martę Stańczyk<sup>291</sup>.

*Muza* pozostaje jednak ważnym dziełem kontestacyjnym. Jest utrzymana w realistycznym tonie, z aluzjami do ówczesnej Francji i subtelnymi scenami erotycznymi. Amandine jawi się w nich jako współczesna Wenus, a jej kot Humphrey — jako psotny Kupidyn. *Muza* to „symulator egzystencjalny”<sup>292</sup>, w którym każda decyzja ma konsekwencje, podobnie jak w słynnej gropowieści Raoula Barbeta i Michela Kocha *Dziwne życie (Life is Strange)* (2015). Co więcej, blogger FibreTigre dostrzegł podobieństwa między podobieństwami między *Muzą* a komedią romantyczną Jean-Pierre’a Jeuneta *Amelia (Le fabuleux destin d’Amélie Poulain)* (2001). Obie historie łączy kilka elementów, m.in. inicjały głównych bohaterek (Amélie Poulain i Amandine Palmer), paryskie tło, sceny z poprawianiem anteny i postać sąsiada-malarza<sup>293</sup>. Choć ani Coulon, ani Jeunet nie potwierdzili tej inspiracji, zbieżności są wyraźne.

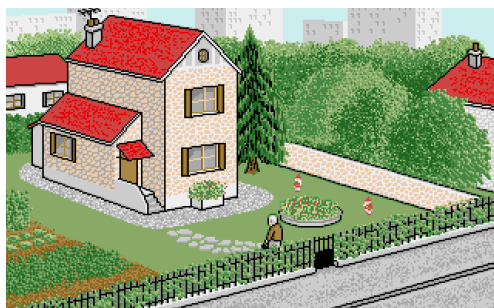
### 3.3.2 Studium 4: *Wszystko przypadło* (1992)

Każda historia powinna mieć początek, środek i koniec, ale niekoniecznie w tej kolejności.

—rzekomo Jean-Luc Godard

*Wszystko przypadło* to zbiór trzech hipertekstowych nowel, dostępny bezpłatnie, podobnie jak *Muza*. Dzieło to wyraźniej podkreśla ideę zmienności i nieprzewidywalności narracji, cechę przypisywaną Godardowi. Hipertekst umożliwia zmianę kolejności zdarzeń w zależności od wyborów czytelnika, a także powrót do już przebytych ścieżek. Tym razem tematyka jest jednak wyraźnie mroczniejsza.

Pierwsza nowela, z ilustracjami Sylvie Sarrat, opowiada o Fredzie — młodym mężczyźnie mieszkającym z gadającym kotem w zwykłym bloku (aluzja do bohaterki *Muzy*). Fred czuje się zagubiony w coraz bardziej absurdalnym świecie: znajomy bezskutecznie próbuje stworzyć idealną pizzę, policja aresztuje ludzi za



**Rysunek 3.6:** Samotność w kraju braterstwa: trzecia nowela *Wszystko przepadło* (1992, Logiciels d'en Face, il. Laurent Cotton)

niepłacenie za gazety, a w telewizji dominują populiści szerzący nacjonalistyczne hasła. Druga nowela, zilustrowana przez Faustina Ribeirę, przedstawia agresywną wymianę zdań między sfrustrowanymi małżonkami, których wieloletni związek wisi na włosku. Trzecia, najbardziej przygnębiająca część, z ilustracjami Laurenta Cottona w stylu *pixel artu*, opowiada o samotnej, owdowiałej emerytce zmagającej się z demencją.

Utwór przywodzi na myśl słynną trylogię filmową Krzysztofa Kieślowskiego *Trzy kolory* (*Trois couleurs*, 1993–1994), w której zrewidowano hasła rewolucji francuskiej: wolność, równość, braterstwo. Diagnoza stawiana Francji przez Coulona okazuje się równie smutna, jak sąd wobec Europy w dziele Kieślowskiego. W utworze Coulona wolność skutkuje zagubieniem jednostki (pierwsza nowela), równość jest trudna do osiągnięcia (druga nowela), a braterstwo ustępuje miejsca samotności (trzecia nowela), wszechobecnej również w całym cyklu Kieślowskiego<sup>294</sup>. *Wszystko przepadło* podobnie diagnozuje porażkę europejskich lewicowych ideałów, do której Coulon nawiąże w *Krytyku*.

### 3.4 Słowa końcowe

François Coulon wprowadził nowatorskie środki wyrazu w skali gropowiatek. Początkowo bawił się konwencją kina *noir*, by następnie wzbogacić swoje utwory o treści polityczne, osobiste refleksje na temat kryzysów społecznych we współczesnej Francji oraz rozważania egzystencjalne. Jego produkcje stopniowo odchodziły od konwencji gier cyfrowych, zyskując na złożoności tematyczne. Istotnym elementem jego twórczości było wykorzystanie kolażu wizualnego (*Na Hawaje*) lub dźwiękowego (*Piękna Zohra*), a także kwestionowanie roli gracza w kształtowaniu losów postaci (*Muza*). Jego programy, cechujące się odważnym podejściem do aktualnych tematów społeczno-politycznych, zyskały pokrewny charakter z grami Froggy Software oraz Cobry Soft.

## Rozdział 4

### Cobra Soft: kryminalista zaangażowany

Cobra Soft, założona w burgundzkim mieście Chalon-sur-Saône, miała spory wpływ na rozwój francuskiej sceny cyfrowej kontestacji. Choć tworzyła różnorodne gry, w tym strategiczne i wojenne, to kryminały autorstwa Bertranda Brocarda zyskały największy rozgłos. Brocard wykorzystywał język ezopowy, by komentować politykę Francji i Europy.

#### 4.1 Bertrand Brocard

Brocard opisywał początki swojej kariery informatycznej następująco:

*Przyjechawszy do Chalon-sur-Saône w 1979, założyłem drukarnię. Przeczytałem artykuł o mikrokomputerach w Paryżu, który natychmiast mnie zainteresował. Nie miałem środków na Apple II, lecz w Chalon było mnóstwo aktywnych inżynierów Kodaku; założyliśmy klub Microtel, który zakupił TRS-80. Na nim uczyłem się programowania w języku BASIC<sup>295</sup>.*

Zafascynowany kinem, Brocard widział w grach medium pozwalające na podobną ekspresję: „Mogłem opowiadać historie, pełnić funkcję reżysera, technika, dekoratora wewnątrz, krótko mówiąc, miałem pełną swobodę<sup>296</sup>. Z tej pasji otworzył sklep komputerowy obok drukarni i nawiązał współpracę z programistą Gilles'em Bertinem.



**Rysunek 4.1:** Bertrand Brocard, Gilles Bertin i Christian Descombes (źródło: cpcru-lez.fr)

Początkowo obaj działali w ramach przedsiębiorstwa ARG Informatique, ale w 1984 Brocard przekształcił firmę w Cobrę, nazwę będącą anagramem jego nazwiska<sup>297</sup>.

Wśród pierwszych produkcji studia znalazło się *Morderstwo z wielkim impetem* (*Meurtre à grande vitesse*, 1984), które pomysłowo wypromowano. W czasopiśmie „Théoric” ukazała się stylizowana na artykuł o śmierci fikcyjnego senatora Pérignaca<sup>298</sup>. Reklama, zachęcająca do udziału w konkursie polegającym na odgadnięciu sprawcy zbrodni<sup>299</sup>, okazała się skuteczna. Dzięki konkursowi sprzedano około 20 000 kopii *Morderstwa z wielkim impetem*<sup>300</sup>.

Tak zaczęła się seria pięciu gier kryminalnych Cobry. *Morderstwo z wielkim impetem*, osadzone w pociągu TGV, skupiało uwagę graczy wokół śledztwa w sprawie śmierci senatora. *Morderstwa na Atlantyku* (*Meurtres sur l'Atlantique*, 1985) dotyczyły działalności nazistowskich szpiegów na międzywojennym transatlantyckim statku pasażerskim. Akcja *Morderstw serią* (*Meurtres en série*, 1987) rozgrywała się współcześnie na normandzkiej wyspie Sark, nękaną przez byłych żołnierzy Wehrmachtu. W *Morderstwach w Wenecji* (*Meurtres à Venise*, 1988) przedstawiono działalność lewicowych terrorystów w tytułowym mieście. Nawet *Morderstwa w kosmosie* (*Meurtres dans l'espace*, 1990), osadzone osadzone w zimnowojennej konwencji *science fiction*, miały polityczny wydźwięk.

Brocard adaptował również *Skorumpowanych* (*Les Ripoux*, 1987) na podstawie filmu Claude'a Zidiego z 1984 roku oraz *Żółty znak* (*La Marque jaune*, 1988), oparty na komiksach Edgara P. Jacobsa. Cobra produkowała także gry polityczne. Akta „G”: *Afera Rainbow Warrior* (*Dossier G : L'Affaire du Rainbow Warrior*, 1986) autorstwa Daniela Lefebvre'a dotyczyły skandalu politycznego, o którym wspominałem omawiając *Hawaje Coulona i Vanoye'a*. *Cessna nad Moskwą* (*Cessna Over Moscow*, 1987) inspirowana była wyczynem pilota z RFN, Mathiasa Rusta, który w 1985 roku nielegalnie przekroczył granicę fińsko-radziecką drogą powietrzną,

kompromitując swoim czynem radziecką obronę przeciwlotniczą. *Cessna* spotkała się z negatywnymi recenzjami i przysporzyła Cobrze problemów prawnych, bo rodzina pilota pozwała firmę za bezprawne wykorzystanie biografii<sup>301</sup>.

W 1986 roku Infogrames pod wodzą Bruna Bonnella dokonało wrogiego przejęcia Cobry, a w 1991 roku zupełnie ją zamknęło<sup>302</sup>; po niepowodzeniu *Morderstw w kosmosie* działalność zawiesiło studio Hitech, ostatecznie zamknięte w 1996 roku<sup>303</sup>. Brocard został zmuszony do pracy w Infogrames. Wspominał później, że sukces spółki Bonnella opierał się na „przejmowaniu wszystkiego, co się wyróżniało”<sup>304</sup>. Bonnell upokorzył Brocarda, powierzając mu kierowanie trywialnymi adaptacjami *Asteriksa* (*Asterix i wyzwanie Cezara / Astérix: Le Défi de César*, 1995) oraz *Smerfów* (*Smerfoteletransporter / Téléportaschtroumpf*, 1995) dla dzieci. Brocard opuścił Infogrames w 1998 roku<sup>305</sup>.

#### 4.1.1 Studium 1: *Morderstwo z wielkim impetem* (1984)

Nie ma niewinnych. Choć można być w różnym stopniu odpowiedzialnym.  
—Stieg Larsson, *Dziewczyna, która igrała z ogniem*

Powieść *Morderstwo w Orient Expressie* Agathy Christie<sup>306</sup> zapoczątkowała pewien kanon powieści kryminalnej, który tak trafnie potem podsumował pisarz Stieg Larsson<sup>307</sup>. Brocard, idąc śladem Christie, stworzył *Morderstwo z wielkim impetem*.

Pierwsza część serii *Morderstwa* wyróżniała się **metasprawczością**<sup>308</sup>, wynikającą z technicznych ograniczeń ówczesnego sprzętu. Amstrad CPC, dysponujący jedynie 48 kilobajtami pamięci, uniemożliwiał bezpośrednie umieszczanie wskazówek w programie. W samej grze pojawiał się tylko uproszczony przekrój pociągu z migającym krzyżykiem, oznaczającym położenie gracza. Gdy gracz znajdował podejrzanego, pojawiał się jego uproszczony portret. Po przeszukaniu schowków, walizek i postaci wyświetlała się lista znalezionych przedmiotów. Te oznaczone trzema krzyżykami symbolizowały fizyczne dokumenty dołączone do gry – plany podróży, dokumenty tożsamości, legitymacje, listy i notatki. Wtedy należało sięgnąć do pudełka, wyjąć dany dowód i zbadać go w kontekście śledztwa.

Brocard ograniczył polecenia tekstowe tylko do sytuacji fabularnie uzasadnionych. wpisując ich nazwiska na komputerze podłączonym do sieci Minitel. Używając terminala i języka Basic, można rozszyfrować kod tajnej depechy, wyjaśniającej okoliczności śmierci senatora Alberta Pérignaca. Ten polityk z komisji śledczej do spraw walki z handlem narkotykami, po powrocie z USA, został zamordowany w pociągu TGV, symbolu francuskiej dumy narodowej. Zadaniem gracza



Rysunek 4.2: Pani Tricot oskarża senatora-denata o kolaboracyjną przeszłość: *Morderstwo z wielkim impetem* (1984, Cobra Soft, il. Bertrand Brocard)

jest przesłuchanie pasażerów i załogi pociągu. Wśród podejrzanych znajdziemy panią Tricot, której wypowiedzi wprowadzają nas w kontekst tej gropowieści:

*Nienawidzę tego człowieka już od czasu wojny, on mnie wydał Gestapo. Sądzę, że po wyzwoleniu mógł podszywać się pod członka ruchu oporu! Poza tym nie tylko on! Przytoczę Panu przykład... UWAGA — Nie będziemy tu cytować przykładów, gdyż mamy tylko 48 KB pamięci i ani czasu do stracenia [kursywą zapisałem komentarz twórcy — przyp. F.]<sup>309</sup>.*

Kogo w tej historii odkryto milczeniem? Otóż wśród pasażerów pociągu, których nazwiska nawiązują do znanych osobistości, pojawia się prezydent Bertini, *alter ego* Mitterranda<sup>310</sup>. Zamordowany senator, dawny denuncjator i sympatyk faszystowskiego państwa Vichy, który później przystał do ruchu oporu, również przywodzi na myśl Mitterranda. Oskarżenie pani Tricot korelowało z zarzutami, że prezydent Mitterrand niegdyś pracował w administracji Vichy, co potwierdziła książka dziennikarza Pierre'a Péana *Une jeunesse française*<sup>311</sup>. Zapewne dlatego agencja Octet odrzuciła dofinansowanie gropowieści Brocarda. Eskapistyczna *Mandragora* wydawała się mniej kontrowersyjna niż utwór, w którym Mitterrand mógł przejrzeć się jak w lustrze<sup>312</sup>.

*Morderstwo z wielkim impetem* przetwarza także motywy znane z *Morderstwa w Orient Expressie*. Podobnie jak u Christie, każda postać mogła potencjalnie zabić Pérignaca: pani Tricot – żądza zemsty za wydanie jej Gestapo; brat – liczący na spadek; niemiecka kochanka – odrzucona przez Pérignaka; Włoch Mozzarella – przewożący w walizce pistolet. Slavoj Žižek powiedziałby, iż „sprawca staje się tożsamy z ofiarą, tzn. morderstwo okazuje się w pełni zasłużoną karą”<sup>313</sup>.

Dziesięć lat po wydaniu gry symboliczne „morderstwo” na Mitterrandzie – growym odpowiedniku Bertiniego — i jego formacji popełniła prawica, zdejmując z siebie odpowiedzialność za okres państwa Vichy. Gracz „»udowadnia za pomocą faktów« to, co w przeciwnym razie pozostałoby halucynacyjnym zrzućeniem winy na kozła ofiarnego, tzn. dowodzi, że kozioł ofiarny jest faktycznie winien”<sup>314</sup>. Choć w lutym 2024 roku jeden z fanów gry zdekodował część wskazó-

wek<sup>315</sup>, przekonując, że za zabójstwo odpowiada kontroler biletów działający na zlecenie mafii narkotykowej z Miami<sup>316</sup>, tajemnica zbrodni może nie mieć innego wytłumaczenia. Może nie musi mieć, skoro Brocard powiedział w rozmowie ze mną, że sam nie pamięta rozwiązania intrygi<sup>317</sup>.

#### 4.1.2 Studium 2: *Morderstwo na Atlantyku* (1985)

W swoich działaniach marketingowych firmy wycieczkowe, co zrozumiałe, kultywują beztrocki wizerunek, ale tak naprawdę ich działalność nie jest zupełnie oderwana od kwestii politycznych.

—Peter Quartermaine i Bruce Peter

Metasprawczość obserwujemy też w *Morderstwach na Atlantyku*, stworzoną przez Brocarda i Marie-Anne Alison. Akcja tej gropowieści toczy się na transatlantyckim statku pasażerskim z 1938 roku. Gracz eksploruje statek, przesłuchuje świadków, znajduje dowody – oznaczone gwiazdkami przedmioty, takie jak wiadomość zaszyfrowana za pomocą maszyny Enigmy, fragmenty gazet i dokumenty. Choć gracz może swobodnie poruszać się po statku, postęp w grze zależy od zebranych dowodów i odnotowanych zeznań.

Sledztwo dotyczy śmierci fikcyjnego francuskiego pilota De La Vallière'a. Gropowieść nie ma określonego zakończenia, ale fani – którzy po latach ponownie odkryli program na Forum Oric — uważają, że mordercą jest nazistowski agent Otto Kempfer<sup>318</sup>. Vallière, zakochany w partnerce Kempfera Grecie von Bauman, odkrył spisek dotyczący porwania matematyka wzorowanego na matematyku Alanie Turingu, który złamał kod maszyny szyfrującej Enigma<sup>319</sup>. Gdy Greta von Bauman dowiaduje się o śmierci Vallière'a, zabija Kempfera strzałem z pistoletu, lecz sama głuchnie od odgłosu wystrzału; spisek wychodzi na jaw<sup>320</sup>.

Przypadek *Morderstw na Atlantyku* — ponownie omawianych po latach dzięki demake'owi na komputery Oric — ilustruje, jak gracze odtwarzają fabułę gropowieści, ale i twórczo ją interpretują. Pamiętajmy, że nawet zwykłe rejsy mają tło polityczne<sup>321</sup>, a w latach 80. członkowie skrajnie prawicowego Frontu Narodowego, odwołujący się do tradycji państwa Vichy, wzywali do bezzwłocznej deportacji imigrantów<sup>322</sup>. Krytycy gier mogli dostrzec podobieństwa między aktualnymi wydarzeniami a wirtualnym faszyzmem lat 30., co wyjaśniałoby sukces festiwalowy *Atlantyku*. Wrażenie to potęguje możliwość spotkania niezwiązanego ze sprawą Niemca Karla Altmana, bezgranicznie oddanego ideom Adolfa Hitlera:



Rysunek 4.3: Pronazistowskie poglądy pasażera statku transatlantyckiego: *Morderstwa na Atlantyku* (1985, Cobra Soft, il. Bertrand Brocard)

*To wyłącznie nieporządek i deprawacja! Wkrótce konieczna będzie czystka. W moim kraju, dzięki naszemu Führerowi, sprawy mają się inaczej... Dzięki niemu Niemcy znów stały się światową potęgą! Od samego początku trzymałem się czasu mojego kraju z lojalności wobec mojej ojczyzny!*<sup>323</sup>

Oczywista jest aluzja do Francuzów o zbliżonych przekonaniach. Konsekwencje tych poglądów ilustruje przypadek *Morderstw serią*.

### 4.1.3 Studium 3: *Morderstwa serią* (1987)

I zostali uwolnieni czterej aniołowie, gotowi [...] pozabijać trzecią część ludzi.

—Ap 9, 15

Dwie pierwsze odsłony serii Brocarda pozostawiały graczom swobodę w kreowaniu zakończenia. Dopiero *Morderstwa serią* oraz *Morderstwa w Wenecji*, zawierały dopracowane finały, świadczące o kunszcie autora. Wprawdzie jeszcze *Morderstwa serią*, choć chwalone za fabułę, spotkały się ze zróżnicowanym odbiorem. Michel Brassinne zauważył, że „to nie śmierć bohatera skłania do tego, by powrócić do początku gry, lecz [...] pragnienie rekonstrukcji chronologii wydarzeń prowadzących do demaskacji winnych”<sup>324</sup>. Złożoność obsługi *Morderstw serią* zdaniem Didiera Latila z „Génération 4” stanowiła jednak barierę dla odbiorców gier innych niż przygodowe<sup>325</sup>.

Niemniej jednak istotna była sama metoda. Brocard pieczołowicie zaplanował projekt *Morderstw serią*. Już podczas pierwszej wizyty na wyspie Sark latem 1986 roku uderzył go ponury klimat scenerii: „Unosiła się mgła, atmosfera była autentyczna i niesamowita. Wzdrygnąłem się na myśl: »jakie wymarzone miejsce



Rysunek 4.4: Pieczętołwita rekonstrukcja wyspy Sark na mapie gry: *Morderstwa serią* (1987, Cobra Soft, il. Christian Descombes)

na zbrodnię...»<sup>326</sup>. Przeprowadziwszy wywiady z mieszkańcami, Brocard przemierzał wyspę z chronometrem, wytyczając dokładne trasy ruchu postaci<sup>327</sup>. Ta skrupulatność przełożyła się na nawigację po gropowieści; upływ czasu zależał od wybranej ścieżki, a pośpiech był wskazany z uwagą na eskalację przemocy.

Akcja gry rozgrywa się wokół przybycia na wyspę czwórki Niemców: byłego oficera Wehrmachtu, Hansa von Drubena, i jego współpracowników: Ewy Schmitt, Ottona Komenta i Karla Komenta. Otto, na zlecenie von Drubena, ma odzyskać zwój z informacjami o ukrytym złocie nazistów, posiadanym przez Michaela Backlindera i jego syna Dietera. Na wyspie dochodzi do serii morderstw. Otto zabija Michaela i Dietera, pozorując samobójstwo tego ostatniego. Jednakże świadkini morderstwa, niejaka Eleanor Gwendall, podająca się za boską mścicielkę, dokonuje zemsty na intruzach. Na podstawie anonimowego donosu doprowadza do aresztowania archeologa Johna Dicksona, wcześniej podawszy mu truciznę. Śmierć Dicksona w areszcie odwraca uwagę policji od działań Gwendall, która wykorzystuje odkrycie zwłok Ottona – znalezionej na plaży ze skręconym karkiem – aby dopuścić się potrójnego zabójstwa. Podkłada ładunek wybuchowy na jachcie Niemców, doprowadza do spotkania współpracowników Ottona i wysadza ich w powietrze<sup>328</sup>.

W *Morderstwach serią* zastosowano nowatorską, choć niedopracowaną mechanikę. Poruszając się po widocznej z góry mapie Sark, gracz uruchamia licznik czasu, uzależniony od swoich ruchów, przypominający późniejszą grę *Superhot* (2016). Dotarcie do świadków zależy od terenu i używanego środka transportu. Precyzyjne manipulowanie czasem jest jednak wymagające i wymaga częstego cofania ruchów postaci. Pomimo umiarkowanego zaangażowania w tej sferze, *Morderstwa serią* wyróżniają się symboliką. Czwórka Niemców funkcjonuje niczym biblijni Jeźdźcy Apokalipsy, zagrażając lokalnej społeczności i narażając się na śmierć z rąk samozwańczej Aniołki Apokalipsy. Krótka notatka w gropowieści bezpośrednio nawiązuje do Biblii: „Uważaj, z kim zadzieras albo przygotuj się na zemstę Damiana 666”<sup>329</sup>. Liczba 666 w Apokalipsie symbolizuje Bestię, Sza-



Rysunek 4.5: Przewijalna panorama boczna Wenecji (po lewej stronie wizerunek Brocarda): *Morderstwa w Wenecji* (1988, Cobra Soft, il. Nathalie Delance)

tana naznaczającego ludzkość grzechem. Brocard wykorzystał ten motyw jako komentarz polityczny.

#### 4.1.4 Studium 4: *Morderstwa w Wenecji* (1988)

Po wojnie region Wenecji był najżyźniejszym  
gruntem dla akcji neofaszystowskich.

—Franco Ferraresi

Inaczej niż *Morderstwa serią*, *Morderstwa w Wenecji* spotkały się z entuzjastycznym odbiorem. Francuscy krytycy branży docenili „wyczerpującą intrygę” oraz „znakomity suspens”<sup>330</sup>. Jacques Deconchat stwierdził nawet, że „Brocard i jego ekipa podpisali się pod swoim arcydziełem”<sup>331</sup>. Interesującym zabiegiem było umieszczenie przez twórców swoich podobizn w gropowieści. Przykładowo sam Brocard wcielił się w rolę prywatnego detektywa, z którym można porozmawiać<sup>332</sup>.

W porównaniu z poprzednią grą z serii, *Morderstwa w Wenecji* oferują odmienną perspektywę świata, z przewijaną panoramą Wenecji autorstwa architektki Nathalie Delance. Z poziomu panoramy gracz musi przeszukiwać okna budynków, aby odnaleźć trzydzieści kluczowych postaci, co wymaga nerwowego klikania na panoramę. *Wenecja* oferuje również znacznie większą swobodę rozgrywki — rozmawiać z podejrzanymi i przesłuchiwać ich w dowolnej kolejności.

W gropowieści Brocarda uwydatniono zagrożenie ze strony lewicowego terroryzmu, reprezentowanego przez organizację Fraktion Ulrika, która planuje zamachy bombowe w całej Wenecji. Inspiracją dla Brocarda oraz twórcy dialogów, Jacky’ego Adolphe’a, była zachodnioniemiecka Frakcja Czerwonej Armii (RAF), z istotnym wkładem Ulrike Meinhof. Mimo że akcja gropowieści toczy

się we Włoszech, gdzie działały Czerwone Brygady, utwór Brocarda prezentuje szerszy obraz europejskiego terroryzmu. Zdaniem Charlesa Townshenda był on przejawem bezradności lewicy, która nie potrafiła przekonać społeczeństwa do wzniesienia rewolucji<sup>333</sup>.

*Wenecja* ukazuje narastający chaos wśród bojowników. Ich liderką jest Ulrika Zaroff (wyglądu użyczyła jej właśnie Delance), postać makiaweliczna, ciągle zmieniająca tożsamość. Dopuszcza się m.in. zmuszenia żony działacza UNESCO Andreasa Kohlera do mężobójstwa. Wywołuje też napięcie wśród terrorystów, zabijając swojego współnika Manuela Dupla. Ostatecznie rewolucja pożera własne dzieci niczym Saturn.

Trudno jednak przypuszczać, by zespół Brocarda radykalnie zmienił swoje przekonania. W *Morderstwach w Wenecji* pojawia się inna tajna organizacja — masoneria, której członkowie noszą niezwykle rozpoznawalne pierścienie. Jest to nawiązanie do rzeczywistej niesławnej pravicowej loży masońskiej Propaganda Due, do której należał m.in. późniejszy premier Włoch, Silvio Berlusconi<sup>334</sup>. Jej celem było zapobieżenie objęciu władzy we Włoszech przez lewicę<sup>335</sup>. Dopiero po neofaszystowskim zamachu bombowym w Bolonii w 1980 roku (85 zabitych), który oburzył opinię publiczną, Propaganda Due została rozwiązana<sup>336</sup>. Co istotne dla wydarzeń zachodzących w grupowieści, Wenecja była szczególnym miejscem aktywności skrajnie prawicowych bojówek<sup>337</sup>, a ich zamachy spotykały się z opieszałością sądownictwa; zapadały przeważnie wyroki uniewinniające<sup>338</sup>. Rozbrojenie bomby i pokonanie Fraktion Ulrika w grze odbywa się na korzyść masonerii, do której należy nawet inspektor policji, *notabene* szef awatara.

Analizując *Morderstwa w Wenecji*, warto zwrócić uwagę na kontekst powstania utworu. W czerwcu 1987 roku, na rok przed premierą, Wenecja gościła szczyt G7 (siedmiu najbogatszych gospodarek świata), gdzie poruszano między innymi kwestię międzynarodowego terroryzmu<sup>339</sup>. Właśnie ten wątek podjęli twórcy gry, motywując działania Fraktion Ulrika chęcią storpedowania szczytu. Międzynarodowy szczyt, którego realne znaczenie dla poprawy bezpieczeństwa obywateli było niewielkie, zyskał w grze rangę bezpośredniego zagrożenia dla działalności zachodnioeuropejskich terrorystów.

Rozbrojenie bomby staje się jednym z najtrudniejszych wyzwań w *Morderstwach w Wenecji*. Choć gracz może przeciwżyć tę czynność na atrapie w komisariacie, rzeczywista bomba jest inaczej skonstruowana, a dostęp do niej utrudniają członkowie grupy terrorystycznej. Gracz może jednak wykorzystać wykonane zdjęcia, aby zmienić wygląd awatara w teatralnej garderobie i upodobnić się do Madame Smith/Ulriki Zaroff, koordynatorki zamachu. Ta maskarada płci<sup>340</sup> dodaje grze obyczajowej pikanterii, choć służy celowi ludycznemu; umożliwia przedostanie się do miejsca podłożenia bomby, jej rozbrojenie oraz konfrontację z terrorystką. Ulrika pod koniec gry zostaje przyłapana w kawiarni, co symboli-

zuje porażkę powojennej lewicy wyrosłej z „kawiarnianego” egzystencjalizmu uosobianego przez filozofów Jean-Paula Sartre’a i Simone de Beauvoir<sup>341</sup>; ostatecznie antagonistka musi uznać swoją porażkę.

*Morderstwa w Wenecji* to złożone dzieło Brocarda, które obiektywnie ukazuje rolę ugrupowań ekstremistycznych podczas zimnej wojny w Europie Zachodniej. Gry kryminalne Brocarda i Cobry odzwierciedlają czasy, gdy Europę nawiedzało nie widmo komunizmu<sup>342</sup>, lecz prawicowego populizmu nostalgicznego wobec faszyzacji Europy lat 30. i 40., do czego Brocard konsekwentnie nawiązywał.

## 4.2 Słowa końcowe

Bertrand Brocard specjalizował się w grach kryminalnych, w których ukazywał napięcia związane z działalnością ruchów faszystowskich i komunistycznych w Europie w okresie minionego półwiecza. W jego produkcjach eksplorowane były takie zjawiska jak szpiegostwo hitlerowskie (*Morderstwa na Atlantyku*), masoneria (*Morderstwa w Wenecji*) czy współpraca z faszystowskimi rządami (*Morderstwo z wielkim impetem*). Brocard dokładał szczególnej staranności w zbieraniu materiałów historycznych, aby zapewnić realizm rozgrywki. Charakterystyczne dla jego twórczości są motywy kobiecej zemsty, prezentowanej bez równoczesnej seksualizacji bohaterek, a także zachęcanie gracza do do metasprawczości.

W wywiadzie z 2019 roku Brocard akcentował potrzebę archiwizacji gier cyfrowych dla przyszłych pokoleń, przestrzegając jednocześnie przed ryzykiem utraty dorobku dawnej kultury cyfrowej, podobnie jak w przypadku filmów Georges’a Mélièsa.

*Posiadamy do dziś kopie filmów Mélièsa tylko dzięki amerykańskim podróbkom [...]. Dlaczego? Ponieważ Méliès spalił wszystkie swoje filmy! Wszystko musiało zostać boleśnie zrekonstruowane po drugiej stronie Atlantyku. Grom zostało jeszcze trochę czasu, ale ludzie muszą uświadomić sobie, o co toczy się gra.*<sup>343</sup>

Apel ten rezonuje szczególnie mocno w kontekście pamięci o dziełach Brocarda, późniejszego fundatora Narodowego Konserwatorium Gier Wideo (CNJV, 2016). Po serii kryminalnej Brocarda we Francji brakowało godnych kontynuacji, poza nielicznymi tytułami retro, takich jak *Rejs dla trupa* (*Croisière pour un cadavre*, 1991) Paula Cuisseta oraz dyptyk Lankhoru. O ile jednak produkcja Cuisseta skłaniała się ku karykaturze powieści Agathy Christie<sup>344</sup>, o tyle gry Lankhoru oferowały bardziej dojrzałą krytykę społeczną.

## Rozdział 5

### Lankhor: gry uczą się mowy

Założyciele wytwórni Lankhor — Bruno Gourier oraz rodzeństwo Jean-Luc i Béatrice Langlois — równie subtelnie jak Brocard krytykowali historię Francji. Rozgłos przyniosły im dwie gropowieści retro: *Posiadłość Mortevielle* (*Le Manoir de Mortevielle*, 1987) oraz *Wyspa Maupiti* (*Maupiti Island*, 1990). Te produkcje odmieniły poetykę francuskich gier kryminalnych oferując wystawną oprawę audiowizualną, nieliniową narrację, syntezę mowy oraz odniesienia do historii Francji. Oprócz trzech gropowiastek Jean-Pierre’a Godeya oraz Jean-Claude’a Lebona na Amstrada CPC, właśnie *Posiadłość Mortevielle* i *Wyspa Maupiti* stały się najważniejszymi utworami Lankhoru.

#### 5.1 Bruno Gourier i rodzeństwo Langlois

Zanim powstał Lankhor, programista Bruno Gourier pracował w latach 1979–1982 dla firmy Sema Group, a następnie jako freelancer pod szyldem Kyil-khor<sup>345</sup>. Razem z ilustratorem Bernardem Grelaudem stworzył *Posiadłość Mortevielle*, której wersja z 1986 roku na Sinclair QL odbiegała od późniejszej. Zawierała jarmarczną planszę tytułową z detektywem idącym przez śnieg, posiadłością w tle i czaszką na pierwszym planie. Opierała się też na już wówczas przestarzałym systemie poleceń tekstowych.



**Rysunek 5.1:** Bruno Gourier, Béatrice Langlois i Jean-Luc Langlois (źródło: Lankhor.net)

W międzyczasie jednak Gourier nawiązał kontakt z rodzeństwem Langlois, prowadzącym własną firmę i znanym głównie ze strzelanki z wektorową grafiką trójwymiarową, *Wędrowca* (*Wanderer*, 1986). Z uwagi na złe doświadczenia z wydawcą *Wędrowca*, Pyramide, rodzeństwo Langlois poszukiwało możliwości samozatrudnienia<sup>346</sup>. Z pomocą przyszedł im Gourier, a trio doprowadziła do fuzji i powstania Lankhoru. Sama *Posiadłość Mortevielle* ostała odświeżona audiowizualnie. Na ekranie startowym dodano wizerunek detektywa Jérôme'a Lange'a, wystylizowanego na Humphreya Bogarta z filmu *Wielki sen* (*The Big Sleep*, 1946). Zmieniono interfejs na czytelniejszy i łatwiejszy w obsłudze, z rozwijanym menu poleceń. Rodzeństwo Langlois dodało także syntezator mowy, który odtwarzał dialogi postaci robotycznym, ale płynnym głosem i stał się znakiem rozpoznawczym studia<sup>347</sup>.

*Mortevielle* zdobyła dwie nagrody Tilt d'Or: za najlepszą grę w języku francuskim oraz za dźwięk<sup>348</sup>. Jej sukces ugruntowała kontynuacja *Wyspa Maupiti*, przy której Gourier i Jean-Luc Langlois występowali jako reżyserzy. Lankhor planował również dalsze przygody Jérôme'a Lange'a pod tytułem *Soukiya*, ale projekt anulowano po porażce remake'u *Czarnej sekty* (*La Secte noire*, 1990) Jean-Claude'a Lebona i Jean-Pierre'a Godeya. Gourier opuścił Lankhor w 1994 roku. Rodzeństwo Langlois próbowało skoncentrować się na produkcji gier wyścigowych i symulatorów, co jednak nie uchroniły Lankhoru przed upadkiem w 2001 roku<sup>349</sup>.

### 5.1.1 Studium 1: *Posiadłość Mortevielle* (1987)

Milczenie jest prawdziwą zbrodnią przeciw ludzkości.

—Nadieżda Mandelsztam

Pierwsza znacząca gropowieść Lankhoru, choć dostępna na różnych platformach, największe uznanie zdobyła w wersji na Amigę<sup>350</sup>. Po udoskonaleniach wprowadzonych przez rodzeństwo Langlois *Mortevielle* zebrała pozytywne recenzje. Chwalono ją jako wyjątkową produkcję<sup>351</sup>, jedną z najlepszych w języku francuskim<sup>352</sup>, szczególnie zaś doceniano za zaawansowaną syntezę mowy<sup>353</sup>. Jej premiera dodatkowo zbiegła się z debatami o dziedzictwie Francji Vichy. Mimo że gropowieść nie odnosiła się bezpośrednio do II wojny światowej, emanowała atmosferą rozliczeniową.

*Mortevielle* rozpoczyna się, gdy detektyw Jérôme Lange otrzymuje list z zaproszeniem do tytułowej posiadłości od przyjaciółki, Julie Defranck. Na miejscu Lange odkrywa jednak, że Julie nie żyje. Rodzina Defrancków otacza sprawę milczeniem. Początkowo celem rozgrywki wydaje się wyjaśnienie okoliczności śmierci Julie, lecz okazuje się, że zmarła ona naturalnie. Julie pełni więc funkcję MacGuffina, zaczerpniętą z filmów *noir*, skupiając uwagę na ważniejszej zagadce<sup>354</sup>.

*Mortevielle* czerpie również całą swoją ikonografię z filmów *noir*, a pierwszoosobowa perspektywa postaci stanowi bezpośrednie nawiązanie do filmu *Tajemnica jeziora* (*Lady in the Lake*, 1947) Roberta Montgomery'ego. Wcielając się w Lange'a i używając paska narzędziowego na górze ekranu, gracz może przeszukać pomieszczenia w poszukiwaniu dowodów przydatnych podczas przesłuchań. *Mortevielle* ma swoje zasady: choć Lange nosi przy sobie rewolwer: Lange ma rewolwer, ale zabicie kogokolwiek kończy grę, a przeszukiwanie pokoi w obecności innych postaci jest niewskazane. Ponadto gra łamie reguły, z których znane były produkcje LucasArts oraz Sierry<sup>355</sup>:

- **Zasadę celowości istnienia obiektów** — w *Mortevielle* wiele znalezionych przedmiotów nie ma praktycznego zastosowania;
- **Zasadę statyczności świata przedstawionego** — akcja *Mortevielle* toczy się w ciągu kilku wirtualnych dni, w rzeczywistości — kilku godzin rozgrywki. Nie można odkryć wszystkich tajemnic gry podczas jednego podejścia, a postacie niezależnie swobodnie przemieszczają się po różnych lokalizacjach gry przy każdym nowym podejściu;
- **Zasadę linearności postępu w rozgrywce** — świat *Mortevielle* należy przemierzać wielokrotnie, w różnej kolejności.



Rysunek 5.2: Tragedia skryta za „murem milczenia”: *Posiadłość Mortevielle* (1987, Lankhor, il. Dominique Sablons)

*Mortevielle* jednak zmierza do konkretnego zakończenia. Kluczowa wskazówka pochodzi od Guya, syna Julie. Wspomina o Murielle, przyjaciółce matki. Choć Murielle nie występuje bezpośrednio w grze, jej istnienie potwierdza fotografia z Guyem. Zdjęcie to naprowadza na mroczną tajemnicę posiadłości i — by zacytować filozofa Georges’a Didi-Hubermana — pozwala utrwalić wiedzę o zbrodni, a więc „opowiadać mimo wszystko”.

*Obraz, podobnie jak historia, niczego nie przywraca do życia. Ale „odkupia”: ocala pewną wiedzę, opowiada mimo wszystko, mimo swoich niewielkich możliwości; opowiada pamięć czasów<sup>356</sup>.*

Rozwiązanie części zagadki „pamięci czasów” staje się możliwe, gdy gracz odkryje studnię z tzw. „murem milczenia” (*mur de silence*). W ukrytej komnacie za studnią spoczywają zwłoki Murielle, przebite włócznią. Zeznania rodziny Defrancków nie wskazują jednoznacznie na sprawcę tej brutalnej śmierci. Dodatkową komplikacją jest wyjaśnienie Léa, wdowca po Julie i historyka:

*W rzeczy samej, ponad rok temu pracowałem z Murielle nad odszyfrowaniem rękopisów, które właśnie znalazłem. Moja żona stworzyła analogię między naszą pracą a zniknięciem Murielle, ale nigdy nie miała żadnych dowodów. Z wyjątkiem tego pierścionka, który znalazła pewnego dnia w moich rzeczach. Pewnej nocy udaliśmy się do tajemniczego przejścia, które odkryliśmy. Murielle zginęła przypadkowo w żelaznej dziewicy. Szybko podniosłem obręczkę, znalazłem skarb i uciekłem. Nie sądziłem, że jeszcze żyje i nic nie mówiłem, bo potrzebowałem pieniędzy. Opłaciłem z tej kwoty wyścigi konne... Teraz idź stąd, bo nie jesteś z policji. Daj mi spokój!<sup>357</sup>*

Gdy Lange opuszcza posiadłość, pojawia się jednak plansza informująca o samobójstwie Léa. W *Mortevielle* obecny jest motyw śmierci, za którą nikt wprost nie odpowiada. Wnętrze domostwa zdobi herb rodziny Defrancków, symbolizujący arystokratyczne pochodzenie; w grobowości można znaleźć także trzy

egzemplarze Biblii, symbole religijności rodziny. Tajemne przejście do zwłok Murielle to przestrzeń wypartej „społecznej nieświadomości”<sup>358</sup>.

Zatem wyjaśnienie historyka Léa pod koniec gry wydaje się mało wiarygodne. Co więcej, ponieważ nikt nie przyznaje się do śmierci Murielle, można odnieść wrażenie, że wszyscy bohaterowie ponoszą odpowiedzialność za tajemnicę posiadłości. Bohaterowie podświadomie ukrywają wstydlivą tragedię, będącą alegorią życia pod pręgierzem rządu Vichy<sup>359</sup>. Posiadłość rodziny Defrancków w *Mortevielle* staje się symbolem powojennej Francji, gdzie przeszłość okryto milczeniem – prawdopodobnie ze względu na to, że postacie z gropowieści wcześniej poddały się ustrojowi Vichy i jego próbie „zadekretowania epoki wymuszonego zapominania”, charakterystycznej dla rządów totalitarnych<sup>360</sup>. Defranckowie wypierają przeszłość do tego stopnia, że Thomas Ribault porównuje *Mortevielle* do filmów Claude’a Chabrola, krytycznych wobec burżuazji<sup>361</sup>.

### 5.1.2 Studium 2: *Wyspa Maupiti* (1990)

Mate wyspy są wielkimi więzieniami; nie można spoglądać na morze, nie życząc sobie skrzydeł jaskółki.

—Richard Francis Burton

Podczas tworzenia *Wyspy Maupiti* Lankhor powierzył funkcję głównego scenarzysty Sylvainowi Bruchonowi, który opracował szczegółowy scenariusz wraz z dokumentacją ruchów postaci niezależnych<sup>362</sup>. Nadzór nad projektem sprawowali Gourier, Jean-Luc Langlois oraz programista Christian Droin. Dominique Sablons stworzył ilustracje o płynnej animacji, a André Bescond skomponował nostalgiczną ścieżkę dźwiękową z brzmieniami saksofonu. Nie zabrakło też syntezatora głosu, za który odpowiadała Béatrice Langlois.

*Wyspa Maupiti*, podobnie jak *Posiadłość Mortevielle*, zyskała uznanie przede wszystkim dzięki udoskonalonej syntezie mowy. Recenzenci chwalili grę także za „realizm” audiowizualny<sup>363</sup>, logiczny scenariusz i staranną realizację<sup>364</sup>. Choć te recenzje mogą wydawać się nieistotne, artykuł w specjalnym numerze „Cahiers du cinéma”, zaliczający *Maupiti* do najlepszych gier w historii<sup>365</sup>, podkreślał jej wyjątkowość.

Sterowanie w *Wyspie Maupiti* przypomina *Posiadłość Mortevielle*. Po prawej stronie ekranu znajduje się pasek z imionami postaci obecnych na miejscu akcji. Gracz musi je przesłuchać, aby zrozumieć świat gry. Śledztwo rozwija się w ciągu kilku dni ekranowych, co w praktyce przekłada się na kilkadziesiąt minut, a położenie postaci zmienia się losowo. Oznacza to, że gracz musi powtarzać



Rysunek 5.3: Marie jako postać o nazistowskiej przeszłości: *Wyspa Maupiti* (1990, Lankhor, il. Dominique Sablons)

rozgrywkę, aby dokładniej poznać społeczność wyspy. Interakcje z postaciami również stanowią wyzwanie, ponieważ algorytm gropowiesci sprawia, że ich zachowanie zmienia się w zależności od zadawanych pytań. Zbytnia dociekliwość lub agresja może skutkować odmową współpracy, a nawet zabiciem Lange'a.

Podejrzliwość postaci niezależnych wynika z drażliwego tematu gropowiesci: dziedzictwa kolonialnego Francji. Lata 80. to okres rozliczeń z przeszłością Państwa Vichy, wyzyskiem terytoriów w Afryce, Azji i Oceanii, podbitych przed 1945 rokiem, oraz brutalnym tłumieniem powstań. Samo powstanie na Madagaskarze (1947–1949) zakończyło się rzezią 30 000–100 000 rdzennych Malgazy, a wojna w Indochinach (1946–1954) — śmiercią 300 000–500 000 Wietnamczyków<sup>366</sup>. Martynikański pisarz Aimé Césaire kwitował ówczesną przemoc stosowaną przez Francuzów jako „zabijanie w Indochinach, torturowanie na Madagaskarze, więzienie w Czarnej Afryce, pacyfikowanie w Indiach Zachodnich”<sup>367</sup>.

Akcja *Wyspy Maupiti* rozgrywa się w 1952 roku na fikcyjnej wyspie pod francuską jurysdykcją<sup>368</sup>. Głównym bohaterem jest ponownie detektyw Jérôme Lange, który podczas podróży do Japonii zatrzymuje się na Maupiti. Tam dowiaduje się o porwaniu mieszkanki wyspy, Marie, przez tajemniczą „damę w czerni”. Śledztwo polega na odnalezieniu Marie, lecz prowadzi do zaskakującego odkrycia. Pod koniec rozgrywki, gdy gracz znajduje ukryty w dżungli skarb, okazuje się, że „dama w czerni” to w istocie sama Marie.

W *Wyspie Maupiti* kryminalna zagadka staje się tylko pretekstem do ukazania kolonialnego rozwarstwienia społecznego lat 50. XX wieku. Na wyspie panuje patriarchalny podział ról: mężczyźni (Bob, Anton, Bruce, Roy i Chris) zajmują się żeglarstwem, kobiety zaś (prowadząca dom publiczny Maguy oraz jej podopieczne: Sue i marksistka Anita) są prostytutkami. Na wyspie rozgrywa się też historia dwóch morderstw. W świecie gropowiesci można odnaleźć ciało Lucie, przyjaciółki Marie. Ginie również tubylec Juste, a Chris, brytyjski agent śledzący Marie, zostaje ledwo uratowany. Za te zbrodnie odpowiada Roy, żeglarz i kocha-

nek Marii. W gropowieści pojawiają się też elementy polityczne: w pokoju Chrisa można odnaleźć zdjęcie Marie z pistoletem w nazistowskim mundurze, gdzie tropem jest bransoletka na ręce. Notatka Chrisa opisuje Marię jako „pogromczynię plemienia Judy”<sup>369</sup>, co sugeruje jej powiązania z Zagładą. Marie jest także uwikłana w powojenny handel bronią w Erytrei i przemyt seksualnych niewolnic z Dżibuti. Tak jak *Mortevielle*, *Maupiti* pozwala odnaleźć aluzje do II wojny światowej. Kobiecość jest przedstawiona jako zagrożenie lub towar, jak w literaturze *pulp fiction* i filmach *noir*<sup>370</sup>.

W *Maupiti* większość postaci jest pochodzenia europejskiego. Na wyspie mieszka jednak również Juste, ostatni rdzenny mieszkaniec wyspy. Nie należy on ani do grona „żeglarzy”, ani do „prostytutek”. Postać Juste’a, fantazmat twórców z Lankhoru, uosabia stereotyp „niewinnego dzikusa”, lecz wciąż wnosi do gropowieści cenny wkład. Wokół niego rozgrywa się konflikt kulturowy między Maguy, gorliwą katoliczką, a Anitą, która opowiada się za komunizmem. Co istotne, Maguy wręcza Juste’owi Biblię. Jak przekonuje teolog Michael Prior, ewangelizacja za pomocą Pisma Świętego uzasadniała podbój ludów spoza Europy, które europejscy koloniści traktowali jak biblijnych Kananejczyków<sup>371</sup>. Anita natomiast, dążąc do sojuszu z Juste’em przeciwko zachodniemu kapitalizmowi, ofiarowuje mu *Manifest komunistyczny* Karla Marksa i Friedricha Engelsa, nawołujący do zniesienia pozycji kobiet jako „narzędzi produkcji”, czyli m.in. do zakazania prostytucji<sup>372</sup>. Już postać Anity wprowadza motywy kontestacyjne.

Tzw. Trzeci Świat wybiera jednak „trzecią drogę”. Juste z *Maupiti* nie interesuje się ani Biblią, ani dziełami Marksa. Najbardziej pociąga go magazyn erotyczny, co sugeruje, że Juste uległ wpływom masowej kultury, tracąc odrębność i zrywając z przeszłością tubylczej populacji wyspy. Jego śmierć z rąk Roya na zlecenie Marie symbolizuje zagładę rdzennej ludności, co z kolei stanowi nawiązanie do kolonializmu i jego powiązań z nazizmem. Jak podkreśla Jean-Louis Vullierme, kolonialne podboje i ludobójstwa „pierwszych narodów” były zapowiedzią zbrodni II wojny światowej<sup>373</sup>. Growa wyspa Maupiti, jak w aforyzmie Richarda Francisa Burtona, jawi się jako duszne więzienie, w którym przemoc wydaje się nieunikniona<sup>374</sup>.

*Wyspa Maupiti* jest przykładem gropowieści nawiązujących do „mody retro”, czyli literatury i filmów o francuskiej współpracy z nazistami podczas II wojny światowej. Gropowieść można odczytać jako krytykę rasizmu, kolonializmu i wojennej historii Francji, ale także jako nostalgiczną wizję przeszłości. W *Maupiti* nostalgię wzmacnia zarówno oprawa audiowizualna, jak i rekwizyt w postaci recenzji filmu *Mężczyźni wolą blondynki* (*Gentlemen Prefer Blondes*, 1953) Howarda Hawksa, podpisanej nazwiskiem słynnego krytyka filmowego André Bazina (tu: jako André Bouzina). Ta intertekstualność nie umniejsza jednak zawartej w *Maupiti* krytyki społecznej, a dodatkowo uwydatnia złożoność nostalgii.

Utwory takie jak *Posiadłość Mortevielle* i *Wyspa Maupiti* odzwierciedlały tęsknotę za przeszłością bez wojny (bo dosłownego ukazania problemu wojennej kolaboracji w nich nie uświadczymy), wydobywały jednak na pierwszy plan kryzys percepcji rzeczywistości, charakterystyczny dla romantycznej literatury *noir*, gdzie „nikt i nic nie jest tym, czym się wydaje”<sup>375</sup>. Dlatego nadal cieszą się uznaniem. W 1993 roku miłośnik *Mortevielle*, Bruno Fonters, stworzył grę *Sprawa Ravenhood* (*L’Affaire Ravenhood*, 1993), opartą na podobnej historii wokół spadku bogatego burżuja. *Wyspa Maupiti* zainspirowała go z kolei do stworzenia gry *Wyspa zapomniana* (*L’Île oubliée*, 1993). *Mortevielle* i *Maupiti*, z ich analizą korzeni faszyzmu i kolonializmu, pokazują, że kultura cyfrowa może zabierać głos w ważnych dyskusjach społecznych, nawet za pomocą syntezy mowy.

## 5.2 Jean-Claude Lebon i Jean-Pierre Godey

Jean-Claude Lebon i Jean-Pierre Godey są mniej znani niż Gourier czy rodzeństwo Langlois. Jako entuzjaści programowania na Amstradzie CPC podejmowali próby współpracy z wytwórniami Ubi Soft i Loricels, lecz te wycofywały się z wydawania gier na tę platformę. Jedynie Lankhor zdecydował się opublikować ich *Czarną sektę* (*La Secte noire*, 1990)<sup>376</sup>, której sukces skłonił Lebona i Godeya do stworzenia kontynuacji, *Krypty potępieńców* (*La Crypte des maudits*, 1991) oraz gry *Mokowé* (1991) traktującej o kłusownictwie w Afryce, również na Amstrada.

Następnie Godey i Lebon, wspierani przez Droina i Gouriera, skoncentrowali się na przeniesieniu *Czarnej sekty* na nowsze platformy: Atari ST, Amigę i komputery z systemem DOS. Projekt zakończył się jednak porażką komercyjną, a Godey i Lebon musieli zakończyć karierę we francuskiej ludografii<sup>377</sup>. Remake *Czarnej sekty* wszelako charakteryzował się silniejszym przesłaniem kontestacyjnym. Zamierzam skupić się na analizie właśnie tej wersji, wyjaśniając przyczyny jej niepowodzenia.

### 5.2.1 Studium 3: Czarna sekta (1993)

Nie tylko wiele sekt, ale wiele narodów przeklina  
swoje urodzenie i błogosławi śmierć.

—Michel de Montaigne

Cytat z szesnastowiecznego myśliciela<sup>378</sup> pojawia się nieprzypadkowo, ponieważ *Czarna sekta* rozgrywa się w realiach epoki wojen religijnych we Francji, bliskich

czasom Montaigne'a. Ukazawszy się z dwuletnim opóźnieniem<sup>379</sup>, gra w momencie premiery została uznana za przestarzałą, co podkreśla recenzja w „Génération 4”:

*lekkie opóźnienie było raczej szkodliwe dla programu, który z pewnością byłby hitem, gdyby został wydany zgodnie z wczesnymi prognozami. z systemem gry, który nie wydaje mi się zbyt łatwy w obsłudze i wciąż opartym na martwych obrazach projektem [...] Czarna sekta nie jest już tak naprawdę grą swoich czasów<sup>380</sup>.*

Recenzent „Joysticka” zwrócił natomiast uwagę na problemy z interfejsem *Czarnej sekty*: „Czekaliśmy bardzo długo, może nawet za długo. O ile intryga jest zajmująca, o tyle obsługa gry — dość frustrująca”<sup>381</sup>. Niesatysfakcjonująca sprzedaż *Czarnej sekty*<sup>382</sup>, była jednak efektem nie tylko problematycznego sterowania, ale także specyficznej, mrocznej tematyki. Akcja gropwiaszki osadzona jest w wiosce Issegeac, w regionie Périgord, w którym podczas wojen religijnych w XVI-wiecznej Francji doszło do szczególnie krwawych starć. Właśnie w Issegeac w 1562 roku hugenoci (francuscy kalwini) zajęli pierwszy kościół, co zapoczątkowało spiralę wzajemnej przemocy<sup>383</sup>. Również w Périgord, w latach 1594–1595, hugenoccy chłopcy zorganizowali bunt tzw. *croquants*, brutalnie stłumiony przez katolików<sup>384</sup>. Historyczka Sarah Ferber zwraca uwagę na fakt, iż protestantów powszechnie przedstawiano wówczas jako sługi szatana:

*Katolicy bali się i gardzili swoimi wyznaniowymi wrogami — członkami Kościołów protestanckich i reformowanych — a także coraz bardziej obawiali się Szatana, przynajmniej częściowo dlatego, że rozpad chrześcijaństwa oznaczał dla nich koniec świata i początek szatańskich rządów<sup>385</sup>.*

Lebon i Godey odwoływali się do wydarzeń historycznych, łącząc reformację z kultem satanistycznym. *Czarna sekta* rozpoczyna się animowaną sceną morderstwa, ukazaną tak, aby gracz mógł dostrzec wyłącznie cienie oprawcy i ofiary. Oprawca kradnie magiczny grymuar, sprowadzając klątwę na mieszkańców Issegeac.

Gracz wciela się w śmiałka, którego celem jest odzyskanie grymuaru i powstrzymanie serii tajemniczych morderstw. Twórcy koncentrują jednak uwagę graczy głównie na rytuale inicjacyjnym w podzielonej społeczności Issegeac. Gropwiaszka ma przy tym wymiar psychoanalityczny. Na powierzchni wioski dominują krzyże symbolizujące chrześcijaństwo, prawdopodobnie katolicyzm. Tymczasem herezja — w myśl lacanowskiego rozumienia powrotu wypartego — jest „ukryta w podziemiach” i przedostaje się, mimo religijnych represji, do świata zewnętrznego<sup>386</sup>. Podobnie jak w *Posiadłości Mortevielle*, zejście do studni odsłania podziemny świat, kontrolowany przez sektę. Poznanie działalności sekty staje się możliwe dzięki spotkaniu z jej tajemniczym liderem, który podaje



Rysunek 5.4: Demaskacja awatara przez wielkiego mistrza sekty: Czarna sekta (1993, Lankhor, il. Dominique Sablons)

awatarowi fiolkę. Wypiwszy ją, awatar przenosi się do innej rzeczywistości przy ziarnistej animacji symulującej omdlenie postaci.

Gracz musi odnaleźć grymuar. Pomaga mu kucharz wielkiego mistrza sekty, który planuje otruć członków kultu, dodając truciznę do posiłków. Po zjedzeniu posiłku wyznawcy kultu tracą — wprawdzie chwilowo — przytomność, co daje graczowi czas na kradzież grymuaru i ucieczkę. Już w karczmie jednak czekają niezatruci członkowie sekty. Okazuje się, że zabili oni wszystkich mieszkańców wioski, ale wielki mistrz pozwala awatarowi odejść. Gra kończy się słowami: „Mając dobre zamiary, wpadłeś w wilczą paszczę!”<sup>387</sup>

Mroczne przesłanie *Czarnej sekty*: „człowiek człowiekowi wilkiem”, mogło zniechęcić graczy. Twórcy sugerują, że zło jest obecne we wszystkich warstwach społeczeństwa, nawet u duchownego spotkanego na początku rozgrywki, który okazuje się członkiem sekty. Sam grymuar był przekazywany z pokolenia na pokolenie; ostatni opiekun otrzymał go w 1530 roku, co umiejscawia wydarzenia gry przed religijnymi konfliktami w Périgord. Jak skomentowałby to Montaigne, wnikliwy obserwator bratobójczych walk w rodzinnym regionie:

*Dobre nie następuje koniecznie po złym; inne zło może po nim nastąpić, i gorsze. [...] Licznym osobom później, aż do naszych czasów, zdarzyło się to samo: współczesna Francja mogłaby coś o tym powiedzieć. Wszelkie znaczne odmiany wstrząsają państwem i rozprzegają je*<sup>388</sup>.

### 5.3 Słowa końcowe

Przedstawiona analiza utworów wytwórni Lankhor nie wyczerpuje tematu ich wkładu we francuską ludografię. Gropowieści i gropowiaści stanowią zaledwie część produkcji studia, ukazywały jednak dobitnie burzliwe realia epoki Mitterranda. Rozliczeniowa wymowa łączyła się z krytyką kolonializmu, zbrodni wojennych i wojen religijnych. To nas prowadzi wprost do twórczości Koktel Vision.

## Rozdział 6

### Coktel Vision: wbrew rasizmowi

Wytwórnia Coktel Vision zyskała rozgłos głównie dzięki grom edukacyjnym z serii *Adi i Adibou*<sup>389</sup>. Jednakże działalność studia, założonego w 1985 roku przez Rolanda Oskiana, Arnauda Delrue i Mathieu Marciaka, była znacznie szersza. W początkowym okresie firma skupiała się na adaptacjach komiksów, co nie przyniosło oczekiwanych rezultatów. Przykładowo, *Asteriks u Reszehezady* (*Astérix chez Rahazade*, 1987), oparty na tomie René Gosciniego i Alberta Uderza, odstraszał niewygodnym sterowaniem oraz nieudolnie łączył elementy zręcznościowe z mechaniką gier paragrafowych. Podobne zarzuty można było postawić westerowemu *Widmu ze złotymi kulami* (*Blueberry: Le Spectre aux balles d'or*, 1987), opartemu na komiksie Jean-Michela Charliera i Jeana Girauda. Dopiero dzięki twórczości martynikańskiej projektantki Muriel Tramis wytwórnia przezwyciężyła kryzys i zaczęła odnosić pierwsze prestiżowe sukcesy. Szczególną uwagę poświęć współpracy Tramis z Pierre'em Gilhodes'em, okresowi szczytowej popularności Coktel Vision. Wspomnę także o wkładzie innych twórców, takich jak Yannick Chosse, Marianne Rougeulle i Rachid Chebli.



Rysunek 6.1: Muriel Tramis (źródło: „Joystick Hebdo” 1988, nr 7)

## 6.1 Muriel Tramis

Tramis, pochodząca z Martyniki, dawnej kolonii francuskiej, reprezentowała mniejszość etniczną. W swojej twórczości podejmowała kwestie istotne zarówno dla feminizmu, jak i postkolonializmu<sup>390</sup>. Po ukończeniu szkoły w Fort-de-France Tramis przeniosła się do Paryża. Jako absolwentka politechniki ISPE początkowo pracowała w konsorcjum lotniczym Aérospatiale, jednak w 1985 roku dołączyła do Koktela<sup>391</sup>. Jako projektantka i producentka wywarła znaczący wpływ na rozwój wytwórni. W latach 80. stworzyła wprawdzie kilka mało udanych gier opartych na licencjach filmów animowanych: *Księżę dżungli* (*The Jungle Book*, 1968, adapt. 1988), *Oliviera i spółkę* (*Oliver & Compagnie*, 1988, adapt. 1989), *Wielką bitwę Asteriksa* (*Astérix et le coup du menhir*, 1989), a później również nieudaną *Legendę o Djelu* (*Legend of Djel*, 1989). Największe uznanie zdobyła jednak dzięki trzem, naprawdę udanym, grom o tematyce postkolonialnej: *Méwilo* (1987), *Wolności* (*Freedom*, 1988) oraz *Zagubionej w czasie* (*Lost in Time*, 1993).

Spory wpływ na postkolonialną twórczość Tramis wywarł jej szkolny kolega i późniejszy współpracownik, pisarz Patrick Chamoiseau<sup>392</sup>. Jak Tramis wyjaśniła w wywiadzie ze mną, to właśnie dzięki Chamoiseau dowiedziała się, że:

Naszymi przodkami nie byli Galowie, lecz Afrykanie deportowani na statkach niewolniczych, pierwsi mieszkańcy nie byli okrutnymi Karaibami (słowo wymyślone przez kolonistów bez

znaczenia antropologicznego), ale spokojnymi i gościnnymi Indianami, prawie całkowicie zdziesiątkowanymi przez nowych przybyszów<sup>393</sup>.

Tramis stworzyła również, pod szyldem Tomahawk, trzy gropowiastrki erotyczne: *Emmanuelle* (1989), *Gejszę* (*Geisha*, 1990) i *Fascynację* (*Fascination*, 1991). Były one próbą przekształcenia pornografii cyfrowej w *porno-chic*, „bardziej wyszukaną formę tekstu kulturowego”<sup>394</sup>. *Emmanuelle*, oparta na licencji franczyzy książek i filmów erotycznych, polegała na flirtach z różnymi partnerkami przy użyciu opcji dialogowych. *Gejsza* natomiast opierała się na sekwencji wymagających minigier, których celem było uwolnienie awatara dziewczyny z rąk japońskiego naukowca, Napadamięgo<sup>395</sup>. Natomiast bohaterką *Fascynacji* była stewardessa uwikłana w intrygę związaną z lekiem na potencję. To właśnie *Fascynacja* była uznawana za najbardziej udaną grę z tej erotycznej trylogii i na *Fascynacji*, poza trylogią postkolonialną, zamierzam się skupić.

Tramis współpracowała także z Pierre'em Gilhodes'em nad czterema surrealistycznymi grami, omówionymi w kolejnej sekcji. Dopiero *Miejski uciekinier* (*Urban Runner*, 1996), thriller klasy B o dziennikarzu ściganym przez policję i mafię, okazał się komercyjną porażką, pomimo obszernych sekwencji wideo wyreżyserowanych osobiście przez Tramis<sup>396</sup>. Kosztowne przedsięwzięcie Koktel Vision i amerykańskiej Sierry On-Line przyczyniło się do zachwiania ich stabilnością finansową. W 1996 roku Koktel Vision została sprzedana firmie Vivendi, a Tramis aż do zamknięcia wytwórni w 2003 roku zajmowała się wyłącznie produkcją oprogramowania edukacyjnego<sup>397</sup>. Dopiero w 2018 roku za swój dorobek została uhonorowana Orderem Legii Honorowej<sup>398</sup>.

### 6.1.1 Studium 1: *Méwilo* (1987)

Francuska karaibska wyspa Martynika, niewielkie terytorium o powierzchni mniejszej niż ćwierć Long Island, importowała więcej niewolników niż wszystkie stany USA razem wzięte.

—Michel-Rolph Trouillot

Martynika była areną wzajemnej kolonialnej rywalizacji francusko-angielskiej. Stała się cmentarzyskiem dla narodu Kalinago (Karaibów), spacyfikowanego po ciężkich bojach przez kolonizatorów<sup>399</sup>. Wreszcie Martynika była obozem pracy dla niezliczonych rzesz zniewolonych Afrykanów<sup>400</sup>. Nigdy nie zaznała niepodległości, a tragiczne położenie jej mieszkańców dobitnie ukazali Muriel Tramis i Patrick Chamoiseau w swoim pierwszym wspólnym utworze, już wówczas zaskakująco dojrzałym.



Rysunek 6.2: Sygnatura autorska Muriel Tramis jako sklepikarki: *Méwilo* (1987, Koktel Vision, il. Philippe Truca)

*Méwilo* po premierze jesienią 1987 roku szybko zdobył rozgłos, zapewniając Tramis Srebrny Medal Miasta Paryża, przyznany jej jako jedno z pierwszych państwowych odznaczeń za stworzenie gry cyfrowej<sup>401</sup>. Później, w ramach forum paryskiej Fédération Nationale d'Achats des Cadres (FNAC), Koktel zorganizował konkurs, w którym uczestnicy z Francji i Niemiec rywalizowali o jak najszybsze ukończenie gry. Udany przebieg wydarzenia świadczył o potencjale *Méwilo*<sup>402</sup>.

*Méwilo* spotkał się również z pozytywnym odzewem w prasie branżowej. Magazyn „Génération 4” wychwalał „dobrze poprowadzoną intrygę”<sup>403</sup>, a Éric Cabéria z pisma „Tilt” opisał utwór jako „minirewolucję” w przedstawianiu kultury karaibskiej w grach cyfrowych<sup>404</sup>. Recenzenci zwracali uwagę na sygnaturę autorską Tramis w roli sklepikarki w mieście Saint-Pierre<sup>405</sup>. Sama gropowiadka czerpała inspirację z lokalnych realiów. W *Méwilo* należało zdobyć mangustę, aby z jej pomocą pokonać grzechotnika strzegącego dostępu do istotnego miejsca pod wulkanem Montagne Pélée, co stanowiło aluzję do sceny z filmu *Rue Cases-Nègres* (1983) w reżyserii Euzhan Palcy, osadzonego w Martynice lat 30. XX wieku.

*Méwilo* cechuje pewna linearność rozgrywki. Główny bohater, parapsycholog, w 1902 roku przybywa na wyspę, by zbadać dziwne zjawiska w willi Grande Parnasse, należącej do zamożnego francuskiego małżeństwa Hubert-Destouches'ów. Aby rozwikłać tajemnicę poruszających się obiektów, szlochów i krzyków dochodzących z sypialni, gracz musi „wysłuchać”, czyli — z powodów technicznych — *de facto* czytać wypowiedzi innych mieszkańców wyspy i notować informacje. Jeśli gracz zawiedzie, wpisując złe odpowiedzi sprawdzające jego postępy, awatar zmieni się w nietoperza. Ponadto rozwiązywanie zagadek często wymaga wiedzy pozaźródłowej, której *Méwilo* nie dostarcza.

Wszelako *Méwilo* funkcjonuje bardziej jako gropowiadka niż gra czysta. Pomimo liniowej struktury narracyjnej prezentuje zróżnicowane, niekiedy sprzeczne punkty widzenia. Biali Francuzi i ciemnoskórzy mieszkańcy Antyli przedstawiają odmienne narracje historyczne. Gracz dowiaduje się, że willa Grande Parnasse należała niegdyś

do Arnauda de Ronana, którego potomek — adwokat Valéry — opisuje przodka jako człowieka szlachetnego. W trakcie wspomnień Valérego następuje przebitka na przechodzącą obok ciemnoskórą praczkę Séraphine, którą Valéry określa mianem „prawdziwej piękności” („Quelle beauté!”). Z innych relacji wynika jednak, że perspektywa białych Francuzów jest kłamstwem. Napotkana w porcie Séraphine opowiada, że Valéry nieustannie ją molestuje. Broni się jednak przed nim krzykiem, co wprawia napastnika w popłoch i odzwierciedla siłę charakteru ciemnoskórych kobiet. Afrofeministka Angela Y. Davis podkreśla, że w okresie niewolnictwa i po jego zniesieniu kobiety ciemnoskóre, mimo trudniejszej sytuacji społecznej, wykazywały większą determinację niż mężczyźni:

*opierały się seksualnemu napastowaniu ze strony białych mężczyzn, [...] przy każdej okazji stawiały opór niewolnictwu i nawoływały do nieposłuszeństwa [...]. Należy podkreślić, że karano je bardziej brutalnie niż mężczyzn, gdyż poza batożeniem i okaleczaniem były także gwałcone<sup>406</sup>.*

W grze pojawia się też ciemnoskóry Échevin (wzorowany na Chamoiseau), podobnie jak Séraphine pełen pogardy dla białych mieszkańców Martyniki. Jego wypowiedź dostarcza nowej interpretacji wydarzeń:

*Jeśli ci powiem, że nieszczęście kietkuje w brzuchu góry, zagłada jest już blisko, a zombie z wielkiego domu płacze krwią ze swych rąk i wywodzi się z ich [państwa Hubert-Destouches — dop. F.J.] własnej rodziny, to czy mi uwierzysz?<sup>407</sup>*

Jak się okazuje, w willi Grande Parnasse straszy duch Arnauda de Ronana, byłego właściciela plantacji cukru. W 1831 roku Ronan spłodził dziecko z żoną zniewolonego Afrykanina o imieniu Méwilo. Podczas powstania zniewolonych Afrykanów Ronan zabił Méwilo i zakopał go wraz ze swym majątkiem, chcąc odstraszyć złodziei. Sam zginął, ale jego rodzinie udało się uciec. Z gwałtu na żonie Méwilo narodził się Échevin. Choć wątek morderstwa Méwilo ma charakter anegdotyczny<sup>408</sup>, pozwala ukazać złożoność relacji rasowych.

Przykładowo Alcipe Condelle, zamożny Kreol, stwierdza: „Mówi się: abolicja, abolicja! A co się zmieniło? Wciąż dla *béké* jestem Murzynem i nikiem więcej”<sup>409</sup>. Alcipe uważa, mimo prób dostosowania się do stylu życia białych, czuje się wciąż przez nich nieakceptowany. Jego sytuacja ilustruje problem mimikry. Kulturoznawca Homi Bhabha definiuje mimikrę jako pozorne upodobnienie się do kolonizatora pod względem obyczajów i stroju, wciąż jednak nieakceptowalne dla metropolii: „Zanglicyzowanie oznacza z całą wyrazistością, że nie jest się Anglikiem”<sup>410</sup>. Galicyzacja — imitacja francuskości — również nie uprawnia do tego, by stać się Francuzem. Inny wariant mimikry w *Méwilo* uosabia Ésegippe, ciemnoskóry duchowny, który odrzuca kulturę przodków i wrogo traktuje rodzimych wyznawców



Rysunek 6.3: Wypowiedź Alcipe'a Condelle'a o daremnym naśladowaniu Francuzów: *Méwilo* (1987, Koktel Vision, il. Philippe Truca)

kultu voodoo<sup>411</sup>. Zygmunt Bauman nazwałby to konformizmem, który pogłębia odrzucenie Martynikan: „im bardziej usiłują stać się takimi, jakimi ich wzywano, by się stali, tym bardziej stają się tymi, jakimi ich wzywano, by być przestali”<sup>412</sup>.

*Méwilo* to wielowymiarowa krytyka kolonializmu, wyrażona przez narrację i język ezopowy. Choć akcja gropowiastrki toczy się w 1902 roku, długo po zniesieniu niewolnictwa na wyspie, twórcy sugerują, że rasizm na Martynice przetrwał. Równość między zamożnymi białymi a ubogą czarnoskórą społecznością — ku frustracji tej drugiej — pozostaje fikcją. Mimo kostiumu historycznego *Méwilo* odnosi się zatem do problemów z 1987 roku i zależności Martyniki od Francji.

Kulminacją *Méwilo* jest erupcja wulkanu Montagne Pelée w 1902 roku, która zniszczyła Saint-Pierre, ówczesne centrum administracyjne kolonii, pochłaniając niemal 28 tysięcy ofiar<sup>413</sup>. Gdyby użyć słów Aimé Césaire'a, ruch wyzwolenczy na Martynice nie zdołał eksplodować z siłą równą przyrodzie, co obrazuje alegoryczne zdanie: „Pod sam koniec świtu pagór zapomniany — który zapomniał wybuchnąć”<sup>414</sup>. Rewolucja nie nastąpiła. Tramis i Chamoiseau wyznaczyli sobie jednak skromniejszy cel: ocalenie dawnych wierzeń i kultury kreolskiej. Wśród scenerii *Méwilo* znajdują się port, ulica Victora Hugo i katedra w Saint-Pierre, odtworzone przez grafika Philippe'a Trukę na podstawie czarno-białych pocztówek. *Méwilo* staje się więc hołdem dla utraconej kultury i historii Martyniki, swego rodzaju dokumentem historycznym. Choć w *Méwilo* scenariusz Chamoiseau dominował nad projektem Tramis, w ich następnej grze, *Wolności*, proporcje uległy odwróceniu.

## 6.1.2 Studium 2: *Wolność* (1988)

Ci, którzy odmawiają wolności innym, nie zasługują na nią dla siebie.

—Abraham Lincoln

Motto Abrahama Lincolna<sup>415</sup> idealnie pasuje do bezkompromisowej drugiej gry postkolonialnej Tramis i Chamoiseau. Początkowo była ona nazywana *Kilombo*, co w języku Kimbundu oznacza „obóz wojenny”<sup>416</sup>. Ostatecznie, wydana pod angielskim tytułem *Freedom, Wolność* zyskała uznanie już po premierze w 1988 roku. Recenzent „Génération 4”, Stéphane Lavoisard, pochwalił ją za oryginalność, kończąc recenzję słowami: „Brawa dla Coktela i Muriel Tramis, którzy podpisali się pod znakomitą *Wolnością*”<sup>417</sup>. Widać tu rozpoznawalność autorki w gronie dziennikarzy. Jeszcze donioślejsza okazała się recenzja Érica Caberii, który określił *Wolność* mianem „*Małego Wielkiego Człowieka* wśród gier wideo”<sup>418</sup>. Caberia nawiązywał do filmu Arthura Penna *Mały Wielki Człowiek* (*Little Big Man*, 1970), rekonstrukcji okrucieństwa amerykańskich kawalerzystów w XIX wieku wobec pokojowo nastawionych Czejenów. *Wolność* różni się jednak od filmu Penna większą powagą.

*Wolność*, podobnie jak *Méwilo*, miała znaczenie zarówno dla kultury growej, jak i filmowej, także w odniesieniu do tematyki niewolnictwa na plantacjach. W przeciwieństwie do amerykańskich filmów, które skupiały się na perspektywie białych właścicieli w kontekście wojny secesyjnej<sup>419</sup>, w *Wolności* Tramis i Chamoiseau otwarcie skrytykowali kolonializm, zbieżnie z postulatami afrykańskiego kina postkolonialnego<sup>420</sup>. Afrykanom podmiotowość zapewniała także literatura, np. głośna powieść Maryse Condé *Ja, Tituba, czarownica z Salem*<sup>421</sup>. Temat niewolnictwa w grach jednak dotąd pomijano, co Tramis komentowała słowami:

Oficjalne uznanie niewolnictwa za zbrodnię przeciwko ludzkości zmieniło już współczesny świat, ludzie są teraz tego świadomi. Mogłam opowiadać za pomocą gry o tym zjawisku w czasach, kiedy temat wciąż był drażliwy. Moim obowiązkiem było zachowanie pamięci o nim<sup>422</sup>.

W *Wolności* zniewoleni Afrykanie z plantacji cukru stają do walki z białymi właścicielami, których brutalność szczególnie dotknęła przymusowych mieszkańców Karaibów. Znany krytyk kapitalizmu, filozof Karl Marx, zauważył, że „traktowanie tubylców było oczywiście najhaniebniejsze w plantacjach, których produkty przeznaczano wyłącznie na wywóz, jak na przykład w Indiach Zachodnich”<sup>423</sup>.

W przypadku *Wolności* dystrybucja nie ograniczała się już do Francji i Niemiec. Gra ukazała się również w wersji angielskiej i hiszpańskiej na różnych platfor-



Rysunek 6.4: Sabotaż budynku plantacji: *Wolność* (1988, Koktel Vision, il. Philippe Truca)

mach, takich jak Amstrad, Atari, Amiga oraz DOS. Wersje różniły się grafiką, ale każda zaczynała się identyczną animacją przedstawiającą nagiego, zakutego w kajdany Afrykanina, który rozrywa więzy siłą własnych rąk, w akompaniamencie rytmicznej muzyki bębnowej François Peirana.

Akcja *Wolności* zachowuje jedność czasu i miejsca. Alyssa Goldstein Sepinwall twierdzi, że twórcy gry inspirowali się haitańską rewolucją, pierwszym udanym powstaniem zniewolonych Afrykanów. W grze spośród przywódców buntu można wybrać François Mackandala, haitańskiego wojownika spalonego żywcem w 1758 roku<sup>424</sup>. Obecność wśród wrogów m.in. Arnauda de Ronana z *Méwilo* sugeruje jednak, że inspiracją mogło być powstanie na Martynice z 9 lutego 1831 roku, gdy około 300 zniewolonych Afrykanów zaatakowało 11 plantacji w okolicach Saint-Pierre. Francuzi krwawo stłumili powstanie z użyciem milicji<sup>425</sup>, co uniemożliwiło wyzwolenie wyspy na wzór Haiti<sup>426</sup>.

*Wolność* wyróżnia się na tle *Méwilo* dzięki projektowi Tramis, który oferuje graczowi większą swobodę kształtowania wydarzeń historycznych. Na początku gry gracz wybiera poziom trudności oraz przywódcę powstania. Do dyspozycji gracz ma czworo bohaterów (dwóch mężczyzn i dwie kobiety), którzy różnią się rozkładem umiejętności. Mężczyźni charakteryzują się większą siłą, a kobiety są bardziej przebiegłe i charyzmatyczne<sup>427</sup>. W zależności od poziomu trudności i bohatera gra losuje przeciwników oraz sojuszników, w tym czarowników (*quimboisiers*) i szamanów (*séanciers*). Postacie rozmieszczone są jak w grach planszowych: zarządcy plantacji zajmują górną połowę mapy, powstańcy afrokaraimscy – dolną.

Wcielając się w rolę przywódcy powstania, gracz musi przekonać zniewolonych Afrykanów do dołączenia do rewolty, niektórzy mieszkańcy jednak odmawiają z obawy o życie. Czarownicy i szamani również początkowo są niechętni, a to ich wsparcie jest kluczowe. Przed wznieceniem powszechnego powsta-



Rysunek 6.5: Zemsta zniewolonego Afrykanina na właścicielu plantacji: *Wolność* (1988, Coktel Vision, il. Philippe Truca)

nia gracz musi więc zmierzyć się z kilkoma przeciwnikami, zakradając się do ich siedzib i unikając patroli psów, które mogą zaalarmować właściciela. Walka z przeciwnikami polega na symbolicznym pojedynku dwóch wojowników; gracz wykorzystuje różnorodne ataki i uniki, przypominające mechanikę gier o walce wręcz. Pokonanych zarządców plantacji można uwięzić lub zabić. Decyzja o pozostawieniu jeńców przy życiu bez zapewnienia im straży może skutkować ich ucieczką i zaalarmowaniem władz. Retoryka proceduralna *Wolności* sugeruje jednak unikanie nadmiernej przemocy (np. podpalania wszystkich obiektów czy mordowania pokonanych). Każde zabójstwo pokonanego zarządcy plantacji obniża morale powstańców. Spadek morale do zera powoduje utratę wsparcia ze strony pobratymców i interwencję francuskiej milicji.

Podczas rozgrywki w *Wolności* może się zdarzyć, że na przywódcę rewolty napadnie stado psów gończych. Wtedy perspektywa awatara ulega zmianie. Gracz musi bronić się przed atakami dwuwymiarowych tekstur (*sprite'ów*) psów, starając się uderzyć je w odpowiednim momencie. Niepowodzenie kończy się ugryzieniem, a nawet śmiercią awatara, co skutecznie obrazuje sposób traktowania Afrykanów przez francuskich kolonistów. Jeśli jednak gracz pokona psy oraz podwładnych właściciela plantacji i zaatakuje jego rezydencję, gra kończy się animacją, w której afrokaraibski wyzwolieniec zabija plantatora strzałem z pistoletu.

*Wolność* umiejętnie łączy elementy gier strategicznych, zręcznościowych i gro-powiastek. Choć unikanie psów gończych ogranicza możliwości ruchów awatara, *Wolność* oferuje więcej sposobów kształtowania przebiegu rozgrywki niż *Méwilo*. Dosadniej też ukazuje brutalność relacji między białymi właścicielami a zniewolonymi Afrykanami. *Méwilo* stanowiło arcydzieło Chamoiseau i zapowiedź jego dalszej kariery literackiej<sup>428</sup>; tymczasem *Wolność* zasłużyła na miano arcydzieła Tramis, demonstrującego jej zrozumienie konwencji gier. Obie produkcje stanowią wyraziste manifesty postkolonialne.

### 6.1.3 Studium 3: *Zagubiona w czasie* (1993)

Kto kontroluje przeszłość [...], kontroluje przyszłość; kto kontroluje teraźniejszość, kontroluje przeszłość.

—George Orwell, *Rok 1984*

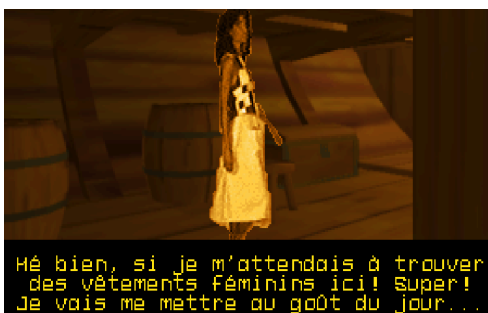
Orwellowska maksyma<sup>429</sup> dotyczyła nieustannej walki o kontrolę nad przeszłością, co znajduje odzwierciedlenie również w licznych utworach SF o podróżach w czasie. Realizująca ów *topos* trzecia część tryptyku postkolonialnego autorstwa Muriel Tramis, *Zagubiona w czasie*, ukazała się w 1993 roku, po przejęciu Koktel Vision przez amerykańską Sierę On-Line. Przejęcie to wpłynęło na uogólnienie dyskursu postkolonialnego, choć Tramis zachowała wpływ na fabułę, współpracując z Corinne Carrère, z którą wcześniej pracowała nad grami edukacyjnymi w Kokteli. Początkowo gropowiaстка spotkała się z ciepłym przyjęciem. Christian Roux z magazynu „Génération 4” twierdził, że Tramis „pozwoiliła nam odkryć na nowo Karaiby, zaskakując nas licznymi szczegółami o wartości edukacyjnej”<sup>430</sup>. Opinie o *Zagubionej w czasie* stopniowo jednak traciły na entuzjazmie — przykład współczesny:

*Ta historia nie ma żadnego sensu. To narracyjny bałagan, śmietnik mieszający podróże w czasie, niewolnictwo i futurystyczny thriller. Jest to dziwadło bez rąk i nóg, ledwo dopracowane bez jakiegokolwiek precyzyjnej myśli. Gra piętrzy aberracyjne zwroty akcji z nieubłaganą powagą*<sup>431</sup>.

Zarzuty dotyczące fabuły *Zagubionej w czasie*, trudne do zignorowania, znajdują odzwierciedlenie także w aspekcie wizualnym. Sekwencje FMV, niegdyś nowatorskie, dziś mogą wydawać się przestarzałe, szczególnie w kontekście zaopłonej animacji postaci niskiej jakości podczas dialogów. Biorąc jednak pod uwagę scenariusz gry, *Zagubioną w czasie* można uznać za dzieło utrzymane w stylu kempowym<sup>432</sup>.

*Zagubiona w czasie* wyróżnia się dopracowaną mechaniką, objawiającą się w skomplikowanych zagadkach logicznych. Weźmy na przykład rozdział drugi: gracz musi przygotować piec, aby ogrzać rezydencję. Wymaga to znalezienia drewna, zapalek i rozpałki. Najbliższe drewno znajduje się we wraku statku położonym w pobliżu wyspy, zapalki — w butelce z modelem statku, a rozpałką jest chusteczka rybaka, nasączona benzyną z traktora przy bramie wjazdowej do posiadłości.

*Zagubiona w czasie* wyróżnia się narracyjną złożonością. Akcja gropowiaстки rozpoczyna się, gdy główna bohaterka, Doralice, budzi się na statku płynącym na wyspę San Cristóbal w roku 1840. Doralice musi uwolnić siebie oraz dwóch innych



**Rysunek 6.6:** Doralice we wnętrzu statku niewolników: *Zagubiona w czasie* (1993, Cocktail Vision, il. Pascal Pautrot, Joseph Kluytmans, Jeff Rey)

„pasażerów” statku: Yorubę, ciemnoskórego potomka „rodziny egipskich czarowników”<sup>433</sup>, oraz Melkiora, białego podróżnika w czasie, który ścigał przemytnika Jarlatha dowodzącego statkiem. Uciemniony Yoruba rozważa samobójstwo, któremu Doralice zapobiega, odbierając mu nóż i obiecując wolność. W ten sposób ratuje również siebie.

*Zagubiona w czasie* nawiązuje do motywów podróży w czasie, popularnych w fantastyce naukowej. W drugim rozdziale (grywalnej retrospekcji) gracz odkrywa przeszłość Doralice. Po przybyciu do swojej posiadłości na wybrzeżu francuskiej Bretanii Doralice pali w piecu drewnem. Nagle odkrywa tajemne przejście, przenoszące ją w czasie. Tam otwiera sarkofag i spotyka Jarlatha, który ją ogłusza i zniewala. Jarlath planuje zgładzić Yorubę i jego nieślubnego syna Maximina – przodków Doralice – by unicestwić protagonistkę, która przejęła jego majątek zdobyty przezeń na przemyśle. Problem polega na tym, że „turystyka skrytobójcza”, czyli próba zmiany własnego losu przez zabójstwo w przeszłości<sup>434</sup>, musi się obrócić przeciwko podróżnikowi. Amerykański pisarz Paul J. Nahin zwraca uwagę na błąd wielu powieści SF, które przyjmują za pewnik możliwość zmiany przeszłości poprzez podróże w czasie. Każda zmiana miałaby drastyczny wpływ na teraźniejszość, kończąc się śmiercią podróżnika. Podróżnik w czasie może wpływać na przeszłość, ale nie może jej zmieniać<sup>435</sup>. Tramis w dialogach porusza motyw tzw. paradoksu dziadka, antycypując dalszy bieg akcji:

*Melkior: Wiem, co się stało: kiedy Jarlath cię spotkał, przeniósł się do przeszłości... A ty przed nim przekroczyłaś inny wymiar! [...]*

*Doralice: Skoro więc odziedziczyłam tę posiadłość, to Jarlath, jako właściciel, nie żyje [...].*

*Melkior: To może oznaczać, że w twojej rzeczywistości go zabijesz...*

*Doralice: Trochę złożona ta twoja teoria! Jeszcze go nie zabiłam... a może już go zabiłam...<sup>436</sup>*

Przytoczony dialog z *Zagubionej w czasie* porusza problematykę często obecną w literaturze SF. Finał gropowiatki dowodzi, że biali suprematyci nie zdołają cofnąć historii. Kiedy Doralice, Melkior i Yoruba uciekają ze statku i przenoszą się na wyspę San Cristóbal, Yoruba ponownie spotyka Velvet. Tymczasem na Doralice na moście czeka Jarlath. Aby go pokonać, gracz musi wręczyć mu szczególnie przedmiot: orchideę. Jarlath, dwukrotnie kichnąwszy, spada w przepaść. Pomimo zastosowania nieudanej animacji *full-motion video* to zakończenie ma umotywowanie kulturowe. Historyk i biolog Jim Endersby zauważa, że orchidea od wieków kojarzona jest w zachodnich kulturach z uwodzicielską kobiecością<sup>437</sup>. Przekonanie to utrzymało się we współczesnej literaturze. W *Głębokim śnie* Raymonda Chandlera drugoplanowy bohater, generał Sternwood, pogardliwie porównuje woń orchidei do „przegniłej słodczy prostytutki”<sup>438</sup>. Wręczenie orchidei Jarlathowi ma charakter ośmieszający i podważa jego męskość, co prowadzi do symbolicznej śmierci rasizmu uprzywilejowanych białych ludzi.

#### 6.1.4 Studium 4: Fascynacja (1991)

W uliczne życie gram — Nie dane jest mi uciec stąd.  
W życie gram — Tylko ono wiedzą mą.  
W życie gram — Tysiące partii czeka mnie.  
W życie gram — Aż w końcu przegram życie swe.  
[...]  
Typ życia, jaki w grze — gram wciąż w udawanie.  
Randy Crawford, „Street Life”

Powyższy cytat<sup>439</sup> pochodzi z utworu Randy Crawford, wykorzystanego w filmie *Jackie Brown* (1997) Quentin Tarantino, gdzie Pam Grier wcieliła się w tytułową rolę osaczonej stewardessy afroamerykańskiej. Utwór Crawford odnosi się do estetyki gry jako życiowej walki o własną podmiotowość i *vice versa*. Tymczasem *Fascynacja* zarówno pod względem wizerunku bohaterki, jak i samej intrygi, zdaje się antycypować film Tarantino. To właśnie w *Fascynacji* po raz pierwszy pojawia się postać Doralice, znana później z *Zagubionej w czasie*.

Doralice, jako stewardesa na trasie Paryż-Miami, po standardowym locie staje się świadkiem zgonu pasażera. Znajduje przy nim fiolkę i usiłuje ją zwrócić właścicielowi, Jeffreyowi Millerowi. Okazuje się, że Miller jest prezesem firmy produkującej leki na potencję. Na miejscu Doralice zastaje jego ciało i odkrywa, że zabójcą jest maniak seksualny, przeprowadzający na mężczyznach eksperymenty, które czynią z nich gwałcicieli. Angażując się w śledztwo, Doralice naraża własne życie.

Początkowo fabuła *Fascynacji* początkowo nasuwa skojarzenia z filmami erotycznymi o niskiej wartości artystycznej. Gropowiastka czyni z erotyki ornament, wszechobecny w prezentowanych scenach. W wizualnej warstwie dzieła dostrzegalne są elementy takie jak rekwizyty bieliźniane czy subtelnie wkomponowane wizerunki nagich kobiet i mężczyzn. *Fascynację* można zatem uznać za przykład *soft porn*, czyli łagodnej formy erotyki. W tym pozornym szaleństwie kryje się jednak przemyślana metoda.

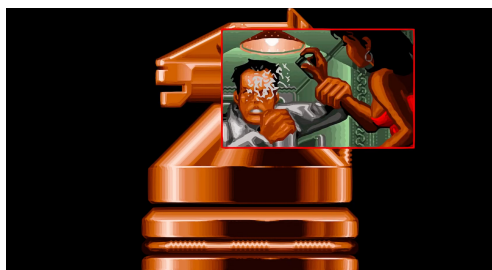
Odbiór *Fascynacji* różnił się w zależności od kraju. We Francji została ona ciepło przyjęta, a pomysł uczynienia kobiety główną bohaterką — pozytywnie odebrany<sup>440</sup>. Natomiast w Wielkiej Brytanii *Fascynację* wykpiiono, na przykład w „Amiga Power”:

Nie mam zamiaru bawić się w obtudne, pseudofeministyczne gierki [...]. Tak jak każdy inny mężczyzna uwielbiam niewinne zabawy w doktora. [...] Jednak *Fascynacja* sprawia wrażenie produktu dziwaków, którzy myśleli, że obecność atrakcyjnej kobiety na każdym kroku będzie zabawna [...] Sprawę zamydla fakt, iż *Fascynacja* nie została wymyślona przez byle szaleńca tworzącego gry, lecz francuską projektantkę<sup>441</sup>.

Zarzut ten wykazuje znamiona hipokryzji. Z jednej strony akceptacja „niewinnych zabaw w doktora”, z drugiej sprzeciw wobec erotyzmu w grach; oto przykład uprzedzonej argumentacji Jonathana Daviesa. Choć Davies wyraża wrogość wobec feministek, posługuje się zwodniczym argumentem: „Germaine Greer doznałaby zawału serca”<sup>442</sup>. Wprawdzie Greer, działaczka feministyczna, sprzeciwiała się pornografii utrwalającej patriarchalną przemoc<sup>443</sup>. Uważała jednak, że pornografia może wyzwalać, gdy kobiety staną się w niej podmiotami sprawczymi; wówczas siła erotyczna przeważa nad przemocą seksualną, a wyzwolenie dokona się przez „zastąpienie przymusu i braku wyboru zasadą przyjemności”<sup>444</sup>.

*Fascynacja* podważa schematy pornografii. Doralice, ciemnoskóra kobieta o kręconych włosach, przypomina Tramis. Dodatkowo w przeciwieństwie do gier pokroju *Grobołaza* (*Tomb Raider*, 1996), gdzie kamera często eksponuje ciało postaci, *Fascynacja* przyjmuje perspektywę samej bohaterki. Sceny, w których Doralice pojawia się nago — na przykład podczas kąpieli w apartamencie — są rzadkie.

Wielce prawdopodobne jest, że to perspektywa pierwszoosobowa wpłynęła negatywnie na odbiór gry w Wielkiej Brytanii. Krytycy, wyłącznie mężczyźni, zdawali



**Rysunek 6.7:** Unieszkodliwienie groźnego naukowca przez zagrożoną Doralice: *Fascynacja* (1991, Coktel Vision, il. Rachid Chebli, Yannick Chosse, Joseph Kluytmans)

się nie akceptować faktu wcielania się w postać kobiecą. W *Fascynacji* Tramis podważa hierarchię płci, demaskując hipokryzję społeczeństwa uprzedmiotawiającego kobiety<sup>445</sup>. Doralice jest niezależną kobietą unikającą trwałych związków i umiejętnie radzi sobie z mężczyznami, którzy próbują ją uwieść lub skrzywdzić. Postęp w grze zależy od umiejętnego prowadzenia dialogów z przeciwnikami Doralice.

W finale gry Doralice ucieka z ostatniej lokalizacji – więzienia – i odkrywa, że cała akcja była zaaranżowanym przez pozostałych bohaterów *murder party*. Richard Cobbett nazwał to rozwiązanie akcji „najgłupszym zakończeniem w historii gier”<sup>446</sup>. Zakończenie to ma jednak wymiar transgresywny — Doralice udaje się uciec przed męską przemocą seksualną. *Fascynacja* zapowiada treść późniejszego filmu *Gra* (*The Game*, 1996) Davida Finchera, który również kulminuje w *murder party*, zorganizowanym przeciwko zbyt pewnemu sobie biznesmenowi, choć nieadekwatnym do zakończenia w postaci przyjęcia urodzinowego. Dlatego przypuszczenie ataku na Tramis jest równoznaczne z zakwestionowaniem treści filmu Finchera. *Fascynację* na tle *Gry* wyróżnia jednak krytyka kapitalistycznej struktury władzy, której reprezentantem są Stany Zjednoczone.

Według bell hooks, afroamerykańskiej feministki, kapitalizm w Stanach Zjednoczonych sprzyja władzy symbolicznej nad kobietami. Hooks podkreśla, że kapitał generuje również podziały ideologiczne między uprzywilejowanymi białymi feministkami (reprezentującymi *establishment*) a gorzej sytuowanymi czarnymi kobietami<sup>447</sup>. Czarnoskóra Doralice — oprócz barmanki Sharon z klubu nocnego — jest w grze jedyną czarnoskórą postacią kobiecą; wśród bohaterów obu płci przeważa biały kolor skóry. Jasno stąd wynika, że to biały *establishment* w dużej mierze ustala zasady LARP-u, w którym uczestniczy protagonistka. Ten sam *establishment* wypełnia przestrzeń gry miejskiej pornograficznymi wizerunkami kobiet, obecnymi nawet w gromym tabloidzie „Miami Tribune”. Opuszczenie terenu gry przez Doralice symbolizuje rezygnację z „uwięzienia w immanencji”<sup>448</sup>. Uzyskana wolność nie jest jednak pełna. Jak zauważa Michel Foucault: „aby zachodził stosunek władzy, potrzeba zawsze po obu stronach przynajmniej pewnej dozy wolności [...]. Jeśli stosunki władzy istnieją w każdej przestrzeni



Rysunek 6.8: Pierre Gilhodes i jego maskotki goblinów

społecznej, to dlatego, że wolność jest wszędzie”<sup>449</sup>. Protagonistka *Fascynacji*, choć wygrywa walkę o przetrwanie, nie jest w stanie podważyć reguł rządzących jej światem. Jej walka z represją seksualną „nie była niczym więcej, ale też niczym mniej [...] niż taktycznym przesunięciem i odwróceniem w wielkim urządzeniu seksualności”<sup>450</sup>. Dlatego też *Fascynacja*, mimo że jest najbardziej dopracowaną grą erotyczną Tramis, ukazuje ograniczenia *porno auteurismu*.

## 6.2 Pierre Gilhodes

Pierre Gilhodes, ilustrator i malarz surrealisty, to kolejna ważna postać związana z Coktelem. Wyróżniał się specyficznym poczuciem humoru. Jego współpraca z Muriel Tramis zaowocowała najsłynniejszymi produkcjami Coktel Vision, z którymi działalność studia jest powszechnie kojarzona. Przygodę z grami zaczął jednak przypadkowo. Pragnąc zostać zawodowym ilustratorem, Gilhodes podejmował w międzyczasie dorywcze prace<sup>451</sup>. Karierę we francuskiej ludografii zaczął w 1989 roku w Coktelu, tworząc ilustracje do takich gier jak *Wielka bitwa Asteriksa*, *Gejsza* oraz *Inka (Inca, 1992)*. Zyskał uznanie jako twórca surrealistycznych gropowiaetek, pełnych wyrafinowanych łamigłówek, szczególnie dzięki trylogii *Gobliny (Gobliiins, 1991–1993)* oraz *Woodruffowi i Szniblowi Azymuta (Woodruff et le Schnibble d’Azimuth, 1994)*. Gilhodes z sentymentem wspominał pracę w Coktelu i lata 90.:

Był to okres twórczego rozkwitu, co tydzień ukazywały się dziesiątki gier, od najmniej prze-myślanych po najgenialniejsze! Wydawcy nie bali się inwestować w oryginalne projekty<sup>452</sup>.

Gdy Koktel zakończył produkcję gier rozrywkowych w 1996 roku, Gilhodes przez pewien czas miał trudności z ponownym odnalezieniem się w branży. Do tematyki trylogii powrócił, tworząc niezależnie *Gobliny 4* (*Gobliiins 4*, 2009) oraz *Gobliny 5* (*Gobliiins 5*, 2023).

### 6.2.1 Studia 1-3: Trylogia *Gobliny* (1991–1993)

Uciec goblinom, żeby wpaść w pazury wilkom!

—John Ronald Reuel Tolkien, *Hobbit*

*Gobliny*, choć teoretycznie osadzone w posttolkienowskim uniwersum, w rzeczywistości stawiają w centrum uwagi stworzenia, które Tolkien opisywał negatywnie. Gilhodes'owi, pomysłodawcy cyklu, można przypisać karykaturalne portrety postaci oraz senne krajobrazy. Tramis określała jego styl jako „absurdalny i całkowicie nietypowy”, przywołując na myśl humor Monty Pythona<sup>453</sup>. Dwoistość trylogii *Gobliny* widać zarówno we współpracy Gilhodes'a i Tramis, jak i w odbiorze cyklu. Ani Francuzi, ani Anglosasi nie chcieli w pełni uznać za swoją. W mediach anglojęzycznych podkreślano jej „francuski” charakter<sup>454</sup>, we Francji zwracano uwagę na „anglosaski” humor<sup>455</sup>. Tak naprawdę łączy ona ikonografię angielskiej fantasy z intelektualną, „francuską” estetyką.

Wprawdzie pierwsza część trylogii (*Gobliiins*, 1991) opiera się na schemacie zmagania trzech goblinów z czarnoksiężnikiem, który torturuje baśniowego króla Angoulafre'a za pomocą lalki voodoo. Druga odsłona tryptyku (*Gobliiins 2: The Prince Buffoon*, 1992) o wyprawie dwóch goblinów, Winkle'a i Fungusa, na ratunek królewskiemu synowi porwanemu przez orków, też nie wykracza poza konwencje gatunku *fantasy*. Ale już *Gobliny 3* (*Goblins 3*, 1993) szokuje brutalnością.

Główny bohater trzeciej części *Goblinów*, dziennikarz Blount, udaje się do odległej krainy, by zażegnać konflikt między Xiną, władczynią niebios, a Boddem, panem ciemności. Niefortunnie wypadłszy za burtę statku powietrznego, staje się świadkiem porwania kobiety imieniem Wynonna przez grupę gnomów. Zauroczony nią Blount pod wpływem impulsu interweniuje, pokonując napastników, lecz sam trafia w ręce Bodda. Ten rzuca bohatera na pożarcie wilkowi, przy drastycznej animacji. Powiedzenie Tolkiena: „Uciec goblinom, żeby wpaść w pazury wilkom!”<sup>456</sup>, idealnie oddaje sytuację Blounta, wychowanego przez gobliny, a kończącego żywot w wilczym żołądku. Wszelako śmierć Blounta w *Goblinach 3*

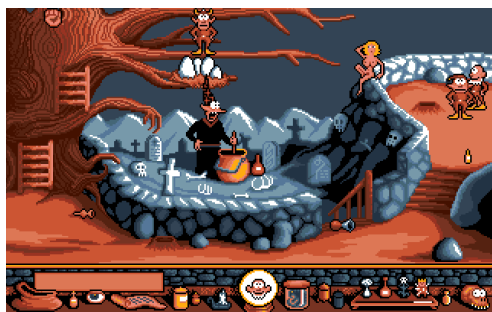


**Rysunek 6.9:** Surrealistyczny wariant gry w szachy ze śmiercią: *Gobliny 3* (1993, Cocktail Vision, il. Pierre Gilhodes)

ilustruje potoczną maksymę „zabili go i uciekł”. Obudziwszy się w wiecznej ciemności, Blount wydostaje się na zewnątrz, choć jego tożsamość staje się niestabilna. Doświadcza gwałtownych przemian, oscylując między formą olbrzyma a karła, przeobrażając się raz w okrutnego wilkołaka, by za chwilę powrócić do łagodniejszej, półludzkiej postaci. Gracz nie ma kontroli nad tymi metamorfozami; Blount „przestał być podmiotem w kartezjańskim rozumieniu — stabilnym, zintegrowanym, samoświadomym i racjonalnym”<sup>457</sup>. Wynonna natomiast zostaje przemieniona przez Fourbalusa, czarnoksiężnika dążącego do zdobycia klucza do labiryntu łączącego oba królestwa, w motyla.

Blount i Wynonna to figury freudowskie. Zgodnie z freudowskim podziałem ról płciowych wilk symbolizuje archetyp ojca<sup>458</sup>, podczas gdy motyl reprezentuje równie archaiczną postać matki<sup>459</sup>. Blount emanuje zdziczałą męskością, Wynonna – wyrafinowaną kobiecością. Aby Blount odzyskał człowieczeństwo, musi przejść labirynt i zmierzyć się ze śmiercią w nietypowej wersji szachów. Twórcy wprowadzili symulację sterowania rękawicami inspirowanymi rzeczywistością wirtualną. Używając ich, można przesuwac figury na szachownicy i ustawiać nowe, na przykład wystruganego Blounta oraz mysz Otello<sup>460</sup>, co ułatwia walkę z siłami śmierci. Usuwając straż pilnującą wieży, w której znajduje się Wynonna, gracz może użyć mandoliny skradzionej bohaterowi dramatu *Romeo i Julia*<sup>461</sup>, aby Blount mógł zdobyć serce ukochanej; motyw gry — przełamywanie konfliktu między dwiema stronami — stanowi jawne nawiązanie do twórczości Shakespeare’a. Wyrzeźbienie figurki Blounta symbolizuje jego symboliczne odrodzenie, a pokonanie Fourbalusa prowadzi do pojednania zwaśnionych królestw.

Połączenie surrealizmu z psychoanalizą nadaje całej trylogii wyjątkowy charakter, przy czym gracz musi rozwiązać wyrafinowane zagadki. W pierwszej części *Goblinów* gracz przejmuje kontrolę nad trzema postaciami: Oupsem, specjalistą od zbierania przedmiotów, Asgardem, uderzającym w obiekty pięścią, i Ignatiusem, który przemienia obiekty za pomocą magii. Oto przykład:



Rysunek 6.10: Zamiana kreta w nagą kobietę: *Gobliny* (1991, Koktel Vision, il. Pierre Gilhodes)

- Asgard, Oups i Ignatius stoją przed kamienną bramą z rogatą czaszką. Nieopodal rośnie drzewo.
- Asgard uderza pięścią w kamienną bramę, z której wypada róg.
- Oups zabiera róg i dmie weń, aż z drzewa nieopodal spada gałąź.
- Ignatius przemienia gałąź w kilof.

Sekwencja ta ilustruje abstrakcyjne procesy myślowe niezbędne do pokonania nawet pojedynczego etapu gropowiastrki. Zagadki Gilhodes'a i Tramisa, nacechowane abstrakcyjnym humorem, posiadają również kontekst kulturowy. Trylogia wyróżnia się obecnością motywów fallicznych i aluzji seksualnych, adresowanych do dojrzałego odbiorcy, co zilustruję na kilku przykładach.

W pierwszej części *Goblinów* trzech bohaterowie muszą przemknąć obok bramy cmentarnej, omijając czarnoksiężnika, który przygotowuje wywar. Gracz musi przeprowadzić Oupsa i Ignatiusa na drugą stronę poziomu, a następnie rzucić czar na kreta wychylającego się z kopca. Kret przekształca się w nagą kobietę, odwracając uwagę przeciwnika. Słowo-klucz łączące kreta i kobietę to „sierść” (*poil*) — aluzja do francuskiego idiomu *se mettre à poil* („rozebrać się do naga”).

Inny przykład zagadki zakorzenionej w języku można zauważyć w *Goblinach 2*, gdzie droga do zamku wiedzie przez dziurawą ścieżkę strzeżoną przez rozwścieczonego psa. Gracz musi nakazać jednemu z goblinów, aby umieścił kiełbasę w dziurze, tak aby wystawała z drugiej strony. Kiedy pies próbuje ją złapać, wystarczy, by wybrany goblin go ogłuszył, torując drogę drugiemu bohaterowi. Choć kusi, by przywołać polskie przysłowie „nie dla psa kiełbasa”, nie ma ono francuskiego odpowiednika. Pozostaje zatem symbolika falliczna: kiełbasa jako narząd penetrujący, dziura jako organ penetrowany. Dodatkową aluzję zrozumiałą dla dorosłych odbiorców stanowi metafora „grzybka”. Po spożyciu grzybków Winkle i Fingus doświadczają narkotycznego tripu przy akompaniamencie muzyki stylizowanej na brzmienia hinduskie.

Zasługą Gilhodes'a są osobliwe krajobrazy, takie jak „drzewa-spaghetti” (*Gobliny*) oraz wizualne przedstawienia wspomnianych narkotykowych tripów (*Gobliny 2*). Gilhodes nawiązywał również do dzieł sztuki; na przykład jeden z poziomów w *Goblinach 2*, na którym znajdują się stół z piórem i ludzką czaszką, stanowi jawne nawiązanie do obrazu *Vanitas* (1630) Pietera Claesza. Współautor trylogii *Gobliny* okazał się najbardziej ambitnym twórcą growej francuskiej fantasty epoki Mitterranda; połączył Tolkiena z André Bretonem.

### 6.2.2 Studium 4: *Woodruff i Szniibel Azymuta* (1994)

Znam twój gatunek. Składa się z owiec. Rządzi nim mniejszość, a tylko rzadko lub nigdy większość. [...] Będą zawsze rozwijać się i zawsze uciskać was, znieważać, poniżać, gdyż zawsze pozostaniecie niewolnikami mniejszości.

—Mark Twain, *Tajemniczy przybysz*

W *Goblinach 3* narracja koncentrowała się na wilkach, a w *Woodruffie* przedmiotem uwagi stały się wspomniane przez Marka Twaina owce — osoby prześladowane, poniżane przez rządzącą elitę<sup>462</sup>. Nowa gropowiastrka, stworzona we współpracy z Tramis oraz Stéphane'em Fournierem, cechowała się już większym zaangażowaniem społecznym. Tramis wyjaśniała w jednym z wywiadów:

Powróciliśmy do klasycznego schematu point-and-click, rozbudowaliśmy również fabułę. Chcieliśmy wykreować świat absurdu, taki, który rządziłby się swoistymi irracjonalnymi zasadami. Postacie rozmawiały ze sobą kwiecistym językiem i wyglądały dziwnie, jednocześnie nasi bohaterowie mieli całkiem ziemskie problemy. Zmagali się z ksenofobią, bezrobociem, cenzurą, bałaganem podatkowym<sup>463</sup>.

*Woodruff*, podobnie jak trylogia *Gobliny*, spotkał się z odmiennym odbiorem po obu stronach Kanału La Manche. We Francji doszukiwano się odniesień do skeczów Monty Pythona, kreskówek Texa Avery'ego, a nawet do prozy Isaaca Asimova<sup>464</sup>. Za granicą natomiast dostrzegano nawiązania do dzieł Chucky Jonesa oraz filmu *Łowca androidów*<sup>465</sup>. Moim zdaniem jednak klucz do zrozumienia *Woodruffa* stanowi kultura żydowska, gdyż gropowiastrka wielokrotnie porusza kwestię systemowego antysemityzmu i motywu Zbawiciela.

Akcja *Woodruffa* osadzona jest w świecie po atomowej zagładzie Ziemi. Garstka ocalałych ludzi, po upływie kilkuset lat, zjednoczyła się i skierowała agresję



Rysunek 6.11: Nauka czytania jako klucz do samowiedzy: *Woodruff i Szniibel Azymuta* (1994, Koktel Vision, il. Pierre Gilhodes)

w stronę przyjaznych mutantów, Bouzouków. Tych ostatnich zdziesiątkowano i zmuszono do niewolniczej pracy przy budowie metropolii Vlurxtrznbnaxl. Samozwańczy burmistrz Déconnetable rezyduje w najwyższej wieży, a uboga ludność zamieszkuje najniżej położone rejony miasta.

Początkowo Bouzoukowie wydawali mi się metaforą narodów ujarzmionych lub wymordowanych przez europejskich osadników podczas epoki kolonializmu w Ameryce Północnej. Amerykańskie narody pierwotne z pogranicza Kanady i Stanów Zjednoczonych posługują się terminem *boo-zhoo*, oznaczającym „dzień dobry”<sup>466</sup>. Jednak w miarę rozwoju akcji dostrzegłem, że los rasy Bouzouków przypomina przeznaczenie Żydów podczas II wojny światowej, ponieważ:

- Bouzoukowie w gropowiaście są zbudowani charakterystycznie; oprócz ogonów i wielkich uszu mają również garbate nosy, co może odzwierciedlać skrajnie prawicową propagandę, identyfikującą Żydów według fizjonomii<sup>467</sup>.
- Ludzie traktują Bouzouków jak niewolników.
- Bouzoukowie wyczekują Zbawiciela, nazywanego w grze Szniblem<sup>468</sup>.

Owym Szniblem okazuje się właśnie bohater gropowiaстки. Tytuł francuski *Woodruff et le Schnibble d'Azimuth* (*Woodruff i Szniibel Azymuta*), jest homonimem wyrażenia *Woodruff est le Schnibble d'Azimuth* (*Woodruff jest Szniblem Azymuta*). Woodruff jest pół-człowiekiem, pół-Bouzoukiem. W otwierającej sekwencji tajna policja atakuje laboratorium profesora Azymuta, opiekuna młodego Woodruffa. Profesor, ukrywający podopiecznego, zostaje brutalnie pobity i aresztowany. Podczas nalotu jeden z policjantów strzałami z pistoletu rozrywa pluszowego misia Woodruffa. Ów szokujący początek omal nie doprowadził do ocenzurowania gry<sup>469</sup>.

Trauma gwałtownie przyspiesza dojrzewanie mieszańca, także dosłownie — stres powoduje nagły wzrost Woodruffa. Chłopak dostrzega położenie Bouzouków. Uczy się czytać u barmanki, znajomej Azymuta, demaskując treść propagandowych plakatów oraz powszechny ucisk Bouzouków. Mieszkańcy niższych

rejonów miasta Vlurxtrznbnaxl pogrążeni są w apatii i pijaństwie. Niektóre postaci, jak prostytutka z Dzielnicy Przyjemności, dawniej sekretarka króla Bouzouków, doświadczyły bolesnego upadku społecznego. Ta świadomość skłania Woodruffa do buntu przeciwko ludziom i panującej niesprawiedliwości.

Woodruff musi jednak najpierw zgromadzić członków Rady Mędrców (*Sages*). Dlatego należy obdarzyć ich sylabami odpowiadającymi ich specjalnościom. Wraz z postępowaniem Woodruff sam nabywa nowe zdolności, tworząc formuły poprzez łączenie trzech sylab. Wypowiedziane przezeń formuły zmieniają świat gropowiański; na przykład formuła przeszłości pozwala Woodruffowi przekroczyć próg zaświatów i uratować Bouzouka zmiażdżonego skałą.

Eksplozację świata gropowiański ułatwia urządzenie zwane tobozonem, gromadzące kody dostępu złożone z czterech liter, przekazywane Woodruffowi przez postaci. Wprowadzenie kodów umożliwia dostęp do wybranych sal i skrytek. Zbieranie przedmiotów, sylab i formuł przybliża Woodruffa do konfrontacji z Déconnétable'em. *Woodruff* staje się zatem grą o zdobywaniu samowiedzy na wzór heglowski<sup>470</sup>. Odwołując się ponownie do analogii żydowskiej, warto zauważyć podobieństwo między zdobywaniem i wymawianiem magicznych sylab w grze a kabałą żydowską. Katarzyna Kornacka-Sareło, łącząc kabałę z myślą Martina Bubera, pisze:

*Tak kabaliści, jak i Buber postrzegają człowieka w procesie [...] stawania się człowiekiem. [...] Tym, co ułatwia człowiekowi osiągnięcie niemal boskiego statusu, jest dialog prowadzony z innymi ludźmi, a właściwie słowa, które człowiek jest w stanie wypowiadać. Ludzkie słowa stwarzają nie tylko podmiot je wypowiadający, lecz również wpływają na stan ontyczny adresata wypowiedzi<sup>471</sup>.*

Choć Gilhodes i Stéphane Fournier zarysowali scenariusz, to właśnie Tramis odpowiadała za dialogi, które mają kluczowe znaczenie dla rozwoju intelektualnego Woodruffa. osługując się coraz bardziej wyrafinowanym językiem, Woodruff nadaje słowom niemal sakralny wymiar.

*Bóg jako mówca, stworzenie jako boska mowa; przemówienie do nicości i odpowiedź rzeczy przez ich powstanie; życie każdej istoty jako dialog, świat jako słowo — to było postanie judaizmu. Uczył on i pokazywał, że rzeczywisty Bóg jest Bogiem zagadywalnym — bo zagadującym<sup>472</sup>.*

Woodruff urasta do rangi Mesjasza, nawiązując autentyczny dialog z innymi postaciami. Buber określał taki rodzaj dialogu jako relację Ja-Ty. Tymczasem główny przeciwnik, Déconnétable, zamknięty w swojej wieży, komunikuje się z ludźmi jedynie za pośrednictwem telewizji, ograniczając relacje do formy Ja-Ono. Jak zauważył uczeń Bubera, Maurice Friedman, taka rozmowa „nie może być ani bezpośrednia, ani spontaniczna, ani szczerą. Reżyserowaną na słuchowisko

rozmowę dzieli od prawdziwej rozmowy przepaść”<sup>473</sup>. Po pokonaniu Déconnétable’a Woodruff odłącza kukłę tyra, przemocowaną do kamery telewizyjnej, i zaprowadza sprawiedliwe rządy.

*Woodruff i Szniel Azymuta* płynnie łączy komizm i tragizm. Gilhodes, Fournier i Tramis nasycili gropowiastkę komizmem, ale *Woodruff* porusza także ważne kwestie, takie jak rasizm, agresja kolonialna, nierówności społeczne oraz ludobójstwo. Humor Gilhodes’a i Fourniera harmonijnie łączy się z wrażliwością społeczną Tramis. Choć Tramis i Gilhodes nie mieli okazji kontynuować współpracy we francuskiej ludografii, w 2014 roku wspólnie stworzyli książkę *Contes créoles et cruels* poświęconą niewolnictwu na Karaibach<sup>474</sup>.

## 6.3 Pozostali twórcy

### 6.3.1 Yannick Chosse

Yannick Chosse, dyrektor artystyczny Kokteli, początkowo, zaczynał podobnie jak Gilhodes od projektowania ilustracji dla studia. To właśnie jemu można przypisać m.in. wykonanie i digitalizację animacji do *Gejszy*. Niezależność artystyczną osiągnął jako reżyser i projektant *Inki (Inca, 1992)*, gry SF przedstawiającej kosmiczną walkę prekolumbijskich Inków z hiszpańskimi konkwistadorami. Chosse szukał inspiracji do gry, odbywając wielomiesięczną wyprawę do Ameryki Południowej<sup>475</sup>.

Wersja *Inki* na CD-i wyróżniała się imponującymi sekwencjami wideo, na przykład monologiem ostatniego znaczącego inkaskiego władcy, Huayna Capac, który ocalał z hiszpańskich podbojów w XVI wieku, by rozpaść się na ekranie i przekształcić we fletnię Pana. Animacje, choć wszechobecne, bywały momentami wplatane na siłę, szczególnie podczas eksploracji planetarnych labiryntów, gdy należało strzelać do konkwistadorów atakujących z ukrycia. Elementy *science fiction* wpisały jednak *Inkę* w nurt fantastyki postkolonialnej. Gra Chosse’a podważała rzekomo szlachetność europejskich odkrywców w Ameryce Południowej, choć historia prekolumbijskiej monarchii inkaskiej również nie była wolna od masowych ludobójstw<sup>476</sup>. Po hiszpańskiej inwazji z dziewięciu milionów Inków w samym XVI wieku przetrwał zaledwie milion — wskutek zbrodni, wyzysku niewolniczego i chorób przywleczonych przez Hiszpanów<sup>477</sup>. Dlatego finałowa sekwencja ze zdjęciami Peruwiańczyków stanowiła symbolicznych hołd dla ich przodków i traumy doznanej po agresji kolonizatorów.

*Inka* zdobyła nagrodę Tilt d’Or dla najlepszego oprogramowania na CD-i<sup>478</sup>. Na jej podstawie powstał znacznie mniej udany sequel, *Inka II (Inca II: Wiracocha, 1993)*. Choć mechanika obu gier była podobna, kontynuacja łączyła niespójnie

mitologię inkaską z wierzeniami buddyjskimi, lecz także razila *whitewashingiem* — w rolach Inków wystąpili biali aktorzy.

### 6.3.2 Marianne Rougeulle

Inną istotną postacią kobiecą w Coktelu, choć mniej znaną niż Tramis, była Marianne Rougeulle. Specjalizowała się w oprogramowaniu edukacyjnym, ale w jej portfolio znajdziemy również gry rozrywkowe. Wśród nich znalazła się mało udana trylogia platformowa *James Debug: Tajemnica Zaginionej Wyspy* (*Le Mystère de l'Île Perdue*, 1986), *Wielki skok* (*Le Grand saut*, 1987) oraz *Tajemnica Paryża* (*Le Mystère de Paris*, 1988).

Za ambitniejsze przedsięwzięcie uchodzi gropowianka *20 000 mil podmorskiej żeglugi* (*20 000 Lieues sous les mers*, 1988), adaptacja powieści Jules'a Verne'a, którą Rougeulle traktowała jako hołd dla pisarza<sup>479</sup>. Głównym bohaterem literackiego pierwowzoru jest zoolog Pierre Aronnax, wyruszający na wyprawę w celu zbadania tajemniczego stworzenia o wielkości wieloryba. Fregata „Abraham Lincoln”, którą płynie Aronnax, zderza się z łodzią podwodną „Nautilus”, dowodzoną przez enigmatycznego kapitana Nemo. Kapitan przyjmuje rozbitków na pokład, lecz stawia im własne warunki. W gropowiance, kierując Aronnaxem za pomocą przejrzystego interfejsu *point-and-click*, należy zgromadzić informacje o podmorskiej faunie i samym kapitanie Nemo.

Adaptacja growa *20 000 mil podmorskiej żeglugi* w ujęciu Rougeulle kładzie nacisk na paranoję kapitana. W tej wersji Nemo stale monitoruje ruchy gracza, a jego wizerunek – tekstura czujnego kapitana – jest obecny w każdej scenie. W gropowiance obecne są również motywy homospołeczne, odnoszące się do męskiej przyjaźni bliskiej zauroczeniu. Cyfrowy Nemo wypowiada słowa: „Nie lubię czuć się tak blisko cywilizowanego świata”, po czym dodaje: „Panie profesorze, czas rozstania jeszcze nie nadszedł”<sup>480</sup>. Gropowianka pod tym względem jest bliska powieści, w której Nemo podświadomie pragnie, aby Aronnax pozostał jego stałym towarzyszem<sup>481</sup>. Tragizm postaci Nemo wynika z wewnętrznego konfliktu pomiędzy pragnieniem wolności a żądzą sprawowania władzy nad innymi. *20 000 mil podmorskiej żeglugi* można również interpretować jako alegorię zimnej wojny, generującej napięcia zarówno na poziomie państw, jak i relacji międzyludzkich.

### 6.3.3 Claude Marc, Serge Marc i Rachid Chebli

Bracia Claude i Serge Marc oraz Rachid Chebli stworzyli tylko jedną gropowiankę na podstawie własnej powieści obrazkowej, *Atak Bargonów* (*Bargon Attack*, 1992). Bohaterem *Ataku Bargonów*, wzorowanego pod względem projektu na amerykańskiej grze *Wariacka rezydencja* (*Maniac Mansion*, 1987), jest

francuski programista, który próbuje wyzwolić Ziemię spod okupacji kosmitów. W odróżnieniu od dzieł Paula Cuisseta polityczne aluzje są tu bardzo wyraźne. Kosmici, wykorzystując Reformowany Kościół Partnerstwa Kosmicznego (L'Église Réformée du Partenariat Cosmique) jako przybudówkę, próbują sprawować władzę nad Francją metodą miękkiej siły. Z tego względu w *Ataku Bargonów* można odnaleźć krytykę zorganizowanej religii, przypominającą fabułę późniejszej produkcji *Poza dobrem i złem* (*Beyond Good & Evil*, 2003) Michela Ancela.

## 6.4 Słowa końcowe

Coktel Vision, choć znana głównie z gier edukacyjnych, w swoich produkcjach rozrywkowych często wprowadzała motywy kontestacyjne. Jej działalność wywarła istotny wpływ na francuską ludografię, integrując fantastykę naukową z zaangażowaniem społecznym. Przykładowo twórczość Muriel Tramis przenika refleksja nad wpływem europejskiego kolonializmu na osoby pochodzenia afrykańskiego i spotykającą ich wciąż dyskryminacją. Także gry Pierre'a Gilhodes'a wyróżniają się surrealistycznym humorem, licznymi aluzjami seksualnymi oraz wyjątkowo trudnymi zagadkami. Zwrot ku surrealizmowi znamionują również produkcje studia Ère/Cryo.

## Rozdział 7

### Ère/Cryo: odnowa SF

Na tle dotychczas omówionych twórców, na uwagę zasługuje wytwórnia Ère Informatique. Jej członkowie — Philippe Ulrich, Didier Bouchon, Rémi Herbulot, Johan Robson i Patrick Dublanchet — kontynuowali działalność pod szyldem Cryo Interactive. Ich produkcje, osadzone głównie w konwencji *science fiction* (SF), nie stroniły od krytyki społecznej. Ère/Cryo podważało fundamenty cywilizacji zachodniej, w tym chrześcijaństwo i kult jednostki, promując jednocześnie wartości New Age. Odświeżało także „język” gier poprzez innowacyjne środki wyrazu oraz nawiązania do podziemnej fantastyki „Métal Hurlant”<sup>482</sup>.

#### 7.1 Philippe Ulrich i Didier Bouchon

Philippe Ulrich, współzałożyciel Ère Informatique, posiadał równie barwny życiorys, co Le Breton. Także uczestniczył w rewolcie studenckiej w maju i czerwcu 1968 roku<sup>483</sup>. Następnie prowadził życie wędrownego muzyka. Za uchylanie się od służby wojskowej został skierowany do kompanii karnej na Tahiti, gdzie jego stan zdrowia uległ znacznemu pogorszeniu<sup>484</sup>. Po odbyciu służby zmagął się z uzależnieniem od narkotyków, a następnie leczył się w Szwajcarii<sup>485</sup>. Wróciwszy do Francji, poświęcił się tworzeniu muzyki elektronicznej. Jego debiutancki album *Le roi du gas-oil* (1979) został wycofany ze sprzedaży<sup>486</sup>, częściowo ze względu na antykapitalistyczny przekaz tytułowego utworu: „Monarchą diesla



Rysunek 7.1: Od lewej Didier Bouchon i Philippe Ulrich (źródło: „Génération 4” 1992, nr 49)

jestem już, wielkiej firmy stróż / W gazecie jestem tam, gazetą władam sam / sprzedaję loty, broń i stal / Lotem wydaję szmal”<sup>487</sup>. Te słowa mogły rzeczywiście urazić ówczesnego centrowego prezydenta Francji, Valéry’ego Giscarda d’Estaing, uwikłanego w korupcyjne relacje z władcą Republiki Środkowoafrykańskiej, Jean-Bédelem Bokassą (afery diamentowa)<sup>488</sup>.

Po prezydentury Giscarda, Ulrich, podobnie jak Le Breton, zmagał się z wyzwaniami w obszarze branży komputerowej. W 1981 roku Ulrich, tak jak Le Breton, wymienił syntezator na ZX81. Wraz z Émmanuelem Viau stworzył na nim kilka gier dla wydawnictwa Direco. Obaj jednak nie tylko nie otrzymali wynagrodzenia, ale prawa do programów zostały przejęte przez wydawnictwo<sup>489</sup>. To skłoniło ich do rozpoczęcia własnej działalności. W 1983 roku iau założył Ère Informatique, do której Ulrich dołączył rok później jako kompozytor muzyki do gier<sup>490</sup>. Do zespołu Ère dołączył także Marc-André Rampon, twórca symulatora wojskowego *Misja Delta* (*Mission Delta*, 1984). Rampon nadużył wszelako swojej pozycji w firmie. Gdy nazwał Viau w mediach „ciemnym głupkiem” [*sombre imbécile*]<sup>491</sup>, został zwolniony, ale przedtem sprzedał swoje udziały Infogrames i Bruno Bonnellowi<sup>492</sup>. Wówczas Ère stała się częścią Infogrames<sup>493</sup>.

Ulrich, po porozumieniu z Infogrames, utworzył nowe studio Exxos. W jego ramach planował produkcję *Arki kapitana Blooda* (*L’Arche du Capitaine Blood*, 1987), nad którą pracował wspólnie z Didierem Bouchonem, programistą z wykształceniem biologicznym. Promocja tej gry oraz kolejnych produkcji Exxosu wzbudziła liczne kontrowersje. 12 czerwca 1988 roku Ulrich wygłosił przemówienie na temat Exxosu na placu Champs-Élysées, akcentując wspólnotowy charakter studia.

*Pomysłodawcą i geniuszem, który stworzył Kapitana Blooda, nie jest niestrudzony Didier Bouchon, nie mówiąc już o waszym studze. [...] To On, On, który od miesięcy mieszka w naszych biurach... Kto pochodzi spoza Wszechświata. [...] Nazwałem go Exxosem*<sup>494</sup>.

Sam Ulrich utrzymywał bliskie relacje z reżyserem Alejandrem Jodorowskym, który podczas wydarzenia poświęconego *Arce* dokonał uroczystego odsłonięcia trójkątnego wizerunku Exxosa. Ulrich brał udział również w nietypowych ceremoniach premier kolejnych gier Exxosa. I tak, premiera *Dnia purpurowego Saturna* (*Purple Saturn Day*, 1989) Rémięgo Herbulota zakończyła się destrukcją repliki Amstrada, a promocję *Kultu* (1989) Johana Robsona i Patricka Dublancheta zwieńczyło porąbanie kukły Obcego<sup>495</sup>. Bóstwo Exxos miało wypełnić lukę po fiasku świeckich ruchów rewolucyjnych. Jak pisze Rosi Braidotti, po 1968 roku:

*Kiedy rewolucyjny zapał ochłół i ruchy społeczne zaczęły ulegać rozproszeniu, przystosowaniu do istniejącego porządku albo mutacji, wielu dawnych wojowniczych agnostyków nawróciło się na różne konwencjonalne monoteistyczne albo importowane ze Wschodu religie*<sup>496</sup>.

Ulrich, podobnie jak wielu Europejczyków, poszukiwał inspiracji w technologiach i wierzeniach Wschodu, odchodząc od świeckich ruchów. Pod wpływem New Age Ulrich zastąpił udział w tradycyjnych chrześcijańskich wspólnotach ezoteryką, bliższą „społecznemu i politycznemu kontekstowi globalnej ponowoczesności”<sup>497</sup>. Podobnie jak hipisi, dążył do przekształcenia technologii komputerowej w — jak to ujął medioznawca Marshall McLuhan — „LSD świata biznesu”<sup>498</sup>. Działania te podejmowano mimo ryzyka, że media elektroniczne mogą prowadzić do społecznej apatii<sup>499</sup>.

W konserwatywnej wytwórni Infogrames promowanie tego rodzaju kontestacji okazało się niemożliwe. Pomimo sukcesów *Arki kapitana Blooda* i *Kultu* wytwórnia Bonnella zamknęła studio Exxos, nie wypłacając pracownikom zaległych pensji. Daniel Ichbiah sugeruje, że przyczyną była zazdrość Bonnella o osiągnięcia Exxosu, zwłaszcza że *Arka kapitana Blooda* swoją popularnością przyćmiła zupełnie nieudanego *Boba Morane’a*<sup>500</sup>. Ostatecznie Ulrich, Bouchon, Dublanchet, Robson oraz Herbulot odeszli z Infogrames i założyli wytwórnię Cryo Interactive. Pierwszą grą Cryo była oniryczna *Ekstaza* (*Extase*, 1990), stworzona przez Ulricha i Herbulota. Następnie Cryo dokonało adaptacji powieści SF *Diuna*<sup>501</sup>. Choć formalnie nad projektem gry *Diuna* (*Dune*, 1992) czuwał Ulrich, reżyserię powierzył Rémięmu Herbulotowi<sup>502</sup>.

*Diuna* odniosła komercyjny sukces, w przeciwieństwie do kolejnych produkcji firmowanych nazwiskiem Ulricha. *Komandor Blood* (*Commander Blood*, 1994), stworzony we współpracy z Bouchonem, stanowił słabszą kontynuację losów Blooda, pozbawioną komunikacji z Obcymi za pomocą ideogramów. Fabuła, koncentrująca się na badaniach czarnych dziur, znacząco odbiegała od pierwowzoru.

Ponadto kontestacyjny charakter oryginału ustąpił afirmacji neoliberalizmu<sup>503</sup>. W *Komandorze Bloodzie* zastosowano także niefortunne efekty wideo. Postacie Obcych ukazywano w formie słabo animowanych lalek, nałożonych na cyfrowe tła. Ograniczenia budżetowe spowodowały brak części scen, które pojawiły się dopiero w trzeciej części, *Powrocie komandora Blooda* (*Big Bug Bang: Le Retour de Commander Blood*, 1996). Finał trylogii, przedstawiający destrukcję świata w wyniku Wielkiego Wybuchu, niwelował wysiłki graczy z poprzednich odsłon. Również prehistoryczny *Utracony raj* (*Lost Eden*, 1995), zaprojektowany przez Ulricha i Robsona, okazał się nieudaną próbą powtórzenia sukcesu *Diuny*, z pterodaktylem w osobliwej roli narratora.

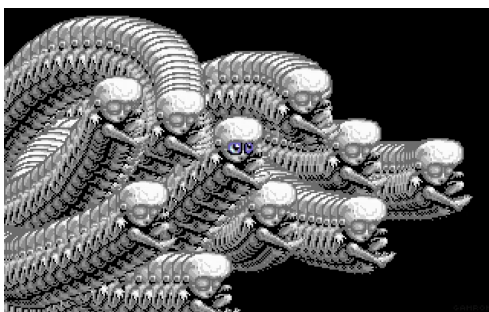
Po 1995 roku Cryo przyspieszyło produkcję gier, paradoksalnie zbliżając się do poziomu molocha Infogrames. Dobrym przykładem jest *Atlantis. Tajemnice zaginionego świata* (*Atlantis: Secrets d'un monde oublié*, 1997)<sup>504</sup> w reżyserii Rémiego Herbulota, gry przygodowej z pseudotrójwymiarowym środowiskiem i możliwością obrotu kamery o 360 stopni. Po *Atlantis* Ulrich ograniczył się do nadzorowania produkcji gier osadzonych w różnych częściach świata, o podobnej mechanice i estetyce. Ociężały interfejs gier Cryo jednak szybko nużył graczy, co przyczyniło się do problemów finansowych wytwórni. Klęska trójwymiarowej wersji *Diuny* (*Frank Herbert's Dune*, 2001), zleconej studiu WideScreen Games, doprowadziła do upadku Cryo w 2002 roku; wówczas Ulrich powrócił do komponowania muzyki<sup>505</sup>.

### 7.1.1 Studium 1: *Arka kapitana Blooda* (1987)

Ponieważ wzajemne porozumienie nasze dokonywa się jedynie drogą słowa, ten, który je fałszuje, zdradza społeczność publiczną. Jest to jedyne narzędzie, za pomocą którego stykają się wole i myśli, jest to tłumacz naszej duszy. Jeśli ono nam chybia, nie czujemy już związku, nie rozpoznajemy się między sobą; jeśli nas zwodzi, niweczy wszelkie nasze stosunki i rozluźnia wszystkie węzły społeczności.

—Michel de Montaigne

Arcydzieło Ulricha i Bouchona, *Arka kapitana Blooda*, miało triumfalną premierę i sprzedano się w nakładzie blisko 100 tysięcy egzemplarzy<sup>506</sup>; spotkało się też z pozytywnymi recenzjami<sup>507</sup>, a Marc Djan z „Génération 4” nazwał *Arkę* kamieniem milowym w rozwoju gier<sup>508</sup>.



**Rysunek 7.2:** Sekwencja otwierająca grę i widok płodów inspirowany Gigerem: *Arka kapitana Blooda* (1987, Exxos, il. Michel Rho)

Gropowieść urzeka intrygującym początkiem, podkreślonym przez bogate *backstory* zawarte w instrukcji. Głównym bohaterem jest Bob Morlock, paryski programista tworzący grę *science fiction*. Zafascynowany wirtualnym światem, Bob wkracza do niego na pokładzie statku kosmicznego „Arka”. Jego tożsamość jednak ulega zwielokrotnieniu, a on sam budzi się w nowym ciele. Tę transformację ilustruje początkowa sekwencja z remiksem utworu *Ethnicolors* autorstwa kompozytora muzyki elektronicznej Jean-Michela Jarre’a i grafiką inspirowaną dziełem malarskim *Landschaft XVIII* (1973) Hansa Rudolfa Gigera. Scena przedstawia szereg ludzkich płodów, z których tylko jeden – prawdopodobnie Morlock — otwiera oczy.

Gropowieść cechowała się również charakterystyczną oprawą wizualną, czego dowodem są dwa typy wbudowanych sekwencji. Pierwsza z nich uruchamia się po wybraniu współrzędnych na mapie galaktyki; program generuje ciąg fraktali, imitując podróż gracza przez hiperprzestrzeń. Ten efekt techniczny przywołuje na myśl psychodeliczną sekwencję lotu z filmu *2001: Odyseja kosmiczna* (*2001: A Space Odyssey*, 1968) w reżyserii Stanleya Kubricka, często oglądaną przez widzów pod wpływem narkotyków<sup>509</sup>. Drugi typ sekwencji przedstawia samo lądowanie na planecie, gdzie kluczowe jest uniknięcie kolizji z powierzchnią, w czym pomaga radar prezentujący kontury terenu.

Należy również zwrócić uwagę na wymiar filozoficzny. *Arka* nawiązuje do doświadczenia, które Stanislav Grof, badacz twórczości Gigera, nazywał „traumą narodzin”. Grof tłumaczył obsesję Gigera na punkcie płodów jako symbol cierpienia nieodłącznie związanego z ludzką egzystencją. Pisał o „okołoporodowym obszarze nieświadomości”<sup>510</sup>, którego nie można opuścić. Grof czerpał inspirację z filozofii Friedricha Nietzschego, który, odwołując się do wierzeń wschodnich, proponował odejście od platońskiego świata idei i linearnego, chrześcijańskiego porządku na rzecz koncepcji Wiecznego Powrotu. Wieczny Powrót, oparty na idei reinkarnacji, nie przynosił jednak ludzkości nadziei. Według Nietzschego „wszystko zamiera, wszystko zakwita; wiecznie rok bytu bieży”<sup>511</sup>, co oznacza nie-

ustanną „odpowiedzialność za każdą chwilę, która — prędzej czy później — musi powrócić”<sup>512</sup>. Francuski filozof Pierre Klossowski, komentując pisma filozoficzne Nietzschego, podkreśla niezmiennosc tego cyklu cierpienia.

*W chwili, w której objawił mi się Wieczny Powrót, przestaję być sobą hic et hunc i zdolny jestem stać się niezliczoną liczbą innych, wiedząc, że zapomnę o tym objawieniu, gdy wyjdę poza własną pamięć*<sup>513</sup>.

Morlock, uwięziony w wirtualnej rzeczywistości zamieszkaanej przez „niezliczoną liczbę innych”, musi wyeliminować pięć klonów, rozsianych po losowo generowanych planetach. Obecność duplikatów osłabia jego siły witalne. Z czasem dłoń Blooda, służąca do interakcji z interfejsem grupowiesci, zaczyna drżeć, a po 15 godzinach bezskutecznych poszukiwań bohater umiera. Lokalizacje klonów są początkowo nieznanne i można je odkryć wyłącznie dzięki współrzędnym dostarczanym przez różnorodne rasy Obcych. Istoty te różnią się inteligencją, osobowością oraz umiejętnością porozumiewania się z Bloodem. Eksplorując rozległy świat grupowiesci, gracz dysponuje pełną swobodą, jednak bez precyzyjnych współrzędnych nawigacja galaktyczna jest niemożliwa. Dlatego konieczne staje się nawiązywanie interakcji werbalnych z obcymi cywilizacjami. Słowo stanowi bowiem fundament komunikacji międzykulturowej i miarę naszego istnienia.

W *Arce kapitana Blooda* komunikacja z Obcymi odbywa się nie za pomocą kwestii dialogowych, a poprzez ideogramy reprezentujące przedmioty, uczucia, czynności, miejsca i pojęcia abstrakcyjne. Gracz wysyła sekwencje ideogramów i otrzymuje analogiczne odpowiedzi, które można przetłumaczyć na języki obce (angielski, francuski, niemiecki). Reakcja Obcych zależy od zaprogramowanej odpowiedzi na określone symbole, ale istnieje możliwość konstruowania pełnych zdań z ideogramów, które grupowiesć rozpoznaje<sup>514</sup>. Udana interakcja prowadzi do pozyskania informacji o lokalizacji klonów, co jest kluczowe dla postępu w rozgrywce. Co istotne, bez nawiązania kontaktu z Obcymi kontynuacja rozgrywki jest niemożliwa. Jak zauważyli badacze fantastyki Jean-Charles Ray i Simon La-perrière, w grze Exxosu:

*Choć ścieżka jest stopniowo wyznaczana, nie chodzi o nawigację pośród różnych ścieżek, ale o zbudowanie ścieżki w środowisku pozbawionym punktów orientacyjnych. Model ten nadaje podróży charakteru przyprowadzającego o zawrót głowy w świecie, który wydaje się bezkresny, nieznanym i dziwnym, który trzeba ogarnąć, ale który wymyka się spod kontroli*<sup>515</sup>.

W *Arce* poruszane są również zagadnienia egzystencjalne. Napotkani Obcy używają słowa „reproduction” (rozmnażanie). Samce wrogich ras, takich jak Migrax i Croolis-Ulv, demonstrują instynktowne dążenie do zapłodnienia i ak-

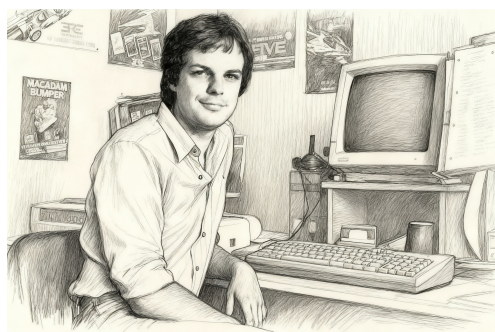


Rysunek 7.3: Obcy rodem z projektu Giger: *Arka kapitana Blooda* (1987, Exxos, il. Michel Rho)

tów seksualnych. Naga Torka z humanoidalnej rasy Ondoyante wyraża obawę przed gwałtem ze strony klonów, używając frazy „Duplicates-chercher-moi-reproduction” (Duplikaty-szukać-mnie-rozmnażanie). Po eliminacji zagrożenia przez Blooda Torka rozważa z nim prokreację, co jednak potencjalnie przedłuży cykl cierpienia. To cierpienie wydaje się nieuniknione, niezależnie od strategii (nie)istnienia w tym uniwersum.

*Arka* nawiązuje do późniejszej dystopijnej powieści Michela Houellebecqa *Możliwość wyspy*<sup>516</sup>, której główny bohater Daniel również podlega nieustannemu procesowi klonowania. W przeciwieństwie od Morlocka Daniel nie jest w stanie ograniczyć liczby swoich klonów, ponieważ po nim pozostają jedynie repliki. Kluczowa różnica polega na tym, że dla Houellebecqa – który wiąże rozwój technologii z krytykowanym przezeń dziedzictwem europejskiej nowej lewicy — technologia prowadzi do autodestrukcji człowieka, na równi fizycznej i duchowej. Ulrich i Bouchon postrzegają technologię jako potencjalną siłę emancypacyjną. Blood przynajmniej odnajduje w wirtualnej rzeczywistości bratnią duszę, co stanowi optymistyczny element odróżniający ich dzieło od prawicowej, nihilistycznej wizji Houellebecqa.

W *Arce kapitana Blooda* słowo „reproduction” odnosi się również do koncepcji hiperrzeczywistości. Tak twierdził Jean Baudrillard, znany ze wprowadzenia pojęć hiperrzeczywistości i symulaków, twierdził, że współczesne znaki, pierwotnie naśladujące rzeczywistość, tracą pierwotne znaczenie i odnoszą się wyłącznie do samych siebie<sup>517</sup>. Wtedy ztraca się różnica między prawdą a iluzją (zapośredniczoną przez symulakry), a fikcja staje się bardziej realna niż rzeczywistość.<sup>518</sup> Idee Baudrillarda przenikają świat gropowieści, nasycony postmodernistycznymi aluzjami<sup>519</sup>. Postacie z *Arki* to symulakry ludzkich istnień i ikon popkultury. Tytułowy bohater



Rysunek 7.4: Rémi Herbulot („Amstrad Magazine” 1987, nr 29)

stanowi nawiązanie do postaci z powieści marynistycznej Rafaela Sabatiniego<sup>520</sup>, a rasa Migrax wyglądem przypomina Obcego według projektu Gigera.

Choć *Arka kapitana Blooda* przedstawia świat zbliżony do wizji Baudrillarda, Ulrich i Bouchon byli bardziej optymistyczni wobec technologii. Ulrich uważał, że dzięki symbiozie technologii i natury, przyjętej przez pokolenie maja 1968 roku, „ludzie są szczęśliwsi, dojrzałsi umysłowo, nawet żyjąc w zamkniętej przestrzeni”<sup>521</sup>. *Arka kapitana Blooda* pozostaje unikalnym dziełem o relacjach międzykulturowych i poszukiwaniu własnej tożsamości.

## 7.2 Rémi Herbulot

Rémi Herbulot, współpracownik Ulricha, programista i reżyser gier Ère oraz Cryo, zadebiutował symulatorem pinballa *Macadam Bumper* (1985) z możliwością tworzenia własnych stołów do flippera. Następnie zasłynął grą akcji *Crafton i Xunk* (*Crafton et Xunk*, 1985), w której cyborg i jego przyjaciel-stopa ratują świat<sup>522</sup>. Za obie produkcje Herbulot otrzymał dwie nagrody Tilt d’Or, co utorowało mu drogę do elity francuskiej ludografii<sup>523</sup>. Wśród jego znaczących dzieł można wymienić *Dzień purpurowego Saturna*, *Ekstaza*, *Diuna*, wyścigowy *MegaRace* (1994), *Utracony raj*, *Wersal 1685* (*Versailles: Complot à la cour du Roi Soleil*, 1997) o Ludwiku XIV oraz *Atlantis*<sup>524</sup>. Szczególne uznanie zdobył *Wersal*, wyróżniający się możliwością obrotu kamery o 360°<sup>525</sup>. *Atlantis*, oparta na scenariuszu Johana Robsona, przedstawiała zagładę mitycznej Atlantydy jako efekt zamachu stanu kapłanów przeciwko prawowitej królowej. Została jednak źle przyjęta ze względu na zbyt skomplikowane zagadki i rozwlekłą akcję<sup>526</sup>. W 1998 roku Herbulot odszedł z Cryo.



Rysunek 7.5: Orgazm żeńskiego androida: *Ekstaza* (1990, Cryo Interactive, il. Michel Rho)

### 7.2.1 Studium 2: *Ekstaza* (1990)

Pod koniec XX wieku, naszego czasu, mitycznego czasu, wszyscy jesteśmy [...] wymyślonymi i sfabrykowanymi hybridami maszyny i organizmu, słowem, jesteśmy cyborgami.

—Donna Haraway

Jako pierwsze studium twórczości Herbulota wybrałem *Ekstazę* ze względu na jej potencjał kontestacyjny porównywalny z *Arką*. *Ekstazę* zaprogramował Patrick Dublanchet, a ilustracje stworzył Michel Rho. Często błędnie przypisywano jej wyłączne autorstwo Ulrichowi<sup>527</sup>, choć jej reżyserem był Herbulot. Wersja na Amigę zyskała uznanie za „muzykę interaktywną o bardzo wysokiej jakości”<sup>528</sup>, która „nadaje grze nowy wymiar dźwiękowy”<sup>529</sup>.

Wydanie *Ekstazy* zbiegło się z rozwojem transhumanizmu, nurtu dążącego do udoskonalenia ludzkości dzięki technologii. Transhumanizm, inaczej niż posthumanizm (czyniący swym obszarem zainteresowania organizmy nieludzkie), opiera się na oświeceniowych ideach postępu<sup>530</sup>. W transhumanizmie istotną rolę odgrywa figura cyborga (ulepszonego człowieka), jednak w *Ekstazie* nabiera ona innego znaczenia niż w manifestie Haraway<sup>531</sup>. U Haraway cyborg zaciera granice między kobietą a mężczyzną, człowiekiem a maszyną, naturą a kulturą; symbolizuje sprzeciw wobec wykorzystaniu technologii przez wojsko i patriarchy<sup>532</sup>. W *Ekstazie* natomiast cyborg stanowi raczej wyraz surrealizmu<sup>533</sup>, niekoniecznie będąc manifestem sprzeciwu wobec patriarchy.

W *Ekstazie* postać cyborga prezentuje się jako kobieta. Rozgrywka, podzielona na dziewięć etapów, koncentruje się na intensyfikacji doznań cyborga poprzez stymulację sieci neuronowej. Zadaniem gracza jest eliminacja wirusów blokują-

cych przepływ energii elektrycznej oraz przekierowanie prądu do mózgu cyborga, zanim zrobi to przeciwnik — komputer lub inny gracz. Sukces skutkuje wizualizacją reakcji cyborga, której ewolucja z każdym kolejnym poziomem nabiera coraz bardziej sugestywnego charakteru, ewokując skojarzenia z kobiecym orgazmem.

*Ekstaza* charakteryzuje się surrealistyczną atmosferą, silnie akcentowaną przez warstwę dźwiękową. Walka z wirusami, aktywacja impulsów elektrycznych – to wszystko wyzwała próbki muzyczne. W miarę postępów, wraz ze wzrostem tempa rozgrywki, kompozycja dźwiękowa staje się coraz bardziej intensywna, wręcz halucynogenna. *Ekstaza*, jako jedna z pierwszych „czystych” gier, zawierała tzw. muzykę emergentną; znalazła się na okładce włoskiego czasopisma „GAME” jako „jeden z najwcześniejszych i najbardziej radykalnych przykładów tego, jak muzyka może stanowić integralną część rozgrywki”<sup>534</sup>.

### 7.2.2 Studium 3: *Diuna* (1992)

Zaprowadzimy naszą własną sprawiedliwość.  
Zaprowadzimy ją tu na Arrakis – zwyciężając albo  
ginąc.

—Frank Herbert, *Diuna*

Cytat z *Diuny*<sup>535</sup> odnosi się również do wyzwań stojących przed zespołem Cryo podczas adaptacji powieści Herberta. Reżyserem gry był Herbulot. Ulrich, koproducent i kompozytor muzyki, podkreślał wprawdzie znaczenie pracy zespołowej<sup>536</sup>, ale to Herbulot miał decydujący wpływ na techniczną stronę projektu, którego pierwowzór interpretowano w duchu New Age<sup>537</sup>. Warto wspomnieć, że już w latach 70. próbę ekranizacji *Diuny* podjął wizjoner kina surrealistycznego, Alejandro Jodorowsky, jednak ostatecznie projekt trafił do Lyncha<sup>538</sup>. Jego wersja (1984), pomimo gwiazdorskiej obsady, spotkała się z krytyką i nie została zaakceptowana przez samego reżysera<sup>539</sup>. Dopiero późniejszy dyptyk filmowy w reżyserii Denisa Villeneuve’a (2021–2024), z Timothée Chalametem w roli głównej, okazał się artystycznym sukcesem, przewyższającym pierwowzór<sup>540</sup>.

Już na początku lat 90. Cryo Interactive podjęło próbę stworzenia cyfrowej *Diuny*. Herbulot i Ulrich, dążąc do uniezależnienia się od Infogrames, nawiązali współpracę z amerykańskim wydawnictwem Virgin Games. Martin Alper, szef Virgin, odrzucił jednak prezentowaną wersję na targach Electronic Consumer Trade Show, oceniając ją jako „zbyt francuską” pod względem estetycznym<sup>541</sup>. Twórcy musieli wprowadzić znaczące zmiany. Gra miała zadebiutować równoległe z *KGB* (1992) Johana Robsona i oprzeć się na licencji filmu Lyncha. Postać



**Rysunek 7.6:** Wizerunek Paula Atrydy proponowany przez twórców gry, zachowany tylko w wersji demonstracyjnej: *Diuna* (1992, Cryo Interactive, il. Didier Bouchon, Jean-Jacques Chaubin, Sohor Ty)

Paula Atrydy została przeprojektowana, by przypominać Kyle'a MacLachlana, co wymusiło odrzucenie autorskiego projektu Patricka Dublancheta i Sohora Ty<sup>542</sup>. Dodatkowo, Alper zlecił studiu Westwood produkcję konkurencyjnej gry strategicznej opartej na *Diunie* (*Dune II*, 1992), której sukces przyćmił dzieło Cryo<sup>543</sup>. Literaturoznawca Paweł Frelik trafnie zauważa, że growa *Diuna* wykorzystywała prozę Herberta w „bardzo luźny i niezobowiązujący sposób”<sup>544</sup>.

Cryo zdołało jednak przekonać Alpera do wydania *Diuny* nie tylko na dyskiecie, ale i na płytach CD. Wersja CD oferowała oryginalną ścieżkę dźwiękową Ulricha, fragmenty filmu Lyncha oraz angielski dubbing<sup>545</sup>. Jako pierwsza francuska gra wydana na CD *Diuna* została pozytywnie przyjęta<sup>546</sup>. Dogue de Mauve z „Tilt” stwierdził, że Cryo stworzyło „prawdziwą grę, nie zaś pozornie interaktywną animację”, zachowując jednocześnie dystans wobec literackiego pierwowzoru<sup>547</sup>. Cyrille Baron z „Joysticka” pisał entuzjastycznie: „Kultowa powieść Franka Herberta mogła zostać przełożona tylko przez kultową wytwórnię. Rzeczy tej dla Virgin dokonało Cryo”<sup>548</sup>.

*Diuna* w reżyserii Herbulota luźno opiera się na literackiej historii Paula Atrydy — księcia zesłanego wraz z rodziną i świtą na pustynną planetę Arrakis, gdzie jedynym cennym surowcem jest melanz (przyprawa), wydobywany na zlecenie Imperatora Szaddama IV. Atrydzi muszą przystosować się do trudnych warunków. Nawet na Arrakis nie zaznają jednak spokoju, ponieważ ich wrogowie, Harkonnenowie, planują inwazję w zemście za zniewagę dyplomatyczną.

Atrydzi, by przetrwać, muszą pozyskać wsparcie rdzennych mieszkańców – Fremenów. Rozgrywka rozpoczyna się w pałacu rodziny Atrydów, gdzie Paul od Leta i Jessiki otrzymuje misję: nawiązanie sojuszu z Fremenami. Ważnym elementem gry są podróże ornitopterem, dzięki którym można oddać kolejne osady Fremenów. Ich wsparcie obejmuje zarówno wydobycie przyprawy i ponowne zazielenianie Arrakis, jak i wsparcie militarne. Wyboru plemion i przydziału zadań gracz dokonuje na mapie Arrakis, co wprowadza element zarządzania zasobami.

Regularne dostarczanie przyprawy dla Imperatora jest jednym z kluczowych zadań w grze. Z czasem gracz może rozpocząć zazielenianie wybranych tere-

nów kosztem wydobycia przyprawy, co wpływa na morale i lojalność Fremenów. Rosnące daniny z przyprawy, zbierane przez Padyszacha, ostatecznie zmuszają gracza do buntu przeciwko zwierzchnikowi i starcia z Harkonnenami oraz Imperatorem. Model rozgrywki przypomina grę strategiczną Sida Meiera *Kolonizacja* (*Colonization*, 1994): kolonizację Ameryki Północnej, rosnące królewskie cła, zbrojne wystąpienie kolonistów. W *Diunie* pojawiają się także istotne wątki fabularne, takie jak śmierć Leta i romans Paula z Fremenką Chani.

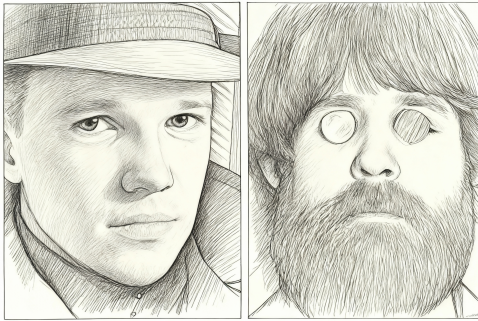
Gra, mimo pozornej złożoności ekonomicznej, pomija kluczowy aspekt powieści, czyli restrykcyjne racjonowanie wody. W książce Freneni przetrwali dzięki skrupulatnemu zarządzaniu zasobami wodnymi, włączając w to wodę zawartą w ich ciałach<sup>549</sup>. Uproszczeniu uległ również sam konflikt. W wersji *Diuny* stworzonej przez Cryo, w przeciwieństwie do zawilej fabuły Herberta, występuje wyraźny podział na dobro (Atrydzi) i zło (Harkonnenowie). W książce oraz w najnowszej adaptacji Villeneuve'a Paul staje się okrutnym przywódcą, gotowym na zemstę za śmierć ojca. W grze Atryda unika przemocy, a konflikt kończy się mniejszą liczbą ofiar.

Seria ustępstw i uproszczeń w wersji Herbulota osłabiła ton pierwowzoru, co zapoczątkowało zmierzch kontestacyjnej twórczości Cryo. Mimo to zespół Herbulota, choć skupił się na symulacji ekonomicznej, wyeksponował też nomadyczny styl życia, przesuwając na dalszy plan powieściowy fundamentalizm. Producent Philippe Ulrich, miłośnik twórczości Herberta, podkreślał wagę pierwowzoru literackiego: „*Diuna* ma ezoteryczną jakość, pewnego rodzaju świętość. To wyjątkowe dzieło”<sup>550</sup>.

### 7.3 Johan Robson i Patrick Dublanchet

Kontrkulturowe ideały przejawiały się także w twórczości Johana Robsona i Patricka Dublancheta. Robson rozpoczął karierę scenariuszową od dyptyku *Harry i Harry* (*Harry et Harry*, 1986–1987), nietypowego pastiszu filmów *noir* napisanego z programistą Jean-Markiem Menou. Dublanchet zadebiutował natomiast grą czystą *Amelia o północy* (*Amélie Minuit*, 1985), traktującą o sekretarce poszukującej nocą dokumentów biurowcu. Zyskał również uznanie dzięki *Rajowi smutku* (*Eden Blues*, 1986), dystopijnej historii o mężczyźnie poszukującym ostatniej kobiety w świecie zdominowanym przez maszyny. Zainteresowanie kontestacją połączyło Robsona i Dublancheta w ich współpracy przy dwóch projektach dla Exxosu: *Crashu Garrecie* (1987)<sup>551</sup> i *Kulcie* (1989).

Robson i Dublanchet kontynuowali współpracę w Cryo Interactive. Robson pisał scenariusze m.in. do *KGB*, *MegaRace*, *Utraconego raj*, *Atlantis* i *Ubika* (1998) na podstawie książki Phillipa K. Dicka. Z Julienem Vivetem stworzył też dla Philipa grę grozy *Anioł i Demon* (*L'Ange et le Démon*, 1992), zilustrowaną zdjęciami z normandzkiej miejscowości Mont-Saint-Michel. Największy sukces



**Rysunek 7.7:** Patrick Dublanchet i Johan Robson (źródło: „Tilt” 1988, nr 52)

odniosło *KGB*, nawiązujące do nieudanego puczu Janajewa z 1991 roku przeciwko Michaiłowi Gorbaczowowi, ostatniemu przywódcy Związku Radzieckiego. Robson pokazywał upadek państwa komunistycznego, jednocześnie niuansując motywacje kaciebistów<sup>552</sup>. Robson owocnie współpracował z Cryo aż do końca lat 90., a Dublanchet zakończył karierę programisty już po *Utraconym raju*.

### 7.3.1 Studium 4: *Kult* (1989)

W jaki sposób można wywierać wpływ na tych straszliwych nieznajomych, w jaki sposób można skuć królestwo wolności? [...] Kult religijny jest rezultatem tego rozmyślenia.

—Friedrich Nietzsche

Dlaczego ludzkość tak chętnie ulega kultom i rezygnuje ze swojej wolności? Próbę odpowiedzi na to nietzscheańskie pytanie<sup>553</sup> znajdziemy w *Kulcie*, ambitnym projekcie opartym na scenariuszu liczącym około 200 stron<sup>554</sup>. *Kult*, podobnie jak *Arka kapitana Blooda*, wizualnie nawiązuje do estetyki Gigera, czego przykładem jest obraz płodu w lewym górnym rogu ekranu, irracjonalnie komunikującego się w zniekształconej francuszczyźnie, niemczyźnie lub angielszczyźnie<sup>555</sup>.

Dzieło Robsona i Dublancheta zyskało uznanie francuskich mediów branżowych. Recenzenci podkreślali walory graficzne i scenariusz<sup>556</sup>. Krytyk z „Jeux et Stratégie” postrzegał *Kult* za „ponowne odczytanie Nietzschego”<sup>557</sup>. To istotna obserwacja, gdyż nawiązania do Nietzschego są kluczowe dla zrozumienia *Kultu*.

Akcja *Kultu* osadzona jest w postapokaliptycznym świecie, po nuklearnej katastrofie. Władzę sprawuje nowa „rasa panów” – Protozorkowie. Stosują oni przemoc



Rysunek 7.8: Wisielec jako część mrocznej imaginacji gropowiastrki: *Kult* (1989, Exxos, il. Michel Rho)

wobec „rasy niewolników” — Tunerów — w imię boga Zorka, który rzekomo nadał Protozorkom Ziemię we władanie. Dołączona do gry *Księga Pochodzenia* parodiuje apokryfy Starego Testamentu<sup>558</sup>:

*Na Górze żył Naród. Z nieba na maszynach latających przybyli Zorq i jego pomazaniec Griich. I rzekł Zorq do Narodu: „Ja was wybrałem i mam was za mniej niż nic. Jutro staniecie się Płodzicielami nowej rasy i Ziemia będzie wasza, a cała ludzkość zostanie zmiażdżona pod waszym butem”. I Naród był szczęśliwy<sup>559</sup>.*

Dostrzegamy tu błuźniercze odniesienie do Chrystusowego Kazania na Górze, jeden z licznych motywów biblijnych. Bóstwo, a raczej nadczłowiek, motywuje swoje destrukcyjne czyny myślą na miarę Nietzschego. Zdaniem niemieckiego filozofa „barbarzyńcy w całej pełni strasliwego znaczenia tego słowa, drapieżnicy, władający jeszcze niczem niezłamaną siłą woli i pożądaniem potęgi, rzucali się na słabsze, społeczniejsze i spokojniejsze rasy”<sup>560</sup>. Nietzsche głosił więc prymitywne prawo dżungli. Choć akcentował też dostojność, jego retoryka została zaadaptowana przez ideologów nazizmu<sup>561</sup>.

Robson postrzegał jednak Nietzschego bardziej jako kontestatora ówczesnego porządku społecznego, a nie prekursora nazizmu. W grze rolę nadczłowieka nie odgrywa Zorq. Masakrze dokonywanej na ludziach przeciwstawia się Raven, półmutant obdarzony telepatycznymi zdolnościami, więziony przez Protozorków z dala od ukochanej Sai Fai<sup>562</sup>. Rozgrywka zaczyna się, gdy Spowiednik nakazuje Ravenowi przemierzyć pięć pokutnych ścieżek w podziemnych komnatach. Kolejność jest losowa, a na początku otrzymuje się przedmiot wskazujący, którą komnatę należy zwiedzić jako pierwszą. Po każdym zadaniu zdobywa się czaszkę, wymienną na niezbędny przedmiot, umożliwiający dalszą rozgrywkę. Z czasem awatar zyskuje nowe umiejętności, takie jak atak na Protozorków czy telekineza. Dodatkowo zagadki i metody ich rozwiązywania bluźnierczo nawiązują do Pisma Świętego:

- Dotknięcie pierwszej i ostatniej spośród szeregu wzniesionych metalowych dłoni. „Jam jest Alfa i Omega, mówi Pan Bóg, Który jest, Który był i Który przychodzi, Wszechmogący” (Ap 1, 8).
- Przedostanie się na drugą stronę komnaty, w której podnosi się poziom bulgocącej lawy, „jeziora ognia” (Ap 20, 14). Przejście jest możliwe dopiero po wskoczeniu na wysuwającą się statuę, co symbolizuje ocalenie w ostatniej chwili. Ten poziom gry nosi nazwę „De Profundis” – nawiązanie do Księgi Psalmów: „Z głębokości wołam do Ciebie, Panie, o Panie, słuchaj głosu mego! Nakłoń swoich uszu ku głosnemu błaganiu mojemu!” (Ps 130, 1).
- Zstąpienie do otchłani po otwarciu przejścia, którego strzeże płaskorzeźba krzyżowca. Ten etap został nazwany przez twórców gry „zwycięstwem wiary”: „Ten, który zstąpił, jest i Tym, który wstąpił ponad wszystkie niebiosa, aby wszystko napęlić” (Ef 4, 10).
- Scena powieszenia zdrajcy, który rozpoznał Ravena jako pół-mutanta i bezskutecznie próbował go wydać, a więc mógłby być potencjalnym Judaszem w nowej odsłonie: „Rzuciwszy srebrniki ku przybytkowi, oddalił się, potem poszedł i powiesił się” (Mt 27, 5).
- Zaspokojenie miłosne królowej skorpionów, metresy Protozorków: „A ty, synu człowieczy, nie bój się ich ani się nie lękaj ich słów, nawet [...] gdybyś się znalazł wśród skorpionów” (Ez 2, 6)<sup>563</sup>.

W *Kulcie* zadania te służą głębokiej krytyce monoteizmu i kultury upokorzenia. Kult Zorka ukazywany na ekranie przypomina adorację Boga monoteistycznego, podczas gdy nietzscheanizm staje się formą sprzeciwu wobec Zorka, a awatar wciela się w rolę nadczłowieka. Kierując Ravenem, gracz nabywa umiejętności i pokonuje przeciwników. Odkrycie tożsamości kapłanki przeznaczonej do zapłodnienia ujawnia, że jest nią ukochana Ravena, Saï Faï. Zniszczenie całego systemu religijnego następuje po udanym zamachu na Zorka. Raven, bogobójca wyzwalający ludzkość, doświadcza nietzscheańskiego „przewartościowania wszelkich wartości”: z niewolnika staje się panem.

*Kult*, podobnie jak *Arka kapitana Blooda*, silnie rezonuje z postmodernistycznym nihilizmem, akcentującym upadek uniwersalnych wartości oraz „metanarracji”, które legitymizowały instytucje społeczne oraz religię<sup>564</sup>. Problem polega na tym, że postmodernizm okazuje się bronią obosieczną. W *Kulcie* próżni powstałej po upadku metanarracji nie da się zapełnić. Destrukcja religii prowadzi do depopulacji Ziemi. W finałowej scenie Raven i Saï Faï opuszczają ten „świat pełen nienawiści” [*monde déchiré par la haine*], znikając w przestrzeni kosmicznej. Zamiast pluralizmu doświadczamy jedynie pustki.

Dokąd my zdążamy? [...] Czy nie błądzimy w jakieś nieskończonej nicości? [...] I bogowie gniją!  
Bóg umarł! Bóg nie żyje! Myśmy go zabili! Jakże się pocieszymy, mordercy nad mordercami?<sup>565</sup>

## 7.4 Pozostali twórcy

Działalność Ère/Cryo wykraczała poza twórczość kwintetu kwintetu. Warto również wspomnieć o dwóch innych zespołach autorskich: duecie Alain Brégeon — Patrick Beaujouan oraz tercecie Jacques Hemonic — Serge Hauduc — Ludovic Hauduc.

### 7.4.1 Alain Brégeon – Patrick Beaujouan

Programista Alain Brégeon i scenarzysta Patrick Beaujouan rozpoczęli wspólną pracę westernową grą *Carson City* (1985) na ZX Spectrum, w której gracz wcielał się w szeryfa zaprowadzającego porządek w miasteczku. Rozgłos zyskali jednak dzięki *Pasażerowi czasu* (*Le Passager du temps*, 1987), złośliwej parodii dyptyku Bruno Bonnella *Pasażerowie wiatru* (*Les Passagers du vent*, 1986), opartego na powieściach graficznych François Bourgeona. Zarówno dyptyk Bonnella, jak i gra Brégeona oraz Beaujouana osadzone były w realiach osiemnastowiecznej Francji. O ile jednak Bonnell zmienił treść pierwowzoru, aby gloryfikować francuski kolonializm w Afryce<sup>566</sup>, o tyle Beaujouan wyśmiewał samą ideę podróży w czasie.

Głównym bohaterem gry autorstwa Brégeona i Beaujouana jest młodzieniec, który poszukuje porwanego wujka. Po wejściu do posesji tegoż odkrywa maszynę do podróży w czasie i szybko przeistacza się w zaprawionego korsarza<sup>567</sup>. Gra obfituje w celowe anachronizmy, na przykład obok nadmorskiego kościoła opala się nudystka słuchająca radia, a w karaibskiej dżungli można natknąć się na świątynię Buddy, mimo niewielkiej popularności buddyizmu na Karaibach w XVIII wieku. Uwagę zwraca elegancka rama narracyjna: na początku należy zdobyć klucz, który został włożony od środka w drzwi domu wujka; w finale, po opuszczeniu posiadłości, drzwi ponownie się zatrzasują, a klucz pozostaje wewnątrz posesji.

W *Pasażerze czasu* Brégeon i Beaujouan umieścili postać kota, inspirowaną komiksami André Franquina o Gastonie Lagaffie<sup>568</sup>. Kot w dowcipny sposób komentował działania gracza. W kolejnej grze Beaujouana, *Spisku roku trzeciego* (*Conspiration de l'an III*, 1989), tę rolę przejęła mysz. *Spisek*, stworzony już dla wytwórni Ubi Soft, lecz bez udziału Brégeona, satyrycznie traktuje rewolucję francuską. Współczesny bohater gry, uderzywszy się w głowę po mszy kościelnej, przenosi się do roku 1795. abuła nawiązuje do autentycznego, szybko wykrytego spisku rojalistów przeciwko rewolucji w Quibéron<sup>569</sup>. Gracz dołącza do konspiracji, co prowadzi do ironicznej pointy: gdy rewolucyjni milicjanci (sankiuloci)

aresztują awatara, ten odzyskuje przytomność jedynie po to, by zobaczyć radio-wóz żandarmerii przed swoim współczesnym domem. Beaujouan wyśmiewał nostalgiczne powroty do przeszłości i obchody dwusetnej rocznicy zdobycia Bastylli, które legitymizowały ustrój republikański Francji. Kolejna planowana gra Beaujouana, *Bractwo głupców* (*La Confrérie des muets*), została anulowana przez Ubi Soft, prawdopodobnie z powodu potencjalnie antyklerykalnych treści<sup>570</sup>.

#### 7.4.2 Jacques Hemonic – Serge Hauduc – Ludovic Hauduc

Elementy podróży czasoprzestrzennej dostrzegano też w grach Jacques’a Hemonica, jego przyjaciela Serge’a Hauduca oraz syna tegoż, Ludovica. Szczególną sławę przyniósł im dyptyk *Sram*<sup>571</sup>. Obie gropowiastrki, stworzone na platformę Amstrad CPC<sup>572</sup>, opierały się na konwencji *high fantasy*: w pierwszej części zadaniem było pokonanie czarnoksiężnika, natomiast w drugiej – zamach na króla-tyrana, wystylizowanego złośliwie na wizerunku Henryka VIII z obrazu Holbeina. Pomimo pretekstowej fabuły *Sram* charakteryzował się nowoczesnym wykonaniem<sup>573</sup>, wynikającym m.in. z celowo wprowadzonych anachronizmów. W drugiej części pojawiły się na przykład winda i portiernia z przewodnikiem po zamku, a gracz mógł użyć lornetki do lokalizacji złowrogiego króla. Choć *Sram* zawierał elementy kontestacyjne (tym bardziej że w obu częściach gracz odczarowuje dwie roznegliżowane „damy w opałach”), brakowało ikonoklazmu znanego z produkcji Beaujouana. W 1988 roku tercet Hemonic — Hauduc — Hauduc zdołał wydać grę *Qin*, osadzoną w realiach Chin epoki tytułowej dynastii. Dalszą działalność twórców przerwało przejście Ère przez Infogrames.

### 7.5 Słowa końcowe

Twórczość zespołów Ère Informatique i Cryo Interactive na pierwszy rzut oka może sprawiać wrażenie mało konstruktywnej. Ulrich, Bouchon, Herbulot, Robson i Dublanchet skupiali się bowiem na wartościach kontestacyjnych, libertariańskich – nomadyzmie i wolności jednostki – które dziś, w kontekście erozji państwa opiekuńczego, mogą wydawać się nieadekwatne. W ich grach pojawiają się także elementy mizoginiczne. Przykładem jest *Kult*, gdzie gracz ma możliwość zakłócenia kąpieli kapłanki Zorka, co skutkuje jej wrogim nastawieniem. Z kolei w *Arce kapitana Blooda*, samice rasy Ondoyante zazdrośnie rywalizują o względy gracza z Torką. Znaczna część twórczości Ère/Cryo opierała się również na motywie ratowania roznegliżowanych „dam w opałach”. Mimo wszystko twórcy Ère/Exxos/Cryo w istotny sposób odświeżyli estetykę gier *science fiction*. Ich innowacje miały realny wpływ na rozwój i ewolucję medium.



## Rozdział 8

### Loriciels: odnawiając horrory

Współpracownicy Loriciels, wytwórni założonej w 1983 roku przez Lauranta Weilla i Marca Bayle'a, również przemycali do swoich gier motywy kontestacyjne. Choć sami założyciele Loriciels niekoniecznie dążyli do obalenia systemu, to spod klawiatur autorów współpracujących z wytwórnią wyszły najbardziej transgresywne francuskie horrory growe lat 80. XX wieku. Z Loriciels związani byli m.in. Laurent Benes i Karine Le Pors<sup>574</sup>, Carlo Perconti, Louis-Marie Rocques, a także Éric Chahi. Największy sukces komercyjny w historii Loriciels odniosła gra Rocques'a, *Złoty orzeł* (*L'Aigle d'or*, 1984)<sup>575</sup>.

*Złoty orzeł* zapoczątkował serię unikatowych horrorów od Loriciels. Horrory te, stworzone przez Michela Koella i Yves'a Kortę, Francisa Piérotta oraz przede wszystkim Érica Chahiego, stanowiły nowatorskie eksperymenty, które przesuwały granice tego, co można było ukazać na ekranach ówczesnych komputerów. Analizę rozpocznę od twórczości Érica Chahiego, uwzględniając to, że dzieło Koella i Korty, *Uciekinier z piekła* (*Infernal Runner*, 1985), doczekało się jego własnej wersji. Duchowym spadkobiercą *Złotego orła* okazał się inny utwór Chahiego, *Inny świat* (*Another World*, 1991), stworzony co prawda dla Delphine Software, ale doskonale podsumowujący wpływ firmy Weilla i Bayle'a. W badaniu analizuję również *Joannę d'Arc* (*Jeanne d'Arc*, 1988). Choć powstała ona także poza Loriciels, wyreżyserował ją weteran wytwórni Carlo Perconti, a Chahi jako ilustrator nadał jej drastyczność właściwą horrorowi wojny stuletniej.



Rysunek 8.1: Éric Chahi (źródło: „Joypad” 1993, nr 19)

## 8.1 Éric Chahi

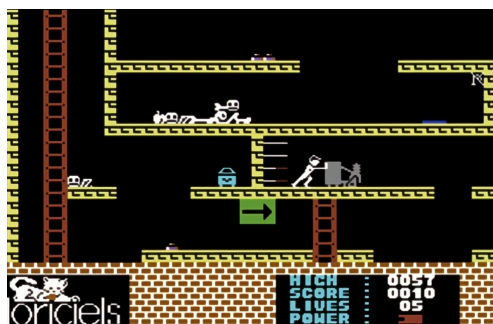
Éric Chahi, uzdolniony programista-samouk, szlifował warsztat już jako nastolatek, począwszy od roku 1982<sup>576</sup>. Choć zasłynął przede wszystkim z arcydzieła *Inny świat*, większość swoich gier stworzył jeszcze w latach 80. XX wieku. Mimo że ich poziom artystyczny bywał nierówny, właśnie w tym okresie Chahi wypracował swój charakterystyczny styl, cechujący się drastyczną przemocą, samotnością bohaterów oraz biograficznie umotywowaną fascynacją kulturami Wschodu. Dobrym przykładem jest tu *Berła Anubisa* (*Le Sceptre d'Anubis*, 1983), gdzie gracz musiał przemierzać starożytną egipską piramidę w poszukiwaniu tytułowego artefaktu. Chahi planował wydać grę za pośrednictwem wytwórni Loricieles, jednak początkowo spotkał się z odmową. Ostatecznie publikację *Berła* umożliwił kolektyw Micro Programmes 5, złożony z byłych pracowników Oric International<sup>577</sup>. Rok później Loricieles zdecydowało się wydać wersję *Berła Anubisa* na Amstrada CPC i nawiązało współpracę z Chahim.

Pierwszym komercyjnym sukcesem Chahiego okazał się *Uciekinier z piekła* w wersji na Amstrada CPC. Stylistyka tej produkcji stała się fundamentem jego dalszej twórczości. Wkrótce firma Loricieles zleciła Chahiemu przygotowanie adaptacji *Horroru Amityville (The Amityville Horror, 1979)* w reżyserii Stuarta Rosenberga. Jednak *Pakt (Le Pacte, 1986)* nie odniósł sukcesu komercyjnego. Chahi obwiniał za tę porażkę przede wszystkim nieudolny marketing Loricieles. Grę sprzedawano w czarnym, minimalistycznym opakowaniu poplamionym krwią, co zniechęcało potencjalnych nabywców. Wówczas programista zakończył współpracę z Loricieles<sup>578</sup>.

Po odejściu z Loricieles Chahi nadal doświadczał niepowodzeń. W ramach studia Chip Software stworzył dwie całkowicie nieudane gry: *Niebezpieczną ulicę (Danger Street, 1987)* oraz *Profanację (Profanation, 1987)*. Chahi przyznał, że pracował nad nimi z myślą o szybkim zarobku, jednocześnie realizując inny projekt<sup>579</sup>. Zilustrował w międzyczasie *Podróż do wnętrza Ziemi (Voyage au centre de la Terre, 1988)* oraz *Joannę d'Arc (Jeanne d'Arc, 1988)* w reżyserii Carla Percontiego. Po rozpadzie Chip Software Chahi dołączył do studia Delphine Software, gdzie odpowiadał za oprawę graficzną *Podróżników w czasie (Les Voyageurs du temps, 1989)* Paula Cuisseta. Wkład Chahiego w warstwę wizualną *Podróżników w czasie* był na tyle znaczący, że często wymieniano go jako współtwórcę<sup>580</sup>. Sukces tej produkcji skłonił Chahiego do poświęcenia dwóch lat na stworzenie gropowiastrki *Inny świat*. Chahi planował ją wydać za pośrednictwem Cryo Interactive. Jednak Philippe Ulrich, zajęty pracami nad *Diuną*, odrzucił propozycję, nie doceniając kontestacyjnego potencjału gry Chahiego<sup>581</sup>. Ostatecznie *Inny świat* ukazał się nakładem Delphine Software i całkowicie odmienił karierę Chahiego.

W ramach własnej wytwórni Amazing Studio Chahi współtworzył podobnie ambitne *Serce ciemności (Heart of Darkness, 1998)*. Gropowiastrka utrzymana w tonacji amerykańskiego kina Nowej Przygody<sup>582</sup> opowiada o chłopcu ratującym psa porwanego przez siły ciemności. *Serce ciemności* zostało jednak ukończone zbyt późno, co doprowadziło do bankructwa Amazing Studio, mimo że gra sprzedała się w satysfakcjonującej liczbie 1,5 miliona egzemplarzy<sup>583</sup>.

Po długiej przerwie Éric Chahi powrócił do branży dziełami *Z prochu (From Dust, 2011)* oraz *Papierowa bestia (Paper Beast, 2020)*, inspirowanymi sztuką Wschodu. *Z prochu* to gropowiastrka o losach ludzkości, ukazana na przykładzie polinezyjskiego plemienia, które gracz musi chronić przed niszczycielskimi żywiołami, aby mogło ono odkryć swoje pochodzenie. Narracja w *Prochu* ma jednak charakter cykliczny i prowadzi do *status quo*, co sugeruje, że Absolut oraz przyczyna istnienia świata pozostają dla człowieka niedostępne. *Papierowa bestia* jest jeszcze bardziej pesymistyczna. Gracz napotyka w niej istoty złożone z japońskich figurek origami. W miarę postępu w *Papierowej bestii* gracz obserwuje stopniową destrukcję wirtualnego świata. Figurki trafiają do pustej przestrzeni



Rysunek 8.2: Bohater daremnie próbuje powstrzymać wózek widtowy spychający go w stronę żelaznej dziewicy: *Uciekinier z piekła* (1985, Loricels, il. Michel Koell i Yves Korta)

kosmicznej, gdzie żaden Absolut gdzie Absolut nie istnieje. W *Prochu* i *Papierowej bestii* pobrzmiwa echo *Innego świata*.

### 8.1.1 Studium 1: Koell – Korta i *Uciekinier z piekła* (1984)

To, co nazywa się racją istnienia, jest jednocześnie doskonałą racją śmierci.

—Albert Camus

Analizując twórczość Chahiego, przyglądam się pierwowzorowi gry, którą przeniósł na Amstrada CPC – jedynej, lecz fundamentalnej w dorobku Michała Koella i Yves’a Korty. *Uciekinier z piekła* został pierwotnie zaprogramowany w assemblerze na komputer Commodore 64. Paradoksalnie tę oryginalną wersję przyćmił technologicznie uboższy port autorstwa Chahiego na komputer Amstrad CPC<sup>584</sup>. Mimo to uważam, że to właśnie bardziej dopracowana wersja na Commodore 64 zasługuje na miano zapomnianego francuskiego arcydzieła.

Utwór Koella i Korty przypomina takie gry platformowe jak brytyjski *Kreżus Willy* (*Jet Set Willy*, 1984) oraz japońskie *Wyzwanie Takesiego* (*Takeshi no Chōsenjō*, 1986). Łączy je swobodna eksploracja, czarny humor i wysoki poziom trudności. Francuska prasa często stawiała *Uciekiniera z piekła* wyżej niż zagraniczne produkcje<sup>585</sup>. Jeden z krytyków magazynu „Soft & Micro” uznał grę Koella i Korty za jedną z najlepszych imitacji produkcji anglosaskich, szczególnie doceniając jej „dynamiczną i harmonijną” muzykę<sup>586</sup>. *Uciekinier z piekła* to jednak nie tylko doświadczenie dźwiękowe, lecz także wizualne i narracyjne, o czym będzie mowa poniżej.

Gracz wciela się w awatara, który niespodziewanie budzi się w niebezpiecznym labiryncie. Celem gry jest odnalezienie wszystkich kluczy otwierających bramę do wyjścia z budowli, a jednocześnie uniknięcie śmiertelnych pułapek. Niezbędne jest również regularne uzupełnianie malejącej energii bohatera poprzez zbieranie pojemników z jedzeniem. Łatwo wpaść w jedną z wielu pułapek, które skutkują drastycznymi animacjami śmierci. Postać może zostać wysadzona w powietrze, porażona prądem, zdekapitowana, rozgnieciona przez ruchome ściany lub nabita na kolce żelaznej dziewicy — a wszystko to przy towarzyszących temu strumieniach krwi.

Gra Koella i Korty porusza głębsze tematy – alienację i rozpad nowoczesności. Motyw alienacji wyraża się w strukturze poziomów ograniczonych do zamkniętego labiryntu. Nowoczesność, symbolizowana przez elementy industrialne, takie jak automatyczna winda, linia montażowa, wózek widłowy czy buchające ogniem palniki, przekształca przestrzeń gry w arenę śmierci pełną ludzkich szczątków. Ta przestrzenna alienacja oraz „uprzemysłowienie” życia przywołują dzieła Franza Kafki. Podobnie jak w jego utworach, postać w grze gubi się w rzeczywistości i doświadcza rozpadu własnej tożsamości. Łukasz Musiał, analizując twórczość Kafki, twierdzi, że z takiego stanu „nie ma ucieczki poza jedną — śmiercią”<sup>587</sup>.

Awatar w *Uciekinierze z piekła* jest skazany na śmierć. Nie chodzi tu o porażkę **tymczasową**, po której można zacząć grę od nowa. W *Uciekinierze z piekła* porażka ma charakter **permanentny**; śmierci nie można uniknąć. Zgodnie bowiem z regułami horroru gore uwypuklanymi przez Piotra Sawickiego:

*nie dopuszcza optymistycznych rozwiązań i nigdy nie zostawia bohatera w innym stanie jak pokawałkowanego, poniżonego lub napiętnowanego złem. W odróżnieniu od klasycznie rozumianego filmu grozy czy science-fiction zawsze kończy się klęską człowieka, którego ciało i umysł okazują się bezwolne i słabe*<sup>588</sup>.

Zanim awatar wydostanie się z labiryntu przez otwarte drzwi, musi ominąć czuwającego niedźwiedzia. Ten element, w kontekście wcześniejszych, makabrycznych scen, może być zaskakujący. Twórcy jednak odwołują się do francuskiego przysłowia: „Il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué” („nie dziel skóry na niedźwiedziu”), które przestrzega przed łatwą euforią.

Po zebraniu wszystkich kluczy i ucieczce awatara z labiryntu gra ogłasza zwycięstwo gracza komunikatem: „Vous avez gagné” („Wygrałeś”). Okazuje się jednak, że radość jest przedwczesna. Awatar zostaje nagle zaatakowany przez karetkę; pozbawiony kontroli gracza, stoi i czeka na swój los. Karetka potrąca awatara, a dwaj sanitariusze zabierają ciało na noszach. Napis końcowy zmienia się na „Pardon, vous avez gagné” („Przepraszam, przegrałeś”). Podobnie jak w *Procesie*<sup>589</sup>, sanitariusze przypominają dwóch egzekutorów *à rebours*. Bohater, tak jak Józef

K. z *Procesu*<sup>590</sup>, rezygnuje z dalszej walki o życie. Zakończenie gry można interpretować jako komentarz do problemu wysokiego wskaźnika samobójstw we Francji.

Oprócz Kafki innym kontekstem interpretacyjnym *Uciekiniera z piekła* jest filozofia Alberta Camusa, wielbiciela twórczości autora *Procesu*. Camus, przedstawiciel literackiego absurdu, postrzegał ludzką egzystencję jako niewolę, prowadzącą do śmierci<sup>591</sup>. Pułapkę, w którą wpada człowiek, nazywał absurdem.

*Człowiek przeciętny, zanim napotka absurd, żyje mając na oku swoje cele, troskę o przyszłość lub usprawiedliwienie [...]. Sądzi, że może czymś pokierować w swoim życiu. Działa więc, jakby był wolny, nawet jeśli wszystkie fakty usiłują zaprzeczyć tej wolności. Gdy zjawia się absurd, wszystko ulega zachwianiu. Absurdalność śmierci w sposób oszałamiający zaprzecza idei, że „jestem”, mojemu działaniu, które oznacza, że wszystko ma sens. [...] Wolność wyższa, ta wolność bycia, jedyna, na której może wesprzeć się prawda, nie istnieje. Jedyną realnością jest śmierć. Zjawia się, i gra jest rozegrana*<sup>592</sup>.

Metafora życia jako gry, kluczowa dla zrozumienia absurdalności egzystencji w ujęciu Camusa, istotnie wpływa na interpretację *Uciekiniera z piekła*. W młodości Camus często grał w piłkę nożną na pozycji bramkarza, co pozwoliło mu dostrzec, że całe ludzkie doświadczenie opiera się na grze. Raymond Gay-Crosier w swojej analizie biografii Camusa dochodzi do wniosku, że główną ideą autora *Mitu Syzyfa* jest zasada *fair play*. Człowiek spędza ograniczony czas na boisku życia, gdzie śmierć pełni funkcję arbitra. Udział w tej grze wymaga od nas zaangażowania i współpracy aż do końca<sup>593</sup>.

W *Uciekinierze z piekła* boisko przybiera formę labiryntu, który szczególnie w wersji na Commodore 64 jawi się jako prawdziwa arena śmierci. Twórcy skutecznie oddają atmosferę ciasnych korytarzy, przypominających te, które przemierza bohater *Procesu*. Cały świat gry zdaje się sprzysięgać przeciwko protagoniście, a każdy ruch gracza staje się aktem oporu wobec nieprzyjawnego wszechświata. Kiedy więc gracz pragnie nie tyle wygrać, ile przynajmniej wydostać się z labiryntu, jego wysiłki urastają do rangi buntu. Ten bunt nie jest krótkotrwałym odrzuceniem istniejącego porządku, lecz raczej „buntem metafizycznym” w rozumieniu Camusa.

*Bunt metafizyczny jest ruchem, w którym człowiek powstaje przeciwko swemu losowi i całtemu światu. Jest on metafizyczny, ponieważ zaprzecza celom człowieka i świata. [...] Protestując przeciw kondycji ludzkiej, przeciw temu, co w niej nie dokończony przez śmierć i rozbite przez zło, bunt metafizyczny jest uzasadnionym żądaniem szczęśliwej jedności wbrew cierpieniom życia i śmierci. Jeśli powszechna kara śmierci określa los ludzi, bunt w pewnym sensie stanowi jej odpowiedniość*<sup>594</sup>.



Rysunek 8.3: Scena seansu spirytystycznego, zapowiadająca późniejsze survival horrory: *Pakt* (1986, Loricels, il. Éric Chahi)

Bunt przeciwko śmierci stanowi istotny element filozofii Camusa, który porównuje sytuację człowieka wobec wyższej siły do niewoli. W *Uciekinierze z piekła* labirynt pełni funkcję więzienia, z którego można uciec, aby uwolnić się od cierpienia narzuconego przez twórców. Jednak taka ucieczka możliwa jest wyłącznie poprzez samounicestwienie. Camus opisuje śmierć jako „patrycjuszowskie ręce, które miażdżą, ale wyzwalają”<sup>595</sup>. W wersji na Commodore 64 Tanatos, uosobienie śmierci, dominuje nad człowiekiem tak jak wspomniany przez Camusa urzędnik rzymski nad niewolnikiem.

Przegrana w *Uciekinierze z piekła* na C64 nie jest chwilowym niepowodzeniem służącym doskonaleniu umiejętności gracza. To porażka ostateczna<sup>596</sup>. Awatar od początku staje się ofiarą działań twórców, a ukończenie gry — paradoksalnie — prowadzi do tragicznego finału. Ta bezwzględność gry doskonale odzwierciedla camusowską wizję absurdałnego świata, w którym człowiek — mimo wysiłków — ostatecznie przegrywa ze śmiercią. Być może z tego powodu szefowie Loricels postanowili wypromować łagodniejszą adaptację stworzoną przez Chahiego na CPC. W tej wersji bohater naprawdę ucieka z labiryntu i triumfalnie podskakuje pod napisem „Vivant!” („Żywy”).

### 8.1.2 Studium 2: *Pakt* (1986)

Bycie fotografowanym było zabójcze dla duszy.

—Martin Amis, *The Information*

Paradoksalnie to właśnie *Uciekinier z piekła* wywarł znaczący wpływ na styl późniejszej twórczości Chahiego. Jego autorska wizja została odzwierciedlona w gropowiaście *Pakt*, wydanej w 1986 roku przez firmę Loricels. Jedynie muzykę wprowadzającą skomponował przyjaciel autora, Jean-François Freitas.

Wkrótce po swej premierze gropowiastrka Chahiego spotkała się z mieszanymi opiniami. Anonimowy recenzent „Hebdogiciela” krytykował ją w charakterystyczny dla tego periodyku sposób, drwiąc z domniemanego „debilizmu” autora oraz nieudolnie zaprojektowanego interfejsu<sup>597</sup>. Z kolei Nathalie Meistermann na łamach „Tilt” oceniła *Pakt* jako „dobrą, nastrojową, ładną i zaskakującą grę”<sup>598</sup>. W istocie *Pakt* można uznać za dowód ukształtowania się unikalnego stylu Chahiego, mimo że materiał wyjściowy do adaptacji — *Horror Amityville* — nie był atrakcyjny.

Filmowy pierwowzór koncentrował się na rodzinie, która wprowadza się do nawiedzonej posiadłości. Pisarz Stephen King dostrzegł w tym przeciętnym filmie „relację o powolnej ruinie finansowej”, echo kryzysu naftowego z 1973 roku<sup>599</sup>. W swojej adaptacji Chahi skupił się jednak nie na tle społecznym, lecz na wątku marginalnym w filmie Rosenberga: seansie spirytystycznym i próbie wypędzenia demonów z nawiedzonego domu. Początkowa animacja przedstawia posiadłość rodem z filmu — płonąca zgodnie z algorytmem nazywanym automatem komórkowym — a wewnątrz domu przypomina miejsce akcji z *Horroru Amityville*. Na tym jednak kończą się podobieństwa.

Rozgrywka w *Pakcie* koncentruje się na pokonaniu trzech demonów zagrażających młodemu małżeństwu. Akcja toczy się nocą w nawiedzonym domu, gdzie należy odnaleźć demony i znaleźć sposób na ich unicestwienie. Kluczowym elementem, wzorem filmowego pierwowzoru, jest seans spirytystyczny — medium komunikacji z demonami. Rozmowa z nimi ma kontemplacyjny charakter. Symboliczny kieliszek powoli przesuwają po literach rozłożonych na stole kuchennym, co pozwala graczowi uważnie notować odpowiedzi. Mechanika ta wprowadza element refleksji, wyraźnie kontrastujący z dynamiką typowych gier akcji. *Pakt* oferuje też rozwijaną listę czynności i przedmiotów, którą można przeglądać przy pomocy klawiszy. Interfejs gry jest jednak mało intuicyjny.

*Pakt*, oprócz motywu nawiedzonego domu, wprowadza również element brakujący w *Horrorze Amityville*. Wykrywanie demonów odbywa się za pomocą aparatu fotograficznego; demony stają się widoczne w momencie naciśnięcia wirtualnej migawki. Choć początkowo może to wydawać się nietypowe — zazwyczaj w grach o walce z demonami aparat nie jest narzędziem pierwszego wyboru — rozwiązanie to ma swoje kulturowe uzasadnienie. Warto sięgnąć do *Kina i wyobraźni* francuskiego filozofa Edgara Morina:

Uzdrowiciele, zaklinacze i jasnowidze, którym do tej pory wystarczyły figurki lub obrazy myślowe — posługują się teraz fotografią. [...] Jeśli można posiąść kogoś poprzez zdjęcie, to rzecz jasna, zdjęcie może także posiąść. Czyż samo wyrażenie „zdejmować”, „być zdjętym” nie zdradza jakiejś niejasnej wiary w moc fotografii? [...] Aura nienawiści otacza fotografu-

jącego, choćby ów „zdejmował” tylko mur. Niemniej odbiera temu przedmiotowi tajemną, witalną substancję, wysysa jego moc<sup>600</sup>.

Morin, analizując fotografię i kino, skupia się na magicznym aspekcie aparatu. Jego zdaniem fotografia utrwala obiekty — „widma”<sup>601</sup>, jednocześnie dokonując ich symbolicznego uśmiercenia. Ten drugi aspekt fotografii podkreśla również amerykańska pisarka Susan Sontag w rozważaniach na temat fotografii:

*Robić ludziom zdjęcia to gwałcić ich — oglądać takimi, jakimi nigdy sami siebie nie widują, zyskać o nich wiedzę, jakiej sami nigdy nie będą mieli, i w ten sposób uczynić z nich przedmioty, którymi można symbolicznie zawładnąć. Podobnie jak aparat fotograficzny jest sublimacją broni, robienie komuś zdjęcia stanowi sublimację morderstwa [...], pasującego do naszych smutnych, pełnych strachu czasów*<sup>602</sup>.

W *Pakcie* dualizm fotografii nabiera kluczowego znaczenia. Akt fotografowania demonów w grupowiaście Chahiego można interpretować jako próbę symbolicznego ujarznienia i pokonania tych istot. *Pakt* można więc uznać za zapomnianego prekursora japońskiego survival horroru *Zero* (2001) w reżyserii Makoto Shibaty, w którym obiektyw aparatu również służy jako broń w starciu ze zjawiskami paranormalnymi.

### 8.1.3 Studium 3: *Joanna d’Arc* (1988)

Zyskaliśmy świętą, lecz straciliśmy człowieka.  
Wojowniczką, która z pasją i determinacją stanęła  
po jednej ze stron w trudnej i krwawej wojnie,  
została pozbawiona własnej osobowości, a jej  
wściekły wojenny krzyk stłumiono.

—Helen Castor

*Joanna d’Arc* formalnie nie jest dziełem Chahiego. Jako jej reżyser figuruje Carlo Perconti z Chip Software. W latach 1983–1985 Perconti tworzył dla Loricels nie-autoryzowane, a przynajmniej całkowicie nieudane, kopie zagranicznych hitów ze Stanów Zjednoczonych i Japonii. Przykładem jest *Gastronon* (1983), inspirowany *Kosmicznymi najeźdźcami*, w którym kosmitów zastąpiono tylko spadającą żywnością.

Perconti założył własną wytwórnię Chip Software w 1985 roku. Choć przedsięwzięcie nie funkcjonowało długo (zostało zamknięte w 1989 roku), zdobyło rozgłos dzięki dwóm grom zilustrowanym przez Érica Chahiego: osadzonej w realiach prozy Jules’a Verne’a *Podróży do wnętrza Ziemi* (*Voyage au centre de la Terre*,



Rysunek 8.4: Krwawa walka z wrogimi Anglikami podczas zdobywania fortecy: *Joanna d'Arc* (1988, Chip Software, il. Éric Chahi)

1988) oraz *Joannie d'Arc* (*Jeanne d'Arc*, 1988). Jednak to właśnie ta druga pozycja może zostać zaliczona do nielicznych udanych utworów Percontiego, głównie za sprawą oprawy graficznej Chahiego. *Joannie d'Arc* bez wkładu Chahiego groziłoby bezrefleksyjne powielenie mechaniki amerykańskiej gry *Obrońca królestwa* (*Defender of the Crown*, 1986), o ruchu oporu organizowanym przez Robin Hooda przeciwko królowi-tyranowi.

Perconti oraz scenarzysta *Joanny*, Mathieu Hofseth, postanowili przenieść mechanikę *Obrońcy królestwa* w realia wojny stuletniej. Punktem wyjścia stała się schyłkowa faza konfliktu pomiędzy królestwami Francji i Anglii. Około 1429 roku Francja była bliska upadku. Po druzgocącej klęsce rycerstwa francuskiego pod Azincourt w 1415 roku, zdradzie ze strony księstwa Burgundii oraz gwałtownej ofensywie wojsk angielskich, prawowity następca tronu francuskiego, delfin Karol, znalazł się w beznadziejnej sytuacji. Ratunek nadszedł niespodziewanie: nastoletnia chłopka Joanna d'Arc, podająca się za posłaną przez Boga w celu wsparcia delfina, zdobyła zaufanie Karola i wyruszyła z niewielkim oddziałem na oblężoną przez Anglików twierdzę w Orleanie. Odsiecz okazała się skuteczna, a wkrótce oddziały Joanny d'Arc zdobyły także Reims, gdzie Karol został koronowany na króla Francji. Sama jednak Joanna, pojmana później przez Burgundczyków w zasadzce, została spalona na stosie w 1431 roku po sfiingowanym procesie przeprowadzonym przez inkwizycję sprzyjającą Anglii<sup>603</sup>.

Tak naprawdę główną postacią gry nie jest sama Joanna d'Arc, której „wściekły wojenny krzyk”<sup>604</sup> jako kobiety został stłumiony i wykorzystany instrumentalnie zarówno przez Kościół (kanonizował Joannę d'Arc dopiero w 1920 roku), jak i przez twórców gry<sup>605</sup>. Bohaterem gry okazuje się delfin Karol. Kierując jego poczynaniami, gracz może zbierać podatki, formować armię oraz zdobywać twierdze zajęte przez Anglików i ich sprzymierzeńców. Ostatni z tych elementów — oparty na mechanice zręcznościowej — jest, jak zwykle u Percontiego, najslabszą częścią gry. Nathalie Meistermann w recenzji dla „Arcades” trafnie zauważa, że „w tym fresku historycznym etapy zręcznościowe dominują, natomiast tylko część

polityczna jest ważna i ciekawa. [...] To denerwuje i zniechęca”<sup>606</sup>. Szczególnie atak na twierdze opanowane przez Anglików, polegający na walce z pojedynczymi rycerzami wroga, wymaga zręczności osiągalnej tylko przy użyciu joysticka.

Do horroru (przynajmniej graficznego) *Joannę d’Arc* paradoksalnie zbliża ilustratorski warsztat Chahiego. *Joanna* wyróżnia się brutalnymi scenami przemocy. Podczas pojedynków można odciąć przeciwnikowi kończyny lub poderżnąć mu gardło, na wzór ówczesnej brytyjskiej gry *Barbarzyńca* (*Barbarian*, 1987). Na tym jednak okrucieństwo się nie kończy. Gracz może dokonywać egzekucji na pojmanych oficerach wroga, jeśli nie byli wystarczająco cenni, by żądać za nich okupu (na początku rozgrywki za okup można uzupełniać skarbiec). Egzekucje są równie drastyczne: kat ścina głowy pojmanym szlachcicom, czemu towarzyszą rozbryzgi krwi. Ponadto należy być bezlitosnym wobec zbuntowanych obywateli podbitych terenów; możliwe jest wieszanie buntowników w celu stłumienia rebelii, co ilustruje rząd szubienic.

W przeciwieństwie do *Obrońcy królestwa*, który podkreśla słuszność walki z uzurpatorem tronu Anglii, retoryka proceduralna *Joanny d’Arc* ukazuje walkę o zjednoczenie Francji jako feudalną spiralę przemocy. Taka wizja jest bliższa filmowemu horrorowi historycznemu *Królowa Margot* (*La Reine Margot*, 1994) w reżyserii Patrice’a Chéreau, opowiadającym o szesnastowiecznych wojnach religijnych, niż większości ekranowych interpretacji postaci Joanny d’Arc. Nie jest to jednak zasługą Percontiego, lecz scenarzysty Hofsetha i — przede wszystkim — samego Chahiego. Chahi podąży później własną ścieżką, w stronę *Innego świata*.

#### 8.1.4 Studium 4: *Inny świat* (1991)

Jeśli odnajduję w sobie pragnienie, którego żadne doznanie na tym świecie nie może zaspokoić, najwidoczniej zostałem przeznaczony innemu światu.

—Chris Staples Lewis

Powyższe słowa<sup>607</sup> mogłyby równie dobrze pochodzić od Lestera Chaykina, bohatera *Innego świata*. Transcendencja głęboko przenika tę gropowiastkę, mimo panującego w niej nastroju grozy i samotności. Tematycznie *Inny świat* wydaje się odległy od *Paktu*, utrzymanego w konwencji horroru satanistycznego, ale Chahi nie porzucił swojej charakterystycznej stylistyki. Brutalne animacje śmierci awatara, nieustanna kruchość bohatera i surrealistyczna wizja świata świadczą

wręcz o powiązaniach *Innego świata* z horrorem. Także recenzja w „Micro News” potwierdziła, że gra była bliższa horrorowi:

Inny świat, znajdując się na pograniczu »zręcznościówki« i »przygodówki«, zaoferuje wam doznania nigdy niewidziane w świecie komputerów... Będzie wam się wiodło tak jak bohaterowi, serce będzie wam walić, tak jak jemu i tak jak on, **będziecie się bac**<sup>608</sup>.

Niezależnie od klasyfikacji gatunkowej — która jednak odgrywa istotną rolę w kontekście tego rozdziału — *Inny świat* odniósł komercyjny sukces, sprzedając się w nakładzie około miliona egzemplarzy<sup>609</sup>. Krytycy docenili „europejską wrażliwość”<sup>610</sup>, wyjątkową płynność animacji oraz, przede wszystkim, „piękno krajobrazów”<sup>611</sup>. Frank Ladoire w recenzji dla „Génération 4” wyraził zdumienie, że gra została stworzona przez jedną osobę, co już w 1991 roku było „coraz rzadsze”<sup>612</sup>.

Sukces *Innego świata* tym bardziej imponował, że Chahi odpowiadał jednocześnie za programowanie, oprawę graficzną, animację oraz *storyboard*. Jedynie muzykę skomponował Freitas. Podobnie jak Jordan Mechner, twórca *Księcia Persji* (*Prince of Persia*, 1989), Chahi zastosował do tworzenia animacji technikę rotoskopowania, rejestrując ruchy swojego brata<sup>613</sup>. Chahi, wspominając prace nad grą, podkreślał, że Delphine Software „ufało swoim twórcom gier i nie ingerowało w proces produkcyjny”<sup>614</sup>.

Powszechne uznanie dla utworu Chahiego wynikało z uniwersalnego przesłania. Poza początkową sekwencją na komputerze głównego bohatera gropowistka nie zawierała tekstu, co znacząco ułatwiało jej globalną dystrybucję. Chahi przedstawiał wydarzenia za pomocą środków filmowych, takich jak cięcia montażowe, zbliżenia oraz okazjonalne ruchy kamery. Projektant zrezygnował z tradycyjnych elementów interfejsu, takich jak punktacja i liczba żyć. Tłumaczył to pragnieniem, by gracz zanurzył się w świecie gry intuicyjnie, bez sztucznych bodźców: „Punktacja to kapitalistyczne spojrzenie na rozgrywkę, czyż nie?”<sup>615</sup>. Chahi kontestował zorientowane na zysk formy rozgrywki na rzecz innowacyjnej narracji. Artystyczną wizję *Innego świata* uzupełniały odniesienia do dzieł malarzy-surrealistów, takich jak Michael Whelan, Richard Corben oraz Zdzisław Beksiński<sup>616</sup>.

*Inny świat* czerpał inspirację zarówno z kultury wysokiej, jak i popularnej. Motyw naukowca dążącego do wiedzy absolutnej odnajdujemy w *Fauście*<sup>617</sup>. Natomiast motyw materializacji bohatera w alternatywnej rzeczywistości występował już wcześniej w literaturze fantastycznej oraz w kinie, na przykład w filmie *Kocham cię, kocham cię* (*Je t'aime, je t'aime*, 1968) Alaina Resnais’go. Innowacyjność Chahiego przejawiała się nie tylko w wykorzystaniu filmowych środków wyrazu, lecz przede wszystkim w różnorodności wyzwań stawianych przed graczem. *Inny świat* zaskakiwał użytkowników, unikając typowej dla gier powtarzalności akcji. Gracz nieustannie mierzył się z nowymi sytuacjami, takimi jak przeciskanie



**Rysunek 8.5:** Lester we współczesnej pu-  
stelni: *Inny świat* (1991/2011, wersja zrema-  
sterowana, DotEmu, il. Éric Chahi)

się przez zalewane wrzątkiem rury wentylacyjne czy uczestnictwo w walce czołgów, wymagającej wciskania określonych przycisków na diegetycznej klawiaturze. O nowatorstwie *Innego świata* świadczył też jego transcendentálny wymiar.

Akcja *Innego świata* rozpoczyna się, gdy naukowiec Lester Chaykin wjeżdża na teren swojej posiadłości otoczonej wysokim murem i drutem kolczastym. Po przejściu szczegółowej procedury bezpieczeństwa, obejmującej między innymi skanowanie siatkówki oka, Chaykin wchodzi do swojej pracowni wyposażonej w reaktor atomowy. System operacyjny, z którego korzysta, nosi nazwę Peanut („orzeszek”), co symbolizuje zamknięcie Lestera w swego rodzaju skorupie, całkowitą izolację.

W tym kontekście odwołam się do myśli Emmanuela Lévinasa, jednego z czołowych filozofów dialogu, którego koncepcje przenikają całą grę. Sytuację Chaykina Lévinas nazwałby separacją. Według Lévinasa separacja oznacza oddzielenie nie tylko od innego bytu, lecz także od Bytu, czyli transcendencji. Wówczas „człowiek żyje poza Bogiem, u siebie, jest sobą, egoizmem. Dusza — wymiar psychiki — jako spełnienie separacji, jest z natury ateistyczna”<sup>618</sup>. Ateizm nabywamy wraz z narodzinami. W *Innym świecie* Chaykin prowadzi badania nad cząstkami elementarnymi, pragnąc odkryć prawdę o wszechświecie za pomocą metod naukowych. Lévinas porównałby takie podejście do filozofowania, które uznaje za formę ateizmu:

*Każda filozofia poszukuje prawdy. Nauki ściste również można zdefiniować przez takowe poszukiwania, jako że z filozoficznego erosa, czy to żywego, czy w nich drzemiącego, biorą [one] swoją szlachetną pasję*<sup>619</sup>.

Nauka i filozofia dążą do odkrycia prawdy o Innym. Nauka, podobnie jak „filozofia oznacza metafizykę, a metafizyka pyta o boskość”<sup>620</sup>. Lester, przedstawiciel nauk nowożytnych, uosabia podejście, które czyni człowieka podmiotem i redukuje wszystko inne do *le Même* (Tego Samego), zastępując różnorodność monotonią<sup>621</sup>. Paradoksalnie badania Chaykina w grze służą spotkaniu z Bytem. Lévinas argumentuje, że separacja jest niezbędna do nawiązania relacji Ja z Innym. Bez ateistycznego dystansu trudno mówić o kontakcie z Nieskończonością: „Idea Nieskończoności —

relacja między Toż-Samym i Innym — nie usuwa separacji. Transcendencja tylko ją potwierdza<sup>622</sup>. Lester, oddzieliwszy się od reszty świata, stara się nawiązać kontakt z innymi istotami, tworząc własne uniwersum. „Pragnienie metafizyczne” Lestera, dążenie do zrozumienia Nieskończoności, nie zostaje zaspokojone, co pointuje myśl Lévinasa: „umrzeć dla Niewidzialnego — oto metafizyka”<sup>623</sup>.

Jednak człowiek jest istotą społeczną. Jak trafnie zauważył Erich Fromm: „samotność jest ciężarem nie do udźwignięcia; nie do zniesienia jest oderwanie od współtowarzyszy”<sup>624</sup>. Myśl ta znajduje potwierdzenie w gropowiastce, w której Nieskończoność przypomina protagoniście zarówno o swojej niepoznawalności, jak i o społecznej naturze człowieka. Tajemnicza burza pojawiająca się podczas eksperymentu Lestera symbolizuje interwencję Nieskończoności. Uderzenie pioruna, będące konsekwencją działań badacza, urzeczywistnia jego metafizyczne pragnienie i przenosi go do alternatywnej rzeczywistości. W tym nowym świecie Lester może spotkać się z wykreowanym przez siebie Innym. Jednak zgodnie z filozofią Lévinasa cena takiego spotkania to śmierć. Przejmując kontrolę nad Lesterem w Innym Świecie, gracz musi natychmiast stawić czoła niebezpiecznej rzeczywistości, w tym agresji dzikich bestii lub mieszkańców tego świata.

*Ten ostatni, obcy i wrogi, powinien, można by sądzić, naruszać tożsamość Ja. [...] [Ale] sposób, w jaki Ja istnieje wobec „innego” świata, polega właśnie na przebywaniu, na utożsamianiu się przez istnienie w nim jak u siebie*<sup>625</sup>.

Otóż to — jak u siebie. Lester, materializując się w Innym Świecie jako przedstawiciel zachodniego kręgu kulturowego, interpretuje nową rzeczywistość przez pryzmat własnych uprzedzeń. Pustynno-skalisty krajobraz, przypominający Maghreb, ujawnia jego kulturowe lęki. Humanoidalni mieszkańcy Innego Świata jawią się w sposób, który sprowadza ich do kategorii Tego Samego. W tym kontekście Lester staje się wyobcowanym „ja”, które „samo siebie postrzega jako inne”, jak ująłby to Lévinas<sup>626</sup>. Sterowany bohater, jeśli przywołać groźną Justynę Janik:

*jest elementem chaosu, który pojawia się w ładzie. Przynosi [...] z sobą całą swoją fantazję i żywiołowość, a także poczucie wyższości swoich celów nad celami szarej, jednolitej masy syntetycznych istot zapętlających wirtualny świat gry*<sup>627</sup>.

Lester, destabilizując swoją obecnością Inny Świat, zakłóca panujący tam porządek, co wzbudza agresję tubylców. Nieśmiały gest ugodowy bohatera — podniesienie ręki — zostaje błędnie zrozumiany, co eskaluje konflikt. Zraniony przez tubylców, Lester w dalszej części gry mierzy się ze śmiertelnymi zagrożeniami. Odmienność Chaykina prowokuje wrogość miejscowych, prowadząc do prób jego eliminacji. Ponownie odwołam się do Lévinasa, który pisał:



**Rysunek 8.6:** Lester i jego wybawca: *Innny świat* (1991/2011, wersja zremasterowana, DotEmu, il. Éric Chahi)

*Mogę chcieć zabić tylko byt absolutnie niezależny, który nieskończenie przerasta moją władzę, który zatem nie przeciwstawia się jej, lecz paraliżuje samą możliwość władzy. Jedynym bytem, który mogę chcieć zabić, jest inny człowiek*<sup>628</sup>.

Lester, wobec wrogości tubylców z Innego Świata, zmuszony jest do obrony. Tylko jeden z autochtonów patrzy na niego z empatią — jako na Twarz. W koncepcji Lévinasa Twarz stanowi wcielenie Innego: człowieka, lecz także Boga. Relacja Ja z Twarzą polega na wezwaniu do poświęcenia się drugiej osobie i przejęcia za nią odpowiedzialności, co znawczyni Lévinasa, Marta Agata Chojnacka, ujmuje słowami: „Drugi staje się moją obsesją”<sup>629</sup>. Barbara Markowska zauważa, że relacja między Ja a Twarzą nie jest symetrycznym dialogiem. Ja otwiera się na Innego jednostronnie<sup>630</sup>. Podobnie postępuje jedyny przyjazny Obcy w *Innym świecie*. Buddy, którego Lester spotyka w więziennej klatce, od początku pomaga mu bezinteresownie, wręcz ratuje go ciągle przed śmiercią.

Buddy porzuca swoją rzeczywistość, aby stanąć w obronie bezbronno Innego. Dzięki temu, mimo że między nimi nie pada żadne słowo, prowadzi z bohaterem symboliczną rozmowę, wiodąc go pokutną drogą ku Nieskończoności. Lester jednakże płaci za to wysoką cenę. Brutalnie pobity przez wrogiego strażnika, ostatkiem sił otwiera włącz prowadzący na zewnątrz. Czołgając się, traci przytomność. Buddy, dosiadając czarnego smoka rodem z obrazów Whelana, odlatuje z przyjacielem ku horyzontowi. Losy Lestera można porównać z biografią Chahiego, który opracował finał w krytycznym momencie pracy nad grą: „Na kilka tygodni przed wydaniem związałem się jak w ukropie. Należało ukończyć grę przed Bożym Narodzeniem, a miałem bardzo mało snu. To uczucie zmęczenia wyraziłem poprzez tę postać”<sup>631</sup>.

Z tego powodu *Inny świat* stanowi dzieło autotematyczne, komentujące sam proces tworzenia gier oraz współodpowiedzialność deweloperów za kreowany przez

nich świat<sup>632</sup>. Autotematyzm dodaje tej gropowiastce głębi, skłaniając do refleksji nad naturą interaktywnej rozrywki oraz nad relacją łączącą twórcę, dzieło i odbiorcę.

*Scena wprowadzająca przenosi nas [...] do obrazu twórcy, który za pomocą narzędzi komputerowych tworzy nowy świat. Sam twórca jest przytłoczony swoim dziełem, ponieważ jego wyobraźnia jest wzmocniona przez potencjał i wyniki, na które pozwala maszyna. Jeśli gracz dostatecznie ulegnie urokowi wciągającej rozrywki, może poczuć się niemal winny z powodu pozostawienia bohatera w niebezpieczeństwie w tym wrogim środowisku, więc jest zachęcany do ukończenia gry<sup>633</sup>.*

*Inny świat* to dzieło pełne paradoksów, ale głębokie i wielowymiarowe. Z jednej strony gropowiastka przedstawia ucieczkę od rzeczywistości pozaekranowej i odzwierciedla izolację doświadczaną przez samego twórcę podczas produkcji utworu. Z drugiej strony wyróżnia się pojednawczym tonem oraz fascynacją obcością, co wynika z biografii Chahiego: jego matka była Francuzką, ojciec zaś Kabyłem z Algierii<sup>634</sup>.

## 8.2 Pozostali twórcy

W cieniu twórczości Chahiego znalazły się dzieła dwóch równie znaczących programistów z Loricels: Francisca Piérot'a oraz Jean-Philippe'a Biscaya. Piérot skupiał się na konwencji horroru, podczas gdy Biscay preferował tematykę bardziej współczesną.

### 8.2.1 Francis Piérot

Najdrastyczniejszą grą grozy Loricels sprzed premiery *Samego w ciemności* (*Alone in the Dark*, 1992) był program *Masakra* (*Massacre*, 1987). Projekt François Piérot'a, z udziałem scenarzysty Géralda Briffauda, programisty Philippe'a Reynauda i ilustratora Roberta Bitoune'a<sup>635</sup>, spotkał się z surową krytyką w prasie branżowej. Główne zarzuty dotyczyły błędów programistycznych, które znacząco obniżały jakość rozrywki i zostały usunięte dopiero kilka lat po premierze<sup>636</sup>.

*Masakra* wyróżnia się pułapkami o podłożu psychoanalitycznym. Tuż po wejściu do nawiedzonej posiadłości awatar napotyka drzwi, za którymi kryje się pozornie atrakcyjna, półnaga kobieta. Otwarcie drzwi, podyktowane pożądaniem, prowadzi jednak do natychmiastowej porażki i drastycznej sceny, w której kobieta (w rzeczywistości zombie) pożera mózg bohatera<sup>637</sup>. Komentarz odautorski brzmi ironicznie: „Ty pożerasz ją wzrokiem... Ona pożera cię żywcem!”<sup>638</sup> Gracz zostaje ukarany za uleganie skopofilii, czyli popędowi skłaniającemu do

traktowania innych ludzi jako obiektów spojrzenia<sup>639</sup>. Choć skopofilia stanowi formę przemocy symbolicznej wobec kobiet, w grze Piérota działa na korzyść obserwowanej postaci. *Masakra* zawiera również liczne inne brutalne sceny, takie jak dekapitacja awatara czy morderstwo kosą. Drastyczna zawartość nie przełożyła się jednak na dalszą karierę Piérota<sup>640</sup>.

### 8.2.2 Jean-Philippe Biscay

Jean-Philippe Biscay wybrał inną ścieżkę twórczą niż Chahi czy duet Koell-Korta oraz Piérot. Specjalizował się w grach o charakterze rozrywkowym, gdzie zamiast grozy królowała dekadenska frywolność. W jego dorobku znalazły się takie tytuły jak *Rynna* (*Gutter*, 1985) — hybrydowa gra łącząca mechanikę „jednorękiego bandyty” z elementami *auto-runnerów*; *Zox 2099* (1987) — inspirowana *Gwiazdnymi wojnami* strzelanka kosmiczna; oraz wyścigowa gra *Poza burtą* (*Out Board*, 1990), przedstawiająca rywalizację skuterów wodnych. Tylko dwie produkcje Biscaya — *Billy z dzielni* (*Billy la Banlieue*, 1986) i *Mata Hari* (1988) — miały cechy kontestacji społecznej.

*Billy z dzielni* nie tylko przyniósł twórcy uznanie, ale również stanowił istotny komentarz społeczny dotyczący ówczesnej sytuacji we Francji. Gra zdobyła nagrodę Tilt d'Or w 1986 roku i spotkała się z pozytywnym odbiorem krytyków<sup>641</sup>. *Billy* doskonale oddawał klimat Paryża w okresie kryzysu państwa francuskiego, realistycznie przedstawiając życie na przedmieściach (*banlieues*) zamieszkiwanych przez niższe klasy społeczne. Alexis Blanchet twierdzi, że tytułowy bohater gry został oparty na postaci Luciena, zbuntowanego młodzieńca z komiksów Franka Margerina publikowanych w „*Métal Hurlant*”<sup>642</sup>. *Billy z dzielni* stał się symbolem epoki, wyrażającym niepewność związaną z powolnym upadkiem państwa opiekuńczego. Atutem produkcji była możliwość rozgrywki na licznych diegetycznych automatach *arcade* w minigry nawiązujące do znanych przebojów.

*Mata Hari*, inspirowana życiem słynnej niemieckiej szpiegini straconej przez Francuzów w 1917 roku, lecz znacznie odbiegająca od prawdy historycznej, wzbudziła większe kontrowersje niż wcześniejsze produkcje twórcy<sup>643</sup>. Dyskutowano o jej potencjalnym feministycznym wymiarze i pretekstowym wykorzystaniu biografii Hari<sup>644</sup>. Głównym zadaniem bohaterki jest uwolnienie podwójnego agenta o wymownym nazwisku Walls, który jest również jej ukochanym. Mata musi eliminować wrogich żandarmów i używać materiałów wybuchowych, aby wysadzić ściany blokujące dostęp do istotnych pomieszczeń.

*Mata Hari* odwraca tradycyjne role płciowe. Bohaterka nie jest biernym obiektem pożądania, lecz aktywnie inicjuje zaloty wobec Wallsa. Kontrowersje wywołała również finałowa scena, w której bohaterka w zaledwie kilku klatkach animacji pozbywa się ubrania i obejmuje ukochanego<sup>645</sup>. Zakończenie mogło zachęcać

graczy do ukończenia *Maty Hari* w sposób przypominający słynną japońską grę *Metroid* (1986) autorstwa Satoru Okady. W *Metroidzie* protagonistka pojawiała się przed graczami w bikini po względnie szybkim ukończeniu gry<sup>646</sup>. *Mata Hari* była jednak jeszcze śmielsza w kwestiach obyczajowych. Co więcej, w momencie, gdy toczyły się zażarte dyskusje na temat dziedzictwa I i II wojny światowej, pojawiła się gra, w której gracze musieli zmierzyć się z francuskimi żandarmami, a główna bohaterka otwarcie manifestowała swoje pragnienie seksualnego wyzwolenia.

### 8.3 Słowa końcowe

Loricels nie ograniczało się wyłącznie do horrorów. Firma zdobywała również uznanie dzięki grom wyścigowym i bokserskim, lecz nie wystarczyło to, aby zapewnić jej długoterminową stabilność na rynku. Po odejściu Bayle'a w 1989 roku Loricels zaczęło borykać się z problemami finansowymi, co symbolicznie odzwierciedlała utrata litery „s” w nazwie firmy. Ostatecznie przedsiębiorstwo upadło w 1994 roku<sup>647</sup>. Niemniej jednak twórczość Loricels miała kluczowy wpływ na rozwój lokalnej sceny horrorów. Gry grozy produkowane przez Loricels często wyprzedzały swoją epokę, co podważa powszechne przekonanie, jakoby *Sam w ciemności* stanowił pierwszy francuski survival horror.

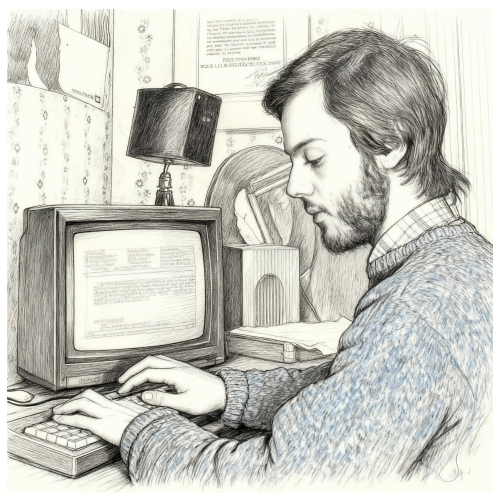
## Rozdział 9

### Reszta świata: idąc pod prąd

W ostatnim rozdziale chciałbym się skupić na twórcach, których debiuty grove z lat 1982-1995 odstawały od głównego nurtu francuskiej produkcji, a jednocześnie nie tworzyły żadnej spójnej tendencji ani nie charakteryzowały się konsekwentną wizją autorską w ramach istniejących wytwórni. Wczesne dzieła tych osób łączyły satyrę społeczną z drastycznym obrazowaniem, co w znaczący sposób wpłynęło na ich marginalizację w historii francuskich gier.

#### 9.1 Rodzina Loiseau

Programista Thierry Loiseau miał w dorobku tylko jedną grę: *Bezrobotnego* (*Chomedu*, 1988). Jej powstanie poprzedziła fascynacja młodego licealisty programowaniem. Thierry wraz ze swoim bratem Micheleem przeglądał pisma komputerowe i niekiedy publikował na ich łamach. Naukę programowania na poważnie rozpoczął w 1985 roku, kiedy jego uczelnia zakupiła w ramach planu „Informatique Pour Tous” komputer Thomson TO7/70. Dwa lata później Thierry Loiseau nabył maszynę Amstrad CPC. Pomysł stworzenia gry wyszedł od jego matki, Jeannine Loiseau, co było związane z życiowym doświadczeniem rodziny:



Rysunek 9.1: Thierry Loiseau przed komputerem (źródło: Amstrad.eu)

*Pomysł na grę wyszedł od mojej mamy, która przyglądała się jak eksplorujemy Sram i Oxphar. Michel właśnie wrócił ze służby wojskowej i był bezrobotny. Wówczas uczęszczałem do prywatnej szkoły średniej w Brive-La-Gaillarde i oprócz informatyki interesowałem się gitarą akustyczną. Tak się złożyło, że obok sklepu z instrumentami muzycznymi znajdowała się mała wypożyczalnia filmów VHS i sklep ze sprzętem komputerowym [...]. To właśnie tam po raz pierwszy zetknąłem się z Vidéomatique<sup>648</sup>.*

Vidéomatique była wypożyczalnią wideo kierowaną przez Guy Raynala i jego syna Frédérica, który miał odegrać znaczącą rolę we francuskiej ludografii. Guy Raynal zaproponował rodzinie Loiseau wydanie *Bezrobotnego*. Grę napisał Thierry na podstawie ilustracji Michela oraz scenariusza Jeannine. *Bezrobotny* nie odniósł jednak sukcesu komercyjnego. Guy Raynal zdołał sprzedać jedynie 10 egzemplarzy, a rodzina Loiseau nigdy nie otrzymała własnych kopii wydawniczych<sup>649</sup>. Tym samym szybko zakończyła się growa kariera rodu Loiseau, choć *Bezrobotny* nadal pozostaje fascynującym świadectwem poważnego kryzysu społeczno-gospodarczego we Francji epoki Mitterranda.

### 9.1.1 Studium 1: *Bezrobotny* (1988)

Bezrobotnym mówi się, że muszą codziennie szukać pracy i być w ustawicznej gotowości [...]. To nie jest wolność. To moralistyczne i oparte na przymusie Wielkie Państwo.

—Guy Standing

*Bezrobotny* nie zdołał dotrzeć do szerszej grupy recenzentów. Jednym z nielicznych świadectw odbioru gry była recenzja w „Amstarze” o następującej treści:

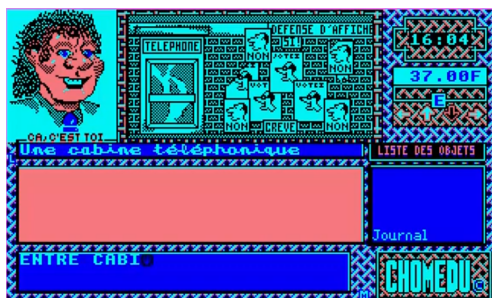
*Pierwsze oprogramowanie firmy Vidéomatique prezentuje się przejrzysto, z poprawną grafiką i parserem, który czasami okazuje się nieco zbyt ubogi; ogólnie rzecz biorąc, nic niezwykłego, ale mimo wszystko dobra robota*<sup>650</sup>.

Autor recenzji opisuje *Bezrobotnego* jako grę formalnie przeciętną, choć w rzeczywistości porusza ona problem bezrobocia w takim samym stopniu jak *Paranoik* Le Bretona. Podobnie jak w utworze Froggy Software, głównym bohaterem jest życiowy nieudacznik postawiony w sytuacji granicznej. Napis początkowy głosi:

*Co za nieszczęście! Dziś musisz znaleźć pracę albo uważaj! Twoi rodzice postawili Ci ultimatum: „Albo znajdziesz ofertę pracy, albo nie przestąpisz progu tego domu!”*<sup>651</sup>

*Bezrobotny* nie różniłby się od *Paranoika*, gdyby nie umiejscowienie akcji gro-powiadki podczas „pięknego popołudnia latem 1988 roku”<sup>652</sup>, tuż po wyborach prezydenckich tuż po wyborach prezydenckich, w których zwyciężył François Mitterrand. Okoliczne budki telefoniczne oblepione są plakatami wyborczymi, świadectwem niedawnej, drugiej tury walki politycznej między Mitterrandem a Chirakiem. Po ponownym triumfie kandydata socjalistów nastroje depresyjne opadały, lecz wysoka stopa bezrobocia utrzymywała się, szczególnie wśród młodych<sup>653</sup>.

Impulsem do zmiany losu głównego bohatera staje się wymóg rejestracji w placówce Agence nationale pour l'emploi (A.N.P.E., odpowiednika polskich urzędów pracy). Nim to nastąpi, główny bohater musi się ogolić, zaopatrzyć w krawaty i udać się do fryzjera. Pomocny okazuje się również znaleziony w parku bilon (podobnie jak w *Paranoiku*), o który jednak upomina się przywódca grupy punków. Rozmowa z nim wydaje się osobliwa:



Rysunek 9.2: Plakaty wyborcze Mitterranda i Chiraca przy budce telefonicznej, po lewej stronie ekranu sylwetka awatara: *Bezrobotny* (1988, Vidéomatique, il. Michel Loiseau)

*Herszt: Kto napisał Dziennik obłąkanego?*

*Ja: Gogol.*

*Herszt: Twoja fryzura pozostawia jednak wiele do życzenia.*

*Ja: Znam Sida.*

*Herszt: OK, w porządku!*<sup>654</sup>

Punki mogą również zapytać o wykonawcę *Symfonii niedokończonej* Schuberta lub o liczbę symfonii Beethovena. Wzmianka o stanie fryzury wynika z faktu, że punki z gry są częstymi klientami sprzedawcy płyt winylowych, Sida. Pozostaniemy jednak przy Gogolu. Czyż opis stanu bohatera nie przywodzi na myśl fragmentu *Dziennika obłąkanego*?

*kudłacz podwórzowy, straszliwie głupi, na twarzy wypisana mu głupota! kroczy poważnie ulicą, wyobrażając sobie, że jest znakomitą figurą; sądzi, że oczy wszystkich zaraz zwrócą się na niego. Ani trochę!*<sup>655</sup>

Albo cytatu z tego samego opowiadania?

*No, popatrz na siebie, zastanów się tylko, co też ty jesteś takiego? Wszakże ty zero i nic więcej! grosza nie masz przy duszy!*<sup>656</sup>

Od działań gracza zależy, czy awatar — ów „kudłacz podwórzowy” — będzie miał szansę poprawić swój status społeczny, czy też pograży się niczym udęczony wariat Popryszczyn z opowiadania Gogola. Jedno jest pewne: rodzina Loiseau postrzega państwo jako instytucję niewydolną. Ekranowy czas na przedstawienie gotowej oferty pracy w placówce A.N.P.E. wynosi zaledwie trzy godziny (w świecie rzeczywistym jeszcze mniej). To bezrobotny musi wykazać się inicjatywą, podczas gdy zburokratyzowany personel A.N.P.E. jedynie wyczekuje patentów świadomych własnego wyboru.

Mimo że *Bezrobotny* rozgrywa się tuż po wyborach prezydenckich w 1988 roku, trudno przypisywać rodzinie Loiseau konkretne sympatie polityczne. Thierry Loiseau przyznawał, że podczas projektowania gropowiastrki w jego domu wisiał plakat z anarchizującym komikiem Coluche'em, który deklarował start w wyborach w 1981 roku<sup>657</sup>. *Bezrobotny* to satyra o podobnym, anarchizującym wydźwięku, ukazująca brak perspektyw w państwie rozdartym między socjalistami a gaullistowską prawicą. Nawet awatar, który przy pomyślnym zakończeniu gry doprowadza się do porządku i znajduje zajęcie, zatrudniany jest wyłącznie przy pracy fizycznej i to dopiero po poprzedniej rozmowie telefonicznej. Kafkowską retorykę utworu rodziny Loiseau z czasem przejął jej znajomy z Vidéomatique, Frédéric Raynal.

## 9.2 Frédéric Raynal

Pierwsza gra komercyjna Raynala *Robix 500* (1983) sprzedała się w nakładzie nieprzekraczającym 100 egzemplarzy<sup>658</sup>. Następnie zajmował się tworzeniem grafiki do gier innych twórców, w tym *PopCornu* (1988) Christophe'a Lacaze'a oraz pecetowej wersji trójwymiarowej gry kosmicznej Christophe'a de Dinechina *Fale cząsteczkowe (Alpha Waves)*, (1990). To właśnie praca nad *Falami*, realizowana dla Infogrames, zmotywowała Raynala do opracowania własnego projektu.

*Poczułem, że mogę osiągnąć znacznie więcej. Mój ojciec prowadził w latach 80. wypożyczalnię kaset VHS, a ja pasjonowałem się horrorami, zwłaszcza filmami Romera, z motywami zombie lub nawiedzonych domów. Ich scenariusze były prawie zawsze identyczne: człowiek lub grupa ludzi znajdowała się w niekorzystnym położeniu, a ich jedynym celem było przetrwanie. W ten sposób narodził się Sam w ciemności. Chciałem stworzyć trójwymiarowe zombie oraz starą posiadłość, która stanowiłaby istotę scenariusza. Żadnych księżniczek do ratowania — tylko ty i twój bohater próbujący przetrwać i opuścić dom w całości*<sup>659</sup>.

Raynal nie miał szczęścia. Musiał pracować dla wytwórni Infogrames, która narzuciła jego autorskiemu projektowi licencję uniwersum rasistowskiego pisarza H.P. Lovecrafta, szczególnie opowiadania *Zew Cthulhu*. Dwuletnie wysiłki Raynala na rzecz stworzenia trójwymiarowego horroru zakończyły się licznymi kompromisami — kanciaste postaci 3D poruszały się po dwuwymiarowych płach stylizowanych na ujęcia szerokokątne. Niskie wynagrodzenie oferowane przez spółkę Bruno Bonnella spowodowało, że Raynal znienawidził swój projekt. Po ukończeniu *Samego w ciemności (Alone in the Dark)*, (1992) odszedł z Infogrames razem z grupą współpracowników, m.in. żoną Yaél Barroz, Didierem Chanfrayem i Laurentem Salmeronem<sup>660</sup>. Jego nowym studiem zostało Adeline Software, filia wytwórni Delphine Software należącej do Paula de Senneville'a.



**Rysunek 9.3:** Frédéric Raynal na Game Developers Conference 2012 (źródło: Vincent Diamanta, CC BY-NC 2.0, Flickr)

W twórczości Adeline Raynal zdecydowanie odszedł od poetyki horroru, ograniczając się do stylistyki *low poly* (z uproszczonymi modelami postaci). Jego późniejszy dyptyk, *Mała wielka przygoda* (*Little Big Adventure*, 1994—1997) o uduchowionym wybrańcu Twinsenie, który ucieka ze szpitala psychiatrycznego i stawia czoła totalitarnemu władcy baśniowej krainy FunFrockowi, pozbawiony był estetyki ekscesu. Z jednej strony plastelinowa oprawa graficzna zjednała dyptykowi licznych graczy; z drugiej zaś można było go odczytać jako konserwatywną przypowieść o końcu historii i zwycięstwie liberalnej demokracji, gdzie Twinsen reprezentowałby dysydentów z radzieckich *psychuszek*. *Komandor czasu* (*Time Commando*, 1996) stanowił tylko połączenie motywu podróży w czasie z mechaniką *brawlerów* w środowisku dwuipółwymiarowym; paradoksalnie źle zniósł próbę czasu, a nawet wśród na ogół przychylnych recenzji pojawiały się opinie, że gra jest „męcząca i powtarzalna”<sup>661</sup>. Przed przejściem Adeline przez Segę w 1999 roku i zmianą nazwy studia na No Cliché, Raynal wyreżyserował jeszcze dwie gry skierowane do dziecięcej widowni: *Dowódcę zabawek* (*Toy Commander*, 1999) oraz *Wyścig zabawek* (*Toy Racer*, 2000).

Raynal nie zamierzał porzucić na dobre survival horroru. W 2001 roku jednak nie było mowy o powrocie do gatunku; projekt o roboczej nazwie *Agartha* został porzucony z powodu likwidacji studia No Cliché, a jedyną rekompensatą dla Raynala było odznaczenie go francuskim orderem państwowym — Orderem Sztuki i Literatury — w 2006 roku<sup>662</sup>. Dopiero dekadę później Raynal stworzył kolejny horror, tym razem według własnej koncepcji. *Za dużo ciemności* (*2Dark*, 2017) to utrzymana w estetyce *pixel artu* gropowieść, której bohaterem jest mści-

ciel pragnący pomścić śmierć żony i porwanie dzieci przez psychopatów. Jednak w *Za dużo ciemności* razila mechanika. Protagonistę zmuszano do ratowania cudzych dzieci przed śmiercią z rąk zbrodniarzy; Raynal narcystycznie nadał swojemu bohaterowi własny wygląd, a całość dopełniały jałowe intertekstualne zabiegi, takie jak obecność Julesa z *Pulp Fiction* (1994) i Beatrix Kiddo z *Kill Billa* (2003) Quentina Tarantino. Możliwe, że na tak skandalizujący charakter *Za dużo ciemności* wpłynęła osoba producenta Thierry'ego Platona, jednego z twórców niesławnej adaptacji komiksu *RanX*<sup>663</sup>.

### 9.2.1 Studium 2: *Sam w ciemności* (1992)

Teoria rasizmu Lovecrafta przeszła kilka fundamentalnych zmian, ale niezależnie od jej głębokich modyfikacji, centralna idea zachowania odrębnych, niemieszających się ras oraz, bardziej konkretnie, niepokój związany z utratą ważnej części cywilizacji brytyjskiej na rzecz Mrocznej Epoki złowrogiemu kultu pozostały niezmiennie.

—César Guardé Paz

*Za magnum opus* Raynala uchodzi utwór, który sam twórca darzył największą niechęcią: *Sam w ciemności*. Gropowiaстка spotkała się z entuzjastycznym przyjęciem branży, która niemal natychmiast okrzyknęła go czołowym autorem dzieła. Olivier Canou na łamach „Génération 4” apelował, by „bić pokłony” przed „monumentem stworzonym przez Frédérica Raynala z Infogrames”<sup>664</sup>. Dogue de Mauve z „Tilt” zastanawiał się natomiast, „jak Frédéric Raynal i jego zespół mogli uzyskać dostęp do tak zadziwiającej technologii programistycznej”<sup>665</sup>.

Jednocześnie Raynal nie był zadowolony z narzuconego mu tematu. W jednym z wywiadów szczerze przyznał, że wolałby „spędzić godzinę na graniu w *Wyspę kaskaderską* [*Stunt Island*, 1992]<sup>666</sup>, niż na czytaniu jakiegokolwiek opowiadania o kulcie Cthulhu”<sup>667</sup>. Biorąc pod uwagę wyzysk pracowników Infogrames przez Bruno Bonnella – opóźnienia w wypłatach, lekceważenie aspiracji ambitnych pracowników i przywłaszczanie sobie cudzych zasług — trudno się dziwić, że odejście z Infogrames było dla Raynala koniecznością<sup>668</sup>.

Jak już wspominałem, Raynal pierwotnie zamierzał stworzyć growy odpowiednik twórczości George’a A. Romero, zbliżony klimatem do klasycznego horroru gore, *Nocy żywych trupów* (*Night of the Living Dead*, 1968). W praktyce z pierwotnej wizji reżysera pozostało niewiele, przynajmniej w warstwie tematycznej.



Rysunek 9.4: Ekspresjonistyczne ujęcie kamery — przekrzywiony ekran jako oznaka rozstroju bohatera: *Sam w ciemności* (1992, Infogrames, il. Yaël Barroz)

Raynal, opierając się na scenariuszu Huberta Chardota i Francka Manzettiego, był zmuszony zaprojektować gropowiastkę inspirowaną wpływową, aczkolwiek wysoce toksyczną prozą Howarda Phillipsa Lovecrafta. Sam pisarz — zwłaszcza po I wojnie światowej i upowszechnieniu się broni chemicznej na polu walki — porównywał mieszanie się ras do mieszania substancji chemicznych, wskazując na podobnie katastrofalne skutki<sup>669</sup>.

Zarys fabularny gry — przybycie awatara(-ki) do posiadłości Derceto w amerykańskiej Luizjanie, której właściciel rzekomo popełnił samobójstwo — nawiązuje do *Zewu Cthulhu* (*The Call of Cthulhu*) Lovecrafta. To właśnie we francuskojęzycznej Luizjanie, m.in. w Nowym Orleanie (skupisku afroamerykańskiej mniejszości, której Lovecraft nienawidził), rozgrywa się retrospektywna część akcji tego utworu<sup>670</sup>. Akcja gropowiatki również toczy się w Luizjanie, a dom Derceto wyraźnie przypomina opisaną przez Lovecrafta „wiktoriańską imitację siedemnastowiecznej architektury bretońskiej, ohydne domiszcze afiszujące się nieprzyjemnie swym stiukowym frontem wśród pięknych kolonialnych domów”<sup>671</sup>.

Inspiracje Lovecraftem są wyraźnie obecne w świecie *Samego w ciemności*, a we wnętrzach Derceto można odnaleźć fragmenty ksiąg zawierających m.in. egzaltowane zapiski obłąkanego Jeremy’ego Hartwooda. Choć księgi te oferują wskazówki pomocne w rozgrywce, nie stanowią jednak głównej warstwy znaczeniowej *Samego w ciemności*. Raynal wręcz starał się odejść od pierwowzoru i jego rasistowskich aspektów do tego stopnia, że właściciel praw do lovecraftowskiego uniwersum, Chaosium, wycofał swoje wsparcie licencyjne<sup>672</sup>. Raynal większą uwagę poświęcił wywoływaniu uczucia strachu podczas samej rozgrywki. Postawił sobie karkołomne zadanie: trójwymiarowe, wielokątne postacie miały poruszać się po ręcznie malowanych, dwuwymiarowych tłach, gdyż osiągnięcie pełnego trójwymiaru było wówczas niemożliwe technologicznie. Przyszła małżonka Raynala, Yaël Barroz, zaprojektowała 170 tel stylizowanych na ujęcia wykonane kamerą z obiektywem szerokokątnym<sup>673</sup>, jakby żywcem wyjętych z filmów ekspresjonistycznych, takich jak *Gabinet doktora Caligari* (*Das Cabinet des*



**Rysunek 9.5:** Triumf obtędu — kierowca-kościotrup: *Sam w ciemności* (1992, Infogrames, il. Yaél Barroz)

*Dr. Caligari*, 1920) Roberta Wiene. *Sam w ciemności* czerpał z ikonografii filmowej i to dzięki niej skutecznie buduje poczucie obcości i przerażenia u graczy<sup>674</sup>.

Zamiast skupiać się na szczegółach technicznych, chciałbym jednak podkreślić egzystencjalny charakter *Samego w ciemności*. Wprawdzie początkowa, niegrywalna sekwencja, w której prywatny detektyw Edward Carnby lub krewna denata Emily Hartwood<sup>675</sup> wkracza do wnętrza Derceto, już wtedy potęguje napięcie. Awatar(ka) wchodzi po schodach przy zmiennych, ekspresjonistycznych ustawieniach kamery, aby dotrzeć na strych. Wówczas jeszcze nic nie dzieje się postaci gracza.

Gdy jednak rozpoczyna się właściwa rozgrywka, wyzwania gwałtownie przybywa. Już na początkowym etapie jedno z monstrów próbuje wdrzeć się przez okno; konieczne jest szybkie podbiegnięcie do szafy i zasłonięcie nią okna. Jeśli gracz nie skieruje następnie postaci w stronę kufra ze strzelbą i nie zatarasuje przejścia prowadzącego na strych, bohater zostanie zaatakowany przez kolejnego potwora, przed którym trudno się obronić. Tego typu momentów zaskoczenia w *Samym w ciemności* jest znacznie więcej, a oczywiste staje się, że zagrożenie czai się wszędzie. Amunicja oraz broń jest ograniczona, a z powodu sztywnych ustawień kamery awatar(ka) porusza się niezgrabnie i z trudem celuje w przeciwników (istnieje także możliwość walki wręcz, z różnym skutkiem). Dodatkowe utrudnienie stanowią ciasne korytarze i pomieszczenia, które utrudniają orientację w przestrzeni gropowiatki.

Chciałoby się zapytać, na czym polega kontestacyjny wymiar gropowiatki. Otóż *Sam w ciemności*, podobnie jak omawiany wcześniej *Uciekinier z piekła*, traktuje o alienacji prowadzącej do wyrzeczenia się kruchego życia. Zauważmy, że pierwsze animacje przedstawiają żabę, której ledwo udaje się uniknąć śmierci pod kołami pędzącego samochodu; w podobny sposób na granicy życia i śmierci balansuje główna postać gry. Istotna jest również paleta barw, konsekwentnie utrzymana w odcieniach zieleni (nawiązującej do śmierci) i brązu. Podobieństwo do dzieła Michela Koella i Yves'a Korta objawia się także w „pozytywnym” zakończeniu *Samego w ciemności*. Pokonawszy zagrożenie i uciekwszy z Derceto, awatar(ka) radośnie

podskakuje i czeka na samochód, który wraca po niego. Tyle że za kierownicą pojazdu siedzi już szkielet — symbol obłędu, w który popadła postać gracza.

Po tak radykalnym zakończeniu kontynuacje wydawały się bezcelowe. Bruno Bonnell upatrywał jednak potencjał w marce. Po pozbyciu się słabo opłacanego Raynala namówił Huberta Chardota do opracowania scenariuszy dwóch kuriozalnych kontynuacji *Samego w ciemności*, osadzonych tym razem w konwencji kina gangsterskiego (*Sam w ciemności 2 / Alone in the Dark 2*, 1993) oraz westernu (*Sam w ciemności 3 / Alone in the Dark 3*, 1994); w tych kontynuacjach Carnby cudownie powracał do życia. Powstały także dwie, tym razem licencjonowane, gropowiastrki inspirowane mitologią Cthulhu (*Cień komety / Shadow of the Comet*, 1993; *Więzień lodu / Prisoner of Ice*, 1995). Zatem pierwsza odsłona cyklu jawi się jako akt artystycznego sprzeciwu Raynala i jego współpracowników wobec dążeń Bonnella do eksploatacji i – w konsekwencji – kompromitacji tego psychologicznego arcydzieła.

### 9.3 Jean-Christophe Jacquet

O ile Raynal po *Samym w ciemności* zwrócił się ku młodszej społeczności graczy, o tyle Jean-Christophe Jacquet obrał zupełnie inny kierunek. Wywodzący się ze szwajcarskiej demosceny scenarzysta i projektant preferował taktykę szoku. W 1992 roku, nakładem francuskiego wydawnictwa Accrosoft, Jacquet wydał *The Shortgrey* — grę, która zrywała z konwencjami francuskich gropowiastrk z minionej dekady, pozwalając graczowi wcielić się w kosmicznego szpiega, którego zadaniem było ułatwienie inwazji na Ziemię.

Pozytywne recenzje *The Shortgrey* umożliwiły Jacquetowi podjęcie reżyserii kolejnej gry, która jednak całkowicie przekraczała granice dobrego smaku. *Hopkins FBI* (1998), wydane przez Cryo Interactive, przedstawiało absurdalny pościg agenta FBI za skazańcem posiadającym dar reinkarnacji. Gropowiastrka, nawiązująca do trendów wyznaczonych m.in. przez filmy Quentina Tarantino<sup>676</sup>, poza wyjątkowo brutalną przemocą — zwłaszcza wobec kobiet — oferowała jedynie pretensjonalny scenariusz. Nawet szczególnie nieprzychylnemu wobec francuskich gier Richardowi Cobbettowi należy przyznać rację: „To paskudna, niedojrzała gra, która zyskałaby pewien rozgłos jako tak zła, że aż śmieszna, gdyby nie nieznośna mizoginia obecna w całej rozgrywce. Tłumaczenie jest fatalne, animacja postaci żałosna, zagadki zaprzeczają wszelkiej logice, a fabuła to parodia”<sup>677</sup>. Mimo że *Hopkins FBI* dzięki szerokiej dystrybucji i oprawie graficznej Thierry’ego Ségura zdobył status dzieła kultowego — także w Polsce, gdzie doznał się profesjonalnego dubbingu — Jacquet nie kontynuował swojej kariery w branży gier.

### 9.3.1 Studium 3: *The Shortgrey* (1993)

Ziemia dziwką jest  
 Nasz czas minął już  
*Homo sapiens* obraca się w kurz  
 Wszyscy obcy weszli wnet  
 I zostaną u nas na nowy wiek  
 Dawid Bowie, „Oh! You Pretty Things”

Utwór Davida Bowiego<sup>678</sup> doskonale oddaje przesłanie *The Shortgrey*<sup>679</sup>, utworu bardziej intrygującego niż *Hopkins FBI* mimo umiarkowanych recenzji. Wprawdzie Olivier Canou z „Génération 4” określił tę gropowiastkę jako „przeciętną, trudną, ale zawierającą zdigitalizowane głosy i w całości po francusku”<sup>680</sup>. Bardziej przychylny był jednak Morgan Feroyd z „Tilt”, który w *The Shortgrey* dostrzegł powiązania z grami Delphine Software: *Podróżnikami w czasie* (*Les Voyageurs du temps*, 1989) oraz *Tajną operacją* (*Opération Stealth*, 1990) Paula Cuisseta<sup>681</sup>.

Zestawienie z utworami Cuisseta jest jak najbardziej celowe. Feroyd zauważa, że *The Shortgrey* „nie jest jedynie bezmyślną kalką” tamtych produkcji<sup>682</sup>. Co więcej, można stwierdzić, że *The Shortgrey* stanowi wręcz **parodię** utworów Delphine, w tym *Wspomnienia* (*Flashback*, 1992). Dzieło Jacqueta przekształca schematy literackie *science fiction*, stanowiące podstawę dla gier Cuisseta: umiejscowionych w rasistowskim kontekście, charakteryzujących się awersją wobec Obcych. W *The Shortgrey* gracz staje się Obcym, którego celem jest przygotowanie pola pod nadciągającą inwazję kosmitów na Ziemię. Odwrócenie tej perspektywy znacząco wyprzedzało analogiczny zabieg wykorzystany przez brytyjskiego projektanta Petera Molyneux w *Obrońcy lochów* (*Dungeon Keeper*, 1997).

Zabieg narracji odwróconej w gropowiastce Jacqueta, podobnie jak w dziele Molyneux, nie ma na celu rehabilitacji obcych istot i w istocie nosi cechy nihilizmu. Po zestrzeleniu statku awatara (nawiązanie do *Wspomnienia*) celem gracza jest infiltracja środowiska ludzi, z użyciem urządzenia o nazwie Skousick, które pozwala przyjąć wizerunek dowolnej ogłuszonej lub zabitej istoty ludzkiej. Początkowym celem gracza jest nawiązanie kontaktu z naukowcem wspierającym inwazję; sam naukowiec zostaje jednak zamordowany przez płatnego zabójcę nasłanego przez innego badacza, Dave’a. Dave zamierza przeprowadzić eksterminację wszelkich kosmitów, którzy już weszli w interakcję z ludzkim światem. Wówczas cel rozgrywki ulega zmianie: gracz musi najpierw obronić się przed płatnym zabójcą, a następnie zlikwidować samego zleceniodawcę. W trakcie dzia-



Rysunek 9.6: Przybysz z kosmosu (po lewej) handluje ze swoim krajanem: *The Shortgrey* (1994, Accrosoft, il. Arn Pascal)

łałości podejmuje wiele nieetycznych działań, takich jak umieszczenie bomby w banku w celu zdobycia dostępu do sejfów i kradzieży funduszy niezbędnych do realizacji dalszych operacji.

Trudno jednak zaprzeczyć, że *The Shortgrey* nie jest udaną gropowiastką. Działania o destrukcyjnym charakterze przebiegają w sposób życzeniowy; postacie niezależne reagują na nie wyjątkowo biernie. Przykładowo, na początku gry trzeba udusić prostytutkę, aby przeszukać jej torebkę w poszukiwaniu rzeczy przydatnych później — na co patrolujący poblizko żandarm nie reaguje. Po zamachu bombowym na bank dyrektor placówki nie tylko nie wzywa żandarmerii, ale po prostu zamyka awatara w sejfie — co nie okazuje się przeszkodą dla zdolnego Obcego.

Warto jednak spojrzeć na *The Shortgrey* nie tylko przez pryzmat niedoskonałej mechaniki. Agresja bohatera jest motywowana prozaicznie — przeludnieniem jego planety. Gropowiaстка nie jest również pozbawiona innych ksenomorfów; wysłannicy Obcych, ukrywający się w mrocznych zakamarkach, zaopatrują gracza w nowe uzbrojenie. Relacje między Obcymi a ludźmi nie dają się sprowadzić do prostej analogii groźnych intruzów i „oblężonej fortecy”. Jeden z pierwszych animowanych przerywników przedstawia płatnego zabójcę, który likwiduje naukowca współpracującego z kosmitami, kwitując to słowami: „I o jeden oddech ze wszechświata mniej!”<sup>683</sup> W *The Shortgrey* wyraźnie widać nawiązania do fermentu społecznego we Francji lat 80. i 90., naznaczonego aktami przemocy zarówno ze strony islamistów<sup>684</sup>, jak i neonazistów<sup>685</sup>.

W związku z tym *The Shortgrey* jawi się jako gropowieść wykorzystująca konwencję *science fiction* do ukazania chaosu wojny kulturowej we Francji. Podobnie jak w późniejszym filmie Mathieu Kassovitza *Nienawiść* (*La Haine*, 1995), Francja w utworze Jacqueta prezentuje się jako tykająca bomba. Jednocześnie *The Shortgrey*, dzięki częściowo zniuansowanej narracji, kontrastuje z otwarcie faszystującym *Hopkinsem FBI*, który — co znamienne — zdobył uznanie w Polsce<sup>686</sup>,



Rysunek 9.7: Alain Maindron (źródło: „Joy-stick” 1994, nr 54)

wówczas zafascynowanej prawicowym, gangsterskim bezprawiem w stylu *Psów* (1992) Władysława Pasikowskiego.

## 9.4 Alain Maindron

Alain Maindron, ostatni wspomniany tutaj przedstawiciel estetyki ekscesu, prowadził nietypową karierę. Choć pierwotnie był studentem medycyny, ostatecznie zakończył naukę w szkole komiksu w Angoulême. Następnie pracował przy serialach telewizyjnych, filmach oraz komiksach<sup>687</sup>. *Ecstatica* (1994), do której napisał scenariusz i którą współreżyserował z Anglikiem Andrew Spencerem, jest jedyną grą autorską w jego dorobku. Potem jedynie realizował animacje postaci i obiektów trójwymiarowych na zlecenie innych studiów. Współpracował m.in. z reżyserem Raphaëlem Colantonim (*Arx Fatalis*, 2002; *Czarny Mesjasz Magii i Miecza / Dark Messiah of Might & Magic*, 2006), szwedzkim producentem Klausem Lyngeledem oraz wydawnictwem Infogrames, dla którego tworzył animacje do adaptacji *Asteriksa*. W międzyczasie założył własne studio komiksu, zajmujące się tworzeniem obrazów generowanych komputerowo.

### 9.4.1 Studium 4: *Ecstatica* (1994)

W naszym rytmie ziemskiego życia męczymy się światłem. Cieszymy się, gdy dzień się kończy, gdy przedstawienie się kończy; a ekstaza jest zbyt bolesna.

—T.S. Eliot, *Chorus X*

Ekstaza jest bolesna — podkreślał T.S. Eliot<sup>688</sup>. *Ecstatica*, jedyne reżyserkie dzieło Alaina Maindrona, stanowi twórczą polemikę z *Samym w ciemności*, ale również przykład bolesnej transgresji — przekroczenia norm społecznych i obyczajowych. Recenzja w „Joysticku” porównywała gropowiastkę Spencera i Maindrona do „najlepszych filmów Hitchcocka”<sup>689</sup>, co jest szczególnie istotne, biorąc pod uwagę, że sam Maindron przyznawał się do inspiracji filmem *Psychoza* (*Psycho*, 1960), dziełem wspomnianego angielskiego mistrza kryminału filmowego<sup>690</sup>. W „Génération 4” grę odczytano jako połączenie najlepszych cech *Samego w ciemności* i *Innego świata*, a recenzenci z dumą podkreślali „imię łowcy, sprawującego jednocześnie funkcje grafika i scenarzysty: Alaina Maindrona. Alain, jeśli nas czytasz, wiedz, że jesteśmy wierni Twojej pracy, niezaprzeczalnie istotnej dla francuskiego dziedzictwa gier cyfrowych w Anglii”<sup>691</sup>. Mimo że należy brać pod uwagę volkistowski aspekt tej deklaracji, *Ecstatica* okazywała szacunek tym dwóm utworom rodzimego pochodzenia.

Od *Innego świata* Maindron i Spencer zaczerpnęli pomysł na brak interfejsu; jedynym niediegetycznym elementem gry są napisy towarzyszące wypowiedziom postaci. Z kolei *Sam w ciemności* wpłynął na konwencję gatunkową *Ecstatiki* (survival horror inspirowany Lovecraftem) i na sposób interakcji ze światem: nieporęczne sterowanie awatarem(-ką) w dwuipółwymiarowym świecie obserwowanym przez sztywno ustawione kamery; trójwymiarowe postacie, choć zbudowane bardziej z elipsoid niż prymitywnych wielokątów; oraz duszną atmosferę osaczenia. Niemniej jednak *Ecstatica* jest znacznie brutalniejsza od gier Chahiego i Raynala.

Akcja gropowiatki zaczyna się w roku 932, kiedy tajemnicze diabelskie siły zaczynają przejmować kontrolę nad spokojną, fikcyjną wsią Tirich. Za przywołanie demonów, które dziesiątkują populację wioski, odpowiada nieświadoma swojego czynu wiedźma zwana Ecstatiką<sup>692</sup>. Celem gracza jest obudzenie Ecstatiki, która tkwi w ukrytych podziemnych czeluściach, z jej stanu odrętwienia. Zadanie to przypada awatarowi, którym może być mężczyzna lub kobieta (wybór ten nie ma istotnego wpływu na rozgrywkę). Po podróży konno protagonist(k)a decyduje się odpocząć w Tirich.



**Rysunek 9.8:** Wizerunek księdza skatowanego przez sity diabelskie, eksponujący wysoką brutalność gry: *Ecstatica* (1994, Andrew Spencer Studios/Psygnosis, il. Alain Maindron)

W porównaniu z najbardziej znanym utworem Raynala gropowiaśka *Ecstatica* wykazuje zdecydowanie większy stopień drastyczności. Gracz znajduje się w miejscu dotkniętym prawdziwym chaosem: wieś jest pełna zmaltretowanych ciał, krwawiących i pełzających niedobitków, powieszonych kapłanów oraz osób ukrzyżowanych w sposób przypominający historycznego św. Piotra<sup>693</sup>. Stosunkowo bezpieczni pozostają jedynie chrześcijańscy mnisi, zabarykadowani w zamku. Ci, którzy jeszcze żyją, obwiniają o los Tirich „czarownicę” Ecstatikę.

W całym świecie *Ecstatiki* symbolika chrześcijańska odgrywa kluczową rolę. Awatar(ka), mierząc się z chochlikami i przez większość czasu niepokonanym diabłem, może wielokrotnie zostać zaatakowany(-a) przez antagonistę i poddany(-a) torturom, wisząc niczym ukrzyżowany Chrystus. Motywy krzyża są również wszechobecne.

Nie oznacza to jednak, że *Ecstatica* jest grą zachowawczą. Wręcz przeciwnie, Maindron i Spencer nasycili tę gropowiaśkę surrealistycznym, czarnym humorem. W *Ecstaticie* pojawiają się: lekceważąca niebezpieczeństw dziewczynka, która strzela z procy w podarowanego jej misia; niedźwiedź degustujący miód; stół [sic!] atakujący postać gracza w chwili, gdy podnosi ona przedmiot leżący na meblu; naga satyrka<sup>694</sup> przygrywająca na flecie; wreszcie byk przypominający mitologicznego Minotaura. *Ecstatica* nawiązuje zatem do wielu systemów wiary: chrześcijaństwa, mitologii greckiej i rzymskiej, wierzeń celtyckich (w pobliżu wioski znajduje się Stonehenge), a nawet do mitów arturiańskich (obecność Pani z Jeziora, której należy zwrócić ukradziony przez demona miecz Excalibur). Rozmaitość motywów „angielskich” rodzi wątpliwości co do dosłownej „francuskości”

*Ecstatiki*<sup>695</sup>, jednak surrealistyczny sznyt, podobnie jak w *Goblinach* Gilhodes'a, nadaje tej gropowiaście transgresyjny, „francuski” wymiar intelektualny.

Sam czas akcji *Ecstatiki* przypada na okres chaosu, jaki opanował nie tylko Anglię, lecz także Francję. Podobnie jak w gropowiaście, to właśnie chrześcijańskie włości gwarantowały względną ochronę, podczas gdy oba kraje były targane wewnętrznymi konfliktami oraz najazdami wikingów z północnej Europy<sup>696</sup>. Niemniej jednak, zgodnie z sugestiami Maindrona i Spencera, sposobem na przezwycięzenie diabła nie jest krzyż, lecz powrót do celtyckich wierzeń. To celtyckie bóstwa nadają sterowanej postaci zdolność rzucania ognistych czarów, a orężem staje się skradziona mnichom relikwia. Za pomocą zaczarowanej relikwii gracz może pokonać diabła i uwolnić *Ecstatikę*, co wieńczy — obserwowana z dystansu — scena pocałunku. Scena ta odbywa się niezależnie od płci awatara(-ki); jeśli gracz steruje kobietą, gropowiaстка nabiera obyczajowej pikanterii.

Istnieje również inne rozwiązanie akcji. Jeśli gracz odda diabłu zaczarowaną relikwię, ten zawiera ze sterowaną postacią pakt i pozwala jej pozostać w podziemiach, wśród roznegliżowanych dziewcząt i całkiem nagich wachlarzy (z odsłoniętymi pęciami). To „złe” zakończenie, choć bynajmniej nie oznacza uwolnienia *Ecstatiki*, nie jest również jednoznacznie negatywne ani nadmiernie moralizatorskie. Bohater(ka), po traumatycznych wydarzeniach, może wreszcie zaznać odpoczynku, choć być może jest to jego lub jej ostatni spoczynek.

Choć *Ecstatica* zebrała pozytywne recenzje, nie cieszy się już popularnością na miarę *Innego świata* ani *Samego w ciemności*. O pewnym rezonansie wśród graczy świadczy wprawdzie powstanie sequela pt. *Ecstatica II* (1997), którego Maindron jednak już nie współtworzył. Mimo wszystko, transnarodowa *Ecstatica* wyróżnia się jako jedno z najistotniejszych dzieł z okresu 1982–1995 w doroboku artysty francuskiego.

## 9.5 Słowa końcowe

Przedstawiona analiza ukazuje, w jaki sposób niektórzy debiutanci, których produkcje z lat 1982–1995 trudno jednoznacznie zaklasyfikować pod względem gatunku, stylu lub przynależności do konkretnego studia, przyjmowali rozmaite formy estetyki ekscesu. Rodzina Loiseau uwidoczniała niewydolność programu pomocy bezrobotnym w epoce rządów Mitterranda. Frédéric Raynal zneutralizował rasistowski wydźwięk scenariusza opartego na twórczości Lovecrafta. Jean-Christophe Jacquet przewrotnie odpowiedział na równie rasistowską retorykę obecną we wczesnych utworach Paula Cuisseta. Natomiast Alain Maindron upatrywał ratunku przed złem nie w religii chrześcijańskiej, lecz we wcześniejszych systemach wierzeń.

## Zakończenie

Celem tej pracy było ukazanie, że kontestacja w grach cyfrowych produkcji francuskiej z lat 80. i 90. XX wieku miała wyjątkowo silny charakter. Objawiała się głównie w dwóch aspektach: obyczajowym oraz społeczno-politycznym.

Między 1982 a 1995 rokiem francuska ludografia miała wyraźny wymiar społeczno-polityczny, bogaty w aluzje do społecznych zawirowań, skandali i afer. W tym okresie zyskały na popularności gry, które atakowały prawicę i poruszały następujące tematy społeczne:

- junty wojskowe (*Nawet ziemniaki mają oczy*);
- niszczycielski wpływ kapitalizmu (*Paranoik, Na Hawaje*);
- wpływy faszyzmu i nazizmu przed II wojną światową (*Morderstwa na Atlantyku*) oraz po niej (*Morderstwo z wielkim impetem*,
- *Morderstwa serią, Posiadłość Mortevielle, Wyspa Maupiti*);
- kolonializm (*Méwilo, Wolność, Zagubiona w czasie*);
- systemowe ludobójstwo (*Woodruff i Sznibel Azymuta*).

Obyczajowy aspekt francuskiej ludografii był zdefiniowany przez krytykę norm moralnych, które zostały zakwestionowane w latach 60. we francuskiej popkulturze, lecz do połowy lat 80. pozostały nietknięte w grach. Najbardziej widoczną tendencją była ekspansja nagości, głównie żeńskiej. *Zbrodnia na parkingu, Akta Palmera, Na Hawaje, Kult, Arka kapitana Blooda i Inny świat* zawierały uprzedmiotawiające wizerunki kobiet, podobnie jak kontestacyjne filmy wyprodukowane na przełomie lat 60. i 70.<sup>697</sup> *Muza, Fascynacja i Crash Garrett* ukazywały nawet sceny seksu. Jako zjawisko społeczne kontrkultura, przeważnie

kształtowana przez mężczyzn i dla mężczyzn, często odznaczała się mizoginią<sup>698</sup>, co było szczególnie widoczne w produkcjach Ère Informatique/Cryo, w których kobiety ukazywano głównie jako narzędzia do zaspokajania potrzeb seksualnych i rodzenia dzieci. Istniały jednak wyjątki. W *Paranoïku* obiektem ekshibicjonizmu jest mężczyzna, a nie kobieta; w *Ecstasice* występują całkowicie nagie męskie postacie; natomiast w *Fascynacji* Doralice wykorzystuje swoją seksualność jako narzędzie wyzwolenia, stawiając opór napastującym ją mężczyznom.

W kontekście growej kontestacji warto zwrócić uwagę na wizualne aluzje do znanych dzieł sztuki. Przykładami mogą być twórczość Michaela Whelana i Zdzisława Beksińskiego (w przypadku *Innego świata*), Hansa Rudolfa Gigera (*Arka kapitana Blooda*, *Ekstaza*, *Kult*) lub niemieckich ekspresjonistów (*Sam w ciemności*). Niemniej jednak odniesienia te nie stanowiły jedynie ozdób, lecz były próbą przyspieszenia akceptacji gier cyfrowych jako części kultury wysokiej. Odniesienia do Gigera w utworach zdradzały większe aspiracje niż np. dosłowna i niespójna digitalizacja plansz komiksowych przez Infogrames (*Pasażerowie wiatru*). Ważne jest przy tym, aby nie zapominać o kontrowersjach, które towarzyszyły opinii Rogera Eberta dotyczącej kultury cyfrowej na przełomie XX i XXI wieku<sup>699</sup>. O uznaniu dzieła za sztukę oraz jego wartości decyduje społeczny odbiór, a nie sama zawartość utworu<sup>700</sup>. Choć rząd Mitterranda poczynił ku temu pewne kroki, droga francuskich gier do pełnej kulturowej emancypacji napotykała wiele trudności, spowodowanych oporami społecznymi przed ich uznaniem za obiekty sztuki.

W ramach kontrkultury we francuskiej ludografii nie istniała spójna formacja artystyczna, mimo że krążył mit branżowy o „French Touch”. Początkowo używany przez brytyjskich recenzentów w szyderczy sposób, termin ten odnosił się do rzekomego ekscentryzmu deweloperów z Francji oraz ich przewagi w zakresie formy nad treścią<sup>701</sup>. Z biegiem czasu Francuzi zaczęli przyjmować tę nazwę jako symbol narodowej dumy<sup>702</sup>. Zastosowanie historyczno-analitycznego podejścia porównawczego do zdefiniowania „French Touch” nie doprowadziło wszelako do przełomowych wniosków, poza wskazaniem na finezyjne interfejsy i mieszankę różnych gatunków jako typowe cechy tego rzekomego nurtu<sup>703</sup>. To zdecydowanie za mało, by mówić o spójnym „French Touch” we francuskiej ludografii.

Każde studio w istocie stworzyło swój charakterystyczny profil stylistyczny. Froggy Software specjalizowało się w kontrowersyjnych grach o prymitywnej grafice z parserem tekstowym. Coktel Vision znane było z wymagających gier rozrywkowo-edukacyjnych. Lankhor zasłynął z przygodowych gro-powieści o tematyce kryminalnej z perspektywą pierwszej osoby, podczas gdy Cobra oferowała gry kryminalne z uproszczonymi widokami z lotu ptaka lub z boku. Ère/Cryo skupiło się na tworzeniu mrocznych gier *science fiction* z grafiką utrzymaną w zimnych tonach ciemnego błękitu, podczas gdy Loriciels zajmowało się grami naśladowującymi poetykę horroru.

Mimo różnic stylistycznych, między twórcami istniała pewna wspólnota pokoleniowa i ideologiczna. Można wyróżnić dwa pokolenia kontestacyjne: osoby urodzone w latach 50. i 60., których prace różniły się pod pewnymi względami. Do najbardziej rozpolitykowanych pionierów francuskiej ludografii należeli Jean-Louis Le Breton (ur. 1952), Philippe Ulrich (ur. 1951), Bertrand Brocard (ur. 1953), Johan Robson (ur. 1953), Patrick Dublanchet (ur. 1955), Didier Bouchon (ur. 1957) i Muriel Tramis (ur. 1958)<sup>704</sup>. Le Breton i Ulrich brali udział w happeningach kontestacyjnych oraz protestach społecznych. Aktywizm Tramis w walce z rasizmem także jest dobrze udokumentowany.

Polityka, choć w mniejszym stopniu, była również obecna w twórczości młodszej generacji. Do tej grupy należeli m.in. François Coulon (ur. 1968), Éric Chahi (ur. 1967), Chine Lanzmann (ur. 1966), Alain Maindron (ur. 1963), Clotilde Marion (ur. 1963), François Lamoureux (ur. 1963), Pascal Labrevois (ur. 1965), Frédérick Raynal (ur. 1966) i Thierry Loiseau (ur. 1968)<sup>705</sup>. Zaznaczam, że wymieniłem tu jedynie twórców, którzy ujawnili swoje daty urodzenia. Młodsza generacja internalizowała krytykę polityczną, zamiast bezpośrednio ją artykułować. Ich ocena rzeczywistości była najczęściej uwarunkowana przez przerysowane (Lanzmann, Marion, Coulon, Lamoureux i Labrevois, Loiseau) lub eskapistyczne narracje (Chahi, Raynal).

Na koniec należy zwrócić uwagę na ryzyko związane z wyrażaniem kontestacyjnych wartości we francuskiej ludografii. Historie poszczególnych twórców i firm odsłaniają owe trudności. Le Breton, Ulrich, Gourier i rodzeństwo Langlois początkowo padli ofiarą oszustw ze strony pierwszych deweloperów; wytwórnia Brocarda została zamknięta przez Infogrames; komercyjny debiut Chahiego ledwo dopuszczono do publikacji, a kariera Beaujouana i rodziny Loiseau szybko dobiegła końca. Prawdziwa katastrofa, której rząd Mitterranda nie zdołał zapobiec, miała dopiero nadejść.

## Epilog (po 1993 roku)

Lata 1993–1995 okazały się punktem zwrotnym dla francuskiej polityki, co miało istotne konsekwencje dla krajowej branży gier cyfrowych. Wydarzenia polityczne o dużym znaczeniu zakończyły epokę państwa opiekuńczego z okresu Mitterranda, wywierając istotny wpływ na kulturę oraz rozwój gier cyfrowych.

Wybory parlamentarne z 1993 roku zakończyły się druzgocącą klęską lewicy. Partia Socjalistyczna i Partia Komunistyczna zdobyły zaledwie 80 miejsc w Zgromadzeniu Narodowym, co stanowiło zdecydowaną mniejszość parlamentarną<sup>706</sup>. Tragiczne samobójstwo lidera socjalistów Pierre'a Bérégovoya 1 maja 1993 roku stanowiło jednoznaczny symbol tej porażki<sup>707</sup>. Po oskarżeniach o kolaborację z rządem Vichy prezydent Mitterrand wycofał się z życia publicznego. Zmia-

ny te zwyciężyło zwycięstwo Chiraca w wyborach prezydenckich w 1995 roku. Wprawdzie dominacja gaullistów trwała krócej niż się spodziewano z powodu błędów w polityce socjalnej, co doprowadziło do parlamentarnego zwycięstwa lewicy w 1997 roku i objęcia teki premiera przez Lionela Jospina<sup>708</sup>. Socjaliści i komuniści nie odzyskali już jednak popularności sprzed lat 80.

Dla francuskiej ludografii konsekwencje były dramatyczne. Czasopismo „Tilt”, stanowiące symbol ery Mitterranda, zostało zamknięte, a magazyn „Génération 4” na cztery lata wstrzymał przyznawanie nagród 4 d’Or. Wprowadzono podatek od sprzedaży gier pornograficznych, co spotkało się z zarzutami cenzury<sup>709</sup>. Producenci gier musieli przystosować się do nowych warunków. W *Komandorze Bloodzie* usunięto sceny zawierające nagość. Postać Torki została odegrana przez aktorkę w kostiumie kąpielowym, a w postprodukcji dodano efekty świetlne, aby zatuszować istotne szczegóły. Tymczasem po przejęciu Coktel Vision przez Sierrę On-Line w 1992 roku studio Tomahawk zostało rozwiązane.

Jacques Chirac, prezydent od 1995 roku, nie był szczególnie zainteresowany gramami cyfrowymi. Za jego kadencji skupiono się na projektach związanych z dziedzictwem narodowym oraz promowaniem „wielkości” Francji na świecie, co miało przeciętne efekty. Przykładowo *Wersal 1685*, dofinansowany przez Réunion des Musées Nationaux i telewizję Canal+, przy budżecie 2,3 miliona franków<sup>710</sup>, okazał się jedynie martwą, akademicką rekonstrukcją pałacu Ludwika XIV z intrygą o spisku na życie Króla-Słońce.

Po 2001 roku i kolejnej porażce socjalistów, Chirac za pośrednictwem premiera Jean-Pierre’a Raffarina ostatecznie przystał na udzielenie wsparcia finansowego producentom gier<sup>711</sup>, ale decyzja ta nadeszła zbyt późno. W międzyczasie wiele ważnych francuskich wytwórni, np. Lankhor (2001), Cryo Interactive (2002), Delphine Software (2004) i Coktel Vision (2005), zakończyło swoją działalność. Niedostatek wsparcia rządowego w związku z dynamiczną globalizacją branży utrudnił tym firmom funkcjonowanie na rynku<sup>712</sup>. Debaty, w których uczestniczyli parlamentarzyści, w większości dotyczyły przemocy oraz potencjalnie negatywnego oddziaływania gier na umysły graczy, nie zaś potencjału kulturowego i ekonomicznego związanego z przemysłem<sup>713</sup>. Skutki tej polityki były katastrofalne — w latach 2003–2013 około 80% osób zatrudnionych w francuskiej ludografii straciło pracę<sup>714</sup>.

Losy dawnych autorów gier po zmianach politycznych i ekonomicznych są równie wymowne, co historia samych studiów. Przykładem może być Éric Chahi. Po wydaniu *Innego świata* — jednego z najważniejszych growych arcydzieł tamtego okresu — Chahi musiał znaleźć dodatkowe źródło dochodu, tworząc animację komputerową do filmu *Mała Apokalipsa (La Petite apocalypse, 1993)* w reżyserii Constantina Costy-Gavrasa<sup>715</sup>. Ta kuriozalna adaptacja powieści Tadeusza Konwickiego była pamfletem na lewicę próbującą odnaleźć się w nowych warunkach. Sytuacja Chahiego stała się jeszcze gorsza po komercyjnej klęsce *Serca ciemności*

(*Heart of Darkness*, 1998). W 2002 roku w magazynie „Joystick” opublikowano dramatyczny apel, który zwracał uwagę na opóźnienia w rozwoju gier, wskazując rząd jako jednego z winowajców upadku francuskiego sektora:

*Dziś, dzięki syndromom Cryo (brak grywalności), Serca ciemności (brak organizacji) i Kalisto (brak zarządzania), francuscy deweloperzy mają poważne problemy z wiarygodnością, zarówno wśród potencjalnych inwestorów, jak i zagranicznych wydawców. Co więcej, oprócz typowo francuskich problemów związanych z nadmiernie wysokimi kosztami socjalnymi i podatkowymi oraz zbyt restrykcyjnymi przepisami dotyczącymi własności intelektualnej, naszym studiom bardzo trudno jest konkurować z Amerykanami czy Japończykami w przypadku dużych budżetów, a z krajami rozwijającymi się (które właśnie zastępują kraje Europy Wschodniej) w przypadku tych mniejszych*<sup>716</sup>.

Okres 1982–1995 był niezwykle istotny dla francuskiej ludografii. To wtedy w wyjątkowy sposób wyrażano tożsamość kulturową Francji poprzez gry cyfrowe, co później nie powtórzyło się z taką samą intensywnością. Wtedy twórcy mogli bez przeszkód odwoływać się do filozofii Sartre’a (Jean-Louis Le Breton), kwestionować rzeczywistość polityczną (François Coulon) oraz kolonialną historię Francji (Muriel Tramis), krytykować nacjonalizmy (Bertrand Brocard, Johan Robson, a nawet Bruno Gourier i rodzeństwo Langlois). Odważnie eksperymentowano z surrealizmem i ekspresjonizmem w warstwie wizualnej (Pierre Gilhodes, Philippe Ulrich, Éric Chahi, Frédéric Raynal, Alain Maindron). Gry tworzone w tym okresie były kontestacyjne, eksperymentalne i oryginalne, nawet jeśli dziś mogą wydawać się niegrywalne. Celem tych twórców nie było wszak tylko dostarczanie przyjemności. Ich ambicje były znacznie większe — dążyli oni do tego, by wykorzystać medium gier do wyrażania skomplikowanych idei, komentowania rzeczywistości społecznej i politycznej oraz eksperymentowania z formą artystyczną.

Fenomen okresu we francuskiej ludografii lat 1982–1995 wciąż żyje w pamięci. Wspominają go nie tylko pasjonaci starych gier, ale także amatorscy twórcy, którzy ożywiają te wspomnienia. Trzy gry wydane przez Froggy Software: *Zbrodnię na parkingu*, *Mur Berliński wybuchnie* oraz *Jawę prywatnego detektywa* zaadaptował na Amstrada CPC przedstawiciel tamtejszej demosceny, Hervé Monchatre<sup>717</sup>. Demaki gropowiastek Brocarda: *Morderstw na Atlantyku* oraz *Morderstw seria*, stworzone przez Dominique’a Pessana na Oric-1, zyskały nowe grono fanów i przywróciły pamięć o tych grach<sup>718</sup>. W momencie tworzenia tej pracy trwało również opracowywanie odświeżonych wersji *Arki kapitana Blooda* oraz *Wyspy Maupiti*<sup>719</sup>. Wydzwięk gier francuskich z lat 1982–1995 oraz pamięć o ich twórcach pokazują, że ten okres powinien być bardziej doceniany. Scena gier we Francji w tym okresie wykształciła niezrównane dziedzictwo, które wciąż pobudza i porusza.



## Wykaz cytowanych gier

Poniżej znajduje się pełna lista cytowanych przeze mnie gier w obrębie całej pracy.

Gra	Tytuł oryginalny	Rok	Główni twórcy
<i>12 września</i>	<i>September 12th</i>	2002	proj. Gonzalo Frasca
<i>Akta „G”: Afera</i>	<i>Dossier G: L’Affaire du</i>	1986	proj. Daniel Lefebvre
<i>Rainbow Warrior</i>	<i>Rainbow Warrior</i>		
<i>Akta Palmera</i>	<i>Dossier Palmer</i>	1985	proj. François Coulon i Cyrille Vanoye
<i>Amelia o północy</i>	<i>Amelie Minuit</i>	1985	proj. Patrick Dublanchet
<i>Anioł i Demon</i>	<i>L’Ange et le Demon</i>	1992	scen. Johan K. Robson i Julien Vivet, reż. art. Michèle Le Meur, prog. Emmanuel Forsans
<i>Arka kapitana</i>	<i>L’Arche du Capitaine</i>	1987	prog. Didier Bouchon, scen. Philippe Ulrich
<i>Blooda</i>	<i>Blood</i>		
<i>Asteriks i wyzwanie</i>	<i>Astérix: Le Défi de</i>	1995	reż. Bertrand Brocard, proj. Marie-Anne Alison i Carole Faure, prog. Éric Mottet
<i>Cezara</i>	<i>César</i>		
<i>Asteriks</i>	<i>Astérix chez Rahazade</i>	1987	autorzy nieznani
<i>u Reszehezady</i>			
<i>Atak Bargonów</i>	<i>Bargon Attack</i>	1991	proj. Claude Marc i Serge Marc
<i>Atlantis. Tajemnice</i>	<i>Atlantis: Secrets d’un</i>	1997	reż. Rémi Herbulot, scen. Johan
<i>zaginionego świata</i>	<i>monde oublié</i>		K. Robson, prog. Éric Safar
<i>Barbarzyńca</i>	<i>Barbarian: The</i>	1987	proj. Steve Brown, scen. Stanley
	<i>Ultimate Warrior</i>		Schembri
<i>Berto Anubisa</i>	<i>Le Sceptre d’Anubis</i>	1983	proj. Éric Chahi

## Wykaz cytowanych gier

Gra	Tytuł oryginalny	Rok	Główni twórcy
<i>Bestia z Grotemburga</i>	<i>La Chose de Grotemburg</i>	1987	proj. Nicolas Gohin
<i>Bezrobotny</i>	<i>Chomedu</i>	1988	scen. Jeannine Loiseau, prog. Thierry Loiseau
<i>Bill Palmer</i>	<i>Bill Palmer</i>	1987	proj. François Coulon
<i>Billy z dzielni</i>	<i>Billy la Banlieue</i>	1986	proj. Jean-Philippe Biscay
<i>Biuro Afer Tymczasowych</i>	<i>B.A.T.: Bureau des Affaires Temporeles</i>	1989	proj. Hervé Lange i Olivier Cordoléani
<i>Biuro Afer Tymczasowych II</i>	<i>B.A.T. II</i>	1991	proj. Hervé Lange i Olivier Cordoléani
<i>Blueberry: Widmo ze złotymi kulami</i>	<i>Blueberry: Le Spectre aux balles d'or</i>	1987	autorzy nieznani
<i>Bob Morane</i>	<i>Bob Morane</i>	1987- -1988	scen. Philippe Agripnidis i Eric Mottet, prog. Tuan Do Cao, Najib el Maadani, Philippe Nottoli, Pascal Burel
<i>Burza na Bermudach</i>	<i>Tempête sur les Bermudes</i>	1986	proj. Christophe Bourrier
<i>Carson City</i>	<i>Carson City</i>	1985	prog. Alain Brégeon, scen. Patrick Beaujouan
<i>Cień komety</i>	<i>Shadow of the Comet</i>	1993	reż. Norbert Cellier, scen. Didier Briel, Hubert Chardot i Beate Vigliano-Reiter, prog. Laurent Salmeron
<i>Crafton i Xunk</i>	<i>Crafton &amp; Xunk</i>	1985	proj. Rémi Herbulot
<i>Crash Garrett</i>	<i>Crash Garrett</i>	1987	scen. Johan K. Robson, prog. Patrick Dublanchet
<i>Czarna sekta</i>	<i>La Secte noire</i>	1990	proj. Jean-Pierre Godey, Jean-Claude Lebon
<i>Czarna sekta</i>	<i>Black Sect</i>	1993	scen. Jean-Pierre Godey i Jean-Claude Lebon, reż. Christian Droin, Jean-Pierre Godey i Bruno Gourier
<i>Diuna</i>	<i>Dune</i>	1992	reż. Rémi Herbulot, proj. Patrick Dublanchet i Didier Bouchon
<i>Diuna</i>	<i>Frank Herbert's Dune</i>	2001	proj. Sylvain Blanchot, reż. art. Dominique Peyronnet, prog. Pierre Deltour i Matthieu Imbert
<i>Donkey Kong</i>	<i>Donkey Kong</i>	1982	proj. Shigeru Miyamoto
<i>Dysforia</i>	<i>Dys4ia</i>	2012	proj. Anna Anthropy
<i>Dzień purpurowego Saturna</i>	<i>Purple Saturn Day</i>	1989	prog. Rémi Herbulot

Gra	Tytuł oryginalny	Rok	Główni twórcy
<i>Ecstatica</i>	<i>Ecstatica</i>	1994	reż. Alain Maindron i Andrew Spencer
<i>Ekstaza</i>	<i>Extase</i>	1990	reż. Rémi Herbulot, prog. Patrick Dublanchet, proj. Philippe Ulrich
<i>Emmanuelle</i>	<i>Emmanuelle</i>	1989	proj. Muriel Tramis i André Bescond
<i>Epidemia</i>	<i>Épidémie</i>	1984	proj. Jean-Louis Le Breton, zab. Fabrice Gille
<i>Fale cząsteczkowe</i>	<i>Alpha Waves</i>	1990	proj. Christophe de Dinechin
<i>Fascynacja</i>	<i>Fascination</i>	1991	proj. Muriel Tramis, prog. Philippe Lamarque
<i>Fetysz majański</i>	<i>Le Fétiche Maya</i>	1989	proj. Claude Cazenave i Louis-Marie Rocques
<i>Gastronon</i>	<i>Gastronon</i>	1983	proj. Carlo Perconti
<i>Gejsza</i>	<i>Geisha</i>	1990	proj. Muriel Tramis, prog. Philippe Lamarque
<i>Gobliny</i>	<i>Gobliiins</i>	1991	proj. Pierre Gilhodes, Muriel Tramis
<i>Gobliny 2</i>	<i>Gobliiins 2: The Prince Buffoon</i>	1992	proj. Pierre Gilhodes, Muriel Tramis
<i>Gobliny 3</i>	<i>Gobliins 3</i>	1993	proj. Pierre Gilhodes, Muriel Tramis
<i>Gobliny 4</i>	<i>Gobliiins 4</i>	2009	proj. Pierre Gilhodes
<i>Gobliny 5</i>	<i>Gobliiins 5: The Morgloton Invasion</i>	2023	proj. Pierre Gilhodes
<i>Gra w Ubera</i>	<i>The Uber Game</i>	2017	proj. Robin Kwong
<i>Harry &amp; Harry. Misja Torpedo</i>	<i>Harry &amp; Harry: Mission Torpedo</i>	1987	scen. Johan K. Robson, prog. Jean-Marc Menou
<i>Harry &amp; Harry. Skrzynia Radżmahala</i>	<i>Harry &amp; Harry: La Boîte du Rajmahal</i>	1986	scen. Johan K. Robson, prog. Jean-Marc Menou
<i>Hopkins FBI</i>	<i>Hopkins FBI</i>	1998	prog. Jean-Christophe Jacquet
<i>Inka</i>	<i>Inca</i>	1992	reż. Yannick Chosse i Stéphane Ressay, prog. Mathieu Marciacq i André Thévenin
<i>Inka II. Wiracocha</i>	<i>Inca II: Wiracocha</i>	1993	reż. Yannick Chosse i Stéphane Ressay, prog. Mathieu Marciacq i André Thévenin
<i>Inny świat</i>	<i>Another World</i>	1991	proj. Éric Chahi
<i>Ishar. Legenda fortocy</i>	<i>Ishar: Legend of the Fortress</i>	1992	proj. Pascal Einsweiler i Michel Pernot, prog. André Rocques i Louis-Marie Rocques

## Wykaz cytowanych gier

Gra	Tytuł oryginalny	Rok	Główni twórcy
<i>Ishar 2. Postaciący zagłady</i>	<i>Ishar 2: Messengers of Doom</i>	1993	proj. Pascal Einsweiler i Michel Pernot, scen. André Rocques, Michel Pernot i Louis-Marie Rocques
<i>Ishar 3. Siedem bram wieczności</i>	<i>Ishar 3: The Seven Gates of Infinity</i>	1994	proj. Michel Pernot i Pascal Einsweiler, prog. Jean-François Trevien, Louis-Marie Rocques
<i>Iznogoud</i>	<i>Iznogoud</i>	1987	proj. i scen. Philippe Agripnidis, prog. Emile Nguyen Van Huong
<i>James Debug. Tajemnica Paryża</i>	<i>James Debug: Le Mystère de Paris</i>	1988	proj. Marianne Rougeulle
<i>James Debug. Tajemnica Zaginionej Wyspy</i>	<i>James Debug: Le Mystère de l'Île Perdue</i>	1986	proj. Marianne Rougeulle
<i>James Debug. Wielki skok</i>	<i>James Debug: Le Grand saut</i>	1987	proj. Marianne Rougeulle
<i>Jawa prywatnego detektywa</i>	<i>La Java du privé</i>	1986	proj. Tristan Cazenave, scen. Luc Desportes
<i>Jaskinia Morlocków</i>	<i>La Caverne des Morlocks</i>	1985	proj. François Coulon
<i>Joanna d'Arc</i>	<i>Jeanne d'Arc</i>	1988	reż. Carlo Perconti, proj. i scen. Mathieu Hofseth, prog. Thierry Boudet i Jésus Martinez
<i>Kanał Morderstwo</i>	<i>Canal Meurtre</i>	1987	proj. Frédéric Copet
<i>KGB</i>	<i>KGB</i>	1987	scen. Johan K. Robson, reż. Yves Lamoureux
<i>Kobieta, która nie zносиła komputerów</i>	<i>La Femme qui ne supportait pas les ordinateurs</i>	1986	scen. Chine Lanzmann, proj. Jean-Louis Le Breton, zab. Fabrice Gille
<i>Kolorado</i>	<i>Colorado</i>	1990	proj. André Rocques, Louis-Marie Rocques
<i>Komandor Blood</i>	<i>Commander Blood</i>	1994	proj. Didier Bouchon, scen. Philippe Ulrich, prog. Thierry Carado, Olivier Carado, Jean-Marc Delon i Rémi Herbulot
<i>Komandor czasu</i>	<i>Time Commando</i>	1997	reż. Frédérick Raynal, proj. Didier Chanfray, prog. Marc Bureau du Colombier, Frantz Cournil, Olivier Lhermite i Mickaël Pointier
<i>Kosmiczni najeźdźcy</i>	<i>Space Invaders</i>	1978	proj. Tomohiro Nishikado
<i>Krezus Willy</i>	<i>Jet Set Willy</i>	1984	proj. Matthew Smith

Gra	Tytuł oryginalny	Rok	Główni twórcy
<i>Krypta potępieńców</i>	<i>La Crypte des maudits</i>	1991	proj. Jean-Pierre Godey, Jean-Claude Lebon
<i>Kryształowy aniot</i>	<i>L'Ange de cristal</i>	1986	proj. Rémi Herbulot
<i>Krytyk</i>	<i>Le Réprobateur</i>	2008	proj. François Coulon
<i>Książę Persji</i>	<i>Prince of Persia</i>	1989	proj. Jordan Mechner
<i>Księga dżungli</i>	<i>The Jungle Book</i>	1988	proj. Muriel Tramis, scen. Raphaël Dorlan, Gerald Bonga
<i>Kult</i>	<i>Kult</i>	1989	proj. Johan K. Robson i Patrick Dublanchet
<i>Legenda o Djelu</i>	<i>Legend of Djel</i>	1989	proj. Joseph Kluytmans, Muriel Tramis
<i>Macadam Bumper</i>	<i>Macadam Bumper</i>	1985	proj. Rémi Herbulot
<i>Mała wielka przygoda</i>	<i>Little Big Adventure</i>	1994	reż. Frédéric Raynal, scen. i proj. Yaël Barroz, Didier Chanfray, Jean-Jacques Poncet, Frédéric Raynal i Laurent Salmeron
<i>Mała wielka przygoda II</i>	<i>Little Big Adventure 2</i>	1997	reż. art. Didier Chanfray, proj. Marc Albinet, Yaël Barroz, Didier Chanfray, Frédéric Raynal i Laurent Salmeron
<i>Mandragora</i>	<i>Mandragore</i>	1984	proj. Marc Cecchi
<i>Masakra</i>	<i>Massacre</i>	1987	proj. Francis Piérot, scen. Gérald Briffaud, prog. Philippe Reynaud
<i>Mata Hari</i>	<i>Mata Hari</i>	1988	proj. Jean-Philippe Biscay
<i>MegaRace</i>	<i>MegaRace</i>	1994	reż. Rémi Herbulot, proj. Florian Desforges, prog. Olivier Croset, Olivier Robin i Pascal Urro
<i>Méwilo</i>	<i>Méwilo</i>	1987	proj. Muriel Tramis, scen. Patrick Chamoiseau
<i>Miejski uciekinier</i>	<i>Urban Runner</i>	1996	reż. Arnaud Delrue i Roland Oskian, proj. Philippe Lamarque, Silvan Boris Schmid, Muriel Tramis i Jean-Marc Vincent, prog. Valery Carpentie, Hervé Denis i Mathieu Marciacq
<i>Misja Delta</i>	<i>Mission Delta</i>	1984	proj. Marc-André Rampon
<i>Misja Depresja</i>	<i>Depression Quest</i>	2013	proj. Zoë Quinn, Patrick Lindsey
<i>Mokowé</i>	<i>Mokowé</i>	1991	proj. Jean-Pierre Godey, Jean-Claude Lebon
<i>Morderstwa na Atlantyku</i>	<i>Meurtres sur l'Atlantique</i>	1985	proj. Marie-Anne Alison i Bertrand Brocard, prog. Gilles Bertin i Roland Morla

## Wykaz cytowanych gier

Gra	Tytuł oryginalny	Rok	Główni twórcy
<i>Morderstwa seria</i>	<i>Meurtres en série</i>	1987	proj. Bertrand Brocard i Maryse Brocard, prog. Gilles Bertin
<i>Morderstwa w kosmosie</i>	<i>Meurtres dans l'espace</i>	1990	reż. Bertrand Brocard, prog. Roland Morla
<i>Morderstwa w Wenecji</i>	<i>Meurtres à Venise</i>	1988	proj. Bertrand Brocard, scen. Jacky Adolphe, prog. Gilles Bertin
<i>Morderstwo z wielkim impetem</i>	<i>Meurtre à grande vitesse</i>	1984	proj. Bertrand Brocard
<i>Mściciel z budy</i>	<i>Le Justicier du bahut</i>	1986	proj. Christophe Bourrier
<i>Mur Berliński</i>	<i>Le Mur de Berlin va sauter</i>	1986	proj. Tristan Cazenave, scen. Yves Labesse
<i>Muza</i>	<i>L'Égerie</i>	1990	proj. François Coulon
<i>Myszka Golote</i>	<i>La Souris Golote</i>	1984	proj. Jean-Louis Le Breton i Fabrice Gille
<i>Na Hawaje</i>	<i>Hawaii!</i>	1986	proj. François Coulon i Cyrille Vanoye
<i>Nawet ziemniaki mają oczy</i>	<i>Même les pommes de terre ont des yeux!</i>	1985	scen. Clotilde Marion, proj. Jean-Louis Le Breton, zab. Fabrice Gille
<i>Niebezpieczna ulica</i>	<i>Danger Street</i>	1987	proj. Éric Chahi
<i>Obrońca korony</i>	<i>Defender of the Crown</i>	1986	reż. i scen. Kellyn Beeck, prog. Robert J. Mical, reż. art. James D. Sachs
<i>Obrońca lochów</i>	<i>Dungeon Keeper</i>	1997	reż. Peter Molyneux, prog. Simon Carter, reż. art. Mark Healey
<i>Olivier i spółka</i>	<i>Oliver &amp; Compagnie</i>	1989	proj. Lionel Foure, Muriel Tramis
<i>Opium</i>	<i>Opium</i>	1985	proj. Nicolas Grivet, Olivier Tubach, Pascal Guitton i Stéphane Griveto
<i>Pac-Man</i>	<i>Pac-Man</i>	1980	proj. Toru Iwatani
<i>Pakt</i>	<i>Le Pacte</i>	1986	proj. Éric Chahi
<i>Papierowa bestia</i>	<i>Paper Beast</i>	2020	reż. i scen. Éric Chahi, prog. Sébastien Cardona i Olivier Fouques
<i>Paranoik</i>	<i>Paranoïak</i>	1984	proj. Jean-Louis Le Breton, zab. Fabrice Gille
<i>Pasażer czasu</i>	<i>Le Passager du temps</i>	1986	prog. Alain Brégeon, scen. Patrick Beaujouan
<i>Pasażerowie wiatru</i>	<i>Les Passagers du vent</i>	1986	scen. Bruno Bonnell, prog. Daniel Charpy, Richard Bottet, Gérard Courouble i Tuan Do Cao

Gra	Tytuł oryginalny	Rok	Główni twórcy
<i>Pasażerowie wiatru II</i>	<i>Les Passagers du vent II</i>	1987	scen. Bruno Bonnell, prog. Daniel Charpy, Richard Bottet, Gérard Courouble i Tuan Do Cao
<i>Piękna Zohra</i>	<i>La Belle Zohra</i>	1992	proj. François Coulon
<i>Pong</i>	<i>Pong</i>	1972	proj. Allan Alcorn
<i>Podróż do wnętrza Ziemi</i>	<i>Voyage au centre de la Terre</i>	1988	reż. Carlo Perconti, proj. i scen. Mathieu Hofseth, prog. Thierry Boudet i Jésus Martinez
<i>Podróżnicy w czasie</i>	<i>Les Voyageurs du temps</i>	1989	proj. Paul Cuisset
<i>PopCorn</i>	<i>PopCorn</i>	1983	proj. Christophe Lacaze i Frédéric Raynal
<i>Posiadłość Mortevielle</i>	<i>Le Manoir de Mortevielle</i>	1986	proj. Bruno Gourier i Bernard Grelaud
<i>Powrót komandora Blooda</i>	<i>Big Bug Bang: Le Retour de Commander Blood</i>	1996	reż. Jean Michel Ulrich, proj. Didier Bouchon i in., scen. Philippe Ulrich i Olivier Pourriol, prog. Olivier Carado
<i>Powrót szalonego naukowca</i>	<i>Le Retour du dr Genius</i>	1983	proj. Karine Le Pors, prog. Laurent Benes
<i>Poza burtą</i>	<i>Out Board</i>	1989	proj. Jean-Philippe Biscay
<i>Prehistoria</i>	<i>Prehistorik</i>	1991	prog. Olivier Diaz
<i>Profanacja</i>	<i>Profanation</i>	1987	proj. Éric Chahi
<i>Przepływ</i>	<i>Flow</i>	2007	proj. Jenova Chen, Nicholas Clark
<i>Przerwa</i>	<i>Pause</i>	2002	proj. François Coulon
<i>Przygoda u Zorgona</i>	<i>Aventure à Zorgon</i>	1983	proj. François Coulon
<i>Przygody Moktara</i>	<i>Les Aventures de Moktar</i>	1991	proj. Florent Moreau, prog. Éric Zmiro
<i>Q-Bert</i>	<i>Q-Bert</i>	1982	proj. Warren Davis i Jeff Lee
<i>Raj smutku</i>	<i>Eden Blues</i>	1986	proj. Patrick Dublanquet
<i>RanX</i>	<i>RanX: The Video Game</i>	1990	scen. Thierry Platon, proj. Albin Michel
<i>Rayman</i>	<i>Rayman</i>	1995	proj. Michel Ancel i Frédéric Houde
<i>Rejs dla trupa</i>	<i>Croisière pour un cadavre</i>	1991	scen. i prog. Philippe Chastel, Paul Cuisset i Denis Mercier
<i>Rezydencja szalonego naukowca</i>	<i>Le Manoir du dr Genius</i>	1983	proj. Karine Le Pors, prog. Laurent Benes
<i>Robix 500</i>	<i>Robix 500</i>	1983	proj. Frédéric Raynal
<i>Rynna</i>	<i>Gutter</i>	1985	proj. Jean-Philippe Biscay
<i>Saga rodu Artillac</i>	<i>La Geste d'Artillac</i>	1985	proj. François Leger, Philippe Rabergeau, Thierry Souques, André Di Bartolo

## Wykaz cytowanych gier

Gra	Tytuł oryginalny	Rok	Główni twórcy
<i>Sam w ciemności</i>	<i>Alone in the Dark</i>	1992	reż. Frédéric Raynal, prog. Franck De Girolami, scen. Hubert Chardot i Franck Manzetti
<i>Sam w ciemności II</i>	<i>Alone in the Dark 2</i>	1993	reż. Franck De Girolami, proj. Josiane Girard i Christophe Anton, scen. Hubert Chardot
<i>Sam w ciemności III</i>	<i>Alone in the Dark 3</i>	1994	reż. Christiane Sgorlon, scen. Hubert Chardot i Christian Nabais
<i>Serce ciemności</i>	<i>Heart of Darkness</i>	1998	proj. Éric Chahi, Daniel Morais, Christian Robert, Frédéric Savoie i Fabrice Visserot
<i>Skorumpowani</i>	<i>Les Ripoux</i>	1987	reż. Bertrand Brocard, prog. Gilles Bertin i Roland Morla, proj. Didier Kaminka
<i>Skowyt</i>	<i>Hurlements</i>	1988	proj. Yannick Cadin
<i>Smerfoteletransporter</i>	<i>Les Schtroumpfs: Le Téléportaschtroumpf</i>	1995	reż. Olivier Enselme-Trichard, proj. Marie-Anne Alison i Bertrand Brocard, prog. Pierre Crooks, Christophe Laboureau i Laurent Lafumas
<i>Smutna blaga</i>	<i>Baratin blues</i>	1986	proj. Pascal Labrevois i François Lamoureux
<i>Spisek roku trzeciego</i>	<i>Conspiration de l'an III</i>	1989	proj. Patrick Beaujouan
<i>Sprawa Ravenhood</i>	<i>L'Affaire Ravenhood</i>	1993	proj. Bruno Fonters
<i>Sram</i>	<i>Sram</i>	1986	scen. Serge Hauduc, prog. Jacques Hemonic
<i>Sram II</i>	<i>Sram 2</i>	1987	proj. Serge Hauduc, Jacques Hemonic i Ludovic Hauduc
<i>Symulator miasta</i>	<i>SimCity</i>	1989	proj. Will Wright, Jeff Braun, Robert Strobel
<i>Szalony wampir</i>	<i>Le Vampire fou</i>	1982	proj. Jean-Louis Le Breton
<i>Sztuka kopania</i>	<i>Minecraft</i>	2010	proj. Markus Persson, Jens Bergensten, Nathan Adams
<i>Szuja</i>	<i>La Crapule</i>	1987	proj. Jean-Louis Le Breton
<i>Tajemnica Matpiej Wyspy</i>	<i>The Secret of Monkey Island</i>	1990	prog. Ron Gilbert, David Grossman, Tim Schafer
<i>Tajna operacja</i>	<i>Opération Stealth</i>	1990	prog. i scen. Paul Cuisset, Philippe Chastel i Jésus Martinez
<i>Ten smok zwany rakiem</i>	<i>That Dragon, Cancer</i>	2016	proj. Ryan Green, Amy Green, Josh Larson
<i>The Shortgrey</i>	<i>The Shortgrey</i>	1992	prog. Jean-Christophe Jacquet

Gra	Tytuł oryginalny	Rok	Główni twórcy
<i>Ubik</i>	<i>Ubik</i>	1998	proj. Philippe Nouhra i Jean-Luc Sala, scen. Johan K. Robson, prog. Stéphane Maruejous
<i>Uciekinier z piekła</i>	<i>Infernal Runner</i>	1985	proj. Michel Koell i Yves Korta, wersja na Amstrada CPC: Éric Chahi
<i>Utracony raj</i>	<i>Lost Eden</i>	1995	proj. Rémi Herbulot, Johan K. Robson i Philippe Ulrich, prog. Patrick Dublanchet
<i>Wersal 1685</i>	<i>Versailles: Complot à la cour du Roi Soleil</i>	1997	reż. Sébastien Siraudeau, scen. Sophie Revillard i Antoine Lacroix, prog. Christophe Le Bouil i Rémi Herbulot
<i>Wewnętrzny diabeł</i>	<i>The Devil Inside</i>	2000	scen. i reż. Hubert Chardot, proj. Laurent Salmeron, reż. art. Jean-Christophe Blanc i Benjamin Fleury
<i>Wędrowiec</i>	<i>Wanderer</i>	1986	proj. Béatrice i Jean-Luc Langlois
<i>Wiedźmin 3. Dziki Gon</i>	<i>Wiedźmin 3. Dziki Gon</i>	2015	reż. Konrad Tomasziewicz, scen. Marcin Blacha, proj. Mateusz Tomasziewicz
<i>Wielka bitwa Asteriksa</i>	<i>Astérix et le coup du menhir</i>	1989	proj. Muriel Tramis
<i>Wielki skok IV</i>	<i>Grand Theft Auto IV</i>	2008	scen. Dan Houser i Rupert Humphries, reż. art. Aaron Garbut
<i>Więzień</i>	<i>Le Bagnard</i>	1982	proj. Jacques Brissé i Alain Valadon
<i>Więzień lodu</i>	<i>Prisoner of Ice</i>	1995	scen. Philippe Chanoinat, Hubert Chardot, Frederic Cornet, Michel Monteille i Christian Nabais, prog. Denis Dufour, Pascal Perenon, Bruno Pivano i Edouard Viollet
<i>Wolność</i>	<i>Freedom</i>	1988	proj. Muriel Tramis, scen. Patrick Chamoiseau
<i>Woodruff i Sznibel Azymuta</i>	<i>Woodruff et le Schnibble d'Azimuth</i>	1994	proj. Pierre Gilhodes, Stéphane Fournier i Muriel Tramis
<i>Wszystko przepadło</i>	<i>Tout a disparu</i>	1992	proj. François Coulon
<i>Wyspa Maupiti</i>	<i>Maupiti Island</i>	1990	reż. Christian Droin, Bruno Gourier i Jean-Luc Langlois, scen. Sylvian Bruchon, proj. Dominique Sablons
<i>Wyspa zapomniana</i>	<i>L'Île oubliée</i>	1993	proj. Bruno Fonters
<i>Wyzwanie Takesiego</i>	<i>Takeshi no Chōsenjō</i>	1986	proj. Takeshi Kitano i Hiroshi Fukutsu, prog. Eiichiro Morinaga

## Wykaz cytowanych gier

Gra	Tytuł oryginalny	Rok	Główni twórcy
<i>Z prochu</i>	<i>From Dust</i>	2011	reż. Éric Chahi, reż. art. Bruno Gentile, proj. Denis Muffat-Méridol, prog. François Mahieu
<i>Za dużo ciemności</i>	<i>2Dark</i>	2017	reż. Frédérick Raynal, scen. Thierry Platon, reż. art. Yaél Barroz
<i>Zagadka Kikekankoi</i>	<i>Le Mystère de Kikekankoi</i>	1983	prog. Laurent Benes
<i>Zagubiona w czasie</i>	<i>Lost in Time</i>	1993	proj. Muriel Tramis i Corinne Carrère, prog. Philippe Lamarque
<i>Zbrodnia na parkingu</i>	<i>Le Crime du parking</i>	1985	proj. Jean-Louis Le Breton, zab. Fabrice Gille
<i>Zero</i>	<i>Zero</i>	2001	reż. Makoto Shibata, prog. Toshiyuki Takasaki
<i>Złoty orzeł</i>	<i>L'Aigle d'or</i>	1984	proj. Louis-Marie Rocques
<i>Zombi</i>	<i>Zombi</i>	1986	proj. Yannick Cadin, scen. Alexandre Bonan
<i>Zox 2099</i>	<i>Zox 2099</i>	1997	proj. Jean-Philippe Biscay
<i>Żółty znak</i>	<i>La Marque Jaune</i>	1988	proj. Bertrand Brocard, prog. Roland Morla i Jean-Michel Baudequin

## Przypisy

1. Tendencyjność takiego skojarzenia – zwłaszcza w polskiej nauce przełomu wieków – odnotował Mirosław Filiciak. W jednym ze swych wczesnych esejów pisze: „gorszenie się eskapizmem jest po prostu śmieszne, bo przyjmując taką postawę, należałoby się »obrazić« na całą współczesną kulturę” (Mirosław Filiciak, *Dlaczego gry wideo zawsze są „złe”?*, „Kultura Popularna” 2004, t. 3 nr 1, <http://depot.ceon.pl/handle/123456789/1027>, s. 88). Również Gordon Calleja podkreśla, że eskapizm jest wręcz „siłą napędową, która definiuje naszą kulturę i byt, a jeśli gry cyfrowe umożliwiają taki proces, to dlatego, że są w stanie symulować doświadczenia inne niż ludyczne i agonistyczne” (Gordon Calleja, *Digital Games and Escapism*, „Games and Culture” 2010, t. 5 nr 4, <https://doi.org/10/bt4ws4>, s. 350).
2. Godna polecenia w tym kontekście jest praca o związkach gier z kapitalizmem: Nick Dyer-Witheford, Greig de Peuter, *Gry Imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo* [2009], tłum. Paweł Gąska, Adrian Zabielski, Krzysztof Abriszewski, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń, 2019, s. 55-56; zob. też studium kwestionujące nastawienie gier wyłącznie na dostarczanie przyjemności: Braxton Soderman, *Against Flow: Video Games and the Flowing Subject*, The MIT Press, Cambridge, 2021, s. 19.
3. Por. Graeme Kirkpatrick, Ewa Mazierska, Lars Kristensen, *Marxism and the Computer Game*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2016, t. 8 nr 2, [https://doi.org/10.1386/jgvw.8.2.117\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw.8.2.117_1); Frank Lantz, *The Beauty of Games*, The MIT Press, Cambridge, 2023.
4. Muriel Daniel, Crawford Garry, *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Routledge, London, 2018, s. 44-48; Scott Lash, Celia Lury, *Globalny przemysł kulturowy: medializacja rzeczy* [2007], tłum. Jakub Majmurek, Robert Mitoraj, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2011, s. 114.
5. Przykładem są fantazje o wojnach prowadzonych przez amerykańskie wojska czy symulacje konfliktów zbrojnych, wykorzystywane przez reżimy ekstremistyczne. Por. Jon Dovey, Helen W. Kennedy, *Game Cultures: Computer Games as New Media*, Open University Press, Maidenhead — New York, 2006, s. 15-17; Phillip Hammond, *Reality Check: Videogames as Propaganda for Inauthentic*

- War [w:] Holger Pötzsch, Philip Hammond (red.), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, New York – London, 2019, s. 17–36.
6. Koronny przykład stanowi seria *Wielki skok (Grand Theft Auto)*, zob. Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Instytut Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk, Warszawa, 2018, s. 229–232; Ed Smith, *The Inglorious Nihilism of Grand Theft Auto V*, Kill Screen, 19 maja 2016, <https://bit.ly/3SSLuKw>, dostęp 6 maja 2025.
  7. Aldona Jawłowska, *Drogi kontrkultury*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1975, s. 5–7.
  8. Jeden z inspiratorów kontestacji, Herbert Marcuse, oskarżał kraje kulturowego Zachodu o sianie na świecie przemocy, uzasadnianej koniecznością obrony przed komunizmem, lecz służącej w istocie wyłącznie zachowaniu status quo. Marcuse opisywał ustrój demokratycznych krajów Zachodu jako „totalitarną demokrację”. W niej „wraz z gromadzeniem władzy gospodarczej i politycznej [...] tłumi się skuteczne przejawy sprzeciwu tam, gdzie mogłyby się swobodnie wytonić: w kształtowaniu opinii, w informacji i wymianie poglądów, w mowie i zgromadzeniach. Pod rządami monopolistycznych mediów [...] tworzy się mentalność, dla której dobro i zło, prawda i fałsz są z góry określone, jakkolwiek nie wpyłyby na żywotne interesy społeczeństwa” (Herbert Marcuse, *Repressive Tolerance* [w:] Robert Paul Wolff, Barrington Moore Jr., Herbert Marcuse (red.), *A Critique of Pure Tolerance*, Beacon Press, Boston, 1965, s. 95). Wpływy francuski marksista Henri Lefebvre przypisywał szczególną rolę w tłumieniu sił wyrotowych technice, przede wszystkim filmowi i telewizji. Według Lefebvrea owe środki masowego przekazu ubóstwiają codzienność, czyniąc jej obowiązującym standardem styl życia drobnomieszczaństwa oraz klas wyższych (Henri Lefebvre, *Critique de la vie quotidienne*, t. 1, L'Arche Editeur, Paris, 1958, s. 16).
  9. Jawłowska, *Drogi kontrkultury...*, s. 113.
  10. Ewa Winnicka, Cezary Łazarkiewicz, 1968. *Czasy nadchodzą nowe*, Agora, Warszawa, 2018, s. 211.
  11. Por. Anna Winkler, *Konieczność rewolucji? Marksści francuscy wobec wydarzeń maja i czerwca 1968*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń, 2021, s. 153–154; Winnicka, Łazarkiewicz, 1968..., s. 219.
  12. Przemysław Wielgosz, *Gra w rasy. Jak kapitalizm dzieli, by rządzić*, Wydawnictwo Karakter, Kraków, 2021, s. 247–248.
  13. Debord zarzucał współczesnym sobie mediom i technologiom (nazywanym przez niego „spektaklem”) usypianie społeczeństwa: „Spektakl to wygnanie możliwości ludzkich w zaświaty zrealizowane za pomocą współczesnej techniki; to rozłam, który dokonał się w samym człowieku”. Według Deborda technologie medialne rozbijają więzi społeczne oraz izolują poszczególne jednostki, wytwarzając „warunki odosobnienia »samotnych tłumów«” (Guy Debord, *Spoleczeństwo spektaklu* [1967], tłum. Mateusz Kwaterko, PIW, Warszawa, 2006, s. 39 i 42).
  14. Zob. książkę, której autor śledzi drogę od kontestacyjnych ideałów do współczesnego Internetu: Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, University of Chicago Press, Chicago, 2006.
  15. Tristan Donovan, *Replay: The History of Video Games*, Yellow Ant, Lewes, 2010, s. 118–119; Jaroslav Švelch, *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, The MIT Press, Cambridge, 2018.
  16. Sebastian Jagielski, *Przerwane emancypacje. Polityka ekscesu w kinie polskim lat 1968–1982*, Universitas, Kraków, 2021, s. 32–33.

17. Mark Fisher, *Realizm kapitalistyczny: czy nie ma alternatywy?* [2009], tłum. Andrzej Karalus, Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, Warszawa, 2020, s. 19.
18. Tamże, s. 17.
19. Fredric Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, tłum. Przemysław Czapliński [w:] Ryszard Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przykładów*, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków, 1996, s. 58.
20. Jürgen Habermas przypisywał kryzys modernizmu zarówno neokonserwatystom dążącym do zniszczenia państwa opiekuńczego, jak i cynicznym młodokonserwatystom zachłyszniętym dziełami Friedricha Nietzschego. Do tych ostatnich zaliczał Georges'a Bataille'a, Michela Foucaulta, Jacques'a Derride; Jürgen Habermas, *Modernizm – niedokończony projekt*, tłum. Małgorzata Łukasiewicz [w:] Ryszard Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przykładów*, Baran i Suszczyński, Kraków, 1997, s. 45.
21. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne...*, s. 45.
22. Benjamin Hue, *Du «mulot» à la fracture numérique: Jacques Chirac, un président connecté*, RTL.fr, 27 września 2019, <https://archive.ph/k27P2>, dostęp 6 maja 2025.
23. Fraser Macinnes, *Game Reviews: Rayman*, Pocket Gamer, 10 czerwca 2008, <https://archive.is/9sGDq>, dostęp 5 czerwca 2025.
24. Veli-Matti Karhulahti, *Puzzle Is Not a Game! Basic Structures of Challenge* [w:] Celia Pearce, Helen Kennedy, John Sharp (red.), *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, Digital Games Research Association, Atlanta, 2014, <https://archive.ph/zp5wM>, s. 13.
25. Veli-Matti Karhulahti, *Defining the Videogame*, „Game Studies” 2015, t. 15 nr 2, <https://archive.ph/jtloH>.
26. Olaf Szewczyk, *Interaktywne wideo jako powieść*, „Polityka”, 26 czerwca 2013, <https://tinyurl.com/2vp57c3z>, dostęp 14 maja 2025.
27. Espen Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną* [1997], tłum. Mateusz Pisarski i in., Korporacja Halart – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków – Bydgoszcz, 2014, s. 59.
28. Maria B. Garda, *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, 2016, s. 19–24; Jan Stasięko, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji, Wrocław, 2005, s. 49–80.
29. Clara Fernandez-Vara, *From Open Mailbox to Context Mechanics: Shifting Levels of Abstraction in Adventure Games* [w:] *Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games (FDG '11)*, ACM, New York, NY, 2011, <http://hdl.handle.net/1721.1/100262>, s. 133.
30. Aaron Reed, John Murray, Anastasia Salter, *Adventure Games: Playing the Outsider*, Bloomsbury Academic, New York – London – Oxford – New Delhi – Sydney, 2020, s. 117.
31. Martyna Bakun, *Algorytmy osobiste. Analiza zagadnienia amatorskich gier autobiograficznych udostępnionych na platformie itch.io*, „Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów Uniwersytetu Jagiellońskiego. Nauki Humanistyczne” 2019, t. 24 nr 1, s. 9.
32. Ian Bogost, Simon Ferrari, Bobby Schweizer, *Gry informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej* [2010], tłum. Joanna Gilewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2012, s. 15; Teresa De la Hera Conde-Pumpido, *Persuasive Gaming: Identifying the different types of persuasion through games*, „International Journal of Serious Games” 2017, t. 4 nr 1, <https://doi.org/10/ghsf8v>, s. 31–39.

33. Magdalena Kozyra, *Ukryty potencjał queerowych przestrzeni w grach wideo* [w:] Dominika Ciesielska, Magdalena Kozyra, Aleksandra Łozińska (red.), *Retelling. Strategie przestrzenne*, Wiele Kropek, Kraków, 2019, <https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/handle/item/85800>, s. 188–189.
34. Reed, Murray, Salter, *Adventure Games...*, s. 11–17.
35. Melissa Kagen, *Walking Simulators, #GamerGate, and the Gender of Wandering* [w:] Jonathan Eburne, Benjamin Schreier (red.), *Nerds, Wonks, and Neocons*, Indiana University Press, Bloomington, 2017, s. 275–283; por. Bonnie Ruberg, *Straight Paths Through Queer Walking Simulators: Wandering on Rails and Speedrunning in "Gone Home"*, „Games and Culture” 2020, t. 15 nr 6, <https://doi.org/10/ghqbmV>, s. 637.
36. Justyna Król, *That Dragon, Cancer – dokument osobisty w formie gry komputerowej*, „Images” 2018, t. 21 nr 30, <https://doi.org/10.14746/i.2017.30.11>, s. 153.
37. Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, MIT Press, Cambridge, 2010, s. 211.
38. Ian Bogost, *Curiosity Journalism, or the First Decades of Newsgames*, „Convergence” 2020, t. 26 nr 3, <https://doi.org/10.1177/1354856520918075>, s. 572–576.
39. Victoria Cabales, *A Brief Introduction to Newsgames*, Knight Lab, 10 czerwca 2019, <https://tinyurl.com/kc89shc7>, dostęp 27 sierpnia 2025.
40. De la Hera Conde-Pumpido, *Persuasive Gaming...*, s. 32.
41. Por. Mirosław Filiciak, *Między graczem a widzem. Niestabilne historie gier cyfrowych* [w:] Dagmara Rode, Marcin Składanek, Maciej Ożóg (red.), *Sztuka ma znaczenie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, 2020, s. 262–263; Felan Parker, *An Art World for Artgames*, „Loading...” 2013, t. 7 nr 11, <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119>, s. 41–60.
42. Przekonanie to krytykuje np. Grant Tavinor, *Definition of Videogames*, „Contemporary Aesthetics (Journal Archive)” 2008, t. 6 nr 1, <https://tinyurl.com/4vnf2cvf>.
43. Tomasz Z. Majkowski, *Języki gropowieści. Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2019.
44. Por. publikacje pisane z perspektywy nurtu ludologicznego, który zakłada odrzucenie badań narratologicznych jako bezużytecznych przy badaniu kultury cyfrowej: Markku Eskelinen, *The Gaming Situation*, „Game Studies” 2001, t. 1 nr 1, <https://tinyurl.com/yc5m67f7>; Jesper Juul, *Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives*, „Game Studies” 2001, t. 1 nr 1, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>; Jesper Juul, *Gra, gracz, świat: W poszukiwaniu serca „growości”* [2003], tłum. Mirosław Filiciak [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Wydawnictwo SWPS, Warszawa, 2010, s. 37–62.
45. Souvik Mukherjee, *Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2015.
46. Majkowski, *Języki gropowieści...*, s. 49.
47. Tamże.
48. Tamże, s. 56.
49. Michał Głowiński, Aleksandra Okopień-Stawińska, Janusz Stawiński, *Zarys teorii literatury*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa, 1991, s. 366; Zofia Sinko, *Powiastrka w Oświeceniu stanisławowskim*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław, 1982, s. 121–123.
50. Voltaire, *Kandyd*, tłum. Tadeusz Boy-Żeleński, Biblioteka Boya, Warszawa, 1931.

51. Denis Diderot, *Kubuś Fatalista i jego pan* [1796], tłum. Tadeusz Boy-Żeleński, Instytut Wydawniczy Biblioteka Polska, Warszawa, 1920.
52. Krista Bonello Rutter Giappone, *Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games*, „Game Studies” 2015, t. 15 nr 1, [http://gamestudies.org/1501/articles/bonello\\_k](http://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k); Alexander Kriss, *LucasArts and the Rationalist Tendency in Videogames*, Kill Screen, 3 września 2015, <https://archive.fo/7k4FA>, dostęp 26 maja 2025.
53. Miska Natunen, *Nuclear Tycoon: Designing Simulation Rhetoric for a Persuasive Game*, Aalto University, Aalto, 2010, s. 24.
54. Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge, 2007, s. 28; por. Marcin Petrowicz, *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 88.
55. Klara Sterczewska, *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” 2013, t. 5 nr 1, s. 25.
56. David Beeson, Nicholas Cronk, *Voltaire: philosopher or philosophe?* [w:] Nicholas Cronk (red.), *The Cambridge Companion to Voltaire*, Cambridge University Press, Cambridge, 2009, s. 61; Marian Skrzypek, *Diderot*, Wiedza Powszechna, Warszawa, 1982, s. 31.
57. Espen Aarseth, *A Narrative Theory of Games* [w:] *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, Association for Computing Machinery, New York, 2012, <https://doi.org/10/gfkps8>, s. 129–133.
58. Majkowski, *Języki gropowieści...*, s. 99.
59. Hayden V. White, *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*, Johns Hopkins University Press, Baltimore – London, 1973, s. 7–29.
60. Jaakko Suominen, *How to Present the History of Digital Games: Enthusiast, Emancipatory, Genealogical, and Pathological Approaches*, „Games and Culture” 2017, t. 12 nr 6, <https://doi.org/10/gf5t3z>, s. 551.
61. Steven Kent, *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond*, Prima Publishing, Roseville, 2001.
62. David Kushner, *Masters of Doom. O dwóch takich, co stworzyli imperium i zmienili popkulturę* [2003], tłum. Marcin Kosman, Open Beta, Warszawa, 2020.
63. Piotr Mańkowski, *Wielka księga gier*, Idea Ahead, Warszawa, 2018.
64. Tamże, s. 487–492.
65. Dominic Arsenaault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Université de Montréal, Montréal, 2012.
66. Garda, *Interaktywne fantasy...*
67. Suominen, *How to Present the History of Digital Games...*, s. 554.
68. Dyer-Witthford, Peuter, *Gry Imperium...*
69. Radosław Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń, 2014.
70. Suominen, *How to Present the History of Digital Games...*, s. 554.
71. Laine Nooney, *A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History*, „Game Studies” 2013, t. 13 nr 2, <http://gamestudies.org/1302/articles/nooney>.
72. Švelch, *Gaming the Iron Curtain...*

73. Klara Sterczewska, *This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games*, „Game Studies” 2016, t. 16 nr 2, <https://archive.ph/GNMIC>.
74. Alexis Blanchet, Guillaume Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France: 1960–1991: des labos aux chambres d'ados*, Éditions Pix'n Love, Houdan, 2020.
75. Mirosław Filiciak, *Poza nostalgję. Zwrot historyczny w badaniach gier i jego konsekwencje*, „Czas Kultury” 2015, t. 31 nr 2, s. 91–97; Maria B. Garda, *Nowa historia gier wideo?*, „EKRAŃY” 2016, t. 6 nr 2, s. 106–109.
76. Kent, *The Ultimate History of Video Games...*, s. 266–271; Mańkowski, *Wielka księga gier...*, s. 167–174 i 247–262; Richard Stanton, *A Brief History of Video Games*, Robinson – Running Press, London – Philadelphia, 2015, s. 111–125.
77. Marcin Kosman, *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, Wydawnictwo Open Beta, Warszawa, 2015, s. 31–33; Hugo Labrande, *Racontons une histoire ensemble: History and Characteristics of French IF* [w:] Kevin Jackson-Mead, J. Robinson Wheeler (red.), *IF Theory Reader*, Transcript on Press, Boston, 2011, s. 392–393.
78. Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Tysiąc plateau* [1980], tłum. Joanna Bednarek, Michał Herer, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa, 2015, s. 7.
79. Jaakko Suominen, *The past as the future? Nostalgia and retrogaming in digital culture*, „The Fibre-culture Journal” 2008, t. 11, <https://tinyurl.com/d58452mv>.
80. Mia Consalvo, *Console Video Games and Global Corporations: Creating a Hybrid Culture*, „New Media & Society” 2006, t. 8 nr 1, s. 122–123.
81. Tamże, s. 120.
82. Bartłomiej Schweiger, *Relacje władzy w polu wytwórstwa gier komputerowych*, „Czas Kultury” 2015, t. 31 nr 2, s. 104.
83. Pierre Bourdieu, *Męska dominacja* [1998], tłum. Lucyna Kopciwicz, Oficyna Naukowa, Warszawa, 2016, s. 45–48.
84. Schweiger, *Relacje władzy w polu wytwórstwa gier komputerowych...*, s. 106–108.
85. Jeden z wolontariuszy fińskiego bloga poświęconego grom przygodowym skomentował to tłumaczenie w szyderczy sposób: „Yo, proletarians, shake it up!”, nawiązując do popularnego zastosowania jednoznacznie erotycznego idiomu „shake it up” w teledyskach amerykańskich raperów: Ilmari Jauhainen, *Maupiti Island – The Cast and Events*, The Adventurers Guild, 11 marca 2016, <https://tinyurl.com/bdcpta22>, dostęp 23 sierpnia 2025.
86. Labrande, *Racontons une histoire ensemble...*, s. 401–403.
87. Bernard Cassen, *La langue anglaise comme véhicule de l'impérialisme culturel*, „L'Homme et la société” 1978, t. 47 nr 1, <https://doi.org/10.3406/homso.1978.1953>, s. 95–104.
88. Jacqueline Guillemin-Flescher, *Syntaxe comparée du français et de l'anglais: problèmes de traduction*, Ophrys, Paris, 1981, passim.
89. Alain Le Diberder, Frédéric Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo?*, La Découverte, Paris, 1993, s. 198.
90. Espen Aarseth, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier* [2003], tłum. Mirosław Filiciak [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa, 2010, s. 19.
91. Astrid Ensslin, *Literary Gaming*, The MIT Press, Cambridge – London, 2014, s. 53.

92. Cyt. za: Hervé Kempf, *Christophe Sapet et Bruno Bonnell: Les leaders du logiciel se font au cinéma*, „Science et Vie Micro” 1986, nr 30, s. 34.
93. William Audureau, *Jeu vidéo: quand Infogrames régnait (presque) sur le monde*, „Le Monde” 17 lutego 2018, <https://bit.ly/3qrg7tP>; Yann Garret, *Infogrames en crise*, „Science et Vie Micro” 1989, nr 66; Daniel Ichbiah, *La saga des jeux vidéo: nouvelle édition*, Pix 'n Love, Cergy, 2009, s. 99.
94. W *Świecie żywych trupów* największą sympatię wśród czwórki ocalałych z apokalipsy zombie budził Afroamerykanin Peter. W adaptacji gry dokonano jego *whitewashingu* (wymazania etniczności). Z kolei film *Skowyt* ukazywał mroczną historię dziennikarki, która, uniknąwszy morderstwa, trafia do sanatorium, gdzie czyhają na nią wilkołaki. Cadin przerobił ten horror na opowieść o postaciach wzorowanych na gangsterach z lat 30. XX wieku, Bonnie Parker i Clydzie Barrow.
95. *Bestia z Grotemburga* zawodziła jako doznanie grozy, głównie ze względu na nieestosowne komentarze odautorskie nad parserem oraz zbyteczne umieszczenie w grze takich postaci, jak Sylvester „Rambo” Stallone i popularny francuski piosenkarz Serge Gainsbourg.
96. Stefano Tamburini i in., *Ranx* [2012], tłum. Jizor, Kultura Gniewu, Warszawa, 2016.
97. Zob. Olivier Ka, *Tests: Ranx*, „Joystick” 1990, nr 7, s. 180; Thierry Platon, Imagex, *Une rectification, un droit de réponse et un imbroglio: L’Affaire Ranx*, „Joystick” 1990, nr 8, s. 30. Poniekąd *RanX* jako gra czysta zatracił większość przestania pierwowzoru Tamburini’ego i Liberatore, który przy swej brutalności przedstawiał społeczne niepokoje związane z gwałtownym rozwojem kapitalizmu we Włoszech. Zamiast tego gra koncentruje się na walce Ranxeroksa z przestępczym półświatkiem, obejmującym postacie takie jak punki, geje, wojownicy ninja oraz członkowie chińskiej triady.
98. W pierwszej części gracz wcielał się w cyborga planującego zabójstwo dwóch niedoszłych zamachowców, czego nie można było dokonać bez współpracy z monstrualną miliarderką Kortakis. Druga część, ciekawsza i bliższa późniejszej grze *Upadek: Nowe Vegas (Fallout: New Vegas, 2010)*, polegała na przeprowadzeniu zamachu na cesarza Romy II, futurystycznego miasta wzorowanego na starożytnym Rzymie. Gracz działał jednak na zlecenie wolnorynkowej Konfederacji, której celem było zdławienie silnego, choć autokratycznego państwa.
99. W *Podróżnikach w czasie* Obcy, zwani Crughonami (homonim *crus cons*, „prymitywnych głupców”), atakują futurystyczny Paryż. Dodatkowo przeprowadzają atak terrorystyczny na samolot z awatarem, podróżującym w czasie pomywaczem okien. Można to interpretować jako czytelną alegorię inwazji migrantów z Maghrebu. Pod koniec gry bohater wygłasza mowę: „Zwyciężyliśmy bitwę, lecz wojna, którą toczymy przeciw Crughonom, jest daleka od zakończenia. Mam jednak nadzieję. Zyskujemy chwilę wytchnienia, którą wykorzystamy, by się zreorganizować” („Nous avons gagné une bataille mais la guerre qui nous oppose aux Crughons est loin d’être terminée. Mais j’ai bon espoir. Nous mettrons à profit le moment de répit qui nous est accordé afin de nous réorganiser...”). We *Wspomnieniu* gracz wciela się z kolei w policjanta ścigającego Obcych, zwanych Morphami, którzy infiltrują planety zamieszkane przez ludzi. Pod koniec gry główny bohater, Conrad Hart, odkrywa zapiski postaci wzorowanej na H.P. Lovecraftcie, Philipa Howarda Clarka, w których czyta: „Chcą zniszczyć naszą rasę! Muszę zrobić cokolwiek, aby ostrzec Ziemię [...] Tak mi dopomóż Bóg” („They want to destroy our race! I must do something to warn Earth [...] May Heaven help me...”). Konflikt w grze sugeruje walkę o czystość rasy ludzkiej, co można uznać za metaforę obrony europejskiej, „białej” tożsamości.
100. Innowacja *Kolorado* miała przede wszystkim charakter techniczny: gracz jako traper przemierza przestrzeń nieskolonizowanych terytoriów Ameryki Północnej zarówno w poziomie (atakując po

- drodze agresywnych przedstawicieli narodów Ameryki Północnej), jak i w pionie (przeptywając wpływ rzeczne odmęty, przy *spriteach* na bieżąco symulujących trójwymiar). Dwuznaczna była historia prezentowana w gropowieści: traper otrzymywał od Czejena, skatowanego przez inne plemię, koordynaty do kopalni złota, co wymagało wyrąbania sobie drogi do kopalni kosztem innych indiańskich istnień. Jakub Majewski jednak broni tej gropowieści pomimo jej kolonialnych inklinacji, twierdząc, że „*Kolorado* daje rzadką możliwość zapoznania się z francuskim Zachodem, zanim został on wchłonięty przez amerykański Dzik Zachód” (Jakub Majewski, *Last Remnants of the French Wild West: Remembering „Colorado”* (1990), „*Anglica Wratislaviensia*” 2024, t. 61 nr 2, <https://doi.org/10.19195/O301-7966.61.2.2>, s. 28).
101. John Ronald Reuel Tolkien, *Władca Pierścieni* [1955], tłum. Maria Skibniewska, Włodzimierz Lewik, Andrzej Nowicki, Muza SA, Warszawa, 2013; John Ronald Reuel Tolkien, *Silmarillion* [1977], tłum. Maria Skibniewska, Zys i S-ka, Poznań, 2020; John Ronald Reuel Tolkien, *Hobbit czyli Tam i z powrotem* [1937], tłum. Maria Skibniewska, Włodzimierz Lewik, Iskry, Warszawa, 2021.
102. David Bordwell, *The Art Cinema as a Mode of Film Practice*, „*Film Criticism*” 1979, nr 1, s. 59; David Bordwell, *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Harvard University Press, Cambridge — London, 1989, s. 4.
103. Marek Hendrykowski, *Autorstwo utworu audiowizualnego — substancja i struktura*, „*Images*” 2014, t. 15 nr 24, <https://doi.org/10.14746/i.2014.24.31>, s. 308.
104. Roland Barthes, *Śmierć autora* [1969], tłum. Michał Paweł Markowski, „*Teksty Drugie*” 1999, nr 1/2, s. 247–251; Michel Foucault, *Kim jest autor?* [1969], tłum. Bogdan Banasiak [w:] *Szaleństwo i literatura. Powiedziane, napisane*, Fundacja Aletheia, Warszawa, 1999, s. 199–220.
105. Olli Tapio Leino twierdzi, że np. narratologia, teoria hipertekstu, filmoznawstwo i teatrologia są nieużyteczne przy badaniu gier cyfrowych (Olli Tapio Leino, *Pętla śmierci jako komponent* [2012], tłum. Maciej Nawrocki, „*Teksty Drugie*” 2017, nr 3, <https://doi.org/10.18318/td.2017.3.7>). Zastępuje je jednak wątpliwym ćwiczeniem z fenomenologii, traktując przypadkowe doświadczenie utkwienia w growej pętli śmierci jako punkt wyjścia do ogólnej teorii artefaktów grywalnych. Miguel Sicart idzie jeszcze dalej, atakując badania nad *game designem* jako „deterministyczne, być może nawet totalitarne podejście do gier” (Miguel Sicart, *Against Procedurality*, „*Game Studies*” 2011, t. 11 nr 3, [https://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](https://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap)). Co kuriozalne, w swojej książce *The Ethics of Computer Games* Sicart krytykuje głównie *XIII* (2003) w reżyserii Elisabeth Pellen (Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, MIT Press, Cambridge, 2009, s. 21–25), natomiast jako przykład gry etycznej wskazuje *Wielki skok IV* (*Grand Theft Auto IV*, 2008), choć ten ostatni program promuje daleko idącą przemoc (umówmy się, gracze nie kupują takich gier, aby bawić się tylko w taksówkarza, lecz żeby dokonywać bezkarnych rozbojów). Sicart, który zaciekle krytykuje retorykę proceduralną Bogosta, odczytuje przecież w duchu tegoż *Wielki skok IV* jako „krwawą, bezwzględną dystopię o amerykańskim śnie” (Sicart, *The Ethics of Computer Games...*, s. 61–62).
106. C.Thi Nguyen, *The Right Way to Play a Game*, „*Game Studies*” 2019, t. 19 nr 1, <https://gamestudies.org/1901/articles/nguyen>.
107. Espen Aarseth, *I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player* [w:] Naomi Segal, Daniela Kolevaa (red.), *From Literature to Cultural Literacy*, Palgrave Macmillan UK, London, 2014; Olli Tapio Leino, *The Tragedy of the Art Game* [w:] *DiGRA '20 — Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere*, DiGRA, Tampere, 2020, <https://tinyurl.com/2s453jau>.

108. Dennis Jansen, *Redirecting Ludification: Dutch Game Studies and the Neoliberalization of Academia* [w:] Alisha Karabinus i in. (red.), *Historiographies of Game Studies: What It Has Been, What It Could Be*, Punctum Books, Goleta, 2025, s. 157.
109. Roland Barthes, *Mitologie* [1957], tłum. Adam Dziadek, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa, 2008, s. 85.
110. Roger Caillois, *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*, Gallimard, Paris, 1967, s. 42–43.
111. Theodor Adorno, Max Horkheimer, *Dialektyka Oświecenia* [1947], tłum. Małgorzata Łukasiewicz, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa, 2010, s. 149.
112. Jean Château, *L'Enfant et le jeu*, Éditions du Scarabée, Paris, 1954, s. 18.
113. Tamże, s. 27.
114. Alexis Blanchet, *France* [w:] Mark J. P. Wolf (red.), *Video Games Around the World*, MIT Press, Cambridge — London, 2015, s. 175.
115. Christian Boyer, *Les premiers programmes informatiques jouant au «morpion»*, <https://archive.is/giv4g>, dostęp 11 sierpnia 2021; Paul Braffort, *L'intelligence artificielle*, wyd. EPUB, Presses universitaires de France, Paris, 1968, loc. 79-114/286.
116. Jean Lallier, *Rôle, fonctionnement et puissance des dernières machines électroniques*, INA; online, 1963, <https://tinyurl.com/yc4spnev>, dostęp 11 sierpnia 2021.
117. Claude Ventura, *Jeu de morpion sur ordinateur*, Institut national de l'audiovisuel, 1968, <https://www.ina.fr/video/O6191313>, dostęp 11 sierpnia 2021.
118. Jay David Bolter, Diane Gromala, *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, MIT Press, Cambridge, 2003, s. 15–19.
119. Blanchet, *France...*, s. 175–176; Mathieu Triclot, *Jouer au laboratoire. Le jeu vidéo à l'université (1962-1979)*, „Réseaux” 2012, t. 173–174 nr 3, <https://doi.org/10.3917/res.173.0177>, s. 183–184.
120. David Winter, *Video Games in Europe: The Early Years* [w:] Mark J. P. Wolf (red.), *The Video Game Explosion*, Greenwood Press, Westport, 2008, s. 45.
121. Blanchet, *France...*, s. 177.
122. Winter, *Video Games in Europe...*, s. 46.
123. Blanchet, *France...*, s. 179.
124. William Audureau, *Pong et la mondialisation: L'Histoire économique des consoles de 1976 à 1981*, Pix 'n Love, Toulouse, 2014, s. 129.
125. Françoise Gayet, *Wim Wenders: «Le cinéma de demain, une opération de commando»*, „Micro 7” 1983, nr 5, s. 95.
126. Jean Baudrillard, *Spółczesność konsumpcyjna. Jego mity i struktury* [1970], tłum. Sławomir Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa, 2006, s. 130.
127. Jean-François Lacan, Bernard Spitz, *Joueur*, „Le Monde” 1 sierpnia 1980, <https://bit.ly/38yRLbgf>.
128. Jacques Chevènement, Alain Gomez, Didier Motchane, *Le socialisme et la France*, Sycomore, Paris, 1983, s. 83.
129. Warto tu wspomnieć o pierwszej oryginalnej francuskiej grze czystej, która wyróżniła się na tle ówczesnej ludografii. *Więźnia* (*Le Bagnard*, 1982) zaprojektował Jacques Brissé, choć główny wkład w produkcję miał Alain Valadon. *Więźni* był pierwszą francuską grą cyfrową z własną animacją wprowadzającą. Animacja przedstawiała więźnia, który uciekał przed strażnikiem, a następnie ogłuszał go kilofem, gdy strażnik docierał do krawędzi ekranu. Choć *Więźni* był inspirowany grami takimi jak *Donkey Kong* (1982) oraz *Pac-Man*, wprowadzał własne innowacje. Gracz musiał poruszać

- się po kopalni, unikać strażników, których mógł tylko ogłuszyć, a następnie uciekać z kopalni z workiem złota. Gra obsługiwała także syntezator mowy, który wyrażał emocje awatara po porażce (np. „Aïe, aïe, aïe”) lub entuzjazm po zwycięstwie („Et hop-là!”). *Więzień* odniósł sukces nie tylko we Francji, ale też w Japonii i Stanach Zjednoczonych, pod nazwą *Bagman* (Blanchet, Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France...*, s. 96–97).
130. Jean-Michel Lefèvre, *Guide pratique de l'enseignement assisté par ordinateur*, CEDIC Nathan, Paris, 1984, s. 21.
131. Tamże.
132. Triclot, *Jouer au laboratoire...*, s. 105.
133. Jacques Henriot, *Le Jeu* [1969], wyd. EPUB, Presses universitaires de France, Paris, 2020, loc. 60/153.
134. Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer: La métaphore ludique* [1989], ENS Éditions, Lyon, 2023, s. 295–296.
135. Johan Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* [1938], tłum. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Aletheia, Warszawa, 2007, s. 11.
136. Henriot, *Sous couleur de jouer...*, s. 22–23.
137. Ichbiah, *La saga des jeux vidéo...*, s. 48–51.
138. Jean-François Lacan, Bernard Spitz, *Ordinateurs*, „Le Monde” 15 sierpnia 1984, <https://bit.ly/3NQFSH1>.
139. Alistair Cole, *French Socialists in Office: Lessons from Mitterrand and Jospin*, „Modern & Contemporary France” 1999, t. 7 nr 1, <https://doi.org/10.1080/09639489908456471>, s. 74.
140. Jean-Michel Quatrepoint, *La recherche est une ambition majeure de notre politique, déclare M. Mitterrand*, „Le Monde” 14 stycznia 1982, <https://bit.ly/3iCukQW>.
141. Jean-Michel Quatrepoint, *CII-Honeywell Bull va prendre le contrôle de la société SEMS, filiale de Thomson*, „Le Monde” 18 września 1982, <https://bit.ly/3LLu5i3>.
142. Julius W. Friend, *Seven Years In France: François Mitterrand and the Unintended Revolution, 1981-1988*, Westview Press, Boulder, 1989, s. 152–153.
143. Joëlle Ilous, *Le coq se rebiffe*, „Tilt” 1983, nr 8, s. 26–37.
144. Labrande, *Racontons une histoire ensemble...*, s. 391–393.
145. Guy Delcourt, *Le grand chambardement*, „Tilt” 1985, nr 19, s. 24.
146. *Le micro ça boum*, „Tilt” 1984, nr 17, s. 8–9.
147. Delcourt, *Le grand chambardement...*, s. 24.
148. Mówiąc o „rządzie” Mitterranda, nie mam na myśli premierostwa. Inaczej niż w przypadku Polski i Rady Ministrów (nominalnie desygnowanej przez prezydenta, lecz sprawującej faktyczną władzę w kraju), silna władza wykonawcza we Francji jest bezpośrednio nadawana prezydentowi (system półprezydencki); tamtejsza Rada Ministrów będzie określana mianem „gabinetu” dla odróżnienia od prezydenckiej egzekutywy, faktycznego „rządu”.
149. Maryla Hopfinger, *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*, Instytut Badań Literackich, Warszawa, 1997, s. 24.
150. Laurent de Vilmorin, *Pourquoi une nouvelle informatique?*, „L'Ordinateur Individuel” 1978, nr 1, s. 25–28.
151. Serge Dupuy-Fromy, *Les jeux vidéo dans la société française: des années 1970 au début des années 2000*, Université Paris-Est, Paris, 2012, s. 209; Colin Sidre, *From Importers to Designers and Publishers:*

- How Distributors and Computer Stores Helped Shape the French Video Game Industry*, „Kinephanos” 2015, t. 5, <https://tinyurl.com/y8mn92n2>, s. 58–75.
152. Cyt. za: Bruno Latour i in., *Du jeu vidéo made in France*, „Science et Vie Micro” 1983, nr 1, s. 11.
153. Damian Gatuszka, *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje*, Libron, Kraków, 2017, s. 21.
154. Blanchet, *France...*, s. 180.
155. Olivier Chazoule, *La chasse aux cerveaux a commencé*, „Tilt” 1983, nr 3, s. 22.
156. Guy Delcourt, *La puce aux œufs d'or*, „Tilt” 1984, nr 14, s. 22.
157. Tamże, s. 82.
158. André Lucas, *La protection du logiciel après la loi du 3 juillet 1985*, „Revue Juridique de l'Ouest” 1985, t. 9 nr 3, <https://doi.org/10.3406/juro.1985.1313>, s. 274–282.
159. Pierre Drouin, *Marché culturel: une réponse à la crise?*, „Le Monde” 9 listopada 1983, <https://bit.ly/3xcW85Y>.
160. Zygmunt Bauman, *Kultura w płynnej nowoczesności*, Agora SA, Warszawa, 2011, s. 117–134.
161. Petros Gondicas, *Les préféres de Jack Lang*, „Science et Vie Micro” 1985, nr 13, s. 27.
162. *Mandragora*, nominalnie gra fabularna, nie oferowała żadnych dialogów, a gracze mogli w niej zabijać niemal wszystkie postacie, wbrew standardom gatunku. Jedyńm elementem łączącym *Mandragorę* z kulturą Francji były nawiązania do śródziemnomorskich religii; gracze mogli walczyć m.in. z biblijnymi aniołami, demonami, greckimi bogami i centaurami.
163. Michel Brassinne i in., *Pour développer et produire...*, „Jeux et Stratégie” 1986, nr 37, s. 52.
164. Pierre Drouin, *Le CNC élargit sa tutelle sur l'audiovisuel*, „Le Monde” 13 listopada 1985, <https://bit.ly/3r5Ry5L>.
165. Alvaro Lamarche-Toloz, Jordan Leclerc, *Entretien avec Bertrand Brocard*, 2016, <https://bit.ly/38kxkP1>, dostęp 21 kwietnia 2019.
166. Nicolas Gilles, *Le Plan «Informatique pour Tous»*, „Pix 'n Love” 2008, nr 5, s. 69–70.
167. Tamże, s. 71.
168. Delcourt, *La puce aux œufs d'or...*, s. 18.
169. Tamże, s. 16.
170. Bordwell, *Making Meaning...*, s. 9.
171. Labrande, *Racontons une histoire ensemble...*, s. 398.
172. Delcourt, *La puce aux œufs d'or...*, s. 17.
173. Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, *Definition de Actualité*, Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, <https://archive.ph/YymBZ>, dostęp 11 sierpnia 2021.
174. Donovan, *Replay...*, s. 128.
175. Shea Hennum, „Digital Makes Us All Equal”: *Publisher Guy Delcourt Brings French Comics to comiXology*, Paste Magazine, 6 lipca 2015, <https://tinyurl.com/2sjhxxvj3>, dostęp 6 maja 2025.
176. Por. IFWiki, *French Games*, [https://www.ifwiki.org/French\\_Games](https://www.ifwiki.org/French_Games), dostęp 23 sierpnia 2025.
177. Jonathan Davies, *Why Are French Games so Weird?*, „Amiga Power” 1991, nr 6, s. 74–77.
178. Cyt. za: Donovan, *Replay...*, s. 128.
179. *Les hommes aux Tilt d'or*, „Tilt” 1986, nr 28, s. 5.
180. *Les 4 d'Or: Meilleur jeu d'arcade / aventure*, „Génération 4” 1989, nr 26, s. 78.

181. Mathieu Tricot, *Désir et techniques: les figures de «l'avenir des jeux vidéo» dans la presse spécialisée francophone au tournant des années 1980 et 1990* [w:] Sélim Ammouche i in. (red.), *Lire les magazines de jeux vidéo*, Presses universitaires de Liège, 2022, <https://doi.org/10.4000/books.pulg.25817>.
182. Zob. François Papuert, Frank Ladoire, Betty Franchi, *Night Hunter*, „Génération 4” 1989, nr 9, s. 19. Piszę „kilkorga”, bo w gronie redaktorów „Génération 4” znajdowała się także kobieta, Betty Franchi. Podobną funkcję w „Tilt” sprawowała dziennikarka Nathalie Meistermann.
183. Thomas Ribault, *Épopée: Tales From French Game Developers*, Hardcore Gaming, New Jersey, 2019, wstęp (brak numeru strony).
184. Abandonware France, *Stéphane Picq*, <https://archive.is/pX3rl>, dostęp 11 sierpnia 2021.
185. Abandonware France, *Jean-Louis Le Breton*, <https://archive.is/NlOyX>, dostęp 11 sierpnia 2021.
186. Abandonware France, *François Coulon*, <https://archive.is/qa6a7>, dostęp 11 sierpnia 2021.
187. Dominique Sablons, *Concours Logiciels*, „Commodore Magazine” 1985, nr 6, s. 44–46.
188. Politykę autorską w kinie zapoczątkował eseista Alexandre Astruc, który podzielił reżyserów filmowych na *metteurs-en-scène* (realizujących filmy na podstawie cudzych scenariuszy) i *auteurs* (twórców filmów osobistych, według własnych scenariuszy). Astruc, twierdząc, iż „autor pisze kamera, jak pisarz pisze piórem” (Alexandre Astruc, *Narodziny nowej awangardy: kamera-pióro* [1948] [w:] Andrzej Gwóźdź (red.), *Europejskie manifesty kina. Od Matuszewskiego do Dogmy. Antologia*, Wiedza Powszechna, Warszawa, 2022, s. 66), sugerował, że reżyserzy powinni wyrażać siebie poprzez filmowe środki wyrazu. Idee Astruca wszelako zawłaszczyli konserwatywni krytycy z pisma „Cahiers du cinéma”. Wśród nich znajdowali się François Truffaut, znany z agresywnego pamfletu na *metteurs-en-scène* (zob. François Truffaut, *O pewnej tendencji francuskiego kina* [1954], tłum. Tadeusz Szczepański, „Film na Świecie” 1989, nr 361–362, s. 25–38); prawnicy anarchista Jean-Luc Godard; monarchista Éric Rohmer. Faworyzowali oni przeważnie amerykańskich prawniczych reżyserów pokroju Alfreda Hitchcocka i Howarda Hawksa, próbując szukać autorów w gronie przedstawicieli hollywoodzkiej maszyny filmowej (Jean-Michel Durafour, *Hawks et la «politique des auteurs»* [w:] *Hawks, cinéaste du retrait*, Presses universitaires du Septentrion, Villeneuve d’Ascq, 2007, <https://doi.org/10/p339>, s. 27–31; Marco Grosoli, *The Politics and Aesthetics of the „Politique Des Auteurs”*, „Film Criticism” 2014, t. 39 nr 1, <http://www.jstor.org/stable/24777962>, s. 33–34). Kiedy sami tworzyli własne filmy zaliczane do Nowej Fali, zamiast poszerzać „język” kina, uczynili z kina literaturę; co wymowne, najczęściej adaptowali amerykańską literaturę *pulp fiction*.
189. Clara Fernández-Vara, *Introduction to Game Analysis*, Routledge, New York, 2015, s. 64–67.
190. Jean-Michel Blottière, *Le créateur du mois: Marc Cecchi (Mandrágore)*, „Tilt” 1985, nr 19, s. 14.
191. Patrick Hellio, *Et si nous étions tous des enfants de Tilt?*, Gamekult, 17 marca 2019, <https://bit.ly/3hRZohT>, dostęp 14 grudnia 2022.
192. Henri Legoy, *Zoom: Le Grand Zoo*, „Joystick Hebdo” 1988, nr 2, s. 24.
193. Marc Menier, *SOS Aventure: Eternam*, „Tilt” 1992, nr 103, s. 110.
194. Jean-Philippe Delalandre, *Descente chez le créateur du mois*, „Tilt” 1986, nr 35, s. 21.
195. Cyt. za: Donovan, *Replay...*, s. 126.
196. Jean-Louis Le Breton, *Los Gonococcos*, <https://bit.ly/3qyuKf5>, dostęp 25 marca 2018.
197. Bram Stoker, *Dracula* [1897], tłum. Agnieszka Myśliwy, Wydawnictwo vis-à-vis/Etiuda – Wydawnictwo Mystery, Kraków, 2013.
198. Donovan, *Replay...*, s. 126.

199. Jean-Louis Le Breton, *L'histoire de Froggy Software*, <https://bit.ly/3qZk8ng>, dostęp 18 czerwca 2020.
200. Jean-Louis Le Breton, *Bidouille Grenouille*, „Hebdogiciel” 1985, nr 70, s. 9; Le Breton, *L'histoire de Froggy Software...*
201. Cyt. za: Le Breton, *L'histoire de Froggy Software...*
202. Blanchet, Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France...*, s. 233.
203. Le Breton, *L'histoire de Froggy Software...*
204. *Epidemia* jest gropowiastką wzbogaconą o cztery minigry zręcznościowe. Jej celem jest próba powstrzymania globalnej epidemii. Kluczowa postać wiemy, zdolna zatrzymać rozprzestrzenianie się zarazy, stawia przed graczem zadanie ułożenia zaklęcia magicznego. Pomimo humorystycznego tonu niska jakość minigier sprawia, że *Epidemia* z trudem się obecnie broni.
205. Frédéric Neuville, *Paranoïak*, „Science et Vie Micro” 1984, nr 11, s. 156.
206. *Accros les héros!*, „Tilt” 1985, nr 18, s. 72.
207. *Pomme d'Or télématique*, „Science et Vie Micro” 1985, nr 14, s. 13.
208. Henryk Łakomy, *François Mitterand. Biografia polityczna*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej, Kraków, 2006, s. 100–102.
209. François Cusset, *La décennie: Le grand cauchemar des années 1980*, La Découverte, Paris, 2008, s. 10.
210. Friend, *Seven Years In France...*, s. 160.
211. Tamże, s. 123-126 i 164-165.
212. OECD, *Suicide Rates*, <https://data.oecd.org/healthstat/suicide-rates.htm>, dostęp 13 lipca 2021.
213. Cytat z gry: „Débrouillez-vous tout seul”.
214. Ów cytat jest zbieżny z treścią i przestaniem *Paranoïka*: „Być albo nie być to wielkie pytanie. / Jest-li w istocie szlachetniejszą rzeczą / Znosić pociski zawistnego losu / Czy też stawisz czoło morzu nędzy, / Przez opór wybrnąć z niego? — Umrzeć — zasnąć — / i na tym koniec” (William Shakespeare, *Hamlet, król wic duński* [1602], tłum. Józef Paszkowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1973, w. 1670–1675).
215. Cytat z gry: „Grimper sur fauteuil et sauter”.
216. Cytat z gry: „Je ne suis pas médecin généraliste. Mais il faut dire que l'asthme est souvent d'origine nerveuse”.
217. Prekariat, zdefiniowany przez socjologa Guya Standinga przez pryzmat pojęć takich jak „gniew, anomia, niepokój i alienacja”, odnosi się do nowej klasy pracowników, którzy nie mają stałego zatrudnienia i czują się wyobcowani. Uważają, że ich praca jest pozbawiona sensu i wykonują ją wyłącznie dlatego, że tego oczekują inni (Jan Sowa, *Prekariat – proletariat epoki globalizacji* [w:] Joanna Sokołowska (red.), *Robotnicy opuszczają miejsca pracy*, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź, 2010, <https://bit.ly/3ughP3d>, s. 108–109; Guy Standing, *Prekariat. Nowa niebezpieczna klasa* [2011], tłum. Krzysztof Czarniecki, Paweł Kaczmarek, Mateusz Karolak, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2014, s. 65–67; Jarostaw Urbański, *Prekariat i nowa walka klas*, Książka i Prasa, Warszawa, 2014, s. 255).
218. Jacob S. Hacker, *The Great Risk Shift: The Assault on American Jobs, Families, Health Care, and Retirement and How You Can Fight Back*, Oxford University Press, Oxford – New York, 2006, s. x.
219. Jean-Paul Sartre, *Byt i nicność. Zarys ontologii fenomenologicznej* [1943], tłum. Jan Kietbaso i in., Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków, 2007, s. 702.

220. Marita Sturken, Lisa Cartwright, *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*, Oxford University Press, New York – Oxford, 2009, s. 91.
221. Véronique Charreyron i in., *Fondu au noir*, „Tilt” 1986, nr 31, s. 108.
222. Blanchet, Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France...*, s. 336.
223. Labrande, *Racontons une histoire ensemble...*, s. 405.
224. *Le crime du parking: French connection*, „Tilt” 1985, nr 25, s. 122.
225. Charles Baudelaire, *Padlina* [1857], tłum. Mieczysław Jastrun [w:] *Kwiaty zła*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1981.
226. Chantal Montellier, *Odile et les crocodiles*, Actes Sud, Arles, 2008.
227. Cyt. za: Clotilde Marion, *Le créateur du mois: Clotilde Marion*, „Tilt” 1986, nr 28, s. 8.
228. Verónica Valdivia Ortiz de Zárate, *Terrorism and Political Violence During the Pinochet Years: Chile, 1973–1989*, „Radical History Review” 2003, nr 85, <https://doi.org/10/d34cdv>, s. 188.
229. Nasuwa się pytanie, czy nie przypomina to również sytuacji politycznej w Polsce po 2023 roku?
230. Wypowiedź de Gaulle’a z 1958 roku została wygłoszona przy okazji narzucenia Francji konstytucji z silną władzą prezydencką. Natomiast tytuł przemowy Zoli został nadany listowi otwartemu z 1898 roku, skierowanemu przeciwko antysemityzmowi we Francji oraz procesowi Alfreda Dreyfusa, oficera pochodzenia żydowskiego.
231. Mateusz Mazzini, *Koniec tęczy: Chile po Pinochecie*, Szczeliny, Kraków, 2023, s. 27–28.
232. Marion, *Le créateur du mois...*, s. 8.
233. Nathalie Meistermann, *Moi Jane, toi micro!*, „Tilt” 1988, nr 56, s. 98.
234. Michel Brassinne, Francis Piault, *Jeux pour micros: La Femme qui ne supportait pas les ordinateurs*, „Jeux et Stratégie” 1986, nr 39, s. 78.
235. Patrice Desmedt, *SOS Aventure: La Femme qui ne supportait pas les ordinateurs*, „Tilt” 1986, nr 31, s. 129.
236. Lanzmann angażowała się w publicystykę dotyczącą sieci Minitel, zob. Chine Lanzmann, *Surprenantes surprises pour tous*, „Micro V.O.” 1986, nr 8, s. 78.
237. Przejawem tej aktywności był internetowy magazyn dla kobiet „Elleté!”, redagowany w latach 1984–1987: Suzanne Rokeghem, *Télématique: quand les femmes s’en mêlent*, „Les cahiers du GRIF” 1984, nr 29, s. 145–146.
238. Yvan Leroux, Michel Pépin, *Jeu sur micro-ordinateur et différences liées au sexe*, „Revue des sciences de l’éducation” 1986, t. 12 nr 1, <https://doi.org/10.7202/900528ar>, s. 173.
239. Josiane Jouët, *La sociabilité télématique*, „Communication et langages” 1987, nr 72, <https://doi.org/10.3406/colan.1987.976>, s. 86–87.
240. Cytat z gry: „Dans le genre femme libérée qui a plein d’amants et les laisse tous tomber après quelques nuits?”
241. Ellen Oost, *Making the Computer Masculine* [w:] Ellen Balka, Richard Smith (red.), *Women, Work and Computerization*, Springer US, Boston, MA, 2000, <https://doi.org/10/p34b>, s. 9–16.
242. Cytaty z gry: „Ils savent tout que je suis là en train de draguer. J’ai horreur de ce terme. Je préfère «séduction»: / „J’irais même te dire que je la considère ma femme!”
243. Agata Waszkiewicz, *Narrative Selfies and Player–Character Intimacy in Interface Games*, „Eludamos: Journal for Computer Game Culture” 2023, t. 14 nr 1, <https://doi.org/10.7557/23.6588>, s. 104.

244. Laura Mulvey, *Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne* [1975], tłum. Jolanta Mach [w:] Kamila Kuc, Lara Thompson (red.), *Do utraty wzroku. Wybór tekstów*, Korporacja Ha!art – Międzynarodowy Festiwal Filmowy Era Nowe Horyzonty, Kraków – Warszawa, 2010, s. 46.
245. Piotr Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków, 2016, s. 72.
246. Le Diberder, *Le Diberder, Qui a peur des jeux vidéo?*, s. 96–97.
247. Valérie Robert, *Chine Lanzmann: une cyber nanal*, „PC Team” 1996, nr 12, s. 59.
248. Journal Alma Mater, *Interview: Tristan Cazenave – Alma Mater*, 18 stycznia 2019, <https://archive.ph/ORvAQ>, dostęp 23 sierpnia 2024.
249. Bernard Lebel, *Le mur de Berlin va sauter*, Grospixels, 23 maja 2005, <https://www.grospixels.com/site/murberlin.php>, dostęp 15 lutego 2023.
250. Cytat z gry: „Attention, marchez le mur à dos”.
251. Bernard Lebel, *La java du privé*, Grospixels, 25 marca 2005, <http://archive.is/VrhQo>, dostęp 9 kwietnia 2019.
252. Jean Baudrillard, *O uwodzeniu* [1970], tłum. Janusz Margański, Wydawnictwo Sic!, Warszawa, 2005, s. 30.
253. Jean-Philippe Delalandre, *La mort aux troussees...*, „Tilt” 1987, nr 49, s. 108.
254. Brice Demars, *Le Minitel et l'Étudiant*, „Terminal” 2019, nr 125–126, <https://doi.org/10.4000/terminal.5508>.
255. Marc Ambroise-Rendu, *M. Chirac confie à une société d'économie mixte l'alimentation en eau de Paris*, „Le Monde” 28 czerwca 1986, <http://archive.is/7YZrO>.
256. Julia Lesage, *Godard and Gorin's Left Politics, 1967-1972*, „Jump Cut” 1983, nr 28, <https://tinyurl.com/3e7m5hhy>, s. 51–58.
257. Cyt. za: Hugo Labrande, *François Coulon, écrivain hypertexte depuis 1983*, Fiction Interactive, 21 maja 2021, <https://bit.ly/3LQDndj>, dostęp 21 listopada 2021.
258. Tamże.
259. François Coulon, *Les Morlocks sont de retour*, „L'Ordinateur Individuel” 1985, nr 77, s. 50–54.
260. Hergé, *Tintin w Kongo* [1931], tłum. Daniel Wyszogrodzki, Egmont Polska; Wydawnictwo Egmont Polska, Warszawa, 2017.
261. Didier Guilhem, *Bill Palmer*, „Atari Magazine” 1988, nr 4, s. 78–79; *Les Coups de coeur de la redaction*, „Arcades” 1988, nr 4, s. 129.
262. Michel Brassinne, *Jeux pour micros: Bill Palmer*, „Jeux et Stratégie” 1988, nr 49, s. 87.
263. François Coulon, *Le grand zoo: Muriel Tramis*, „Joystick Hebdo” 1988, nr 7, s. 26.
264. Próbką stylu: „Czysty potomek szkoły biznesu, ze skłonnością do noszenia mokasynów, obojętną raczej szefa Rady Ministrów. Ale nie, to nie jest księgowy. Kierownik ds. marketingu produktu... To jak powrót do czasów Wizygotów, sprawia, że boją cię dźwięki od samego mówienia, że chcesz zatkać uszy od samego słuchania” (François Coulon, *Le grand zoo: Philippe Agripnidis*, „Joystick Hebdo” 1989, nr 16, s. 10).
265. Valérie Brunehaut, *Les destins de Léo*, „SVM Multimedia” 1996, nr 13, s. 47.
266. Emily Short, *The Reprover*, Emily Short's Interactive Storytelling, 24 stycznia 2008, <https://emshort.blog/2008/01/24/the-reprover/>, dostęp 18 maja 2023.
267. Richard Locke, *On Jean-Luc Godard*, „Threepenny Review” 2010, nr 120, s. 24.
268. Michel Brassinne, *Aventure: Dossier Palmer*, „Jeux et Stratégie” 1986, s. 66.

269. BBC, *New Leads in 'Goldfinger' Murder Inquiry*, BBC, 6 października 2018, <https://bbc.in/34hC3zp>, dostęp 29 kwietnia 2019; John Steele, *Swindler Ran Empire with Army of Thugs*, „The Telegraph” 23 maja 2001, <https://bit.ly/3rqEzw7>; Jeevan Vasagar, Nick Hopkins, *King of Crime Who Became as Rich as the Queen*, „The Guardian” 24 maja 2001, <https://bit.ly/3gqjZNB>.
270. Richard Lopate, *In Search of the Centaur: The Essay-Film*, „Threepenny Review” 1992, nr 48, s. 21.
271. Jacques Deconchat, *Logiciels de jeux: Hawaii*, „Science et Vie Micro” 1987, nr 40, s. 145; Mireille Massonne, *News: Hawaii*, „Amstrad Magazine” 1987, nr 20, s. 23.
272. Véronique Laroche-Signorile, *Le 10 juillet 1985, le sabotage du Rainbow Warrior*, „Le Figaro” 9 lipca 2015, <https://archive.is/nOJU5>.
273. Jan Baszkiewicz, *Historia Francji*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo, Wrocław – Warszawa – Kraków, 2008, s. 617.
274. Terry Eagleton, *Koniec teorii* [2003], tłum. Bartosz Kuźniarz, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa, 2012, s. 54–55.
275. Cyt. za: Labrande, *François Coulon, écrivain hypertexte depuis 1983...*
276. Kolaż definiuję za Agnieszką Karpowicz jako „wydzieranie z kontekstu i cytowanie, umieszczanie w nowym kontekście, zestawianie z dowolnym elementem, przetwarzanie oraz powtarzanie dzieła sztuki” (Agnieszka Karpowicz, *Kolaż. Awangardowy gest kreacji*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, 2007, s. 45). Przy czym, jak zauważa Justyna Janik, „kolaż nie jest próbą naśladowania rzeczywistości, ale raczej modyfikacją doświadczenia widza”, nastawioną na świadomą kreację (Justyna Janik, *The Cluster Worlds of Imagination: The Analysis of Collage Technique in Games by Amanita Design* [w:] Tomáš Bártek, Jan Miškov, Jaroslav Švelch (red.), *New Perspectives in Game Studies: Proceedings of the Central and Eastern European Game Studies Conference Brno 2014*, Masaryk University, Brno, 2015, <https://bit.ly/3HuG55J>, s. 47). Mistrzem kolażu filmowego był Jean-Luc Godard, u którego liczne zmiany rytmu narracji zaburzają równowagę wywodu (Grzegorz Królikiewicz, *Godard—sejsmograf*, Korporacja Ha!art – Era Nowe Horyzonty, Kraków, 2010, s. 39).
277. Labrande, *François Coulon, écrivain hypertexte depuis 1983...*
278. Cytaty z gry: „En représentant une île étrangère comme un paradis, les auteurs agissent en ennemis de la patrie!” / „Le Pen lave plus blanc” / „Au secours! La droite revient”.
279. Cytat z gry: „Écoutez... nationaliser la Cinq pour la privatiser ensuite!”
280. Czynie tu aluzję do powieści *Ferdynand* Witolda Gombrowicza, której zakończenie opisywało horyzont z wielką „pupą”, co sugerowało niemożność ucieczki głównego bohatera utworu literackiego — ale też człowieka w swej istocie — od norm społecznych: „pupa olbrzymia, infernalna świetniała i przesywała z góry jak znak definitywny wszechświata, klucz wszelkich zagadek, ostateczny mianownik rzeczy [...] osiągała zenit, kulminantę i prażyła z góry pionowo w dół” (Witold Gombrowicz, *Ferdynand* [1937], wyd. EPUB, Wydawnictwo Literackie, Kraków, 2013, loc. 475/503).
281. Raymond Kuhn, *The Media in Contemporary France*, Open University Press, Maidenhead, 2011, s. 63.
282. Cytat z gry: „Essais atomiques de l'armée française”.
283. Luc Boltanski, Ève Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme. Postface inédite* [1999], Gallimard, Paris, 2012, s. 260.
284. Bernard Jolivait, *Amandine la coquine copine*, „Micro News” 1991, nr 48, s. 12.
285. Tamże.

286. Thomas Ribault, *MadeInFrance 05: François Coulon's interactive fictions*, Abandonware France, 27 maja 2018, <https://bit.ly/34hLuyH>, dostęp 5 kwietnia 2019.
287. Julien Baudry, *Cases-pixels: Une histoire de la BD numérique en France*, Presses universitaires François-Rabelais, Tours, 2019, s. 282–283.
288. Coulon, *Le grand zoo: Muriel Tramis...*, s. 26.
289. Alison Bechdel, *Dykes to Watch Out For*, Firebrand Books, Ithaca, 1986, s. 22–23.
290. Cytat z gry: „La presse féminine était une antithèse de la réalité”.
291. Marta Stańczyk, *Czas depresji*, „Kwartalnik Filmowy” 2023, nr 123, <https://doi.org/10.36744/kf.1722>, s. 223.
292. Luis Miranda, *Life Is Strange and Games Are Made: A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator with Copilot Sartre*, „Games and Culture” 2018, t. 13 nr 8, <https://doi.org/10/gc92rw>, s. 825–842.
293. FibreTigre, *Amélie Poulain, le jeu vidéo... en 1993*, Bonjour, c'est FibreTigre, 8 stycznia 2012, <https://bit.ly/3subEF5>, dostęp 27 lutego 2021.
294. Agnieszka Kulig, *Barwy samotności w tryptyku Krzysztofa Kieślowskiego. Trzy kolory – Niebieski, Biały, Czerwony*, „Kwartalnik Filmowy” 1998, nr 24, s. 105–110.
295. Cyt. za: Blanchet, Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France...*, s. 211.
296. Cyt. za: Lamarche-Toloza, Leclerc, *Entretien avec Bertrand Brocard...*, s. 1.
297. Blanchet, Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France...*, s. 211.
298. *Le mort d'un sénateur*, „Théoric” 1985, nr 7, s. 52.
299. *Ils ont gagné! Concours «Meurtre à grande vitesse»*, „Théoric” 1985, nr 15, s. 25.
300. Bertrand Brocard, *Le créateur du mois: Bertrand Brocard*, „Tilt” 1986, nr 30.
301. Blanchet, Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France...*, s. 219; Michel Brassinne, Francis Pault, François Pingaud, *Jeux pour micros: Cessna over Moscow*, „Jeux et Stratégie” 1987, nr 47, s. 63.
302. Société.com, *Société Cobra Soft (339391336) à Villeurbanne (69100)*, 26 września 2025, <https://www.societe.com/societe/cobra-soft-339391336.html>, dostęp 26 września 2025.
303. Société.com, *Société Hitech Productions (339371692) à Chalon-sur-Saône (71100)*, 26 września 2025, <https://www.societe.com/societe/hitech-productions-339371692.html>, dostęp 26 września 2025.
304. Cyt. za: Lamarche-Toloza, Leclerc, *Entretien avec Bertrand Brocard...*, s. 3.
305. MO5.COM, *Cobrasoft (1985-1994)*, <https://mo5.com/en/creation/cobrasoft-1985-1994/>, dostęp 26 września 2025.
306. Agatha Christie, Marta Kisiel-Małecka, *Morderstwo w Orient Expressie* [1934], Wydawnictwo Dolnośląskie, Poznań – Wrocław, 2017.
307. Stieg Larsson, *Dziewczyna, która igrała z ogniem* [2006], tłum. Paulina Rosińska, Wydawnictwo Czarna Owca, Kraków, 2012, s. 449.
308. Termin ten ukuł Marcin M. Chojnacki na określenie czynności związanych z „manipulacją na samym tekście lub też osiągnięciem rezultatów powiązanych z grą, lecz przejawiających się już w świecie realnym” (Marcin M. Chojnacki, *Estetyka sprawczości w grach wideo*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, 2022, s. 144). Innymi słowy, metasprawczość może przejawiać się w modyfikowaniu rozgrywki, ale także w łączeniu aktywności w grze z poza-grą.
309. Cytat z gry: „Je déteste cet homme car pendant la guerre, il m'a dénoncé à la Gestapo. Quand je pense qu'à la libération il a pu se faire passer pour résistant!!! D'ailleurs il n'était pas les seul! Je

- vais vous citer l'exemple de... NOTA — Il n'y a aura pas d'exemples cités car nous n'avons que 48K de mémoire et pas de temps à perdre”.
310. Owszem, prezydent Bertini to nawiązanie do programisty Gilles'a Bertina, ale narzuca się aluzja do urzędującej głowy państwa.
311. Pierre Péan, *Une jeunesse française: François Mitterrand, 1934-1947*, Fayard, Paris, 1994.
312. Blanchet, Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France...*, s. 249–250.
313. Slavoj Žižek, *Patrząc z ukosa. Wprowadzenie do Jacques'a Lacana przez kulturę popularną* [1991], tłum. Janusz Margański, Aletheia, Warszawa, 2018, s. 109.
314. Tamże, s. 110.
315. Cubitus, *Meurtre a Grande Vitesse*, CPC-Power, 25 lutego 2024, <https://archive.is/1Zup3>, dostęp 10 lipca 2024.
316. Treść rozszyfrowanych depech do kontrolera, które wskazują na międzynarodowe tło zabójstwa, brzmi: „Zachować absolutną dyskrecję, zlikwidować Pérignaca, specjalne narzędzie w Miami. Odzyskać czerwoną teczkę, udać się na Florydę” („Discrétion absolue, liquidez PERIGNAC, Outil Spécial au Miami. Récupérez dossier sacoché rouge, Rendez-vous au Florida”). Nawiasem mówiąc, można odczytać takie rozwiązanie akcji jako preludium do *Fascynacji* Muriel Tramis, również osadzonej w Miami i zaczynającej się od morderstwa na zlecenie.
317. Cytat z korespondencji przez LinkedIn, 1 listopada 2017: „Bonsoir! Je ne sais plus ce qu'il fallait décrypter... 33 ans se sont écoulés! On me pose encore souvent des questions relatives à cette série de 5 logiciels «Meurtres...»”.
318. Dom50, *[Aide] – Maxi mène l'enquête*, Forum Oric, 3 lutego 2013, <https://archive.ph/o2J2y>, dostęp 20 września 2022.
319. Aczkolwiek dzięki badaniom polskiego Biura Szyfrów pod wodzą Mariana Rejewskiego: David Link, *Resurrecting Bomba Kryptologiczna: Archaeology of Algorithmic Artefacts, I*, „Cryptologia” 2009, t. 33 nr 2, <https://doi.org/10.1080/O1611190802562809>, s. 166–182.
320. Dom50, *[Aide] – Maxi mène l'enquête...*
321. Peter Quartermaine, Bruce Peter, *Cruise: Identity, Design and Culture*, Rizzoli, New York, 2006, s. 62.
322. Pierre Bréchon, Subrata Kumar Mitra, *The National Front in France: The Emergence of an Extreme Right Protest Movement*, „Comparative Politics” 1992, t. 25 nr 1, <https://doi.org/10.2307/422097>, s. 63–64; Peter Davies, *The National Front in France: Ideology, Discourse and Power* [1999], Routledge, London, 2012, s. 225; John H. Tuppen, *Chirac's France, 1986-88. Contemporary Issues in French Society*, Palgrave Macmillan, London, 1991, s. 57–58.
323. Cytat z gry: „nest plus que désordre et dépravation! Une épuration sera bientôt utile. Dans mon pays, grâce à notre Führer, les choses ne se passent pas comme ça... Grâce à lui, l'Allemagne est redevenue une puissance mondiale! Depuis le départ j'ai gardé l'heure de mon pays par fidélité à ma patrie!”
324. Michel Brassinne, *Jeux pour micros: Meurtres en série*, „Jeux et Stratégie” 1987, nr 44, s. 78.
325. Stéphane Lavoisard, Didier Latil, Frank Ladoire, *Le monde de l'aventure: Meurtres en série*, „Génération 4” 1988, nr 2, s. 66.
326. Cyt. za: Bertrand Brocard, *Meurtres en série*, Cobra Soft, Chalon-sur-Saône, 1986, s. 2.
327. Tamże.

328. Dominique Pessan, *Solution Meurtres en série*, Oldies but Goodies, 2005, <https://archive.is/HuuEf>, dostęp 7 marca 2021.
329. Cytat z gry: „Mêles toi de ce qui te regardes ou gare à la vengeance de Damien 666”.
330. Dany Boolauck, *SOS Aventure: Meurtres à Venise*, „Tilt” 1989, nr 63, s. 99–100; Stéphane Lavoisard, Frank Ladoire, Jean Delaite, *Le monde de l'aventure: Meurtres à Venise*, „Génération 4” 1989, nr 8, s. 67.
331. Jacques Deconchat, *Logiciels de jeux: Meurtres à Venise*, „Science et Vie Micro” 1989, nr 58, s. 165.
332. Cyrille Baron, *Tops de mois: Meurtres à Venise*, „Micro News” 1989, t. 17, s. 62.
333. Charles Townshend, *Terroryzm* [2002], tłum. Ryszard M. Machnikowski, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, 2017, s. 94–99.
334. Umberto Eco, *Pape Satân aleppe. Kroniki płynnego społeczeństwa*, tłum. Alicja Bruś, Rebis, Poznań, 2016, s. 243; Eleonora Lollo, *Social Capital Accumulation and the Exercise of Power: The Case of P2 in Italy*, „Journal of Economic Issues” 2016, t. 50 nr 1, <https://doi.org/10.1080/00213624.2016.1147311>, s. 65.
335. Leonard Weinberg, William Lee Eubank, *Neo-Fascist and Far Left Terrorists in Italy: Some Biographical Observations*, „British Journal of Political Science” 1988, t. 18 nr 4, <https://doi.org/10.2307/193884>, s. 542–543.
336. Franco Ferraresi, *Threats to Democracy: The Radical Right in Italy After the War*, Princeton University Press, Princeton, 1996, s. 121 i 177.
337. Tamże, s. 124.
338. Tamże, s. 121–124.
339. Blair Dimock, *The Benefits of Teamplay: Italy and the Seven Power Summit*, University of Toronto, Centre for International Studies, Toronto, 1988, s. 30–31.
340. Joan Riviere używała pojęcia maskarady, opisując nim „kobiecość” (*womanliness*) — przywdziewaną niczym maska kulturową praktykę (Joan Riviere, *Womanliness as a Masquerade* [1929] [w:] Russell Grigg, Dominique Hecq, Craig R. Smith (red.), *Female Sexuality: The Early Psychoanalytic Controversies*, Karnac, London, 2015, s. 173).
341. Sarah Bakewell zauważa, że Sartre i Beauvoir „spędzili wiele lat, mieszkając w tanich hotelach kwartatu Saint-Germain-des-Prés i pisząc całe dnie w kawiarniach, głównie dlatego, że było tam cieplej niż w nieogrzewanych pokojach hotelowych” (Sarah Bakewell, *Kawiarnia egzystencjalistów. Wolność, bycie i koktajle morelowe* [2017], tłum. Aleksandra Paszkowska, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa, 2018, loc. 27/885).
342. Nawiązując do początku słynnego *Manifestu komunistycznego*, skierowanego przeciwko aparatowi przemocy w Europie: „Widmo krąży po Europie – widmo komunizmu. Wszystkie potęgi starej Europy połączyły się dla świętej nagonki przeciw temu widmu, papież i car, Metternich i Guizot, francuscy radykałowie i niemieccy policjanci” (Karl Marx, Friedrich Engels, *Manifest komunistyczny* [1848], Jirafa Roja, Warszawa, 2008, s. 31).
343. Ribault, *Épopée...*, s. 68.
344. Główny bohater *Rejsu dla trupa*, policjant Raoul Dusentier, zostaje zaproszony na rejs organizowany przez swojego majątnego przyjaciela, Nikłosa Karaboudjana. Tuż po rozpoczęciu rejsu po Adriatyku Karaboudjan zostaje jednak zamordowany. Rozpoczyna się śledztwo dotyczące ośmiorga pasażerów. Oprócz pogrążonej w depresji żony Nikłosa, Rebeki, w rejsie uczestniczą: niedobrani narzeczeni (Daphne, Julio), przeżywające kryzys małżeństwo (Tom, Rose), ksiądz-hazardzista i jego

- przyjaciółka (Fabiani, Suzanne), oraz rosyjski gangster pod przykrywką i lokaj (Dmitrij i Hector). Tylko ta ostatnia para jest jednopłciowa — i, jak można się domyśleć, winna.
- Produkcja Delphine Software skupia się bardziej na oddaniu atmosfery okresu międzywojennego niż na przekazie politycznym. Podczas wędrówki po statku gracz może jednak dostrzec rozwarstwienie społeczne wśród załogi i pasażerów. W najniższych częściach statku przebywają postacie trzecioplanowe, takie jak praczki czy palacz w kotlewni, z którymi interakcje są ograniczone. Uwaga gracza kieruje się ku bardziej rozwiniętym interakcjom z pasażerami na wyższych kondygnacjach statku.
345. Por. Ranx, *Bruno Gourier*, Oldies But Goodies, <https://archive.is/Bq5ow>, dostęp 17 marca 2023.
346. Quentin Le Moal, *Rest In Play: L'histoire de Lankhor (Le Manoir de Mortevielle, Maupiti Island) et interview de son co-fondateur, Jean-Luc Langlois*, SuperPouvoir.com, 14 lipca 2024, <https://archive.is/d4dTM>, dostęp 3 kwietnia 2025.
347. François Coulon, *Le grand zoo: Bruno Gourier*, „Joystick Hebdo” 1989, nr 10, s. 10.
348. Abandonware France, *Tilts d'Or – 1987*, <https://bit.ly/3T4cnNx>, dostęp 7 grudnia 2023.
349. Yvan Doyeux, *Episode IV - Lankhor.net: retour sur l'équipe Lankhor*, ROM Game, 1 stycznia 2021, <https://tinyurl.com/ycyrccpj>, dostęp 17 marca 2023; Lankhor.net, *La société Lankhor*, <https://archive.is/qeLR9>, dostęp 17 marca 2023; Ranx, *Bruno Gourier...*; Thomas Ribault, *MadelnFrance 07: From Mortevielle to Maupiti*, Abandonware France, 25 stycznia 2019, <https://bit.ly/3tECcY9>, dostęp 12 maja 2021.
350. Ribault, *MadelnFrance 07...*
351. Mathieu Brisou, *Tilt d'Or: Mortville Manor*, „Tilt” 1987, nr 48, s. 26–27.
352. *Aventure: Le Manoir de Mortevielle*, „Génération 4” 1987, nr 1, s. 100.
353. Michel Brassinne, Francis Pialut, François Pingaud, *Jeux pour micros: Le Manoir de Mortevielle*, „Jeux et Stratégie” 1987, nr 47, s. 66.
354. Brygida Pawłowska-Jądrzyk, *Polański, Hitchcock i MacGuffin*, „Załącznik Kulturoznawczy” 2022, nr 9, <https://doi.org/10.21697/zk.2022.9.28>, s. 566.
355. Ribault, *MadelnFrance 07...*
356. Georges Didi-Huberman, *Obrazy mimo wszystko* [2003], tłum. Mai Kubiak Ho-Chi, Universitas, Kraków, 2008, s. 219.
357. Cytat z gry: „Effectivement, il y a plus d'un an, je travaillais avec Murielle au décryptage de ces manuscrits que je venais de trouver. Ma femme a fait la relation entre notre travail et la disparition de Murielle mais elle n'a jamais eu de preuves. Si ce n'est cette bague qu'elle a retrouvé un jour dans mes affaires. Une nuit, nous nous sommes aventurés dans le passage secret que nous avions découvert. Murielle est morte par accident dans la pièce de la vierge. J'ai récupéré la bague rapidement, trouve le trésor et me suis enfui. Je ne pensais pas qu'elle vivait encore, et je n'ai rien dit car j'avais besoin d'argent. J'ai fait passer cette somme sur le compte des courses de chevaux... partez maintenant, puisque vous n'êtes pas de la police. Laissez moi seul!”
358. Psychoanalityk Erich Fromm twierdził, że społeczna nieświadomość polega na selektywnym traktowaniu wydarzeń historycznych oraz odrzucaniu niewygodnych faktów. Fromm nawiązywał do *appeasementu*, czyli polityki ustępstw Neville'a Chamberlaina wobec Hitlera, która kryła w sobie dodatkowe, podskórne znaczenie: sympatię brytyjskiego politycznego *mainstreamu* do nazistów (Erich Fromm, *Zerwać okowy iluzji. Moje spotkanie z myślą Marksa i Freuda* [1962], tłum. Jan Karłowski, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań, 2000, s. 127 i 141). Społeczna nieświadomość

- dotyczy także udziału Francuzów w nazistowskiej machinie wojennej, długo zatajanego na rzecz mitu o powszechnym oporze przeciwko rządowi Vichy, *résistance* (Henry Rousso, *The Vichy Syndrome: History and Memory in France Since 1944*, tłum. Arthur Goldhammer, Harvard University Press, Cambridge, 1991, s. 10).
359. Historyk Robert O. Paxton komentuje zaangażowanie Francuzów w kolaborację następująco: „Nieustannie odkupując cię niezależności za coraz wyższą cenę, władze Francji Vichy doprowadziły do tego, że wielu Francuzów było współsprawcami aktów i programów politycznych, które normalnie by ich mierzily. [...] [Przywódcy Vichy] doprowadzili innych Francuzów do dalej posuniętego współdziałania w ostatnim desperackim paroksyzmie obleganej III Rzeszy, a więc w ostatecznym rozwiązaniu kwestii żydowskiej, pracy niewolniczej i akcjach odwetowych podejmowanych przeciwko działaczom coraz silniejszego ruchu oporu”. Robert O. Paxton, *Francja Vichy. Stara gwardia i nowy ład, 1940–1944* [1972], tłum. Jacek Lang, Bukowy Las, Wrocław, 2011, s. 444–445.
360. Paul Connerton, *Jak społeczeństwa pamiętają* [1989], tłum. Marcin Napiórkowski, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, 2012, s. 49.
361. Ribault, *MadelnFrance 07...*
362. Sylvain Bruchon, *Sous le soleil de Maupiti*, „Tilt” 1991, nr 94, s. 98.
363. Jean Delaite, *Jeux: Maupiti Island*, „ST Magazine” 1990, nr 40, s. 165; Olivier Hautefeuille, *SOS Aventure: Maupiti Island*, „Tilt” 1990, nr 78, s. 117.
364. Artemus, *Maupiti Island*, „Joystick” 1990, nr 3, s. 118.
365. Vincent Malausa, *Le plus beau jeu du monde*, „Cahiers du Cinéma (hors-série)” 2002, s. 52.
366. Christiaan Harinck, „Bloodshed on a Rather Large Scale”: *Tactical Conduct and Noncombatant Casualties in Dutch, French, and British Colonial Counterinsurgency* [w:] Thijs Brocades Zaalberg, Bart Lutikhuis (red.), *Empire’s Violent End: Comparing Dutch, British, and French Wars of Decolonization, 1945–1962*, Cornell University Press, Ithaca, 2022, s. 144.
367. Aimé Césaire, *Discourse on Colonialism* [1955], tłum. Joan Pinkh, Monthly Review Press, New York, 1972, s. 10–11.
368. Wprawdzie na Polinezji Francuskiej faktycznie znajduje się atol Maupiti, ale jak się dowiedziałem z korespondencji z Martinem Korolczukiem (9 grudnia 2022), pracownicy Lankhoru nie wiedzieli o jego istnieniu. Stąd też growa wyspa Maupiti znajduje się nie na Oceanie Spokojnym, lecz Indyjskim.
369. Cytat z gry: „Vainqueur de la tribu de Juda”.
370. Andrew Spicer, *Film Noir*, Routledge, London, 2002, s. 90–91.
371. Michael Prior, *The Bible and Colonialism: A Moral Critique*, Sheffield Academic Press, Sheffield, 1999, passim.
372. Marx, Engels, *Manifest komunistyczny...*, s. 51.
373. Jean-Louis Vullierme, *Lustro Zachodu. Nazizm i cywilizacja zachodnia* [2014], tłum. Maria Żurowska, W.A.B., Kraków, 2016, passim.
374. Richard Francis Burton, *Wanderings in West Africa from Liverpool to Fernando Po*, t. 1, Tinsley Brothers, London, 1863, s. 65.
375. Janey Place, *Kobiety w kinie czarnym* [1990], tłum. Alicja Helman, „Film na Świecie” 1991, nr 384, s. 56.
376. Alexandre, *Jean-Claude Lebon – La Secte Noire, Mokowé, ...* —, Amstrad.eu, 1 listopada 2010, <https://bit.ly/3z9VeYO>, dostęp 25 października 2022.

377. Tamże.
378. Michel de Montaigne, *O wierszach Wergilego* [1580], tłum. Tadeusz Boy-Żeleński [w:] *Próby*, t. 5, M. Arct, Warszawa, 1932, s. 54.
379. *Le Bloc-Notes: Black Sect*, „Atari Magazine” 1992, nr 30, s. 35.
380. *Test Express: Black Sect*, „Génération 4” 1994, nr 63, s. 75.
381. Jérôme Darnaudet, *Test: Black Sect*, „Joystick” 1994, nr 45, s. 116.
382. Abandonware France, *Black Sect*, <https://archive.is/QHbbh>, dostęp 12 lipca 2023.
383. Nicolas Le Roux, *1559-1629: Les guerres de Religion*, Gallimard, Paris, 2022, s. 62.
384. Tamże, s. 351–352.
385. Sarah Ferber, *Demonic Possession and Exorcism: In Early Modern France*, Routledge, London – New York, 2004, s. 22.
386. Jacques Lacan, *Le séminaire de Jacques Lacan. Livre XI. Les Quatre concepts de la psychanalyse* [1964], Éditions du Seuil, Paris, 1973, s. 199.
387. Cytat z gry: „Croyant bien faire, tu t’es jeté dans la gueule du loup!”
388. Michel de Montaigne, *O próżności* [1580], tłum. Tadeusz Boy-Żeleński [w:] *Próby*, t. 5, M. Arct, Warszawa, 1932, s. 149.
389. Laurence Schmolll, *Usages éducatifs des jeux en ligne*, „Revue des Sciences Sociales” 2011, nr 45, <https://www.eonantes.com/publications/Schmolll-2011-UsagesEducatifs.pdf>, s. 148.
390. Postkolonializm to nurt obejmujący teksty literackie i teoretyczne, które akcentują „interakcje między kulturą imperialną a kompleksem rdzennych praktyk kulturowych”, a więc „odnoszą się do wszystkich aspektów procesu kolonizacyjnego od początku kontaktu kolonialnego”. Przedmiotem badań postkolonializmu są zwykle podboje kolonialne poza Europą, zob. Bill Ashcroft, Gareth Griffiths, Helen Tiffin (red.), *The Post-Colonial Studies Reader*, Routledge, London – New York, 1995, s. 1. Temat korzeni postkolonializmu jest przedmiotem wielu publikacji wydanych w Polsce: Edward W. Said, *Orientalizm* [1978], tłum. Witold Kalinowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1991; Edward Said, *Kultura i imperializm* [1994], tłum. Monika Wyrwas-Wiśniewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2009; Homi K. Bhabha, *Miejsca kultury* [1984], tłum. Tomasz Dobrogoszcz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2010; Gayatri Chakravorty Spivak, *Strategie postkolonialne* [1990], tłum. Antoni Górny, Maciej Kropiwnicki, Jakub Majmurek, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa, 2011; Ania Loomba, *Kolonializm/postkolonializm* [1998], tłum. Natalia Bloch, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań, 2011; Krzysztof Loska, *Postkolonialna Europa. Etnoobrazy współczesnego kina*, Universitas, Kraków, 2019; Michał Tymowski, *Europejczycy i Afrykanie. Wzajemne odkrycia i pierwsze kontakty*, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń, 2017; Frantz Fanon, *Czarna skóra, białe maski* [1952], tłum. Urszula Kropiwniec, Karakter, Kraków, 2020.
391. Stéphane Lavoisard, *Interview Roland Oskian*, „Génération 4” 1993, nr 58, s. 90–91; Muriel Tramis, *ASM-Blitz-Interview*, „Aktueller Software Markt” 1988, nr 9, <http://www.kultboy.com/pic/1053/>, s. 62–63.
392. Patrick Chamoiseau, częściowo w wyniku współpracy z Muriel Tramis, związał się z nurtem literackim *créolité*. Celem tego ruchu, ogłoszonym w manifeście z 1989 roku, było odtworzenie zbiorowej pamięci mieszkańców Martyniki za pomocą karaibskiego języka kreolskiego. Chamoiseau, uczeń martynikańskiego filozofa Édouarda Glissanta, wyrażał dezaprobatę wobec idei *négritude* („murzyńskości”), reprezentowanej m.in. przez Aimé Césaire’a. *Négritude* miała wyrażać ideę „powrotu do rodzinnego kraju” (Aimé Césaire, *Powrót do rodzinnego kraju* [1939], tłum. Zbigniew Stolarek

- [w:] *Poezje*, PIW, Warszawa, 1978, s. 25–71), budowy jednolitej czarnej kultury afrykańskiej oraz wspólnej walki przeciwko europejskim kolonizatorom, pomimo istotnych różnic tożsamościowych między afrykańskimi narodami. Inaczej niż *négritude*, *créolité* miała opierać się na pielęgnowaniu czarnej diaspory i tworzeniu „mówionego” pisarstwa, opartego na grach językowych i dźwiękonaśladowczych (Jean Bernabé, Patrick Chamoiseau, Raphaël Confiant, *Éloge de la créolité: édition bilingue français-anglais*, Gallimard, Paris, 1993, s. 35). Pod tym względem Chamoiseau podzielał poglądy Glissanta, iż nie istnieje jedna kultura afrykańska, lecz „poetyka relacji” z Afryką, którą można pielęgnować (Édouard Glissant, *Philosophie de la Relation*, Gallimard, Paris, 2009, s. 131). Proza Chamoiseau jednak wciąż krytycznie ocenia zarówno historię, jak i współczesność, co wpłynęło na treść wspólnych gier Chamoiseau i Tramis: *Méwilo* oraz *Wolności. Zagubiona w czasie*, stworzona bez udziału Chamoiseau, jedynie w niewielkim stopniu nawiązywała do przeszłości Martyniki.
393. Cytat z korespondencji osobistej z Muriel Tramis, 25 października 2019.
394. Anna Opieczyńska, *Porno-chic, czyli seksualność jako narzędzie komunikacji* [w:] Witold Jakubowski, Sylwia Jaskulska (red.), *Kultura mediów, ciało i tożsamość – konteksty socjalizacyjne i edukacyjne*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków, 2011, s. 334.
395. *Gejsza* odwraca jednak schematy typowych gier erotycznych dzięki błyskotliwemu rozwiązaniu akcji. Napadami pod koniec gry wystarczy rozbroić, klikając na jego krocze i rozbijając metalową powłokę, za którą kryje się pochwa. *Napadami* to w istocie sama Ève, co odwraca pierwotny dogmat biblijny o kobiecie powstałej z żebra mężczyzny. W *Gejszy* to Adam powstał na podobieństwo Ewy.
396. Donovan, *Replay...*, s. 245.
397. Mary Kenney, *Gamer Girls: 25 Women Who Built the Video Game Industry*, Running Press, New York, 2022, s. 11.
398. Tamże, s. 9.
399. W dużej mierze z powodu wojowniczości Kalinago Francuzi i Anglicy z wielkim wysiłkiem ujarzмили tubylczą ludność, zob. Hilary Beckles, *Kalinago (Carib) Resistance to European Colonisation of the Caribbean*, „Caribbean Quarterly” 2008, t. 54 nr 4, <https://www.jstor.org/stable/40654700>, s. 81–84.
400. Michel-Rolph Trouillot, *Silencing the Past: Power and the Production of History*, Beacon Press, Boston, 2015, s. 17.
401. Bernd Zimmermann, Michael Suck, *Ein Cocktail, der es in sich hat!*, „Aktueller Software Markt” 1988, nr 1, s. 56.
402. Tamże, s. 55–57.
403. Stéphane Lavoisard, Betty Franchi, Didier Latil, *Le monde de l'aventure: Méwilo*, „Génération 4” 1988, nr 3, s. 111.
404. Éric Cabéria, *Rolling softs: Méwilo*, „Tilt” 1988, nr 58, s. 54.
405. Zimmermann, Suck, *Ein Cocktail...*, s. 57.
406. Angela Yvonne Davis, *Kobiety, rasa, klasa* [1981], wyd. EPUB, tłum. Dariusz Żukowski, Karakter, Kraków, 2022, loc. 40-44/636.
407. Cytat z gry: „Alors si je te dis que le malheur germe au ventre de la montagne, que la fatalité est en marche, et que le zombi de la grande maison, pleure sur le sang de ses mains blanches et qu'il est de leur propre famille, me croiras-tu?”
408. Donovan, *Replay...*, s. 127.

409. Cytat z gry: „On dit abolition, abolition! Qu'est-ce qui a changé ? Je suis toujours un nègre de beké et encore!”. *Béké* jest słowem kreolskim, oznaczającym białych.
410. Bhabha, *Miejsca kultury...*, s. 82.
411. Co istotne, kult voodoo nie wyklucza uznania religii chrześcijańskiej; christianizacja zniewolonych Afrykanów na Karaibach była powierzchowna, a chrześcijański Bóg (nazywany przez nich „Bondieu”) jest pozbawiony władzy porównywalnej z duchami loa (por. Andreas Gössling, *Voodoo. Bogowie, czary, rytuały* [2004], tłum. Juliusz Zychowicz, Wydawnictwo WAM, Kraków, 2010, s. 12–16).
412. Zygmunt Bauman, *Ponowoczesność jako źródło cierpień* [1997], tłum. Janusz Margański, Wydawnictwo Sic!, Warszawa, 2000, s. 130.
413. Alwyn Scarth, *La Catastrophe: The Eruption of Mount Pelee, the Worst Volcanic Eruption of the Twentieth Century*, Oxford University Press, Oxford, 2002, s. 1–2.
414. Césaire, *Powrót do rodzinnego kraju...*, s. 27.
415. Abraham Lincoln, *The Principles of Jefferson* [1859] [w:] *The Selected Writings of Abraham Lincoln*, Editions for the Armed Services, New York, 1944, s. 104.
416. Denis Schérer, Dany Boolauck, *Les secrets de l'animation*, „Tilt” 1988, nr 55, s. 75.
417. Stéphane Lavoisard, Jean Delaite, *Le monde de l'aventure: Freedom*, „Génération 4” 1988, nr 6, s. 78.
418. Éric Cabéria, *SOS Aventure: Freedom*, „Tilt” 1988, nr 61, s. 134.
419. Przykłady obejmują filmy *Przeminęło z wiatrem* (*Gone with the Wind*, 1939) Victora Fleminga, *Niewolnicy* (*Slaves*, 1969) Herberta J. Bibermana oraz *Mandingo* (1975) Richarda Fleischera.
420. Do klasyków tego kina należały senegalska *Murzynka* (*La noire de...*, 1966) Ousmane'a Sembène'a i mauretańskie *Słońce, oi* (*Soleil, Ôl*, 1970) Meda Hondo, których bohaterowie z trudem odnajdywali się jako służący w Paryżu. Tę tematykę podejmował także musical *Indie Zachodnie* (*West Indies*, 1979) Hondo, rozpoczynający się w czasach późnego niewolnictwa.
421. Bohaterka powieści, autentyczna postać z XVII wieku, uczestniczyła w procesie czarownicy w kolonii angielskiej w Massachusetts. Condé dopisała do historii Tituby epilog z powstaniem niewolników na wyspie Barbados, co było bliskie tematyce *Wolności* (Maryse Condé, *Ja, Tituba, czarownica z Salem* [1986], tłum. Krystyna Arustowicz, W.A.B., Warszawa, 2007).
422. Donovan, *Replay...*, s. 128.
423. Karl Marx, *Kapitał. Krytyka ekonomii politycznej* [1867], tłum. Ożjasz Szechter, t. 1, Książka i Wiedza, Warszawa, 1968, s. 893–894.
424. Alyssa Goldstein Sepinwall, *Slave Revolt on Screen: The Haitian Revolution in Film and Video Games*, University Press of Mississippi, Jackson, 2021, s. 218–219.
425. Rebecca Hartkopf Schloss, *Sweet Liberty: The Final Days of Slavery in Martinique*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia, 2009, s. 135.
426. Andreas Gössling odnotowuje, że podczas dwóch pierwszych miesięcy powstania na Haiti rebelianci „spalili dwieście plantacji trzciny cukrowej i prawie dwa tysiące plantacji kawy. Tysiące właścicieli plantacji wraz z rodzinami zostało zakłutych, uduszonych czy w inny sposób zabitych” (Gössling, *Voodoo. Bogowie, czary, rytuały...*, s. 48).
427. Ten podział umiejętności odzwierciedlał rzeczywistość historyczną. Historyk Bernard Moitt, opisując udział kobiet w powstaniach przeciwko francuskiemu kolonializmowi, podkreśla ich szczególną odwagę. Kobiety biorące udział w powstaniach na Gwadelupie, Martynice oraz Haiti dostarczały

- amunicji, śpiewały pieśni motywujące oddziały powstańców oraz wykazywały się determinacją równą mężczyznom, a nawet ich przewyższającą. W związku z tym zapadały wobec nich wyroki równie surowe, jak wobec męskich zniewolonych Afrykanów (Bernard Moitt, *Women and Slavery in the French Antilles, 1635-1848*, Indiana University Press, Bloomington, 2001, s. 135–137).
428. W 1992 roku Chamoiseau wydał uhonorowaną Prix Goncourt powieść *Texaco*, w której nawiązywał do wydarzeń z *Méwilo*, w tym przeszłości niewolniczej Martyniki i wybuchu wulkanu Montagne Pelée: Patrick Chamoiseau, *Texaco: roman*, Gallimard, Paris, 1992.
429. George Orwell, *Rok 1984* [1949], wyd. EPUB, tłum. Julia Fiedorczuk, Fundacja Wolne Lektury, Warszawa, 2024, loc. 57/504.
430. Christian Roux, *Lost in Time: Sur les traces de Mac Gyver*, „Génération 4” 1993, nr 56, s. 47.
431. Mallory Delicourt, *Test du jeu Lost in Time sur PC*, Jeuxvideo.com, 16 marca 2010, <https://tinyurl.com/mtnwhhdp>, dostęp 26 września 2020.
432. Eseiistka Susan Sontag definiowała „kamp” jako sztukę skupioną na „fakturze, zmysłowej powierzchni i stylu, a nie treści”. Sontag odróżniła kamp świadomy — nachalną i wymuszoną drwinę — od kampu czystego, opartego na przewadze stylu nad treścią oraz na powadze autora (Susan Sontag, *Zapiski o kampie* [1964], tłum. Małgorzata Pasicka, Anna Skucińska, Dariusz Żukowski [w:] *Przeciw interpretacji i inne eseje*, wyd. EPUB, Wydawnictwo Karakter, Kraków, 2012, loc. 4941 i 5041/5565). *Zagubiona w czasie* stanowi przykład kampu czystego.
433. Tramis miała prawdopodobnie na myśli Nubijczyków z południowego Egiptu. Imię Yoruba odnosi się jednak do afrykańskiego ludu zamieszkującego Afrykę Zachodnią.
434. Mariusz M. Leś, *Fantastycznonaukowe podróże w czasie. Między logiką a emocjami*, Temida 2, Białystok, 2018, s. 119.
435. Paul J. Nahin, *Time Travel*, Writer’s Digest Books, Cincinnati, 1997, s. 270.
436. Cytat z wersji francuskiej: „J’ai compris ce qui est arrivé: après vous avoir découvert, Jarlath a sauté dans le passé... Et puisque vous l’avez suivi, vous avez subi le transfert!”; „Mais alors, si j’ai reçu ce manoir en héritage, c’est que Jarlath, le propriétaire, est mort!”; „Cela signifie peut-être, que dans votre réalité, vous allez le tuer...”; „Un peu complexe votre théorie! Je ne l’ai pas encore tué... Mais, je l’ai déjà tué...”
437. Jim Endersby, *Orchid: A Cultural History*, The University of Chicago Press, Chicago – London, 2016, s. 162.
438. Raymond Chandler, *Głęboki sen* [1939], wyd. EPUB, tłum. Bartosz Czartoryski, Wydawnictwo Karakter, Kraków, 2022, loc. 115/3238.
439. Cytat z piosenki: „I play the street life — because there’s no place I can go / street life — it’s the only life I know / street life — and there’s a thousand parts to play / street life — until you play your life away [...] / The type of life that’s played, / a temptin’ masquerade”.
440. Cyrille Baron, *Test: Fascination*, „Joystick” 1991, nr 21, s. 202.
441. Jonathan Davies, *Game Reviews: Fascination*, „Amiga Power” 1992, t. 17, s. 34.
442. Tamże, s. 35.
443. Germaine Greer, *The Madwoman’s Underclothes. Essays and Occasional Writings 1968-85*, Atlantic Monthly Press, New York, 1987, s. 57.
444. Germaine Greer, *Kobięcy eunuch* [1970], tłum. Bożena Umińska, Joanna Gotyś, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań, 2001, s. 368.

445. Izabela Kowalczyk, *Pornografia jako subwersja* [w:] Edyta Zierkiewicz, Izabela Kowalczyk (red.), *Kobiety, feminizm i media*, Konsola, Poznań, 2005, s. 223–233.
446. Richard Cobbett, *Saturday Crapshoot: Fascination*, PC Gamer, 8 października 2011, <https://bit.ly/3JtsFr2>, dostęp 12 kwietnia 2022.
447. Bell hooks, *Teoria feministyczna. Od marginesu do centrum* [1984], tłum. Ewa Majewska, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa, 2013, s. 29–47.
448. Simone de Beauvoir, *Druga płeć* [1949], tłum. Gabriela Mycielska, Maria Leśniewska, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa, 2019, s. 800.
449. Michel Foucault, *Etyka troski o siebie jako praktyka wolności* [1984], tłum. Kajetan Maria Jaksender [w:] *Kim pan jest, profesorze Foucault? Debaty, rozmowy, polemiki*, Libron, Kraków, 2013, s. 226.
450. Michel Foucault, *Historia seksualności* [1976], tłum. Bogdan Banasiak, Tadeusz Komendant, Krzysztof Matuszewski, Czytelnik, Warszawa, 1995, s. 117.
451. Jaris Lelong, *Micro: Woodruff et le Schnibble d'Azimuth*, „Pix 'n Love” 2019, nr 33, s. 92.
452. Cyt. za: Steve Jarratt (red.), *The Art of Point-and-Click Adventure Games*, Bitmap Books, Bath, 2018, s. 92.
453. Cyt. za: Ilmari Jauhainen, *Interview with Muriel Tramis*, The Adventure Gamer, 19 marca 2018, <https://bit.ly/3sAhpDF>, dostęp 26 lipca 2021.
454. Jonathan Nash, *Goblins 3*, „Amiga Power” 1994, nr 34, s. 44–45; Mark Ramshaw, *Game Reviews: Goblins*, „Amiga Power” 1992, nr 16, s. 74–75; Paul Roundell, *Goblins 2*, „Amiga Computing” 1993, nr 57, s. 134.
455. Noëlle Béronie, *Tests: Goblins 3*, „Tilt” 1993, nr 119, s. 88–90.
456. Tolkien, *Hobbit czyli Tam i z powrotem*..., loc. 157/485.
457. Jacek Kubera, *Po postmodernizmie, czyli silne identyfikacje i słabe tożsamości*, „Nauka” 2013, nr 1, s. 98.
458. Sigmund Freud, *Z historii nerwicy dziecięcej* [1914], tłum. Robert Reszke [w:] *Dwie nerwice dziecięce*, Wydawnictwo KR, Warszawa, 2009, s. 127–128.
459. Tamże, s. 169.
460. William Shakespeare, *Otello* [1604], tłum. Leon Ulrich [w:] *Dzieła dramatyczne Williama Shakespeare (Szekspira) w dwunastu tomach*, t. 5, G. Gebethner i Spółka, Kraków, 1895, <https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/otello.pdf>.
461. William Shakespeare, *Romeo i Julia* [1597], tłum. Józef Paszkowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1975.
462. Mark Twain, *Tajemniczy przybysz*, tłum. Teresa Truszkowska [w:] *Utwory wybrane*, t. 5, wyd. EPUB, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 2022, loc. 771/919.
463. Cyt. za: Piotr Mańkowski, *Muriel Tramis: Przez dekadę pisała przygodówki*, „Secret Service” 2014, nr 11–12, s. 47.
464. Cyrille Baron, *Schnibble mais azimuthé*, „Joystick” 1995, nr 56, s. 122; Lionel Fouré, *Test: Woodruff*, „Génération 4” 1995, nr 73, s. 132–134.
465. Tereza Maughan, *CD-Rom Review: Woodruff and the Schnibble of Azimuth*, „PC Zone” 1995, nr 26, s. 70–71.
466. Edward Benton-Banai, *The Mishomis Book: The Voice of the Ojibway*, Indian Country Press, St. Paul, 1988, s. 1.

467. Por. William Brustein, *Roots of Hate: Anti-Semitism in Europe Before the Holocaust*, Cambridge University Press, Cambridge, 2003, s. 122; Zoë Roth, „You Can Change Your Noses, but You Can't Change Your Moses”: *Olfactory Aesthetics and the Jewish „Race”*, „L'Esprit Créateur” 2019, t. 59 nr 2, <https://doi.org/10.1353/esp.2019.0017>, s. 76–77; z polskich publikacji warto wspomnieć publikację Bożeny Keff, w której autorka akcentuje dobitnie (co ma też znaczenie dla świata *Woodruffa*), że zwłaszcza w III Rzeszy „rasa nabyła kwalifikacji moralnych. Indogermańscy Aryjczycy (Niemcy) stali na szczycie hierarchii wartości jako absolutne Dobro, Żydzi zaś na antypodach jako absolutne Zło”. Bożena Keff, *Antysemityzm. Niezamknięta historia*, Czarna Owca, Warszawa, 2013, s. 113.
468. Nazwę „Sznibel” Gilhodes zapożyczył od komiksu amerykańsko-żydowskiego rysownika Willa Eisnera o Shnobleu, człowieku, który zapragnął z dnia na dzień latać: Lelong, *Micro...*, s. 92.
469. Tamże, s. 103.
470. Georg Wilhelm Friedrich Hegel postugiwał się pojęciem „samowiedzy”, czyli świadomości samego siebie, w odniesieniu do dialektyki pana i poddanego (nazywanej też w różnych tłumaczeniach dialektyką pana i sługi lub też pana i niewolnika). Mimo rzekomej dominacji nad drugą osobą pan jest bytem dla siebie, pozbawionym samoświadomości. Żeby być panem, pan musi traktować poddanego jako rzecz. Zniewolona istota, która najwyżej ceni byt sam w sobie (życie), jest postrzegana przez pana jako zwierzę, co u pana wywołuje samozadowolenie bez świadomości samego siebie (Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Fenomenologia ducha* [1807], tłum. Światosław Florian Nowicki, Fundacja Aletheia, Warszawa, 2002, s. 136–140). To poddany posiada więc zdolność do refleksji nad samym sobą, co w przypadku *Woodruffa* ma znaczenie dla akcji gropowiastki.
471. Katarzyna Kornacka-Sareto, *Ontologia kabaty żydowskiej oraz jej etyczne implikacje w myśli dialogicznej Martina Bubera*, „Przegląd Filozoficzny. Nowa Seria” 2015, t. 24 nr 4, s. 181.
472. Martin Buber, *Ja i Ty. Wybór pism filozoficznych* [1923], tłum. Jan Doktor, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa, 1992, s. 26.
473. Maurice S. Friedman, *Martin Buber: The Life of Dialogue*, The University of Chicago Press, Chicago, 1956, s. 124.
474. Muriel Tramis, Pierre Gilhodes, *Contes créoles et cruels: 13 philocontes épiques des Tropiques*, Éditions Dagan, Achères, 2014.
475. Jean-Loup Jovanovic, *Review: Inca*, „PC Review” 1993, nr 4, s. 57.
476. Garcilaso de la Vega, *O Inkach uwagi prawdziwe* [1609], tłum. Jan Szemiński, Wydawnictwo Trio – Centrum Studiów Latinoamerykańskich Uniwersytetu Warszawskiego – Ambasada Peru w Polsce, Warszawa, 2000, s. 628.
477. Kendall W. Brown, *From the Conquest Through Independence* [w:] Jay Kinsbruner, Erick D. Langer (red.), *Encyclopedia of Latin American History and Culture*, t. 5, Charles Scribner's Sons, Detroit, 2008, s. 173; David E. Stannard, *American Holocaust: The Conquest of the New World*, Oxford University Press, Oxford – New York, 1993, s. 87; por. bardziej emocjonalną publikację: Bartolomé de Las Casas, *Krótka relacja o wyniszczeniu Indian* [1552], tłum. Krystyna Niklewiczówna, W Drodze, Poznań, 1988, s. 39–41.
478. *Tilt d'Or* 1993, „Tilt” 1993, nr 121, s. 27.
479. Cyrille Baron, *Un sous-marin chez Cocktail Vision*, „Am Mag” 1988, nr 36, s. 11.
480. Cytat z gry: „Je n'aime pas me sentir si proche du monde civilisé. L'heure de notre départ n'est pas encore venue, professeur”.

481. James W. Maertens, *Between Jules Verne and Walt Disney: Brains, Brawn, and Masculine Desire in „20,000 Leagues under the Sea”*, „Science Fiction Studies” 1995, t. 22 nr 2, s. 210.
482. „Métal Hurlant” (1974–1987) było jednym z czołowych podziemnych czasopism z powieściami graficznymi SF i grozy dla dorosłych. Pismo wyróżniało się komiksami o wyrafinowanym stylu graficznym, ukształtowanym przez Jeana Girauda (Moëbiusa) i Philippe’a Druilleta, a później rozwijanym m.in. przez Richarda Corbena, Alejandra Jodorowsky’ego, Enkiego Bilala (Jerzy Szytak, *Komiks. Świat przerysowany, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk, 1998, s. 66–69; Michał Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, 2016, s. 93–94).
483. Ichbiah, *La saga des jeux vidéo...*, s. 18.
484. Tamże, s. 20.
485. Emmanuel Paquette, *Philippe Ulrich, malheureux dans le jeu vidéo mais chanceux dans la musique*, „Les Echos” 4 lutego 2004, <https://bit.ly/3tWodfd>.
486. Francis Mizio, *Philippe Ulrich, 46 ans, génial touche-à-tout, a conçu «le Deuxième Monde», jeu vidéo ébouriffant dans un Paris virtuel. La créature du deuxième monde*, „Libération” 12 kwietnia 1997, <https://bit.ly/4Og1xo7>.
487. Cytat z piosenki: „Je suis le roi du gas-oil, PDG d'une multinationale / Je suis dans le journal, je suis patron de journal / vends des avions, des armes, du métal / Je me pique au gas-oil”.
488. W 1973 roku Bokassa podarował Giscardowi 30-karatowy diament, gdy Giscard pełnił funkcję ministra finansów w rządzie Georges’a Pompidou (Frédéric Abadie, Jean-Pierre Corcelette, *Valéry Giscard d'Estaing*, Nouveau Monde, Paris, 2008, s. 366–367).
489. Robert Barbe, *Ulrich, le Cryo... génie!*, „Joypad” 1994, nr 27, s. 135.
490. Ichbiah, *La saga des jeux vidéo...*, s. 29.
491. Cyt. za: tamże, s. 96.
492. Petros Gondicas, *Exclusif: L'éditeur Infogrames signe le rachat d'Ère Informatique*, „Science et Vie Micro” 1987, nr 38, s. 11.
493. Ichbiah, *La saga des jeux vidéo...*, s. 97.
494. Tamże, s. 100.
495. Paweł Schreiber, *Wariaci z kościoła Exxosa*, Pixelpost, 4 listopada 2017, <https://archive.ph/Hi98F>, dostęp 17 czerwca 2021.
496. Rosi Braidotti, *Po człowieku* [2013], tłum. Joanna Bednarek, Agnieszka Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2014, s. 91.
497. Tamże, s. 99.
498. Cyt. za: Marshall McLuhan, Quentin Fiore, *War and Peace in the Global Village*, Bantam Books, New York, 1968, s. 83.
499. Por. Marshall McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka* [1964], tłum. Natalia Szczucka-Kubisz, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa, 2004, s. 86.
500. Ichbiah, *La saga des jeux vidéo...*, s. 99–101.
501. Frank Herbert, *Diuna* [1964], wyd. EPUB, tłum. Marek Marszał, Rebis, Poznań, 2012.
502. Sébastien Hamon, *Rémi Herbulot: Le grand monsieur discret*, „Joystick” 1997, nr 84, s. 81.
503. W sequele zleceniodawca gracza, Bob Morlock, jawi się jako biznesmen kierujący międzygalaktyczną korporacją. Awatar na usługach Morlocka ma do dyspozycji udogodnienia takie jak telefon, restauracja i panoramiczny telewizor.

504. Nazwa gry w polskim przekładzie (*Atlantis: Zapomniane opowieści*) jest kalką błędnego angielskiego podtytułu *The Lost Tales*, toteż proponuję własne tłumaczenie.
505. Paquette, *Philippe Ulrich*...
506. Mickmils, *Captain Blood*, Grospixels, 18 grudnia 2002, <https://www.grospixels.com/site/blood.php>, dostęp 18 czerwca 2021.
507. Yann Garret, *L'Arche du Capitaine Blood: Le plus beau jeu du monde*, „Science et Vie Micro” 1987, nr 45, s. 140–143.
508. Stéphane Lavoisard, Marc Djan, Didier Latil, *Le monde de l'aventure: L'Arche du Capitaine Blood*, „Génération 4” 1988, nr 3, s. 103.
509. Konrad Klejsa, *Filmowe oblicza kontestacji*, Trio, Warszawa, 2006, s. 158–159.
510. Stanislav Grof, *Kosmiczna gra. O poznawaniu granic ludzkiej świadomości* [1998], tłum. Maciej Lorenc, Dariusz Misiuna, Wydawnictwo Okultura, Warszawa, 2014, s. 135–136.
511. Friedrich Nietzsche, *Tako rzecze Zaratustra. Książka dla wszystkich i dla nikogo* [1885], tłum. Wacław Berent, Zysk i S-ka, Poznań, 2000, s. 197.
512. Piotr Kletowski, *Filmowa odyseja Stanleya Kubricka*, Korporacja Ha!art, Kraków, 2006, s. 311.
513. Pierre Klossowski, *Nietzsche i błędne koło* [1969], tłum. Bogdan Banasiak, Krzysztof Matuszewski, KR, Warszawa, 1996, s. 107.
514. Schreiber, *Wariaci z kościoła Exxosa*...
515. Jean-Charles Ray, Simon Laperrière, *Une constellation nommée Argo – Lerrance dans la science-fiction vidéoludique*, „ReS Futuræ” 2016, nr 12, <https://doi.org/10/p9c3>.
516. Michel Houellebecq, *Możliwość wyspy* [2005], wyd. EPUB, tłum. Ewa Wieleżyńska, W.A.B., Warszawa, 2006.
517. Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacja* [1981], tłum. Sławomir Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa, 2005, s. 11–12.
518. Tamże, s. 18–21.
519. Baudrillard jednak nie wyjaśnia przekonująco swojego pojęcia. Eugene Arva zauważa, że hiperrzeczywistość polega na **wzmoczonej produkcji** rzeczywistości, a nie na jej **całkowitym zaniku**, jak sugeruje Baudrillard. Można mówić o zanikaniu sztuki opowiadania (*storytellingu*) na rzecz informacji oraz o ustępowaniu własnoręcznych prób uporządkowania otaczającego nas świata na rzecz gotowych obrazów (Eugene L. Arva, *Writing the Vanishing Real: Hyperreality and Magical Realism*, „Journal of Narrative Theory” 2008, t. 38 nr 1, <https://doi.org/10/db3qfm>, s. 38). Slavoj Žižek przekonuje, że to fikcja mówi nam o świecie więcej niż obrazy, które zamiast prawdy oferują ohydne, nieopisywalne Realne: „Można wyjaśniać rzeczywistość za pomocą fikcji [...], jednakże tak długo, jak odrzucamy fikcję oraz iluzję, zatracamy zmysł rzeczywistości” (Slavoj Žižek, *Tarrying with the Negative: Kant, Hegel, and the Critique of Ideology*, Duke University Press, Durham, 1993, s. 88).
520. Rafael Sabatini, *Captain Blood* [1922], Dover Publications, Mineola, 2004.
521. Cyt. za: Michel Desangles, *Le grand zoo: J.P. Ulrich*, „Joystick” 1990, nr 2, s. 45.
522. *Crafton i Xunk* doczekał się kontynuacji pt. *Kryształowy anioł (L'Ange de cristal*, 1986).
523. Abandonware France, *Rémi Herbulot*, <https://bit.ly/3lhpmOd>, dostęp 25 lutego 2023; Cyrille Baron, *Dossier: Cryo Interactive Entertainment*, „Joystick” 1994, nr 45, s. 150–151.
524. Hamon, *Rémi Herbulot...*, s. 80–81.
525. Tamże, s. 81.

526. Didier Latil, *Atlantis: The Lost Tales: Une légende du trop?*, „Génération 4” 1997, nr 101, s. 194–196; Audrey Wells, *Atlantis: The Lost Tales Review*, Adventure Classic Gaming, 26 sierpnia 1999, <https://archive.is/SGTvr>, dostęp 19 września 2023.
527. Alain Huyghues-Lacour, *Hits: Extase*, „Tilt” 1990, nr 79, s. 56.
528. Frank Ladoire, *Test: Extase*, „Génération 4” 1990, nr 23, s. 31.
529. Olivier Ka, *Test: Extase*, „Joystick” 1990, nr 5, s. 125.
530. Ewelina Twardoch-Raś, *Sztuka biometryczna w perspektywie filozofii post- i transhumanizmu: w stronę estetyki postafektywnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2021, s. 243–244.
531. Donna Haraway, *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych* [1985], tłum. Sławomir Królak, Ewa Majewska, „Przegląd Filozoficzno-Literacki” 2003, nr 1, s. 50.
532. Donna Haraway, *Manifest gatunków stowarzyszonych* [2003], tłum. Joanna Bednarek [w:] Agnieszka Gajewska (red.), *Teorie wyrotowe: antologia przekładów*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań, 2012, s. 243–244.
533. Surrealizm był nurtem literacko-artystycznym stanowiącym reakcję na bezsens I wojny światowej oraz alienację społeczeństw europejskich, pochłoniętych bezrefleksyjną pracą. Surrealiści czerpali inspirację zarówno z freudowskiej psychoanalizy opartej na „czytaniu snów”, jak i z teorii niemieckiego filozofa Waltera Benjamina. Benjamin podkreślał, że od bierności społeczeństwa przemysłowego można uciec jedynie poprzez znalezienie „przestrzeni dla zabawy” (*Spielraum*), posiadającej krytyczny potencjał wobec kapitalizmu. Surrealiści wprowadzili pojęcie *Spielraum* do działalności artystycznej poprzez liczne eksperymenty, „odwracając się od piękna jako jakości estetycznej i otwierając sztukę na nieznanne, niepokojące oraz prowokacyjnie brzydkie” (Susan Laxton, *Surrealism at Play*, Duke University Press, Durham, 2019, s. 6–8 i 20). Dziedzictwo surrealizmu stało się inspiracją dla pokolenia studentów protestujących w maju 1968 roku (Michael Löwy, *Surrealism and Revolutionary Romanticism in May '68* [w:] Elliott H. King, Abigail Susik (red.), *Radical Dreams*, Pennsylvania State University Press, University Park, 2022, s. 20–27), w tym również dla Philippe’a Ulricha.
534. Hillegonda C. Rietveld, Marco Benoît Carbone, *Introduction. Towards a Polyphonic Approach to Games and Music Studies*, „GAME. The Italian Journal of Game Studies” 2017, nr 6, s. 7.
535. Herbert, *Diuna...*, loc. 166/1017.
536. Philippe Ulrich, *Avec Dune, nous avons imaginé le premier CD-ROM de l'histoire!*, Centre National du Cinéma et de l’Image Animée, 21 lutego 2019, <https://bit.ly/3GDYqNu>, dostęp 18 czerwca 2021.
537. Rafał Syska, *David Lynch – smutne kino o śmierci* [w:] Łukasz Plesnar, Rafał Syska (red.), *Mistrzowie kina amerykańskiego. Współczesność*, Rabid, Kraków, 2010, s. 102.
538. Marcin Giżycki, *Niedoszłe arcydzieło, które odmieniło kino*, „Kwartalnik Filmowy” 2015, t. 23 nr 89–90, s. 347–351.
539. Syska, *David Lynch...*, s. 102.
540. Por. Paweł Frelík, *Blockbuster jako delirium. Recenzja filmu „Diuna: Część druga” w reżyserii Denisa Villeneuve’a*, Kultura Liberalna, 25 marca 2024, <https://tinyurl.com/4czp5u9s>, dostęp 16 września 2024.
541. Daniel Ichbiah, *La saga des jeux vidéo: enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo*, Pocket, Paris, 1998, s. 222.

542. Tamże, s. 231–234.
543. Ed Power, *Sand and Deliver: How a Revolutionary Video Game Rescued Frank Herbert's Dune from Obscurity*, „The Independent” 4 marca 2024, <https://tinyurl.com/4j2czyzv>.
544. Paweł Frelik, *Kultury wizualne science fiction*, Universitas, Kraków, 2017, s. 61.
545. Abandonware France, *Dune*, <https://bit.ly/3FOzCAR>, dostęp 12 sierpnia 2022.
546. Ulrich, *Avec Dune...*
547. Jean-Loup Jovanovic, Dogue de Mauve, Olivier Hautefeuille, *Hits: Dune*, „Tilt” 1992, nr 101, s. 54.
548. Cyrille Baron, *Tests: Dune*, „Joystick” 1992, nr 26, s. 188.
549. Mikołaj Smykowski, *Ekoprofetyzm Diuny Franka Herberta*, „Porównania” 2022, t. 31 nr 1, <https://doi.org/10.14746/por.2022.1.14>, s. 251.
550. Cyt. za: Jovanovic, Mauve, Hautefeuille, *Hits...*, s. 41.
551. *Crash Garrett*, choć nie zawiera elementów *science fiction*, stanowi istotną alegorię kryzysu demokracji w USA oraz we Francji około roku 1986. Opowiadanie ukazuje zagrożenia wynikające ze wspierania reżimów totalitarnych przez kapitalistów. Tytułowy bohater, amerykański as lotnictwa, przewozi pogrążoną w depresji dziennikarkę Cynthię Sleeze do szpitala psychiatrycznego w Porterville. Po przybyciu na miejsce Cynthia zostaje jednak porwana przez grupę najemników. Garrett postanawia ją odnaleźć, wykorzystując siłę w konfrontacjach z przeciwnikami. Narzeczona Crasha, Glory, również znajduje się w śmiertelnym niebezpieczeństwie. Głównym elementem gropowiaстки Robsona i Dublancheta jest krytyka nazizmu w Stanach Zjednoczonych lat 30. XX wieku. Gracz może odkryć podziemną komórkę amerykańskiej partii nazistowskiej, w której była przetrzymywana Cynthia. Komórka ta symbolizuje *id* zakorzenione w amerykańskiej glebie. Sigmund Freud podkreślał, że *id* (a raczej przedświadomość) jest przejawem niszczycielskich, regresywnych sił. Według Freuda *id* narodów wyraża się w bezkrytycznym poparciu dla autorytetu oraz w destrukcyjnym instynkcie śmierci (Sigmund Freud, *Poza zasadą przyjemności* [1920], tłum. Jerzy Prokopiuk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 1997, s. 100; Sigmund Freud, *Aktualne uwagi o wojnie i śmierci* [1915], tłum. Marcin Poręba, Aleksander Ochocki, Robert Reszke [w:] *Pisma społeczne*, Wydawnictwo KR, Warszawa, 1998, s. 31). Ostatecznie Crash odkrywa mroczną prawdę o losach Cynthii i Glory. Cynthia zostaje zamordowana przez psychoanalityka, a Glory porwana i wywieziona do Niemiec. Kluczową rolę w jej uprowadzeniu odgrywa hollywoodzki agent Sharkey. Istnieją historyczne podstawy do twierdzenia o związkach Hollywoodu z nazizmem. W latach 30. XX wieku amerykańska cenzura filmowa, kierowana przez antysemitę Josepha Breena, zabraniała produkcji filmów o lewicowej wymowie, aby utrzymywać dobre stosunki z nazistami (Thomas Patrick Doherty, *Hollywood and Hitler, 1933-1939*, Columbia University Press, New York, 2013, s. 41–43).
552. Swoją metodę scenariuszową w przypadku *KGB* Robson wyłożył – wprawdzie naiwnie – w wywiadzie dla „Joysticka”: „Starłem się uniknąć sugestii, że wszyscy Rosjanie byli bezdusznymi maszynami. Bo tak się składa, że [...] KGB obejmuje różne osoby, wyobrażam sobie, że było wielu naprawdę porządnym kagiebiściów, tak jak wielu bydlaków najgorszego sortu” (cyt. za: Sebastien Hamon, *Interview Johan Robson, scénariste de KGB*, „Joystick” 1993, nr 34, s. 104).
553. Friedrich Nietzsche, *Poza dobrem i złem* [1886], tłum. Stanisław Wyrzykowski, vis-à-vis/Etiuda, Kraków, 2010, s. 129.
554. Noël Saint-Brun, *Kult ou le complot des Protozorks!*, „Atari Magazine” 1989, nr 1, s. 38.
555. Tamże, s. 43.

556. Dany Boolauck, *SOS Aventure: Kult*, „Tilt” 1989, nr 67, s. 88–89; Stéphane Lavoisard, Jean Delaite, Didier Latil, *Le monde de l’aventure: Kult*, „Génération 4” 1989, nr 12, s. 44–45.
557. Pierre Grumberg, *Microstar: Kult, le temple des coups violents*, „Jeux et Stratégie” 1989, nr 59, s. 70–71.
558. Johan Robson, *Kult: The Book of Origins & the Book of Shame*, Exxos, Paris, 1989.
559. Cytat z instrukcji: „Dans la Montagne vivait le Peuple. Du ciel vint Zorq et son familier Qriich, à bord de leur engin volant. Et Zorq parla au Peuple: «Je vous ai choisi, qui êtes moins que rien. Demain vous serez les Géniteurs de la nouvelle race et la Terre sera vôtre, et tous les peuples seront écrabouillés sous votre botte». Et le Peuple fut heureux”.
560. Nietzsche, *Poza dobrem i złem...*, s. 170.
561. Por. Kurt Rudolf Fischer, *Nazism As a Nietzschean „Experiment”* [w:] Tracy B. Strong (red.), *Friedrich Nietzsche*, Routledge, London, 2009, <https://doi.org/10.4324/9781315254968-3>, s. 27–33.
562. Homonim anglojęzycznej nazwy *sci-fi* — określenia fantastyki naukowej.
563. Wszystkie powyższe cytaty pochodzą z przekładu Biblii Tysiąclecia.
564. Zob. Jean-François Lyotard, *Kondycja ponowoczesna. Raport o stanie wiedzy* [1979], tłum. Małgorzata Kowalska, Jacek Migasiński, Fundacja Aletheia, Warszawa, 1997, s. 20.
565. Friedrich Nietzsche, *Wiedza radosna* [1882], tłum. Leopold Staff, Zielona Sowa, Kraków, 2004, s. 110–111.
566. Kiedy główne bohaterki powieści, Isa i Mary, przybywają do królestwa Dahomeju (dawnego Beninu), gra komentuje, że tamtejsi handlarze niewolników „wydają się żyć zgodnie ze swoją reputacją” [*les esclavagistes semblent à la hauteur de leur réputation*]. Zdanie to nie było obecne w powieściach obrazkowych Bourgeona. Co więcej, sugeruje ono, że handlarze niewolników mieli nieskazitelną reputację, co kłóci się z drastycznymi aktami przemocy wobec zniewolonych Afrykanów, tak powszechnymi w komiksach Bourgeona, ale nieistniejącymi w cyfrowej adaptacji. Wartość informacyjna growej wersji *Pasażerów wiatru* jest porównywalna z filmem MGM *Przeminęło z wiatrem* (*Gone with the Wind*, 1938). Gropowiaśka sankcjonuje francuski kolonializm w Afryce jako konieczność i nieistotny szczegół królewskiej polityki przed wybuchem rewolucji francuskiej.
567. Beaujouan miał w swojej bibliotece marynistyczną serię komiksową *Barbe-Rouge* Jean-Michela Charliera i Victora Hubinona. Hugo Labrande, *Les fictions interactives d’Alain Brégeon*, Fiction-interactive.fr, 16 kwietnia 2021, <https://archive.is/3juSZ>, dostęp 4 lipca 2024.
568. Alexis Blanchet, *From Le Vampire Fou to Billy la Banlieue: Genre, Influences and Social Commentary in 1980s French Videogames* [w:] Victor Navarro-Remesal, Óliver Pérez-Latorre (red.), *Perspectives on the European Videogame*, Amsterdam University Press, 2021, <https://doi.org/10/p3m5>, s. 68.
569. Maurice Hutt, *Quiberon: l’attaque du 16 juillet 1795*, „Annales historiques de la Révolution française” 1973, t. 211 nr 1, <https://doi.org/10.3406/ahrf.1973.4106>, s. 21–49.
570. Informacja o potencjalnej kontynuacji znajdowała się w napisach końcowych.
571. W istocie odwrócona nazwa słowa „Mars”.
572. Denis Schérer, *Les créateurs du mois: Serge Hauduc, Ludovic Hauduc, Jacques Hemonic*, „Tilt” 1987, nr 43, s. 26.
573. Choć *Sram* należy obsługiwać z użyciem poleceń tekstowych, dyptyk ułatwił graczom zadanie: każdy zebrany przedmiot jest wyświetlany po lewej stronie ekranu, a gra wyświetla również kierunki, które może obrać gracz.

574. Loricels wydało pierwszą francuską grę, nad którą pracowała kobieta: *Rezydencję szalonego naukowca* (*Le Manoir du Dr Genius*, 1983), zaprojektowaną przez Karine Le Pors i zaprogramowaną przez jej ówczesnego partnera, Laurenta Benesa. Po realizacji sequela zatytułowanego *Powrót szalonego naukowca* (*Le Retour du Dr Genius*, 1983) para się rozstała, a Benes stworzył mizoginiczną fantazję *Zagadka Kikekankoi* (*Le Mystère de Kikekankoi*, 1983) o ratowaniu nagiej dziewczicy przeznaczonej na ofiarę.
575. W *Złotym orle* gracz wciela się w średniowiecznego bohatera, który poszukuje trzech posążków w westfalskim zamku. Liczne śmiertelne pułapki, agresywne upiory oraz nietoperze nadają tej produkcji charakter horroru. Chociaż czas akcji gry ogranicza malejąca energia awatara, sterowanie nim w labiryncie zamkowych komnat jest prostsze niż na przykład w grach Froggy Software i odbywa się za pomocą klawiszy kierunkowych na klawiaturze. *Złoty orzeł* niewątpliwie wyprzedzał swoją epokę pod względem połączenia elementów eksploracyjnych ze zręcznościowymi. Choć Rocques nie związał się na długo z Loricels (w 1987 roku założył własną wytwórnię, Silmarils), *Złoty orzeł* jako pierwszy francuski laureat prestiżowego wyróżnienia Tilt d'Or odegrał kluczową rolę w rozwoju tej firmy. To właśnie *Złotemu orłowi* Loricels częściowo zawdzięczało szybkie przekształcenie się w jednego z najważniejszych producentów oprogramowania we Francji (por. Ziemowit Poniewierski, *L'Aigle d'or. Francuska rewolucja w opowiadaniu historii*, Pixelpost, 23 lutego 2018, <https://bit.ly/3GrZkwp>, dostęp 8 czerwca 2021; *Tilt d'Or*, „Tilt” 1984, nr 17, s. 46-47; Loricels: *le petit chat ronronne*, „Amstar” 1986, nr 1, s. 41-42).
576. Sébastien Hamon, *Éric Chahi: De Frog à Heart of Darkness*, „Joystick” 1997, nr 88, s. 224.
577. Tamże.
578. Daniel Ichbiah, *Éric Chahi: parcours d'un créateur de jeux vidéo français*, Pix 'n Love, Cergy, 2013, s. 65.
579. Hamon, *Éric Chahi...*, s. 224.
580. Georges Brize, *Les Voyageurs du temps*, „Micro News” 1989, nr 24, s. 20.
581. Ichbiah, *Éric Chahi...*, s. 110.
582. Termin ukuty przez Jerzego Płażewskiego na określenie wysokobudżetowego amerykańskiego kina przygodowego, rozwijającego się od lat 70. i 80. XX wieku: Jerzy Płażewski, *Nowa przygoda i co dalej?*, „Kino” 1986, nr 5, s. 33-39.
583. Damien Poussier, *Heart of Darkness*, Hardcore Gaming, 3 listopada 2011, <https://archive.ph/DXKrw>, dostęp 15 maja 2021.
584. Éric Cubizolle, *Micros: Infernal Runner*, „Pix 'n Love” 2008, nr 5, s. 78.
585. Stéphane Picq, *Infernal Runner*, „Science et Vie Micro” 1985, nr 20, s. 164.
586. Jean-Michel Durand, *Les logiciels du mois: Infernal Runner*, „Soft & Micro” 1985, nr 10, s. 27.
587. Łukasz Musiał, *Kafka. W poszukiwaniu utraconej rzeczywistości*, Atut, Wrocław, 2011, s. 149.
588. Piotr Sawicki, *Odrażające, brudne, złe. 100 filmów gore*, Atut, Wrocław, 2011, s. 11-12.
589. Franz Kafka, *Proces* [1925], tłum. Bruno Schulz, Józefina Szelińska [w:] Łukasz Musiał (red.), *Wybór prozy*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo Ossolineum, Wrocław, 2018, s. 118-355.
590. Tamże, s. 355; Musiał, *Kafka. W poszukiwaniu utraconej rzeczywistości...*, s. 228-229.
591. Albert Camus, *Mit Syzyfa i inne eseje* [1942], tłum. Joanna Guze, Muza SA, Warszawa, 2004, s. 66.
592. Tamże, s. 50.

593. Raymond Gay-Crosier, *Exiled in a Spiritual Geography: Albert Camus's Road to Novels* [w:] Jason Herbeck, Vincent Grégoire (red.), *A Writer's Topography: Space and Place in the Life and Works of Albert Camus*, Koninklijke Brill NV, Leiden, 2015, s. 20–36.
594. Albert Camus, *Człowiek zbuntowany* [1951], tłum. Joanna Guze, Muza SA, Warszawa, 1998, s. 35–37.
595. Camus, *Mit Syzyfa i inne eseje...*, s. 51.
596. Por. Frank Bosman, *Death Narratives: A Typology of Narratological Embeddings of Player's Death in Digital Games*, „Gamevironments” 2018, nr 9, s. 41.
597. *Pacte de bière*, „Hebdogiciel” 1986, nr 159, s. 10.
598. Nathalie Meistermann, *SOS Aventure: Le Pacte*, „Tilt” 1987, nr 38, s. 141.
599. Stephen King, *Danse macabre* [1980], tłum. Paulina Braiter, Paweł Ziemkiewicz, Prószyński i S-ka, Warszawa, 2009, s. 210.
600. Edgar Morin, *Kino i wyobraźnia* [1956], tłum. Konrad Eberhardt, PIW, Warszawa, 1975, s. 36.
601. Tamże, s. 42.
602. Susan Sontag, *O fotografii* [1977], wyd. Kindle, tłum. Sławomir Magała, Wydawnictwo Karakter, Kraków, 2017, s. 31.
603. Christopher T. Allmand, *Wojna stuletnia. Konflikt i społeczeństwo* [1988], tłum. Tomasz Tesznar, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2012, s. 37–44.
604. Helen Castor, *Joanna d'Arc, jej historia* [2014], wyd. EPUB, tłum. Edyta Stępkowska, Astra, Kraków, 2015, loc. 221/237.
605. W momencie pojmania Joanny przez Burgundczyków growy monarcha Karol nie ma nawet możliwości jej wykupienia, gdyż wszelkie negocjacje z Anglikami skutkują odmową.
606. Nathalie Meistermann, *Jeanne d'Arc*, „Arcades” 1988, nr 14, s. 31.
607. Chris Staples Lewis, *Mere Christianity*, Fontana Books, Collins, 1963, s. 118.
608. Marc Lacombe, *Tops & Softs: Another World*, „Micro News” 1991, nr 52, s. 45.
609. Martin Robinson, *Another World: The Eccentricities of Eric Chahi*, Eurogamer, 15 listopada 2015, <https://bit.ly/3FB6ptd>, dostęp 15 lutego 2019.
610. Bill Bertram, *Top 10 Most Influential Amiga Games*, „Wired” 5 listopada 2007, <https://bit.ly/3A4sAXP>.
611. Jacques Harbonn, *SOS Aventure: Another World*, „Tilt” 1991, nr 96, s. 114.
612. Frank Ladoire, *Test Micro: Another World*, „Génération 4” 1991, nr 38, s. 122.
613. Susan Arendt, *GDC 2011: Out of This World Became Amazing Almost by Accident*, The Escapist Magazine, 3 marca 2011, <http://archive.vn/R1qWz>, dostęp 3 sierpnia 2019.
614. Cyt. za: tamże.
615. Cyt. za: Donovan, *Replay...*, s. 184.
616. Jon Cousins, *Taking A Trip to Another World With Creator Éric Chahi*, Nintendo Life, 10 lipca 2018, <https://bit.ly/3KiUYdn>, dostęp 2 grudnia 2021.
617. Johann Wolfgang von Goethe, *Faust* [1832], tłum. Emil Zegadłowicz, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1953.
618. Emmanuel Lévinas, *Całość i nieskończoność. Esej o zewnętrznosci* [1961], tłum. Małgorzata Kowalska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2014, s. 52.
619. Emmanuel Lévinas, *Collected Philosophical Papers*, tłum. Alphonso Lingis, Martinus Nijhoff Publishers, Dordrecht, 1987, s. 47.

620. Tamże.
621. Emmanuel Lévinas, *O Bogu, który nawiedza myśl* [1982], tłum. Małgorzata Kowalska, Wydawnictwo Znak, Kraków, 1994, s. 59.
622. Lévinas, *Całość i nieskończoność...*, s. 54.
623. Tamże, s. 20.
624. Erich Fromm, *Niech się stanie człowiek* [1947], tłum. Robert Saciuk, PWN, Warszawa, 1999, s. 42.
625. Lévinas, *Całość i nieskończoność...*, s. 23.
626. Tamże.
627. Justyna Janik, *Spotkanie z obcym – gra wideo jako metafora przestrzeni współczesnego miasta*, „Wielogłos” 2015, t. 9 nr 3, s. 67.
628. Lévinas, *Całość i nieskończoność...*, s. 233.
629. Marta Agata Chojnacka, *Problem odpowiedzialności w filozofii Lévinasa*, „Studia z Historii Filozofii” 2011, nr 2, <https://doi.org/10.12775/szhf.2011.009>, s. 146.
630. Barbara Markowska, *Sprawiedliwość etyczna jako bliskość pełna dystansu: Lévinas - Derrida*, „Idea” 2009, t. 4 nr 1, <https://doi.org/10.15290/idea.2009.21.08>, s. 113.
631. Cyt. za: Ichbiah, *Éric Chahi...*, s. 114.
632. Termin wprowadzony do polskiego obiegu naukowego przez Artura Sandauera, który określał nim utwory literackie zawierające „aluzję do samego siebie, wskazując[ę] bądź to na własny kształt materialny, bądź też na własne znaczenie” (Artur Sandauer, *Samobójstwo Mitrydatesa. Eseje*, Czytelnik, Warszawa, 1968, s. 174). Andrzej Werner, komentując propozycję Sandauera, proponuje mniej reduktywne ujęcie autotematyzmu: „quasi-powieść o powieści – wyrażoną i wplecioną w tkankę powieściową refleksję nad własnym procesem twórczym i nad tworzoną fikcją literacką” (cyt. za: Joanna Grądział-Wójcik, *Perpetuum mobile, czyli kilka uwag o autotematyzmie*, „Forum Poetyki” 2015, nr 2, <https://doi.org/10.14746/fp.2015.2.26697>, s. 15). Autotematyzm w przypadku medium growego byłby przede wszystkim „quasi-grą o grze”.
633. Raphaël Bergère, *Jouabilité des œuvres interactives: entre emprise et lâcher prise*, „Plasticité” 2019, nr 1, <https://archive.ph/e4HEa>.
634. Ichbiah, *Éric Chahi...*, s. 10.
635. Atari Legend, *Massacre*, <https://tinyurl.com/445eetj6>, dostęp 4 marca 2023; Francis Piérot, *Massacre vu par un de ceux qui l'abandonnèrent*, Page Officielle du Massacre dans la 520ème dimension, <https://bit.ly/3zajYR1>, dostęp 8 stycznia 2022.
636. Éric Cabéria, *SOS Aventure: Massacre*, „Tilt” 1987, nr 46, s. 134; *Essais logiciels: Massacre*, „ST Magazine” 1987, nr 11, s. 103.
637. Ilustracja kobiety pożerającej mózg mężczyzny może przypominać niestawne zakończenie późniejszego filmu Andrzeja Żuławskiego *Szamanka* (1996).
638. Cytat z gry: „Vous la dévorez les yeux... Elle vous dévore tout cru!”
639. Wiesław Godzic, *Film i psychoanaliza. Problem widza*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 1991, s. 79.
640. Piérot, *Massacre vu par un de ceux qui l'abandonnèrent...*
641. Mathieu Brisou, *Tilt d'Or 86: Billy la Banlieue*, „Tilt” 1986, s. 54–55; Frédéric Nardeau, *Soft: Billy la Banlieue*, „Amstrad Magazine” 1986, nr 14, s. 27; *Tubes: Billy la Banlieue*, „Tilt” 1986, nr 34, s. 49.
642. Blanchet, *From Le Vampire Fou to Billy la Banlieue...*, s. 69.

643. *Banc d'essai des logiciels: Mata Hari*, „Amstar” 1987, nr 26, s. 113; Robert Barbe, *Mata-Hari*, „Amstrad Cent Pour Cent” 1988, nr 8, s. 33.
644. Éric Cabéria, *Rolling softs: Mata Hari*, „Tilt” 1988, s. 49–50; Nathalie Meistermann, *Mata Hari*, „Arcades Hebdo” 1988, nr 15, s. 37.
645. Biscay bronił tego chwytu: „Co robi dwoje kochanków, którzy w końcu się odnajdują po długim rozstaniu i rozmaitych perypetiach? [...] Rozpikselowany striptiz w czterech klatkach nie jest pornografią. [...] Ze strony swojego wydawcy nie miałem żadnej cenzury” (cyt. za: Éric Cubizolle, *Micros: Mata Hari: J'espionne qui m'aimait*, „Pix 'n Love” 2008, nr 5).
646. Steve Tappin, *30 Years of Samus Aran: A Feminist Icon?*, BBC, 28 lipca 2017, <https://archive.is/TOmvi>, dostęp 14 września 2023.
647. Thierry Falcoz, *Reportage: Virtual Studio*, „Génération 4” 1998, nr 106, s. 70.
648. Cyt. za: Phenix, *Thierry Loiseau • Chomedu*, Amstrad.eu, 2016, <https://archive.is/DF4lb>, dostęp 20 lutego 2025.
649. Tamże.
650. *Banc d'essai des logiciels: Chomedu*, „Amstar” 1989, nr 32, s. 106.
651. Cytat z gry: „Quel malheur! Aujourd'hui, tu dois trouver du travail sinon gare! Tes parents t'ont pose un ultimatum: «Ou tu trouves un boulot, ou te ne mets plus les pieds à la maison!»”
652. Cytat z gry: „Par un bel après-midi de l'été 1988...”
653. W 1988 roku status bezrobotnych w grupie wiekowej 15-24 miało 18% Francuzów i 25% Francuzek (Pierre-Alain Muet, Christine Carl, *Croissance, emploi et chômage dans les années quatre-vingt*, „Revue de l'OFCE” 1991, t. 35 nr 1, <https://doi.org/10.3406/ofce.1991.1234>, s. 30).
654. Cytat z gry: „Qui a écrit *Le journal d'un fou?* / Gogol. / N'empêche que ta coiffure laisse à désirer. / Je connais Sid. / OK, d'accord!”
655. Nikołaj Gogol, *Dziennik obłąkanego* [1834], wyd. EPUB, tłum. Piotr Chmielowski, Avia Artis, Warszawa, 2020, loc. 23/40.
656. Gogol, *Dziennik obłąkanego...*, loc. 14/40.
657. Phenix, *Thierry Loiseau • Chomedu...*
658. Michał Basta, *Alone in the Dark: narodziny survival horroru*, Eurogamer.pl, 22 grudnia 2013, <https://archive.is/J1BEg>, dostęp 21 lutego 2025.
659. Cyt. za: tamże.
660. Tamże.
661. Éric Ernaux, Cédric Gasparini, *Time Commando*, „Génération 4” 1996, nr 91, s. 133.
662. François Bliss de la Boissière, *From Paris with Love: De Chevalier dans l'Ordre des Arts et des Lettres*, Game Developer, 15 marca 2006, <https://archive.ph/TmHu5>, dostęp 1 listopada 2021.
663. Antoine De Baecke, „2Dark”, *le nouveau jeu vidéo du papa d'Alone in the Dark*, sort aujourd'hui, Sud Ouest, 14 grudnia 2015, <https://www.sudouest.fr/sciences-et-technologie/jeux-video/2dark-le-nouveau-jeu-video-du-papa-d-alone-in-the-dark-sort-aujourd-hui-6989552.php>, dostęp 26 września 2025.
664. Olivier Canou, *Test: Alone in the Dark*, „Génération 4” 1992, nr 49, s. 44.
665. Dogue de Mauve, *SOS Aventure: Alone in the Dark*, „Tilt” 1992, nr 107, s. 126.
666. Symulator lotu, również wydany przez Infogrames.
667. Cyt. za: Christian Roux, *Alone in the Dark: Les dessous de Decerto*, „Génération 4” 1993, nr 51, s. 136.
668. Christian Roux, *Adeline Software*, „Génération 4” 1993, nr 53, s. 20.

669. César Guardé Paz, *Race and War in the Lovecraft Mythos: A Philosophical Reflection*, „Lovecraft Annual” 2012, nr 6, <https://www.jstor.org/stable/26868445>, s. 6.
670. Howard Phillips Lovecraft, *Zew Cthulhu* [1926], tłum. Maciej Płaza [w:] *Zgroza w Dunwich i inne przerażające opowieści*, Vesper, Poznań, 2012, s. 98–110.
671. Tamże, s. 111.
672. Thomas Ribault, *Alone in the Dark*, Hardcore Gaming 101, 26 września 2017, <https://bit.ly/3fv1JKZ>, dostęp 6 grudnia 2021.
673. Bernard Perron, *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*, Bloomsbury Publishing, New York, 2018, s. 178.
674. Tamże, s. 180.
675. Z punktu widzenia późniejszych odsłon serii kanoniczny jest wybór Carnby’ego, lecz w istocie nie ma to wpływu na wyzwania napotkane podczas rozgrywki.
676. Twórcy wprost sugerowali, że gdyby Tarantino tworzył gry, jedną z nich byłby *Hopkins FBI* (MP Entertainment, *Hopkins FBI*, <https://tinyurl.com/3n8f38u2>, dostęp 26 lutego 2025).
677. Richard Cobbett, *Saturday Crapshoot: Hopkins FBI*, PC Gamer, 28 września 2019, <https://www.pcgamer.com/crap-shoot-hopkins-fbi/>, dostęp 26 lutego 2025.
678. Cytat z utworu: “The Earth is a bitch / we’ve finished our news / Homo sapiens have outgrown their use / All the strangers came today / And it looks as though they’re here to stay”.
679. Tej nazwy nie tłumaczą, gdyż odnosi się ona do rasy kosmitów i nawet sami twórcy nie przekładali jej z języka angielskiego.
680. Olivier Canou, *The Short Grey*, „Génération 4” 1992, nr 50, s. 90.
681. Morgan Feroyd, *The Shortgrey*, „Tilt” 1993, nr 110, s. 110.
682. Tamże.
683. Cytat z gry: “Et un excrément de l’univers en moins!”
684. W samym roku 1991 doszło do 137 ataków terrorystycznych we Francji; to było preludium do największej liczby zamachów w roku 1996, już za prezydentury Jacquesa Chiraca; zob. Our World in Data, *Terrorist Attacks, Deaths and Injuries*, <https://ourworldindata.org/grapher/terrorist-attacks-fatalities-and-injuries>, dostęp 2 marca 2025.
685. Choć na początku lat 90. w żadnym razie nie było takiej skali przemocy na tle rasowym, jak w Niemczech, w latach 1980–1992 we Francji dokonano na imigrantach z Maghrebu 23 morderstw, 232 osoby raniono (Peter Fysh, Jim Wolfreys, *Politics of Racism in France*, Palgrave Macmillan UK, London, 2003, s. 163).
686. Por. Jacek Piekara, *Polacy nie gęsi*, „Gambler” 1999, nr 5, s. 89.
687. BDParadisio, *Alain Maindron: Bibliographie, Photo, Biographie*, 2018, <http://www.bdparadisio.com/scripts/detail.cfm?Id=1448>, dostęp 9 marca 2025.
688. Thomas Stearne Eliot, *Chorus X. You Have Seen the House Built, You Have Seen It Adorned* [1934] [w:] *Collected Poems, 1909-1962*, Harcourt, Brace & World, New York, 1963, s. 170.
689. Olivier Aubin, *Ecstatica*, „Joystick” 1994, nr 55, s. 65.
690. Alain Maindron, *Discussion avec Alain Maindron, le Français d’Ecstatica*, „Joystick” 1994, nr 55, s. 68.
691. Thierry Falcoz, *Ecstatica*, „Génération 4” 1994, nr 72, s. 91.

692. Słowo *ecstatica*, zapożyczone z łaciny, w Oxford English Dictionary określa „kobiety o silnie emocjonalnym temperamencie, które popadły w stan głębokiego zamyślenia” (William Carpenter, *Ecstatica* (n.) [1874] [w:] *Oxford English Dictionary*, 2025, <https://doi.org/10.1093/OED/7507222737>).
693. Dominika Kozłowska, *O papieża bać się nie musimy*, „Znak” 2013, nr 695, <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=91639>, s. 40.
694. Satyrowie w mitologii rzymskiej byli figlarnymi pół-ludźmi, pół-kozlami (Jan Parandowski, *Mitologia* [1924], wyd. EPUB, Aleksandria Media, Katowice, 2024, loc. 182/479). Choć w mitach byli głównie mężczyznami, w *Ecstasice* satyrem okazuje się kobieta o nagich piersiach.
695. Brytyjczycy również uznają *Ecstatikę* za część swojego dziedzictwa narodowego: Kurt Kalata, *Ecstatica*, Hardcore Gaming 101, 23 sierpnia 2017, <https://archive.ph/2dD33>, dostęp 6 marca 2025.
696. Hans-Werner Goetz, *Protection of the Church, Defense of the Law, and Reform: On the Purposes and Character of the Peace of God, 989-1038* [w:] Thomas Head, Richard Landes (red.), *The Peace of God*, Cornell University Press, Ithaca, 2019, <https://doi.org/10.7591/9781501725562-015>, s. 277–278; Elisabeth van Houts, *From Vikings to Normans* [w:] *The Normans in Europe*, Manchester University Press, 2000, <http://www.jstor.org/stable/jj.21995870.6>, s. 14.
697. W przypadku *Innego świata* kontrowersje budziła scena, w której katapultujący się po walce czotgów Chaykin nagle wpada do łaźni dla miejscowych kobiet ukazujących graczom swoje pośladki; w wersji na konsolę Nintendo scena została ocenzurowana. Audan Sorlie, *Another World / Out of This World*, Hardcore Gaming 101, 3 stycznia 2011, <https://tinyurl.com/ye23exc6>, dostęp 2 kwietnia 2024.
698. Christie Milliken, *1969 Movies and the Counterculture* [w:] Barry Keith Grant (red.), *American Cinema of the 1960s*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2019, <https://doi.org/10/p3qf>, s. 217–238.
699. Roger Ebert, *Video Games Can Never Be Art*, RogerEbert.com, 16 kwietnia 2010, <https://tinyurl.com/bdz7tp43>, dostęp 21 kwietnia 2024.
700. Paweł Kaczmarski, *A Tale of Two Eberts: Videogames and the Arbitrariness of Meaning*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2022, t. 8 nr 1, <https://doi.org/10.18778/2391-8551.08.03>, s. 59.
701. A.W. Brown, *Faites vos jeux... Les jeux sont faits*, „I&T Magazine” 1996, nr 19, s. 9; Davies, *Why Are French Games so Weird?*, s. 74–77; Matt Squires, *Complete Control: Fascination*, „Amiga Power” 1992, nr 19, s. 70–71.
702. Blanchet, *France...*, s. 184; Dupuy-Fromy, *Les jeux vidéo dans la société française...*, s. 190–191.
703. Carl Therrien, Isabelle Lefebvre, Jean-Charles Ray, *Toward a Visualization of Video Game Cultural History: Grasping the French Touch*, „Games and Culture” 2021, t. 16 nr 1, <https://doi.org/10/gg5Srqp>, s. 92–115.
704. Abandonware France, *Patrick Dublanquet*, <https://archive.is/yESQV>, dostęp 3 lipca 2024; ISNI, *Robson, Johan Karel Michaelsen*, <https://bit.ly/4euCm94>, dostęp 14 maja 2025; Jean-Louis Le Breton *a dédié son dernier roman*, „La Dépêche du Midi” 11 sierpnia 2015, <https://archive.is/US6t8>; MO5.com, *Bertrand Brocard, membre d'honneur de MO5.COM*, 30 stycznia 2017, <https://tinyurl.com/3x579sx5>, dostęp 3 lipca 2024; MO5.com, *Philippe Ulrich, membre d'honneur de MO5.COM*, 3 lipca 2024, <https://archive.is/fljig>, dostęp 3 lipca 2024; Chloé Woitier, *Pionnière du jeu vidéo en France, Muriel Tramis reçoit la Légion d'honneur*, „Le Figaro” 26 października 2018, <https://archive.is/Omj0L>.
705. Abandonware France, *François Coulon...*; BDParadisio, *Alain Maindron...*; Pascal Labrevois, François Lamoureux, *Baratin blues*, Froggy Software, Paris, 1986, s. 4; Jean-Louis Le Breton, Clotilde

- Marion, Fabrice Gille, *Même les pommes de terre ont des yeux!*, Froggy Software, 1985, s. 6; MO5.COM, Frédéric Raynal, <https://archive.ph/L5XxF>, dostęp 9 marca 2025; Phenix, Thierry Loiseau · Chomedu...; The Library of Congress, Lanzmann, *Chine, 1966-*, <https://tinyurl.com/5n6sjx2w>, dostęp 13 maja 2025.
706. Małgorzata Myśliwiec, *System partyjny V Republiki Francuskiej*, „Studia Politicae Universitatis Silesiensis” 2007, t. 3, s. 101 i 107.
707. Jonathan C. Randal, *Ex-Premier of France Kills Himself*, „The Washington Post” 2 maja 1993, <https://tinyurl.com/3d7u5ck5>.
708. Renata Marks, *Koabitacja we Francji. Teoria i praktyka koabitacji w literaturze polskiej*, „Rocznik Naukowo-Dydaktyczny” 2000, nr 208, s. 217–218.
709. Michel Desangles, *News: Censure*, „Joystick” 1993, nr 42, s. 13; Michel Desangles, *News: Pornographie*, „Joystick” 1993, nr 41, s. 22.
710. Edwige Lelièvre, *Story versus History: The Contentious Creation of the Historical Videogame Versailles 1685*, „Contemporary French Civilization” 2019, t. 44 nr 1, <https://doi.org/10.3828/cfc.2019.4>, s. 64–66.
711. Hugh Dauncey, *French Videogaming: What Kind of Culture and What Support?*, „Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies” 2012, t. 18 nr 4, <https://doi.org/10.1177/1354856512439509>, s. 396.
712. Julien Lalu, *L'industrie vidéoludique française face à la crise de 2003: l'exemple d'une nouvelle implication politique*, „Entreprises et histoire” 2022, t. 109 nr 4, <https://doi.org/10.54695/eh.109.0064>, s. 69–70.
713. Tamże, s. 73.
714. Tobias Becker, Len Platt, *Digital Europe – The Video Game: A Student's Guide* [w:] Tobias Becker, Len Platt (red.), *Popular Culture in Europe since 1800*, Routledge, New York, 2023, s. 223.
715. Ichbiah, *Éric Chahi...*, s. 125.
716. Mathilde Remy, *La Crise du jeu vidéo français*, „Joystick” 2002, nr 142, s. 103.
717. Guillaume Verdin, *Amstrad CPC: la fournée de septembre*, MO5.com, 1 października 2017, <https://archive.ph/s59tV>, dostęp 2 listopada 2021.
718. Oric Forum, *Meurtres sur l'Atlantique*, <https://archive.ph/rAv79>, dostęp 12 maja 2022.
719. Frédéric Gechter, *Maupiti Island Remake - le développement touche à sa fin!*, ROM Game, 8 kwietnia 2022, <https://archive.is/pGyBq>, dostęp 17 kwietnia 2023; Frédéric Larivé, *The Project*, The Bloodian Chronicles, <https://archive.is/OTOPg>, dostęp 2 listopada 2021.



## Bibliografia

- Aarseth, Espen, *A Narrative Theory of Games*, [w:] *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, Association for Computing Machinery, New York, 2012, <https://doi.org/10/gfkps8>, s. 129–133.
- Aarseth, Espen, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier* [2003], tłum. Mirosław Filiciak, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa, 2010, s. 13–37.
- Aarseth, Espen, *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną* [1997], tłum. Mateusz Pisarski, Dorota Sikora, Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Korporacja Ha!art – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków – Bydgoszcz, 2014.
- Aarseth, Espen, *I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player*, [w:] Naomi Segal, Daniela Kolevaa (red.), *From Literature to Cultural Literacy*, Palgrave Macmillan UK, London, 2014, s. 180–188.
- Abadie, Frédéric, Jean-Pierre Corcelette, *Valéry Giscard d'Estaing*, Nouveau Monde, Paris, 2008.
- Abandonware France, *Black Sect*, <https://archive.is/QHbbh>, dostęp 12 lipca 2023.
- Abandonware France, *Dune*, <https://bit.ly/3F0zCAR>, dostęp 12 sierpnia 2022.
- Abandonware France, *François Coulon*, <https://archive.is/qa6a7>, dostęp 11 sierpnia 2021.
- Abandonware France, *Jean-Louis Le Breton*, <https://archive.is/NIOyX>, dostęp 11 sierpnia 2021.
- Abandonware France, *Patrick Dublanchet*, <https://archive.is/yESQV>, dostęp 3 lipca 2024.
- Abandonware France, *Rémi Herbulot*, <https://bit.ly/3lhpm0d>, dostęp 25 lutego 2023.
- Abandonware France, *Stéphane Picq*, <https://archive.is/pX3rI>, dostęp 11 sierpnia 2021.
- Abandonware France, *Tilts d'Or – 1987*, <https://bit.ly/3T4cnNx>, dostęp 7 grudnia 2023.
- Accros les héros!*, „Tilt” 1985, nr 18, s. 56–79.
- Adorno, Theodor, Max Horkheimer, *Dialektyka Oświecenia* [1947], tłum. Małgorzata Łukasiewicz, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa, 2010.

- Alexandre, *Jean-Claude Lebon – La Secte Noire, Mokowé, ...* –, Amstrad.eu, 1 listopada 2010, <https://bit.ly/3z9VeY0>, dostęp 25 października 2022.
- Allmand, Christopher T., *Wojna stuletnia. Konflikt i społeczeństwo* [1988], tłum. Tomasz Tesznar, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2012.
- Ambroise-Rendu, Marc, *M. Chirac confie à une société d'économie mixte l'alimentation en eau de Paris*, „Le Monde” 28 czerwca 1986, <http://archive.is/7YZrO>.
- Arendt, Susan, *GDC 2011: Out of This World Became Amazing Almost by Accident*, The Escapist Magazine, 3 marca 2011, <http://archive.vn/R1qWz>, dostęp 3 sierpnia 2019.
- Arsenault, Dominic, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Université de Montréal, Montreal, 2012.
- Artemus, *Maupiti Island*, „Joystick” 1990, nr 3, s. 118.
- Arva, Eugene L., *Writing the Vanishing Real: Hyperreality and Magical Realism*, „Journal of Narrative Theory” 2008, t. 38 nr 1, <https://doi.org/10/db3qfm>, s. 60–85.
- Ashcroft, Bill, Gareth Griffiths, Helen Tiffin (red.), *The Post-Colonial Studies Reader*, Routledge, London – New York, 1995.
- Astruc, Alexandre, *Narodziny nowej awangardy: kamera-pióro* [1948], [w:] Andrzej Gwóźdź (red.), *Europejskie manifesty kina. Od Matuszewskiego do Dogmy. Antologia*, Wiedza Powszechna, Warszawa, 2022, s. 62–67.
- Atari Legend, *Massacre*, <https://tinyurl.com/445eetj6>, dostęp 4 marca 2023.
- Aubin, Olivier, *Ecstatica*, „Joystick” 1994, nr 55, s. 64–67.
- Audureau, William, *Jeu vidéo: quand Infogrames régnait (presque) sur le monde*, „Le Monde” 17 lutego 2018, <https://bit.ly/3qrg7tP>.
- Audureau, William, *Pong et la mondialisation: L'Histoire économique des consoles de 1976 à 1981*, Pix 'n Love, Toulouse, 2014.
- Aventure: Le Manoir de Mortevielle*, „Génération 4” 1987, nr 1, s. 100.
- Bakewell, Sarah, *Kawiarnia egzystencjalistów. Wolność, bycie i koktajle morelowe* [2017], tłum. Aleksandra Paszkowska, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa, 2018.
- Bakun, Martyna, *Algorytmy osobiste. Analiza zagadnienia amatorskich gier autobiograficznych udostępnionych na platformie itch.io*, „Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów Uniwersytetu Jagiellońskiego. Nauki Humanistyczne” 2019, t. 24 nr 1, s. 9–24.
- Banc d'essai des logiciels: Chomedu*, „Amstar” 1989, nr 32, s. 106.
- Banc d'essai des logiciels: Mata Hari*, „Amstar” 1987, nr 26, s. 113.
- Barbe, Robert, *Mata-Hari*, „Amstrad Cent Pour Cent” 1988, nr 8, s. 33.
- Barbe, Robert, *Ulrich, le Cryo... génie!*, „Joypad” 1994, nr 27, s. 133–137.
- Baron, Cyrille, *Dossier: Cryo Interactive Entertainment*, „Joystick” 1994, nr 45, s. 150–151.
- Baron, Cyrille, *Schnibble mais azimuthé*, „Joystick” 1995, nr 56, s. 122–124.
- Baron, Cyrille, *Test: Fascination*, „Joystick” 1991, nr 21, s. 202–203.
- Baron, Cyrille, *Tests: Dune*, „Joystick” 1992, nr 26, s. 188–189.
- Baron, Cyrille, *Tops de mois: Meurtres à Venise*, „Micro News” 1989, t. 17, s. 62.
- Baron, Cyrille, *Un sous-marin chez Cocktail Vision*, „Am Mag” 1988, nr 36, s. 11.
- Barthes, Roland, *Mitologie* [1957], tłum. Adam Dziadek, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa, 2008.

- Barthes, Roland, *Śmierć autora* [1969], tłum. Michał Paweł Markowski, „Teksty Drugie” 1999, nr 1/2, s. 247–251.
- Basta, Michał, *Alone in the Dark: narodziny survival horroru*, Eurogamer.pl, 22 grudnia 2013, <https://archive.is/J1BEg>, dostęp 21 lutego 2025.
- Bazzkiewicz, Jan, *Historia Francji*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo, Wrocław – Warszawa – Kraków, 2008.
- Baudelaire, Charles, *Padlina* [1857], tłum. Mieczysław Jastrun, [w:] *Kwiaty zła*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1981, s. 54–55.
- Baudrillard, Jean, *O urodzeniu* [1970], tłum. Janusz Margański, Wydawnictwo Sic!, Warszawa, 2005.
- Baudrillard, Jean, *Spółczesność konsumpcyjna. Jego mity i struktury* [1970], tłum. Sławomir Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa, 2006.
- Baudrillard, Jean, *Symulakry i symulacja* [1981], tłum. Sławomir Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa, 2005.
- Baudry, Julien, *Cases-pixels: Une histoire de la BD numérique en France*, Presses universitaires François-Rabelais, Tours, 2019.
- Bauman, Zygmunt, *Kultura w płynnej nowoczesności*, Agora SA, Warszawa, 2011.
- Bauman, Zygmunt, *Ponowoczesność jako źródło cierpienia* [1997], tłum. Janusz Margański, Wydawnictwo Sic!, Warszawa, 2000.
- BBC, *New Leads in 'Goldfinger' Murder Inquiry*, BBC, 6 października 2018, <https://bbc.in/34hC3zp>, dostęp 29 kwietnia 2019.
- BDParadisio, *Alain Maindron: Bibliographie, Photo, Biographie*, 2018, <http://www.bdparadisio.com/scripts/detail.cfm?Id=1448>, dostęp 9 marca 2025.
- Beauvoir, Simone de, *Druga płęć* [1949], tłum. Gabriela Mycielska, Maria Leśniewska, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa, 2019.
- Bechdel, Alison, *Dykes to Watch Out For*, Firebrand Books, Ithaca, 1986.
- Becker, Tobias, Len Platt, *Digital Europe – The Video Game: A Student's Guide*, [w:] Tobias Becker, Len Platt (red.), *Popular Culture in Europe since 1800*, Routledge, New York, 2023, s. 210–229.
- Beckles, Hilary, *Kalinago (Carib) Resistance to European Colonisation of the Caribbean*, „Caribbean Quarterly” 2008, t. 54 nr 4, <https://www.jstor.org/stable/40654700>, s. 77–94.
- Beeson, David, Nicholas Cronk, *Voltaire: philosopher or philosophe?*, [w:] Nicholas Cronk (red.), *The Cambridge Companion to Voltaire*, Cambridge University Press, Cambridge, 2009, s. 47–64.
- Benton-Banai, Edward, *The Mishomis Book: The Voice of the Ojibway*, Indian Country Press, St. Paul, 1988.
- Bergère, Raphaël, *Jouabilité des œuvres interactives: entre emprise et lâcher prise*, „Plasticité” 2019, nr 1, <https://archive.ph/e4HEa>.
- Bernabé, Jean, Patrick Chamoiseau, Raphaël Confiant, *Éloge de la créolité: édition bilingue français-anglais*, Gallimard, Paris, 1993.
- Béronie, Noëlle, *Tests: Goblins 3*, „Tilt” 1993, nr 119, s. 88–90.

- Bertram, Bill, *Top 10 Most Influential Amiga Games*, „Wired” 5 listopada 2007, <https://bit.ly/3A4sAXP>.
- Bhabha, Homi K., *Miejsca kultury* [1984], tłum. Tomasz Dobrogoszcz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2010.
- Blanchet, Alexis, France, [w:] Mark J. P. Wolf (red.), *Video Games Around the World*, MIT Press, Cambridge — London, 2015, s. 175–192.
- Blanchet, Alexis, *From Le Vampire Fou to Billy la Banlieue: Genre, Influences and Social Commentary in 1980s French Videogames*, [w:] Víctor Navarro-Remesal, Óliver Pérez-Latorre (red.), *Perspectives on the European Videogame*, Amsterdam University Press, 2021, <https://doi.org/10/p3m5>, s. 59–74.
- Blanchet, Alexis, Guillaume Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France: 1960–1991: des labos aux chambres d'ados*, Éditions Pix'n Love, Houdan, 2020.
- Bliss de la Boissière, François, *From Paris with Love: De Chevalier dans l'Ordre des Arts et des Lettres*, Game Developer, 15 marca 2006, <https://archive.ph/TmHu5>, dostęp 1 listopada 2021.
- Blottière, Jean-Michel, *Le créateur du mois: Marc Cecchi (Mandragore)*, „Tilt” 1985, nr 19, s. 14.
- Bogost, Ian, *Curiosity Journalism, or the First Decades of Newsgames*, „Convergence” 2020, t. 26 nr 3, <https://doi.org/10.1177/1354856520918075>, s. 572–576.
- Bogost, Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge, 2007.
- Bogost, Ian, Simon Ferrari, Bobby Schweizer, *Gry informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej* [2010], tłum. Joanna Gilewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2012.
- Boltanski, Luc, Ève Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme. Postface inédite* [1999], Gallimard, Paris, 2012.
- Bolter, Jay David, Diane Gromala, *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, MIT Press, Cambridge, 2003.
- Bomba, Radosław, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń, 2014.
- Boolauck, Dany, *SOS Aventure: Kult*, „Tilt” 1989, nr 67, s. 88–89.
- Boolauck, Dany, *SOS Aventure: Meurtres à Venise*, „Tilt” 1989, nr 63, s. 99–100.
- Bordwell, David, *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Harvard University Press, Cambridge — London, 1989.
- Bordwell, David, *The Art Cinema as a Mode of Film Practice*, „Film Criticism” 1979, nr 1, s. 56–64.
- Bosman, Frank, *Death Narratives: A Typology of Narratological Embeddings of Player's Death in Digital Games*, „Gamevironments” 2018, nr 9, s. 12–52.
- Bourdieu, Pierre, *Męska dominacja* [1998], tłum. Lucyna Kopciwicz, Oficyna Naukowa, Warszawa, 2016.
- Boyer, Christian, *Les premiers programmes informatiques jouant au «morpion»*, <https://archive.is/giv4g>, dostęp 11 sierpnia 2021.

- Braffort, Paul, *L'intelligence artificielle*, wyd. EPUB, Presses universitaires de France, Paris, 1968.
- Braidotti, Rosi, *Po człowieku* [2013], tłum. Joanna Bednarek, Agnieszka Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2014.
- Brassinne, Michel, *Aventure: Dossier Palmer*, „Jeux et Stratégie” 1986, s. 66.
- Brassinne, Michel, *Jeux pour micros: Bill Palmer*, „Jeux et Stratégie” 1988, nr 49, s. 87.
- Brassinne, Michel, *Jeux pour micros: Meurtres en série*, „Jeux et Stratégie” 1987, nr 44, s. 78–79.
- Brassinne, Michel, Francis Pault, *Jeux pour micros: La Femme qui ne supportait pas les ordinateurs*, „Jeux et Stratégie” 1986, nr 39, s. 78.
- Brassinne, Michel, Francis Pault, François Pingaud, *Jeux pour micros: Cessna over Moscow*, „Jeux et Stratégie” 1987, nr 47, s. 63.
- Brassinne, Michel, Francis Pault, François Pingaud, *Jeux pour micros: Le Manoir de Mortevielle*, „Jeux et Stratégie” 1987, nr 47, s. 66.
- Brassinne, Michel, Francis Pault, François Pingaud, Laurent Schwartz, *Pour développer et produire...*, „Jeux et Stratégie” 1986, nr 37, s. 52.
- Bréchon, Pierre, Subrata Kumar Mitra, *The National Front in France: The Emergence of an Extreme Right Protest Movement*, „Comparative Politics” 1992, t. 25 nr 1, <https://doi.org/10.2307/422097>, s. 63–82.
- Brisou, Mathieu, *Tilt d'Or 86: Billy la Banlieue*, „Tilt” 1986, s. 54.
- Brisou, Mathieu, *Tilt d'Or: Mortville Manor*, „Tilt” 1987, nr 48, s. 26–27.
- Brize, Georges, *Les Voyageurs du temps*, „Micro News” 1989, nr 24, s. 20–21.
- Brocard, Bertrand, *Le créateur du mois: Bertrand Brocard*, „Tilt” 1986, nr 30, s. 18.
- Brocard, Bertrand, *Meurtres en série*, Cobra Soft, 1986, <https://bit.ly/3rnNagl>.
- Brown, A.W., *Faites vos jeux... Les jeux sont faits*, „I&T Magazine” 1996, nr 19, s. 6–9.
- Brown, Kendall W., *From the Conquest Through Independence*, [w:] Jay Kinsbruner, Erick D. Langer (red.), *Encyclopedia of Latin American History and Culture*, t. 5, Charles Scribner's Sons, Detroit, 2008, s. 170–182.
- Bruchon, Sylvain, *Sous le soleil de Maupiti*, „Tilt” 1991, nr 94, s. 98.
- Brunehaut, Valérie, *Les destins de Léo*, „SVM Multimedia” 1996, nr 13, s. 47.
- Brustein, William, *Roots of Hate: Anti-Semitism in Europe Before the Holocaust*, Cambridge University Press, Cambridge, 2003.
- Buber, Martin, *Ja i Ty. Wybór pism filozoficznych* [1923], tłum. Jan Doktor, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa, 1992.
- Burton, Richard Francis, *Wanderings in West Africa from Liverpool to Fernando Po*, t. 1, Tinsley Brothers, London, 1863.
- Cabales, Victoria, *A Brief Introduction to Newsgames*, Knight Lab, 10 czerwca 2019, <https://tinyurl.com/kc89shc7>, dostęp 27 sierpnia 2025.
- Cabéria, Éric, *Rolling softs: Mata Hari*, „Tilt” 1988, s. 49–50.
- Cabéria, Éric, *Rolling softs: Méwilo*, „Tilt” 1988, nr 58, s. 54.
- Cabéria, Éric, *SOS Aventure: Freedom*, „Tilt” 1988, nr 61, s. 134–135.
- Cabéria, Éric, *SOS Aventure: Massacre*, „Tilt” 1987, nr 46, s. 134.
- Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*, Gallimard, Paris, 1967.

- Calleja, Gordon, *Digital Games and Escapism*, „Games and Culture” 2010, t. 5 nr 4, <https://doi.org/10/bt4ws4>, s. 335–353.
- Camus, Albert, *Człowiek zbuntowany* [1951], tłum. Joanna Guze, Muza SA, Warszawa, 1998.
- Camus, Albert, *Mit Syzyfa i inne eseje* [1942], tłum. Joanna Guze, Muza SA, Warszawa, 2004.
- Canou, Olivier, *Test: Alone in the Dark*, „Génération 4” 1992, nr 49, s. 44–47.
- Canou, Olivier, *The Short Grey*, „Génération 4” 1992, nr 50, s. 90.
- Carpenter, William, *Ecstatica (n.)* [1874] [w:] *Oxford English Dictionary*, 2025, <https://doi.org/10.1093/OED/7507222737>.
- Cassen, Bernard, *La langue anglaise comme véhicule de l'impérialisme culturel*, „L'Homme et la société” 1978, t. 47 nr 1, <https://doi.org/10.3406/homso.1978.1953>, s. 95–104.
- Castor, Helen, *Joanna d'Arc, jej historia* [2014], wyd. EPUB, tłum. Edyta Stępkowska, Astra, Kraków, 2015.
- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, *Definition de Actualité*, Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, <https://archive.ph/YymBZ>, dostęp 11 sierpnia 2021.
- Césaire, Aimé, *Discourse on Colonialism* [1955], tłum. Joan Pinkh, Monthly Review Press, New York, 1972.
- Césaire, Aimé, *Powrót do rodzinnego kraju* [1939], tłum. Zbigniew Stolarek, [w:] *Poezje*, PIW, Warszawa, 1978, s. 25–71.
- Chamoiseau, Patrick, *Texaco: roman*, Gallimard, Paris, 1992.
- Chandler, Raymond, *Głęboki sen* [1939], wyd. EPUB, tłum. Bartosz Czartoryski, Wydawnictwo Karakter, Kraków, 2022.
- Charreyron, Véronique, Patrick Desmedt, Olivier Hautefeuille, i in., *Fondu au noir*, „Tilt” 1986, nr 31, s. 104–120.
- Château, Jean, *L'Enfant et le jeu*, Éditions du Scarabée, Paris, 1954.
- Chazoule, Olivier, *La chasse aux cerveaux a commencé*, „Tilt” 1983, nr 3, s. 22.
- Chevènement, Jacques, Alain Gomez, Didier Motchane, *Le socialisme et la France*, Sycamore, Paris, 1983.
- Chojnacka, Marta Agata, *Problem odpowiedzialności w filozofii Lévinasa*, „Studia z Historii Filozofii” 2011, nr 2, <https://doi.org/10.12775/szhf.2011.009>, s. 133–147.
- Chojnacki, Marcin M., *Estetyka sprawczości w grach wideo*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, 2022.
- Christie, Agatha, Marta Kisiel-Małecka, *Morderstwo w Orient Expressie* [1934], Wydawnictwo Dolnośląskie, Poznań – Wrocław, 2017.
- Cobbett, Richard, *Saturday Crapshoot: Fascination*, PC Gamer, 8 października 2011, <https://bit.ly/3JtsFr2>, dostęp 12 kwietnia 2022.
- Cobbett, Richard, *Saturday Crapshoot: Hopkins FBI*, PC Gamer, 28 września 2019, <https://www.pcgamer.com/crap-shoot-hopkins-fbi/>, dostęp 26 lutego 2025.
- Cole, Alistair, *French Socialists in Office: Lessons from Mitterrand and Jospin*, „Modern & Contemporary France” 1999, t. 7 nr 1, <https://doi.org/10.1080/09639489908456471>, s. 71–87.

- Condé, Maryse, *Ja, Tituba, czarownica z Salem* [1986], tłum. Krystyna Arustowicz, W.A.B., Warszawa, 2007.
- Connerton, Paul, *Jak społeczeństwa pamiętają* [1989], tłum. Marcin Napiórkowski, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, 2012.
- Consalvo, Mia, *Console Video Games and Global Corporations: Creating a Hybrid Culture*, „New Media & Society” 2006, t. 8 nr 1, s. 117–137.
- Coulon, François, *Le grand zoo: Bruno Gourier*, „Joystick Hebdo” 1989, nr 10, s. 26.
- Coulon, François, *Le grand zoo: Muriel Tramis*, „Joystick Hebdo” 1988, nr 7, s. 26.
- Coulon, François, *Le grand zoo: Philippe Agripnidis*, „Joystick Hebdo” 1989, nr 16, s. 10.
- Coulon, François, *Les Morlocks sont de retour*, „L’Ordinateur Individuel” 1985, nr 77, s. 50–54.
- Cousins, Jon, *Taking A Trip to Another World With Creator Éric Chahi*, Nintendo Life, 10 lipca 2018, <https://bit.ly/3KiUYdn>, dostęp 2 grudnia 2021.
- Cubitus, *Meurtre a Grande Vitesse*, CPC-Power, 25 lutego 2024, <https://archive.is/1Zup3>, dostęp 10 lipca 2024.
- Cubizolle, Éric, *Micros: Infernal Runner*, „Pix ’n Love” 2008, nr 5, s. 78–79.
- Cubizolle, Éric, *Micros: Mata Hari: J’espionne qui m’aimait*, „Pix ’n Love” 2008, nr 5, s. 78–79.
- Cusset, François, *La décennie: Le grand cauchemar des années 1980*, La Découverte, Paris, 2008.
- Daniel, Muriel, Crawford Garry, *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Routledge, London, 2018.
- Darnaudet, Jérôme, *Test: Black Sect*, „Joystick” 1994, nr 45, s. 116.
- Dauncey, Hugh, *French Videogaming: What Kind of Culture and What Support?*, „Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies” 2012, t. 18 nr 4, <https://doi.org/10.1177/1354856512439509>, s. 385–402.
- Davies, Jonathan, *Game Reviews: Fascination*, „Amiga Power” 1992, t. 17, s. 34–35.
- Davies, Jonathan, *Why Are French Games so Weird?*, „Amiga Power” 1991, nr 6, s. 74–77.
- Davies, Peter, *The National Front in France: Ideology, Discourse and Power* [1999], Routledge, London, 2012.
- Davis, Angela Yvonne, *Kobiety, rasa, klasa* [1981], wyd. EPUB, tłum. Dariusz Żukowski, Karakter, Kraków, 2022.
- De Baecke, Antoine, „2Dark”, *le nouveau jeu vidéo du papa d’Alone in the Dark*, sort aujourd’hui, Sud Ouest, 14 grudnia 2015, <https://www.sudouest.fr/sciences-et-technologie/jeux-video/2dark-le-nouveau-jeu-video-du-papa-d-alone-in-the-dark-sort-aujourd-hui-6989552.php>, dostęp 26 września 2025.
- De la Hera Conde-Pumpido, Teresa, *Persuasive Gaming: Identifying the different types of persuasion through games*, „International Journal of Serious Games” 2017, t. 4 nr 1, <https://doi.org/10/ghsf8v>, s. 31–39.
- Debord, Guy, *Spółczesność spektaklu* [1967], tłum. Mateusz Kwaterko, PIW, Warszawa, 2006.
- Deconchat, Jacques, *Logiciels de jeux: Hawaii*, „Science et Vie Micro” 1987, nr 40, s. 145.

- Deconchat, Jacques, *Logiciels de jeux: Meurtres à Venise*, „Science et Vie Micro” 1989, nr 58, s. 165.
- Delaite, Jean, *Jeux: Maupiti Island*, „ST Magazine” 1990, nr 40, s. 165.
- Delalandre, Jean-Philippe, *Descente chez le créateur du mois*, „Tilt” 1986, nr 35, s. 21.
- Delalandre, Jean-Philippe, *La mort aux troussees...*, „Tilt” 1987, nr 49, s. 108.
- Delcourt, Guy, *La puce aux œufs d’or*, „Tilt” 1984, nr 14, s. 16–22, 82–83.
- Delcourt, Guy, *Le grand chambardement*, „Tilt” 1985, nr 19, s. 22–24.
- Deleuze, Gilles, Félix Guattari, *Tysiąc plateau* [1980], tłum. Joanna Bednarek, Michał Herer, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa, 2015.
- Delicourt, Mallory, *Test du jeu Lost in Time sur PC*, Jeuxvideo.com, 16 marca 2010, <https://tinyurl.com/mtnwhhdp>, dostęp 26 września 2020.
- Demars, Brice, *Le Minitel et l’Étudiant*, „Terminal” 2019, nr 125–126, <https://doi.org/10.4000/terminal.5508>.
- Desangles, Michel, *Le grand zoo: J.P. Ulrich*, „Joystick” 1990, nr 2, s. 42–47.
- Desangles, Michel, *News: Censure*, „Joystick” 1993, nr 42, s. 13.
- Desangles, Michel, *News: Pornographie*, „Joystick” 1993, nr 41, s. 22.
- Desmedt, Patrice, *SOS Aventure: La Femme qui ne supportait pas les ordinateurs*, „Tilt” 1986, nr 31, s. 128–129.
- Diderot, Denis, *Kubuś Fatalista i jego pan* [1796], tłum. Tadeusz Boy-Żeleński, Instytut Wydawniczy Biblioteka Polska, Warszawa, 1920.
- Didi-Huberman, Georges, *Obrazy mimo wszystko* [2003], tłum. Mai Kubiak Ho-Chi, Universitas, Kraków, 2008.
- Dimock, Blair, *The Benefits of Teamplay: Italy and the Seven Power Summit*, University of Toronto, Centre for International Studies, 1988, <http://hdl.handle.net/1807/527>.
- Doherty, Thomas Patrick, *Hollywood and Hitler, 1933-1939*, Columbia University Press, New York, 2013.
- Dom50, [Aide] – *Maxi mène l’enquête*, Forum Oric, 3 lutego 2013, <https://archive.ph/oJ2y>, dostęp 20 września 2022.
- Donovan, Tristan, *Replay: The History of Video Games*, Yellow Ant, Lewes, 2010.
- Dovey, Jon, Helen W. Kennedy, *Game Cultures: Computer Games as New Media*, Open University Press, Maidenhead — New York, 2006.
- Doyeux, Yvan, *Episode IV - Lankhor.net: retour sur l’équipe Lankhor*, ROM Game, 1 stycznia 2021, <https://tinyurl.com/ycyrccpj>, dostęp 17 marca 2023.
- Drouin, Pierre, *Le CNC élargit sa tutelle sur l’audiovisuel*, „Le Monde” 13 listopada 1985, <https://bit.ly/3r5Ry5L>.
- Drouin, Pierre, *Marché culturel: une réponse à la crise?*, „Le Monde” 9 listopada 1983, <https://bit.ly/3xcW85Y>.
- Dupuy-Fromy, Serge, *Les jeux vidéo dans la société française: des années 1970 au début des années 2000*, Université Paris-Est, Paris, 2012.
- Durafour, Jean-Michel, *Hawks et la «politique des auteurs»*, [w:] *Hawks, cinéaste du retrait*, Presses universitaires du Septentrion, Villeneuve d’Ascq, 2007, <https://doi.org/10/p339>, s. 23–31.

- Durand, Jean-Michel, *Les logiciels du mois: Infernal Runner*, „Soft & Micro” 1985, nr 10, s. 27.
- Dyer-Witheford, Nick, Greig de Peuter, *Gry Imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo* [2009], tłum. Paweł Gąska, Adrian Zabielski, Krzysztof Abriszewski, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń, 2019.
- Eagleton, Terry, *Koniec teorii* [2003], tłum. Bartosz Kuźniarz, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa, 2012.
- Ebert, Roger, *Video Games Can Never Be Art*, RogerEbert.com, 16 kwietnia 2010, <https://tinyurl.com/bdz7tp43>, dostęp 21 kwietnia 2024.
- Eco, Umberto, *Pape Satàn aleppe. Kroniki płynnego społeczeństwa*, tłum. Alicja Bruś, Rebis, Poznań, 2016.
- Eliot, Thomas Stearns, *Chorus X. You Have Seen the House Built, You Have Seen It Adorned* [1934], [w:] *Collected Poems, 1909-1962*, Harcourt, Brace & World, New York, 1963, s. 169–172.
- Endersby, Jim, *Orchid: A Cultural History*, The University of Chicago Press, Chicago – London, 2016.
- Ensslin, Astrid, *Literary Gaming*, The MIT Press, Cambridge — London, 2014.
- Ernaux, Éric, Cédric Gasparini, *Time Commando*, „Génération 4” 1996, nr 91, s. 130–133.
- Eskelinen, Markku, *The Gaming Situation*, „Game Studies” 2001, t. 1 nr 1, <https://tinyurl.com/yc5m67f7>.
- Essais logiciels: Massacre*, „ST Magazine” 1987, nr 11, s. 103.
- Falcoz, Thierry, *Ecstatica*, „Génération 4” 1994, nr 72, s. 88–95.
- Falcoz, Thierry, *Reportage: Virtual Studio*, „Génération 4” 1998, nr 106, s. 70–78.
- Fanon, Frantz, *Czarna skóra, białe maski* [1952], tłum. Urszula Kropiwiec, Karakter, Kraków, 2020.
- Ferber, Sarah, *Demonic Possession and Exorcism: In Early Modern France*, Routledge, London – New York, 2004.
- Fernandez-Vara, Clara, *From Open Mailbox to Context Mechanics: Shifting Levels of Abstraction in Adventure Games*, [w:] *Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games (FDG '11)*, ACM, New York, NY, 2011, <http://hdl.handle.net/1721.1/100262>, s. 131–138.
- Fernández-Vara, Clara, *Introduction to Game Analysis*, Routledge, New York, 2015.
- Feroyd, Morgan, *The Shortgrey*, „Tilt” 1993, nr 110, s. 108–110.
- Ferraresi, Franco, *Threats to Democracy: The Radical Right in Italy After the War*, Princeton University Press, Princeton, 1996.
- FibreTigre, *Amélie Poulain, le jeu vidéo... en 1993*, Bonjour, c'est FibreTigre, 8 stycznia 2012, <https://bit.ly/3subEF5>, dostęp 27 lutego 2021.
- Filiciak, Mirosław, *Dlaczego gry wideo zawsze są „złe”?*, „Kultura Popularna” 2004, t. 3 nr 1, <http://depot.ceon.pl/handle/123456789/1027>, s. 87–91.
- Filiciak, Mirosław, *Między graczem a widzem. Niestabilne historie gier cyfrowych*, [w:] Dagmara Rode, Marcin Składanek, Maciej Ożóg (red.), *Sztuka ma znaczenie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, 2020, s. 259–268.

- Filiciak, Mirosław, *Poza nostalgię. Zwrot historyczny w badaniach gier i jego konsekwencje*, „Czas Kultury” 2015, t. 31 nr 2, s. 91–97.
- Fischer, Kurt Rudolf, *Nazism As a Nietzschean „Experiment”*, [w:] Tracy B. Strong (red.), *Friedrich Nietzsche*, Routledge, London, 2009, <https://doi.org/10.4324/9781315254968-3>, s. 27–33.
- Fisher, Mark, *Realizm kapitalistyczny: czy nie ma alternatywy?* [2009], tłum. Andrzej Karalus, Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, Warszawa, 2020.
- Foucault, Michel, *Etyka troski o siebie jako praktyka wolności* [1984], tłum. Kajetan Maria Jaksender, [w:] *Kim pan jest, profesorze Foucault? Debaty, rozmowy, polemiki*, Libron, Kraków, 2013, s. 211–238.
- Foucault, Michel, *Historia seksualności* [1976], tłum. Bogdan Banasiak, Tadeusz Komendant, Krzysztof Matuszewski, Czytelnik, Warszawa, 1995.
- Foucault, Michel, *Kim jest autor?* [1969], tłum. Bogdan Banasiak, [w:] *Szaleństwo i literatura. Powiedziane, napisane*, Fundacja Aletheia, Warszawa, 1999, s. 199–220.
- Fouré, Lionel, *Test: Woodruff*, „Génération 4” 1995, nr 73, s. 132–134.
- Frelik, Paweł, *Blockbuster jako delirium. Recenzja filmu „Diuna: Część druga” w reżyserii Denisa Villeneuve’a*, Kultura Liberalna, 25 marca 2024, <https://tinyurl.com/4czp5u9s>, dostęp 16 września 2024.
- Frelik, Paweł, *Kultura wizualne science fiction*, Universitas, Kraków, 2017.
- Freud, Sigmund, *Aktualne uwagi o wojnie i śmierci* [1915], tłum. Marcin Poręba, Aleksander Ochocki, Robert Reszke, [w:] *Pisma społeczne*, Wydawnictwo KR, Warszawa, 1998, s. 25–50.
- Freud, Sigmund, *Poza zasadą przyjemności* [1920], tłum. Jerzy Prokopiuk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 1997.
- Freud, Sigmund, *Z historii nerwicy dziecięcej* [1914], tłum. Robert Reszke, [w:] *Dwie nerwice dziecięce*, Wydawnictwo KR, Warszawa, 2009, s. 101–195.
- Friedman, Maurice S., *Martin Buber: The Life of Dialogue*, The University of Chicago Press, Chicago, 1956.
- Friend, Julius W., *Seven Years In France: François Mitterrand and the Unintended Revolution, 1981-1988*, Westview Press, Boulder, 1989.
- Fromm, Erich, *Niech się stanie człowiek* [1947], tłum. Robert Saciuk, PWN, Warszawa, 1999.
- Fromm, Erich, *Zerwać okowy iluzji. Moje spotkanie z myślą Marksa i Freuda* [1962], tłum. Jan Karłowski, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań, 2000.
- Fysh, Peter, Jim Wolfreys, *Politics of Racism in France*, Palgrave Macmillan UK, London, 2003.
- Gałuszka, Damian, *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje*, Libron, Kraków, 2017.
- Garda, Maria B., *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, 2016.
- Garda, Maria B., *Nowa historia gier wideo?*, „EKRAŃY” 2016, t. 6 nr 2, s. 106–109.
- Garret, Yann, *Infogrames en crise*, „Science et Vie Micro” 1989, nr 66, s. 24.

- Garret, Yann, *L'Arche du Capitaine Blood: Le plus beau jeu du monde*, „Science et Vie Micro” 1987, nr 45, s. 140–143.
- Gay-Crosier, Raymond, *Exiled in a Spiritual Geography: Albert Camus's Road to Novels*, [w:] Jason Herbeck, Vincent Grégoire (red.), *A Writer's Topography: Space and Place in the Life and Works of Albert Camus*, Koninklijke Brill NV, Leiden, 2015, s. 20–36.
- Gayet, Françoise, *Wim Wenders: «Le cinéma de demain, une opération de commando»*, „Micro 7” 1983, nr 5, s. 94–95.
- Gechter, Frédéric, *Maupiti Island Remake - le développement touche à sa fin!*, ROM Game, 8 kwietnia 2022, <https://archive.is/pGyBq>, dostęp 17 kwietnia 2023.
- Giappone, Krista Bonello Rutter, *Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games*, „Game Studies” 2015, t. 15 nr 1, [http://gamestudies.org/1501/articles/bonello\\_k](http://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k).
- Gilles, Nicolas, *Le Plan «Informatique pour Tous»*, „Pix 'n Love” 2008, nr 5, s. 68–71.
- Giżycki, Marcin, *Niedoszte arcydzieło, które odmieniło kino*, „Kwartalnik Filmowy” 2015, t. 23 nr 89–90, s. 347–351.
- Glissant, Édouard, *Philosophie de la Relation*, Gallimard, Paris, 2009.
- Głowiński, Michał, Aleksandra Okopień-Sławińska, Janusz Sławiński, *Zarys teorii literatury*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa, 1991.
- Godzic, Wiesław, *Film i psychoanaliza. Problem widza*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 1991.
- Goethe, Johann Wolfgang von, *Faust* [1832], tłum. Emil Zegadłowicz, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1953.
- Goetz, Hans-Werner, *Protection of the Church, Defense of the Law, and Reform: On the Purposes and Character of the Peace of God, 989-1038*, [w:] Thomas Head, Richard Landes (red.), *The Peace of God*, Cornell University Press, Ithaca, 2019, <https://doi.org/10.7591/9781501725562-015>, s. 259–279.
- Gogol, Nikołaj, *Dziennik obłąkanego* [1834], wyd. EPUB, tłum. Piotr Chmielowski, Avia Artis, Warszawa, 2020.
- Gombrowicz, Witold, *Ferdydurke* [1937], wyd. EPUB, Wydawnictwo Literackie, Kraków, 2013.
- Gondicas, Petros, *Exclusif: L'éditeur Infogrames signe le rachat d'Ère Informatique*, „Science et Vie Micro” 1987, nr 38, s. 11.
- Gondicas, Petros, *Les préfères de Jack Lang*, „Science et Vie Micro” 1985, nr 13, s. 27.
- Gössling, Andreas, *Voodoo. Bogowie, czary, rytuały* [2004], tłum. Juliusz Zychowicz, Wydawnictwo WAM, Kraków, 2010.
- Grądział-Wójcik, Joanna, *Perpetuum mobile, czyli kilka uwag o autotematyzmie*, „Forum Poetyki” 2015, nr 2, <https://doi.org/10.14746/fp.2015.2.26697>, s. 108–119.
- Greer, Germaine, *Kobięcy eunuch* [1970], tłum. Bożena Umińska, Joanna Gołyś, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań, 2001.
- Greer, Germaine, *The Madwoman's Underclothes. Essays and Occasional Writings 1968-85*, Atlantic Monthly Press, New York, 1987.
- Grof, Stanislav, *Kosmiczna gra. O poznawaniu granic ludzkiej świadomości* [1998], tłum. Maciej Lorenc, Dariusz Misiuna, Wydawnictwo Okultura, Warszawa, 2014.

- Grosoli, Marco, *The Politics and Aesthetics of the „Politique Des Auteurs”*, „Film Criticism” 2014, t. 39 nr 1, <http://www.jstor.org/stable/24777962>, s. 33–50.
- Grumberg, Pierre, *Microstar: Kult, le temple des soucoups violentas*, „Jeux et Stratégie” 1989, nr 59, s. 70–71.
- Guilhem, Didier, *Bill Palmer*, „Atari Magazine” 1988, nr 4, s. 78–79.
- Guillemain-Flescher, Jacqueline, *Syntaxe comparée du français et de l’anglais: problèmes de traduction*, Ophrys, Paris, 1981.
- Habermas, Jürgen, *Modernizm – niedokończony projekt*, tłum. Małgorzata Łukasiewicz, [w:] Ryszard Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przykładów*, Baran i Suszczyński, Kraków, 1997, s. 25–46.
- Hacker, Jacob S., *The Great Risk Shift: The Assault on American Jobs, Families, Health Care, and Retirement and How You Can Fight Back*, Oxford University Press, Oxford – New York, 2006.
- Hammond, Phillip, *Reality Check: Videogames as Propaganda for Inauthentic War*, [w:] Holger Pötzsch, Philip Hammond (red.), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, New York – London, 2019, s. 17–36.
- Hamon, Sébastien, *Interview Johan Robson, scénariste de KGB*, „Joystick” 1993, nr 34, s. 102–104.
- Hamon, Sébastien, *Éric Chahi: De Frog à Heart of Darkness*, „Joystick” 1997, nr 88, s. 224–225.
- Hamon, Sébastien, *Rémi Herbulot: Le grand monsieur discret*, „Joystick” 1997, nr 84, s. 80–81.
- Haraway, Donna, *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych* [1985], tłum. Sławomir Królak, Ewa Majewska, „Przegląd Filozoficzno-Literacki” 2003, nr 1, s. 49–87.
- Haraway, Donna, *Manifest gatunków stowarzyszonych* [2003], tłum. Joanna Bednarek, [w:] Agnieszka Gajewska (red.), *Teorie wyrotowe: antologia przekładów*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań, 2012, s. 241–260.
- Harboun, Jacques, *SOS Aventure: Another World*, „Tilt” 1991, nr 96, s. 112–114.
- Harinck, Christiaan, *„Bloodshed on a Rather Large Scale”: Tactical Conduct and Noncombatant Casualties in Dutch, French, and British Colonial Counterinsurgency*, [w:] Thijs Brocades Zaalberg, Bart Luttkhuis (red.), *Empire’s Violent End: Comparing Dutch, British, and French Wars of Decolonization, 1945–1962*, Cornell University Press, Ithaca, 2022, s. 141–161.
- Hautefeuille, Olivier, *SOS Aventure: Maupiti Island*, „Tilt” 1990, nr 78, s. 116–118.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich, *Fenomenologia ducha* [1807], tłum. Światosław Florian Nowicki, Fundacja Aletheia, Warszawa, 2002.
- Hellio, Patrick, *Et si nous étions tous des enfants de Tilt?*, Gamekult, 17 marca 2019, <https://bit.ly/3hRZohT>, dostęp 14 grudnia 2022.
- Hendrykowski, Marek, *Autorstwo utworu audiowizualnego — substancja i struktura*, „Images” 2014, t. 15 nr 24, <https://doi.org/10.14746/i.2014.24.31>, s. 302–308.

- Hennum, Shea, „*Digital Makes Us All Equal*”: *Publisher Guy Delcourt Brings French Comics to comiXology*, Paste Magazine, 6 lipca 2015, <https://tinyurl.com/2sjhvxj3>, dostęp 6 maja 2025.
- Henriot, Jacques, *Le Jeu* [1969], wyd. EPUB, Presses universitaires de France, Paris, 2020.
- Henriot, Jacques, *Sous couleur de jouer: La métaphore ludique* [1989], ENS Éditions, Lyon, 2023.
- Herbert, Frank, *Diuna* [1964], wyd. EPUB, tłum. Marek Marszał, Rebis, Poznań, 2012.
- Hergé, *Tintin w Kongo* [1931], tłum. Daniel Wyszogrodzki, Egmont Polska; Wydawnictwo Egmont Polska, Warszawa, 2017.
- hooks, bell, *Teoria feministyczna. Od marginesu do centrum* [1984], tłum. Ewa Majewska, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa, 2013.
- Hopfinger, Maryla, *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*, Instytut Badań Literackich, Warszawa, 1997.
- Houellebecq, Michel, *Możliwość wyspy* [2005], wyd. EPUB, tłum. Ewa Wieleżyńska, W.A.B., Warszawa, 2006.
- Houts, Elisabeth van, *From Vikings to Normans*, [w:] *The Normans in Europe*, Manchester University Press, 2000, <http://www.jstor.org/stable/jj.21995870.6>, s. 13–55.
- Hue, Benjamin, *Du «mulot» à la fracture numérique: Jacques Chirac, un président connecté*, RTL.fr, 27 września 2019, <https://archive.ph/k27P2>, dostęp 6 maja 2025.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* [1938], tłum. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Aletheia, Warszawa, 2007.
- Hutt, Maurice, *Quiberon: l'attaque du 16 juillet 1795*, „Annales historiques de la Révolution française” 1973, t. 211 nr 1, <https://doi.org/10.3406/ahrf.1973.4106>, s. 21–49.
- Huyghues-Lacour, Alain, *Hits: Extase*, „Tilt” 1990, nr 79, s. 56.
- Ichbiah, Daniel, *Éric Chahi: parcours d'un créateur de jeux vidéo français*, Pix 'n Love, Cergy, 2013.
- Ichbiah, Daniel, *La saga des jeux vidéo: enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo*, Pocket, Paris, 1998.
- Ichbiah, Daniel, *La saga des jeux vidéo: nouvelle édition*, Pix 'n Love, Cergy, 2009.
- IFWiki, *French Games*, [https://www.ifwiki.org/French\\_Games](https://www.ifwiki.org/French_Games), dostęp 23 sierpnia 2025.
- Ilois, Joëlle, *Le coq se rebiffe*, „Tilt” 1983, nr 8, s. 26–37.
- Ils ont gagné! Concours «Meurtre à grande vitesse»*, „Théoric” 1985, nr 15, s. 25.
- ISNI, Robson, Johan Karel Michaelsen, <https://bit.ly/4euCm94>, dostęp 14 maja 2025.
- Jagielski, Sebastian, *Przerwane emancypacje. Polityka ekscesu w kinie polskim lat 1968–1982*, Universitas, Kraków, 2021.
- Jameson, Fredric, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, tłum. Przemysław Czapliński, [w:] Ryszard Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przykładów*, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków, 1996, s. 190–213.
- Janik, Justyna, *Spotkanie z obcym – gra wideo jako metafora przestrzeni współczesnego miasta*, „Wielogłos” 2015, t. 9 nr 3, s. 63–74.
- Janik, Justyna, *The Cluster Worlds of Imagination: The Analysis of Collage Technique in Games by Amanita Design*, [w:] Tomáš Bártek, Jan Miškov, Jaroslav Švelch (red.), *New Perspectives in Game Studies: Proceedings of the Central and Eastern European Game*

- Studies Conference Brno 2014*, Masaryk University, Brno, 2015, <https://bit.ly/3HuG55J>, s. 45–54.
- Jansen, Dennis, *Redirecting Ludification: Dutch Game Studies and the Neoliberalization of Academia*, [w:] Alisha Karabinus, Carly A. Kocurek, Cody Mejeur, Emma Vossen (red.), *Historiographies of Game Studies: What It Has Been, What It Could Be*, Punctum Books, Goleta, 2025, s. 147–170.
- Jarratt, Steve (red.), *The Art of Point-and-Click Adventure Games*, Bitmap Books, Bath, 2018.
- Jauhainen, Ilmari, *Interview with Muriel Tramis*, The Adventure Gamer, 19 marca 2018, <https://bit.ly/3sAhpDF>, dostęp 26 lipca 2021.
- Jauhainen, Ilmari, *Maupiti Island – The Cast and Events*, The Adventurers Guild, 11 marca 2016, <https://tinyurl.com/bdcpta22>, dostęp 23 sierpnia 2025.
- Jawłowska, Aldona, *Drogi kontrkultury*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1975.
- Jean-Louis Le Breton a *dédicacé son dernier roman*, „La Dépêche du Midi” 11 sierpnia 2015, <https://archive.is/US6t8>.
- Jolivaît, Bernard, *Amandine la coquine copine*, „Micro News” 1991, nr 48, s. 12.
- Jouët, Josiane, *La sociabilité télématique*, „Communication et langages” 1987, nr 72, <https://doi.org/10.3406/colan.1987.976>, s. 78–87.
- Journal Alma Mater, *Interview: Tristan Cazenave – Alma Mater*, 18 stycznia 2019, <https://archive.ph/ORvAQ>, dostęp 23 sierpnia 2024.
- Jovanovic, Jean-Loup, *Review: Inca*, „PC Review” 1993, nr 4, s. 56–58.
- Jovanovic, Jean-Loup, *Dogue de Mauve*, Olivier Hautefeuille, *Hits: Dune*, „Tilt” 1992, nr 101, s. 52–55.
- Juul, Jesper, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, MIT Press, Cambridge, 2010.
- Juul, Jesper, *Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives*, „Game Studies” 2001, t. 1 nr 1, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- Juul, Jesper, *Gra, gracz, świat: W poszukiwaniu serca „growości”* [2003], tłum. Mirosław Filiciak, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Wydawnictwo SWPS, Warszawa, 2010, s. 37–62.
- Ka, Olivier, *Test: Extase*, „Joystick” 1990, nr 5, s. 124–125.
- Ka, Olivier, *Tests: Ranx*, „Joystick” 1990, nr 7, s. 180.
- Kaczmarek, Paweł, *A Tale of Two Eberts: Videogames and the Arbitrariness of Meaning*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2022, t. 8 nr 1, <https://doi.org/10.18778/2391-8551.08.03>, s. 53–82.
- Kafka, Franz, *Proces* [1925], tłum. Bruno Schulz, Józefina Szelińska, [w:] Łukasz Musiał (red.), *Wybór prozy*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo Ossolineum, Wrocław, 2018, s. 118–355.
- Kagen, Melissa, *Walking Simulators, #GamerGate, and the Gender of Wandering*, [w:] Jonathan Eburne, Benjamin Schreier (red.), *Nerds, Wonks, and Neocons*, Indiana University Press, Bloomington, 2017, s. 275–300.
- Kalata, Kurt, *Ecstatica*, *Hardcore Gaming* 101, 23 sierpnia 2017, <https://archive.ph/2dD33>, dostęp 6 marca 2025.

- Karhulahti, Veli-Matti, *Defining the Videogame*, „Game Studies” 2015, t. 15 nr 2, <https://archive.ph/jtloH>.
- Karhulahti, Veli-Matti, *Puzzle Is Not a Game! Basic Structures of Challenge*, [w:] Celia Pearce, Helen Kennedy, John Sharp (red.), *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, Digital Games Research Association, Atlanta, 2014, <https://archive.ph/zp5wM>.
- Karpowicz, Agnieszka, *Kolaż. Awangardowy gest kreacji*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, 2007.
- Keff, Bożena, *Antysemityzm. Niezamknięta historia*, Czarna Owca, Warszawa, 2013.
- Kempf, Hervé, *Christophe Sapet et Bruno Bonnell: Les leaders du logiciel se font au cinéma*, „Science et Vie Micro” 1986, nr 30, s. 34.
- Kenney, Mary, *Gamer Girls: 25 Women Who Built the Video Game Industry*, Running Press, New York, 2022.
- Kent, Steven, *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond*, Prima Publishing, Roseville, 2001.
- King, Stephen, *Danse macabre* [1980], tłum. Paulina Braiter, Paweł Ziemkiewicz, Prószyński i S-ka, Warszawa, 2009.
- Kirkpatrick, Graeme, Ewa Mazierska, Lars Kristensen, *Marxism and the Computer Game*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2016, t. 8 nr 2, <https://doi.org/10.1386/jgvw.8.2.117.1>, s. 117–130.
- Klejsa, Konrad, *Filmowe oblicza kontestacji*, Trio, Warszawa, 2006.
- Kletowski, Piotr, *Filmowa odyseja Stanleya Kubricka*, Korporacja Ha!art, Kraków, 2006.
- Klossowski, Pierre, *Nietzsche i błędne koło* [1969], tłum. Bogdan Banasiak, Krzysztof Matuszewski, KR, Warszawa, 1996.
- Kłosiński, Michał, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Instytut Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk, Warszawa, 2018.
- Kornacka-Sareło, Katarzyna, *Ontologia kabały żydowskiej oraz jej etyczne implikacje w myśli dialogicznej Martina Bubera*, „Przegląd Filozoficzny. Nowa Seria” 2015, t. 24 nr 4, s. 171–186.
- Kosman, Marcin, *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, Wydawnictwo Open Beta, Warszawa, 2015.
- Kowalczyk, Izabela, *Pornografia jako subwersja*, [w:] Edyta Zierkiewicz, Izabela Kowalczyk (red.), *Kobiety, feminizm i media*, Konsola, Poznań, 2005, s. 223–233.
- Kozłowska, Dominika, *O papieża bać się nie musimy*, „Znak” 2013, nr 695, <https://www.ceol.com/search/article-detail?id=91639>, s. 38–43.
- Kozyra, Magdalena, *Ukryty potencjał queerowych przestrzeni w grach wideo*, [w:] Dominika Ciesielska, Magdalena Kozyra, Aleksandra Łozińska (red.), *Retelling. Strategie przestrzenne*, Wiele Kropiek, Kraków, 2019, <https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/handle/item/85800>, s. 173–192.
- Kriss, Alexander, *LucasArts and the Rationalist Tendency in Videogames*, Kill Screen, 3 września 2015, <https://archive.fo/7k4FA>, dostęp 26 maja 2025.
- Król, Justyna, *That Dragon, Cancer – dokument osobisty w formie gry komputerowej*, „Images” 2018, t. 21 nr 30, <https://doi.org/10.14746/i.2017.30.11>, s. 151–164.

- Królikiewicz, Grzegorz, *Godard–sejsmograf*, Korporacja Ha!art – Era Nowe Horyzonty, Kraków, 2010.
- Kubera, Jacek, *Po postmodernizmie, czyli silne identyfikacje i słabe tożsamości*, „Nauka” 2013, nr 1, s. 97–108.
- Kubiński, Piotr, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków, 2016.
- Kuhn, Raymond, *The Media in Contemporary France*, Open University Press, Maidenhead, 2011.
- Kulig, Agnieszka, *Barwy samotności w tryptyku Krzysztofa Kieślowskiego. Trzy kolory – Niebieski, Biały, Czerwony*, „Kwartalnik Filmowy” 1998, nr 24, s. 105–110.
- Kushner, David, *Masters of Doom. O dwóch takich, co stworzyli imperium i zmienili popkulturę* [2003], tłum. Marcin Kosman, Open Beta, Warszawa, 2020.
- Labrande, Hugo, *François Coulon, écrivain hypertexte depuis 1983*, Fiction Interactive, 21 maja 2021, <https://bit.ly/3LQDndj>, dostęp 21 listopada 2021.
- Labrande, Hugo, *Les fictions interactives d’Alain Brégeon*, Fiction-interactive.fr, 16 kwietnia 2021, <https://archive.is/3juSZ>, dostęp 4 lipca 2024.
- Labrande, Hugo, *Racontons une histoire ensemble: History and Characteristics of French IF*, [w:] Kevin Jackson-Mead, J. Robinson Wheeler (red.), *IF Theory Reader*, Transcript on Press, Boston, 2011, s. 389–432.
- Labrevois, Pascal, François Lamoureux, *Baratin blues*, Froggy Software, Paris, 1986.
- Lacan, Jacques, *Le séminaire de Jacques Lacan. Livre XI. Les Quatre concepts de la psychanalyse* [1964], Éditions du Seuil, Paris, 1973.
- Lacan, Jean-François, Bernard Spitz, *Joueur*, „Le Monde” 1 sierpnia 1980, <https://bit.ly/38yRLbgf>.
- Lacan, Jean-François, Bernard Spitz, *Ordinateurs*, „Le Monde” 15 sierpnia 1984, <https://bit.ly/3NQFSH1>.
- Lacombe, Marc, *Tops & Softs: Another World*, „Micro News” 1991, nr 52, s. 44–45.
- Ladoire, Frank, *Test Micro: Another World*, „Génération 4” 1991, nr 38, s. 122–123.
- Ladoire, Frank, *Test: Extase*, „Génération 4” 1990, nr 23, s. 30–31.
- Lallier, Jean, *Rôle, fonctionnement et puissance des dernières machines électroniques*, INA; online, 1963, <https://tinyurl.com/yc4spnev>, dostęp 11 sierpnia 2021.
- Lalu, Julien, *L’industrie vidéoludique française face à la crise de 2003: l’exemple d’une nouvelle implication politique*, „Entreprises et histoire” 2022, t. 109 nr 4, <https://doi.org/10.54695/eh.109.0064>, s. 64–80.
- Lamarche-Toloza, Alvaro, Jordan Leclerc, *Entretien avec Bertrand Brocard*, 2016, <https://bit.ly/38kxkP1>, dostęp 21 kwietnia 2019.
- Lankhor.net, *La société Lankhor*, <https://archive.is/qeLR9>, dostęp 17 marca 2023.
- Lantz, Frank, *The Beauty of Games*, The MIT Press, Cambridge, 2023.
- Lanzmann, Chine, *Surprenantes surprises pour tous*, „Micro V.O.” 1986, nr 8, s. 78.
- Larivé, Frédéric, *The Project*, The Bloodian Chronicles, <https://archive.is/0ToPg>, dostęp 2 listopada 2021.
- Laroche-Signorile, Véronique, *Le 10 juillet 1985, le sabotage du Rainbow Warrior*, „Le Figaro” 9 lipca 2015, <https://archive.is/nOJU5>.

- Larsson, Stieg, *Dziewczyna, Która igrała z ogniem* [2006], tłum. Paulina Rosińska, Wydawnictwo Czarna Owca, Kraków, 2012.
- Las Casas, Bartolomé de, *Krótką relacją o wyniszczeniu Indian* [1552], tłum. Krystyna Niklewiczówna, W Drodze, Poznań, 1988.
- Lash, Scott, Celia Lury, *Globalny przemysł kulturowy: medializacja rzeczy* [2007], tłum. Jakub Majmurek, Robert Mitoraj, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2011.
- Latil, Didier, *Atlantis: The Lost Tales: Une légende du trop?*, „Génération 4” 1997, nr 101, s. 194–196.
- Latour, Bruno, Hervé Provatoroff, Petros Gondicas, Frédéric Neuville, *Du jeu vidéo made in France*, „Science et Vie Micro” 1983, nr 1, s. 11.
- Lavoisard, Stéphane, *Interview Roland Oskian*, „Génération 4” 1993, nr 58, s. 90–91.
- Lavoisard, Stéphane, Jean Delaite, *Le monde de l'aventure: Freedom*, „Génération 4” 1988, nr 6, s. 78.
- Lavoisard, Stéphane, Jean Delaite, Didier Latil, *Le monde de l'aventure: Kult*, „Génération 4” 1989, nr 12, s. 44–45.
- Lavoisard, Stéphane, Marc Djan, Didier Latil, *Le monde de l'aventure: L'Arche du Capitaine Blood*, „Génération 4” 1988, nr 3, s. 102–103.
- Lavoisard, Stéphane, Betty Franchi, Didier Latil, *Le monde de l'aventure: Méwilo*, „Génération 4” 1988, nr 3, s. 111.
- Lavoisard, Stéphane, Frank Ladoire, Jean Delaite, *Le monde de l'aventure: Meurtres à Venise*, „Génération 4” 1989, nr 8, s. 67.
- Lavoisard, Stéphane, Didier Latil, Frank Ladoire, *Le monde de l'aventure: Meurtres en série*, „Génération 4” 1988, nr 2, s. 66.
- Laxton, Susan, *Surrealism at Play*, Duke University Press, Durham, 2019.
- Le Bloc-Notes: Black Sect*, „Atari Magazine” 1992, nr 30, s. 35.
- Le Breton, Jean-Louis, *Bidouille Grenouille*, „Hebdogiciel” 1985, nr 70, s. 9.
- Le Breton, Jean-Louis, *L'histoire de Froggy Software*, <https://bit.ly/3qZk8ng>, dostęp 18 czerwca 2020.
- Le Breton, Jean-Louis, *Los Gonococcus*, <https://bit.ly/3qyuKf5>, dostęp 25 marca 2018.
- Le Breton, Jean-Louis, Clotilde Marion, Fabrice Gille, *Même les pommes de terre ont des yeux!*, Froggy Software, 1985.
- Le crime du parking: French connection*, „Tilt” 1985, nr 25, s. 122–123.
- Le Diberder, Alain, Frédéric Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo?*, La Découverte, Paris, 1993.
- Le micro ça boum*, „Tilt” 1984, nr 17, s. 8.
- Le Moal, Quentin, *Rest In Play: L'histoire de Lankhor (Le Manoir de Mortevielle, Maupiti Island) et interview de son co-fondateur, Jean-Luc Langlois*, SuperPouvoir.com, 14 lipca 2024, <https://archive.is/d4dTM>, dostęp 3 kwietnia 2025.
- Le mort d'un sénateur*, „Théoric” 1985, nr 7, s. 52.
- Le Roux, Nicolas, *1559-1629: Les guerres de Religion*, Gallimard, Paris, 2022.
- Lebelle, Bernard, *La java du privé*, Grospixels, 25 marca 2005, <http://archive.is/VrhQo>, dostęp 9 kwietnia 2019.

- Lebelle, Bernard, *Le mur de Berlin va sauter*, Grospixels, 23 maja 2005, <https://www.gros-pixels.com/site/murberlin.php>, dostęp 15 lutego 2023.
- Lefebvre, Henri, *Critique de la vie quotidienne*, t. 1, L'Arche Editeur, Paris, 1958.
- Lefèvre, Jean-Michel, *Guide pratique de l'enseignement assisté par ordinateur*, CEDIC Nathan, Paris, 1984.
- Legoy, Henri, *Zoom: Le Grand Zoo*, „Joystick Hebdo” 1988, nr 2, s. 24–25.
- Leino, Olli Tapio, *Pętla śmierci jako komponent* [2012], tłum. Maciej Nawrocki, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, <https://doi.org/10.18318/td.2017.3.7>, s. 116–145.
- Leino, Olli Tapio, *The Tragedy of the Art Game*, [w:] *DiGRA '20 – Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere*, DiGRA, Tampere, 2020, <https://tinyurl.com/2s453jau>.
- Lelièvre, Edwige, *Story versus History: The Contentious Creation of the Historical Videogame Versailles 1685*, „Contemporary French Civilization” 2019, t. 44 nr 1, <https://doi.org/10.3828/cfc.2019.4>, s. 61–79.
- Lelong, Jaris, *Micro: Woodruff et le Schnibble d'Azimuth*, „Pix 'n Love” 2019, nr 33, s. 91–104.
- Leroux, Yvan, Michel Pépin, *Jeu sur micro-ordinateur et différences liées au sexe*, „Revue des sciences de l'éducation” 1986, t. 12 nr 1, <https://doi.org/10.7202/900528ar>, s. 173–196.
- Les 4 d'Or: Meilleur jeu d'arcade / aventure*, „Génération 4” 1989, nr 26, s. 78.
- Les Coups de coeur de la redaction*, „Arcades” 1988, nr 4, s. 129.
- Les hommes aux Tilt d'or*, „Tilt” 1986, nr 28, s. 5.
- Lesage, Julia, *Godard and Gorin's Left Politics, 1967-1972*, „Jump Cut” 1983, nr 28, <https://tinyurl.com/3e7m5hhy>, s. 51–58.
- Leś, Mariusz M., *Fantastycznonaukowe podróże w czasie. Między logiką a emocjami*, Temida 2, Białystok, 2018.
- Lévinas, Emmanuel, *Całość i nieskończoność. Eseje o zewnętrznosci* [1961], tłum. Małgorzata Kowalska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2014.
- Lévinas, Emmanuel, *Collected Philosophical Papers*, tłum. Alphonso Lingis, Martinus Nijhoff Publishers, Dordrecht, 1987.
- Lévinas, Emmanuel, *O Bogu, który nawiedza myśl* [1982], tłum. Małgorzata Kowalska, Wydawnictwo Znak, Kraków, 1994.
- Lewis, Chris Staples, *Mere Christianity*, Fontana Books, Collins, 1963.
- Lincoln, Abraham, *The Principles of Jefferson* [1859], [w:] *The Selected Writings of Abraham Lincoln*, Editions for the Armed Services, New York, 1944, s. 102–104.
- Link, David, *Resurrecting Bomba Kryptologiczna: Archaeology of Algorithmic Artefacts, I*, „Cryptologia” 2009, t. 33 nr 2, <https://doi.org/10.1080/01611190802562809>, s. 166–182.
- Locke, Richard, *On Jean-Luc Godard*, „Threepenny Review” 2010, nr 120, s. 24–26.
- Lollo, Eleonora, *Social Capital Accumulation and the Exercise of Power: The Case of P2 in Italy*, „Journal of Economic Issues” 2016, t. 50 nr 1, <https://doi.org/10.1080/00213624.2016.1147311>, s. 59–71.
- Loomba, Ania, *Kolonializm/postkolonializm* [1998], tłum. Natalia Bloch, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań, 2011.
- Lopate, Richard, *In Search of the Centaur: The Essay-Film*, „Threepenny Review” 1992, nr 48, s. 19–22.

- Loriciens: *le petit chat ronronne*, „Amstar” 1986, nr 1, s. 41.
- Loska, Krzysztof, *Postkolonialna Europa. Etnoobrazy współczesnego kina*, Universitas, Kraków, 2019.
- Lovecraft, Howard Phillips, *Zew Cthulhu* [1926], tłum. Maciej Płaza, [w:] *Zgroza w Dunwich i inne przerażające opowieści*, Vesper, Poznań, 2012, s. 89–127.
- Löwy, Michael, *Surrealism and Revolutionary Romanticism in May '68*, [w:] Elliott H. King, Abigail Susik (red.), *Radical Dreams*, Pennsylvania State University Press, University Park, 2022, s. 20–27.
- Lucas, André, *La protection du logiciel après la loi du 3 juillet 1985*, „Revue Juridique de l'Ouest” 1985, t. 9 nr 3, <https://doi.org/10.3406/juro.1985.1313>, s. 274–282.
- Lytard, Jean-François, *Kondycja ponowoczesna. Raport o stanie wiedzy* [1979], tłum. Małgorzata Kowalska, Jacek Migasiński, Fundacja Aletheia, Warszawa, 1997.
- Łakomy, Henryk, *François Mitterand. Biografia polityczna*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej, Kraków, 2006.
- Macinnes, Fraser, *Game Reviews: Rayman*, Pocket Gamer, 10 czerwca 2008, <https://archive.is/9sGDq>, dostęp 5 czerwca 2025.
- Maertens, James W., *Between Jules Verne and Walt Disney: Brains, Brawn, and Masculine Desire in „20,000 Leagues under the Sea”*, „Science Fiction Studies” 1995, t. 22 nr 2, s. 209–225.
- Maindron, Alain, *Discussion avec Alain Maindron, le Français d'Ecstatica*, „Joystick” 1994, nr 55, s. 68.
- Majewski, Jakub, *Last Remnants of the French Wild West: Remembering „Colorado” (1990)*, „Anglica Wratislaviensia” 2024, t. 61 nr 2, <https://doi.org/10.19195/0301-7966.61.2.2>, s. 15–30.
- Majkowski, Tomasz Z., *Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2019.
- Malausa, Vincent, *Le plus beau jeu du monde*, „Cahiers du Cinéma (hors-série)” 2002, s. 52.
- Mańkowski, Piotr, *Muriel Tramis: Przez dekadę pisała przygodówki*, „Secret Service” 2014, nr 11–12, s. 46–47.
- Mańkowski, Piotr, *Wielka księga gier*, Idea Ahead, Warszawa, 2018.
- Marcuse, Herbert, *Repressive Tolerance*, [w:] Robert Paul Wolff, Barrington Moore Jr., Herbert Marcuse (red.), *A Critique of Pure Tolerance*, Beacon Press, Boston, 1965, s. 81–118.
- Marion, Clotilde, *Le créateur du mois: Clotilde Marion*, „Tilt” 1986, nr 28, s. 8.
- Markowska, Barbara, *Sprawiedliwość etyczna jako bliskość pełna dystansu: Lévinas - Derrida*, „Idea” 2009, t. 4 nr 1, <https://doi.org/10.15290/idea.2009.21.08>, s. 107–132.
- Marks, Renata, *Koabitacja we Francji. Teoria i praktyka koabitacji w literaturze polskiej*, „Rocznik Naukowo-Dydaktyczny” 2000, nr 208, s. 207–218.
- Marx, Karl, *Kapitał. Krytyka ekonomii politycznej* [1867], tłum. Ożjasz Szechter, t. 1, Książka i Wiedza, Warszawa, 1968.
- Marx, Karl, Friedrich Engels, *Manifest komunistyczny* [1848], Jirafa Roja, Warszawa, 2008.
- Massonne, Mireille, *News: Hawaii*, „Amstrad Magazine” 1987, nr 20, s. 23.

- Maughan, Tereza, *CD-Rom Review: Woodruff and the Schnibble of Azimuth*, „PC Zone” 1995, nr 26, s. 70–71.
- Mauve, Dogue de, *SOS Aventure: Alone in the Dark*, „Tilt” 1992, nr 107, s. 125–127.
- Mazzini, Mateusz, *Koniec tęczy: Chile po Pinochecie, Szczeliny*, Kraków, 2023.
- McLuhan, Marshall, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka* [1964], tłum. Natalia Szczucka-Kubisz, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa, 2004.
- McLuhan, Marshall, Quentin Fiore, *War and Peace in the Global Village*, Bantam Books, New York, 1968.
- Meistermann, Nathalie, *Jeanne d’Arc*, „Arcades” 1988, nr 14, s. 30–31.
- Meistermann, Nathalie, *Mata Hari*, „Arcades Hebdo” 1988, nr 15, s. 37.
- Meistermann, Nathalie, *Moi Jane, toi micro!*, „Tilt” 1988, nr 56, s. 94–100.
- Meistermann, Nathalie, *SOS Aventure: Le Pacte*, „Tilt” 1987, nr 38, s. 141.
- Menier, Marc, *SOS Aventure: Eternam*, „Tilt” 1992, nr 103, s. 110–113.
- Mickmils, *Captain Blood*, Grospixels, 18 grudnia 2002, <https://www.grospixels.com/site/blood.php>, dostęp 18 czerwca 2021.
- Milliken, Christie, *1969 Movies and the Counterculture*, [w:] Barry Keith Grant (red.), *American Cinema of the 1960s*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2019, <https://doi.org/10/p3qf>, s. 217–238.
- Miranda, Luis, *Life Is Strange and Games Are Made: A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator with Copilot Sartre*, „Games and Culture” 2018, t. 13 nr 8, <https://doi.org/10/gc92rw>, s. 825–842.
- Mizio, Francis, *Philippe Ulrich, 46 ans, génial touche-à-tout, a conçu «le Deuxième Monde», jeu vidéo ébouriffant dans un Paris virtuel. La créature du deuxième monde*, „Libération” 12 kwietnia 1997, <https://bit.ly/40g1xo7>.
- MO5.com, *Bertrand Brocard, membre d’honneur de MO5.COM*, 30 stycznia 2017, <https://tinyurl.com/3x579sx5>, dostęp 3 lipca 2024.
- MO5.COM, *Cobrasoft (1985-1994)*, <https://mo5.com/en/creation/cobrasoft-1985-1994/>, dostęp 26 września 2025.
- MO5.COM, *Frédéric Raynal*, <https://archive.ph/L5XxF>, dostęp 9 marca 2025.
- MO5.com, *Philippe Ulrich, membre d’honneur de MO5.COM*, 3 lipca 2024, <https://archive.is/flijg>, dostęp 3 lipca 2024.
- Moitt, Bernard, *Women and Slavery in the French Antilles, 1635-1848*, Indiana University Press, Bloomington, 2001.
- Montaigne, Michel de, *O próżności* [1580], tłum. Tadeusz Boy-Żeleński, [w:] *Próby*, t. 5, M. Arct, Warszawa, 1932, s. 133–204.
- Montaigne, Michel de, *O wierszach Wergilego* [1580], tłum. Tadeusz Boy-Żeleński, [w:] *Próby*, t. 5, M. Arct, Warszawa, 1932, s. 5–76.
- Montellier, Chantal, *Odile et les crocodiles*, Actes Sud, Arles, 2008.
- Morin, Edgar, *Kino i wyobraźnia* [1956], tłum. Konrad Eberhardt, PIW, Warszawa, 1975.
- MP Entertainment, *Hopkins FBI*, <https://tinyurl.com/3n8f38u2>, dostęp 26 lutego 2025.
- Muet, Pierre-Alain, Christine Carl, *Croissance, emploi et chômage dans les années quatre-vingt*, „Revue de l’OFCE” 1991, t. 35 nr 1, <https://doi.org/10.3406/ofce.1991.1234>, s. 21–55.

- Mukherjee, Souvik, *Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2015.
- Mulvey, Laura, *Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne* [1975], tłum. Jolanta Mach, [w:] Kamila Kuc, Lara Thompson (red.), *Do utraty wzroku. Wybór tekstów*, Korporacja Ha!art – Międzynarodowy Festiwal Filmowy Era Nowe Horyzonty, Kraków – Warszawa, 2010, s. 33–46.
- Musiał, Łukasz, *Kafka. W poszukiwaniu utraconej rzeczywistości*, Atut, Wrocław, 2011.
- Myśliwiec, Małgorzata, *System partyjny V Republiki Francuskiej*, „Studia Politicae Universitatis Silesiensis” 2007, t. 3, s. 79–122.
- Nahin, Paul J., *Time Travel*, Writer’s Digest Books, Cincinnati, 1997.
- Nardeau, Frédéric, *Soft: Billy la Banlieue*, „Amstrad Magazine” 1986, nr 14, s. 27.
- Nash, Jonathan, *Goblins 3*, „Amiga Power” 1994, nr 34, s. 44–45.
- Natunen, Miska, *Nuclear Tycoon: Designing Simulation Rhetoric for a Persuasive Game*, Aalto University, Aalto, 2010.
- Neuville, Frédéric, *Paranoïak*, „Science et Vie Micro” 1984, nr 11, s. 156.
- Nguyen, C.Thi, *The Right Way to Play a Game*, „Game Studies” 2019, t. 19 nr 1, <https://gamestudies.org/1901/articles/nguyen>.
- Nietzsche, Friedrich, *Poza dobrem i złem* [1886], tłum. Stanisław Wyrzykowski, vis-à-vis/Etiuda, Kraków, 2010.
- Nietzsche, Friedrich, *Tako rzecze Zaratustra. Książka dla wszystkich i dla nikogo* [1885], tłum. Waclaw Berent, Zysk i S-ka, Poznań, 2000.
- Nietzsche, Friedrich, *Wiedza radosna* [1882], tłum. Leopold Staff, Zielona Sowa, Kraków, 2004.
- Nooney, Laine, *A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History*, „Game Studies” 2013, t. 13 nr 2, <http://gamestudies.org/1302/articles/nooney>.
- OECD, *Suicide Rates*, <https://data.oecd.org/healthstat/suicide-rates.htm>, dostęp 13 lipca 2021.
- Oost, Ellen, *Making the Computer Masculine*, [w:] Ellen Balka, Richard Smith (red.), *Women, Work and Computerization*, Springer US, Boston, MA, 2000, <https://doi.org/10/p34b>, s. 9–16.
- Opieczyńska, Anna, *Porno-chic, czyli seksualność jako narzędzie komunikacji*, [w:] Witold Jakubowski, Sylwia Jaskulska (red.), *Kultura mediów, ciało i tożsamość – konteksty socjalizacyjne i edukacyjne*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków, 2011, s. 327–340.
- Oric Forum, *Meurtres sur l’Atlantique*, <https://archive.ph/rAv79>, dostęp 12 maja 2022.
- Orwell, George, *Rok 1984* [1949], wyd. EPUB, tłum. Julia Fiedorczuk, Fundacja Wolne Lektury, Warszawa, 2024.
- Our World in Data, *Terrorist Attacks, Deaths and Injuries*, <https://ourworldindata.org/grapher/terrorist-attacks-fatalities-and-injuries>, dostęp 2 marca 2025.
- Pacte de bière*, „Hebdomadique” 1986, nr 159, s. 10.
- Papuert, François, Frank Ladoire, Betty Franchi, *Night Hunter*, „Génération 4” 1989, nr 9, s. 19.
- Paquette, Emmanuel, *Philippe Ulrich, malheureux dans le jeu vidéo mais chanceux dans la musique*, „Les Echos” 4 lutego 2004, <https://bit.ly/3tWodfd>.

- Parandowski, Jan, *Mitologia* [1924], wyd. EPUB, Aleksandria Media, Katowice, 2024.
- Parker, Felan, *An Art World for Artgames*, „Loading...” 2013, t. 7 nr 11, <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119>, s. 41–60.
- Pawłowska-Jądrzyk, Brygida, *Polański, Hitchcock i MacGuffin*, „Załącznik Kulturoznawczy” 2022, nr 9, <https://doi.org/10.21697/zk.2022.9.28>, s. 565–575.
- Paxton, Robert O., *Francja Vichy. Stara gwardia i nowy ład, 1940–1944* [1972], tłum. Jacek Lang, Bukowy Las, Wrocław, 2011.
- Paz, César Guarde, *Race and War in the Lovecraft Mythos: A Philosophical Reflection*, „Lovecraft Annual” 2012, nr 6, <https://www.jstor.org/stable/26868445>, s. 3–35.
- Péan, Pierre, *Une jeunesse française: François Mitterrand, 1934-1947*, Fayard, Paris, 1994.
- Perron, Bernard, *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*, Bloomsbury Publishing, New York, 2018.
- Pessan, Dominique, *Solution Meurtres en série*, Oldies but Goodies, 2005, <https://archive.is/HuuEf>, dostęp 7 marca 2021.
- Petrowicz, Marcin, *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 81–91.
- Phenix, *Thierry Loiseau • Chomedu*, Amstrad.eu, 2016, <https://archive.is/dF4lb>, dostęp 20 lutego 2025.
- Picq, Stéphane, *Infernal Runner*, „Science et Vie Micro” 1985, nr 20, s. 164.
- Piekara, Jacek, *Polacy nie gęsi*, „Gambler” 1999, nr 5, s. 88–89.
- Piérot, Francis, *Massacre vu par un de ceux qui l'abandonnèrent*, Page Officielle du Massacre dans la 520ème dimension, <https://bit.ly/3zajYR1>, dostęp 8 stycznia 2022.
- Place, Janey, *Kobiety w kinie czarnym* [1990], tłum. Alicja Helman, „Film na Świecie” 1991, nr 384, s. 55–56.
- Platon, Thierry, Imagex, *Une rectification, un droit de reponse et un imbroglio: L’Affaire Ranx*, „Joystick” 1990, nr 8, s. 30.
- Płazewski, Jerzy, *Nowa przygoda i co dalej?*, „Kino” 1986, nr 5, s. 33–39.
- Pomme d’Or télématique*, „Science et Vie Micro” 1985, nr 14, s. 13.
- Poniewierski, Ziemowit, *L’Aigle d’or. Francuska rewolucja w opowiadaniu historii*, Pixel-post, 23 lutego 2018, <https://bit.ly/3GrZkwp>, dostęp 8 czerwca 2021.
- Poussier, Damien, *Heart of Darkness*, Hardcore Gaming, 3 listopada 2011, <https://archive.ph/DXKrw>, dostęp 15 maja 2021.
- Power, Ed, *Sand and Deliver: How a Revolutionary Video Game Rescued Frank Herbert’s Dune from Obscurity*, „The Independent” 4 marca 2024, <https://tinyurl.com/4j2cyzvv>.
- Prior, Michael, *The Bible and Colonialism: A Moral Critique*, Sheffield Academic Press, Sheffield, 1999.
- Quartermaine, Peter, Bruce Peter, *Cruise: Identity, Design and Culture*, Rizzoli, New York, 2006.
- Quatrepoint, Jean-Michel, *CII-Honeywell Bull va prendre le contrôle de la société SEMS, filiale de Thomson*, „Le Monde” 18 września 1982, <https://bit.ly/3LLu5i3>.
- Quatrepoint, Jean-Michel, *La recherche est une ambition majeure de notre politique, déclare M. Mitterrand*, „Le Monde” 14 stycznia 1982, <https://bit.ly/3iCukQW>.
- Ramshaw, Mark, *Game Reviews: Goblins*, „Amiga Power” 1992, nr 16, s. 74–75.

- Randal, Jonathan C., *Ex-Premier of France Kills Himself*, „The Washington Post” 2 maja 1993, <https://tinyurl.com/3d7u5ck5>.
- Ranx, Bruno Gourier, Oldies But Goodies, <https://archive.is/Bq5ow>, dostęp 17 marca 2023.
- Ray, Jean-Charles, Simon Laperrière, *Une constellation nommée Argo – L'errance dans la science-fiction vidéoludique*, „ReS Futurae” 2016, nr 12, <https://doi.org/10/p9c3>.
- Reed, Aaron, John Murray, Anastasia Salter, *Adventure Games: Playing the Outsider*, Bloomsbury Academic, New York – London – Oxford – New Delhi – Sydney, 2020.
- Remy, Mathilde, *La Crise du jeu vidéo français*, „Joystick” 2002, nr 142, s. 96–106.
- Ribault, Thomas, *Alone in the Dark*, Hardcore Gaming 101, 26 września 2017, <https://bit.ly/3fvJKZ>, dostęp 6 grudnia 2021.
- Ribault, Thomas, *Épopée: Tales From French Game Developers*, Hardcore Gaming, New Jersey, 2019.
- Ribault, Thomas, *MadeInFrance 05: François Coulon's interactive fictions*, Abandonware France, 27 maja 2018, <https://bit.ly/34hLuyH>, dostęp 5 kwietnia 2019.
- Ribault, Thomas, *MadeInFrance 07: From Mortevielle to Maupiti*, Abandonware France, 25 stycznia 2019, <https://bit.ly/3tECcY9>, dostęp 12 maja 2021.
- Rietveld, Hillegonda C., Marco Benoît Carbone, *Introduction. Towards a Polyphonic Approach to Games and Music Studies*, „GAME. The Italian Journal of Game Studies” 2017, nr 6, s. 5–11.
- Riviere, Joan, *Womanliness as a Masquerade* [1929], [w:] Russell Grigg, Dominique Heccq, Craig R. Smith (red.), *Female Sexuality: The Early Psychoanalytic Controversies*, Karnac, London, 2015, s. 172–182.
- Robert, Valérie, *Chine Lanzmann: une cyber nana!*, „PC Team” 1996, nr 12, s. 59.
- Robinson, Martin, *Another World: The Eccentricities of Eric Chahi*, Eurogamer, 15 listopada 2015, <https://bit.ly/3FB6ptd>, dostęp 15 lutego 2019.
- Robson, Johan, *Kult: The Book of Origins & the Book of Shame*, Exxos, 1989.
- Rokeghem, Suzanne, *Télématique: quand les femmes s'en mêlent*, „Les cahiers du GRIF” 1984, nr 29, s. 145–146.
- Roth, Zoë, „You Can Change Your Noses, but You Can't Change Your Moses”: *Olfactory Aesthetics and the Jewish „Race”*, „L'Esprit Créateur” 2019, t. 59 nr 2, <https://doi.org/10.1353/esp.2019.0017>, s. 72–87.
- Roundell, Paul, *Gobliins 2*, „Amiga Computing” 1993, nr 57, s. 134.
- Rouso, Henry, *The Vichy Syndrome: History and Memory in France Since 1944*, tłum. Arthur Goldhammer, Harvard University Press, Cambridge, 1991.
- Roux, Christian, *Adeline Software*, „Génération 4” 1993, nr 53, s. 20.
- Roux, Christian, *Alone in the Dark: Les dessous de Decerto*, „Génération 4” 1993, nr 51, s. 136–137.
- Roux, Christian, *Lost in Time: Sur les traces de Mac Gyver*, „Génération 4” 1993, nr 56, s. 46–47.
- Ruberg, Bonnie, *Straight Paths Through Queer Walking Simulators: Wandering on Rails and Speedrunning in “Gone Home”*, „Games and Culture” 2020, t. 15 nr 6, <https://doi.org/10/ghqbmV>, s. 632–652.
- Sabatini, Rafael, *Captain Blood* [1922], Dover Publications, Mineola, 2004.

- Sablons, Dominique, *Concours Logiciels*, „Commodore Magazine” 1985, nr 6, s. 44–46.
- Said, Edward, *Kultura i imperializm* [1994], tłum. Monika Wyrwas-Wiśniewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2009.
- Said, Edward W., *Orientalizm* [1978], tłum. Witold Kalinowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1991.
- Saint-Brun, Noël, *Kult ou le complot des Protozorks!*, „Atari Magazine” 1989, nr 1, s. 36–38, 43.
- Sandauer, Artur, *Samobójstwo Mityrydatesa. Eseje*, Czytelnik, Warszawa, 1968.
- Sartre, Jean-Paul, *Byt i nicość. Zarys ontologii fenomenologicznej* [1943], tłum. Jan Kielbasa, Piotr Mróz, Roman Abramciów, i in., Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków, 2007.
- Sawicki, Piotr, *Odrażające, brudne, złe. 100 filmów gore*, Atut, Wrocław, 2011.
- Scarth, Alwyn, *La Catastrophe: The Eruption of Mount Pelee, the Worst Volcanic Eruption of the Twentieth Century*, Oxford University Press, Oxford, 2002.
- Schérer, Denis, *Les créateurs du mois: Serge Hauduc, Ludovic Hauduc, Jacques Hemonic*, „Tilt” 1987, nr 43, s. 26.
- Schérer, Denis, Dany Boolauck, *Les secrets de l’animation*, „Tilt” 1988, nr 55, s. 72–78.
- Schloss, Rebecca Hartkopf, *Sweet Liberty: The Final Days of Slavery in Martinique*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia, 2009.
- Schmoll, Laurence, *Usages éducatifs des jeux en ligne*, „Revue des Sciences Sociales” 2011, nr 45, <https://www.eonantes.com/publications/Schmoll-2011-UsagesEducatifs.pdf>, s. 148–157.
- Schreiber, Paweł, *Wariaci z kościoła Exxosa*, Pixelpost, 4 listopada 2017, <https://archive.ph/Hi98F>, dostęp 17 czerwca 2021.
- Schweiger, Bartłomiej, *Relacje władzy w polu wytwórstwa gier komputerowych*, „Czas Kultury” 2015, t. 31 nr 2, s. 104–110.
- Seppinwall, Alyssa Goldstein, *Slave Revolt on Screen: The Haitian Revolution in Film and Video Games*, University Press of Mississippi, Jackson, 2021.
- Shakespeare, William, *Hamlet, król Lewicki duński* [1602], tłum. Józef Paszkowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1973.
- Shakespeare, William, *Otello* [1604], tłum. Leon Ulrich, [w:] *Dzieła dramatyczne Williama Shakespeare (Szekspira) w dwunastu tomach*, t. 5, G. Gebethner i Spółka, Kraków, 1895, <https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/otello.pdf>.
- Shakespeare, William, *Romeo i Julia* [1597], tłum. Józef Paszkowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1975.
- Short, Emily, *The Reprover*, Emily Short’s Interactive Storytelling, 24 stycznia 2008, <https://emshort.blog/2008/01/24/the-reprover/>, dostęp 18 maja 2023.
- Sicart, Miguel, *Against Proceduralism*, „Game Studies” 2011, t. 11 nr 3, [https://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](https://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap).
- Sicart, Miguel, *The Ethics of Computer Games*, MIT Press, Cambridge, 2009.
- Sidre, Colin, *From Importers to Designers and Publishers: How Distributors and Computer Stores Helped Shape the French Video Game Industry*, „Kinephanos” 2015, t. 5, <https://tinyurl.com/y8mn92n2>, s. 58–75.

- Sinko, Zofia, *Powiatka w Oświeceniu stanisławowskim*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław, 1982.
- Skrzypek, Marian, *Diderot*, Wiedza Powszechna, Warszawa, 1982.
- Smith, Ed, *The Inglorious Nihilism of Grand Theft Auto V*, Kill Screen, 19 maja 2016, <https://bit.ly/3SSLuKw>, dostęp 6 maja 2025.
- Smykowski, Mikołaj, *Ekoprofetyzm Diuny Franka Herberta*, „Porównania” 2022, t. 31 nr 1, <https://doi.org/10.14746/por.2022.1.14>, s. 233–258.
- société.com, *Société Cobra Soft (339391336) à Villeurbanne (69100)*, 26 września 2025, <https://www.societe.com/societe/cobra-soft-339391336.html>, dostęp 26 września 2025.
- société.com, *Société Hitech Productions (339371692) à Chalon-sur-Saône (71100)*, 26 września 2025, <https://www.societe.com/societe/hitech-productions-339371692.html>, dostęp 26 września 2025.
- Soderman, Braxton, *Against Flow: Video Games and the Flowing Subject*, The MIT Press, Cambridge, 2021.
- Sontag, Susan, *O fotografii* [1977], wyd. Kindle, tłum. Sławomir Magala, Wydawnictwo Karakter, Kraków, 2017.
- Sontag, Susan, *Zapiski o kampie* [1964], tłum. Małgorzata Pasicka, Anna Skucińska, Dariusz Żukowski, [w:] *Przeciw interpretacji i inne eseje*, wyd. EPUB, Wydawnictwo Karakter, Kraków, 2012.
- Sorlie, Audan, *Another World / Out of This World*, Hardcore Gaming 101, 3 stycznia 2011, <https://tinyurl.com/ye23exc6>, dostęp 2 kwietnia 2024.
- Sowa, Jan, *Prekariat – proletariaty epoki globalizacji*, [w:] Joanna Sokołowska (red.), *Robotnicy opuszczają miejsca pracy*, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź, 2010, <https://bit.ly/3ugHP3d>, s. 100–132.
- Spicer, Andrew, *Film Noir*, Routledge, London, 2002.
- Spivak, Gayatri Chakravorty, *Strategie postkolonialne* [1990], tłum. Antoni Górny, Maciej Kropiwnicki, Jakub Majmurek, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa, 2011.
- Squires, Matt, *Complete Control: Fascination*, „Amiga Power” 1992, nr 19, s. 70–71.
- Standing, Guy, *Prekariat. Nowa niebezpieczna klasa* [2011], tłum. Krzysztof Czarnecki, Paweł Kaczmarek, Mateusz Karolak, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2014.
- Stannard, David E., *American Holocaust: The Conquest of the New World*, Oxford University Press, Oxford – New York, 1993.
- Stanton, Richard, *A Brief History of Video Games*, Robinson – Running Press, London – Philadelphia, 2015.
- Stańczyk, Marta, *Czas depresji*, „Kwartalnik Filmowy” 2023, nr 123, <https://doi.org/10.36744/kf.1722>, s. 220–230.
- Stasieńko, Jan, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji, Wrocław, 2005.
- Steele, John, *Swindler Ran Empire with Army of Thugs*, „The Telegraph” 23 maja 2001, <https://bit.ly/3rqEzw7>.
- Sterczewska, Klara, *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” 2013, t. 5 nr 1, s. 23–34.

- Sterczewska, Klara, *This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games*, „Game Studies” 2016, t. 16 nr 2, <https://archive.ph/GNMIC>.
- Stoker, Bram, *Dracula* [1897], tłum. Agnieszka Myśliwy, Wydawnictwo vis-à-vis/Etiuda – Wydawnictwo Mystery, Kraków, 2013.
- Sturken, Marita, Lisa Cartwright, *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*, Oxford University Press, New York – Oxford, 2009.
- Suominen, Jaakko, *How to Present the History of Digital Games: Enthusiast, Emancipatory, Genealogical, and Pathological Approaches*, „Games and Culture” 2017, t. 12 nr 6, <https://doi.org/10/gf5t3z>, s. 544–562.
- Suominen, Jaakko, *The past as the future? Nostalgia and retrogaming in digital culture*, „The Fibreculture Journal” 2008, t. 11, <https://tinyurl.com/d58452mv>.
- Švelch, Jaroslav, *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, The MIT Press, Cambridge, 2018.
- Syska, Rafał, *David Lynch – smutne kino o śmierci*, [w:] Łukasz Plesnar, Rafał Syska (red.), *Mistrzowie kina amerykańskiego. Współczesność*, Rabid, Kraków, 2010, s. 67–110.
- Szewczyk, Olaf, *Interaktywne wideo jako powieść*, „Polityka”, 26 czerwca 2013, <https://tinyurl.com/2vp57c3z>, dostęp 14 maja 2025.
- Szyłak, Jerzy, *Komiks. Świat przerysowany, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk, 1998.
- Tamburini, Stefano, Jean-Luc Fromental, Tanino Liberatore, Alain Chabat, *Ranx* [2012], tłum. Jizor, Kultura Gniewu, Warszawa, 2016.
- Tappin, Steve, *30 Years of Samus Aran: A Feminist Icon?*, BBC, 28 lipca 2017, <https://archive.is/T0mvi>, dostęp 14 września 2023.
- Tavinor, Grant, *Definition of Videogames*, „Contemporary Aesthetics (Journal Archive)” 2008, t. 6 nr 1, <https://tinyurl.com/4vnf2cvf>.
- Test Express: Black Sect*, „Génération 4” 1994, nr 63, s. 75.
- The Library of Congress, *Lanzmann, Chine, 1966-*, <https://tinyurl.com/5n6sjx2w>, dostęp 13 maja 2025.
- Therrien, Carl, Isabelle Lefebvre, Jean-Charles Ray, *Toward a Visualization of Video Game Cultural History: Grasping the French Touch*, „Games and Culture” 2021, t. 16 nr 1, <https://doi.org/10/gg5rqpp>, s. 92–115.
- Tilt d’Or*, „Tilt” 1984, nr 17, s. 46–47.
- Tilt d’Or 1993*, „Tilt” 1993, nr 121, s. 22–27.
- Tolkien, John Ronald Reuel, *Hobbit czyli Tam i z powrotem* [1937], tłum. Maria Skibniewska, Włodzimierz Lewik, Iskry, Warszawa, 2021.
- Tolkien, John Ronald Reuel, *Silmarillion* [1977], tłum. Maria Skibniewska, Zysk i S-ka, Poznań, 2020.
- Tolkien, John Ronald Reuel, *Władca Pierścieni* [1955], tłum. Maria Skibniewska, Włodzimierz Lewik, Andrzej Nowicki, Muza SA, Warszawa, 2013.
- Townshend, Charles, *Terroryzm* [2002], tłum. Ryszard M. Machnikowski, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, 2017.

- Tramis, Muriel, *ASM-Blitz-Interview*, „Aktueller Software Markt” 1988, nr 9, <http://www.kultboy.com/pic/1053/>.
- Tramis, Muriel, Pierre Gilhodes, *Contes créoles et cruels: 13 philocontes épiques des Tropiques*, Éditions Dagan, Achères, 2014.
- Triclot, Mathieu, *Désir et techniques: les figures de «l’avenir des jeux vidéo» dans la presse spécialisée francophone au tournant des années 1980 et 1990*, [w:] Sélime Ammouche, Alexis Blanchet, Björn-Olav Dozo, Mathieu Triclot (red.), *Lire les magazines de jeux vidéo*, Presses universitaires de Liège, 2022, <https://doi.org/10.4000/books.pulg.25817>, s. 41–52.
- Triclot, Mathieu, *Jouer au laboratoire. Le jeu vidéo à l’université (1962-1979)*, „Réseaux” 2012, t. 173–174 nr 3, <https://doi.org/10.3917/res.173.0177>, s. 177–205.
- Trouillot, Michel-Rolph, *Silencing the Past: Power and the Production of History*, Beacon Press, Boston, 2015.
- Truffaut, François, *O pewnej tendencji francuskiego kina* [1954], tłum. Tadeusz Szczepański, „Film na Świecie” 1989, nr 361–362, s. 25–38.
- Tubes: Billy la Banlieue*, „Tilt” 1986, nr 34, s. 49.
- Tuppen, John H., *Chirac’s France, 1986-88. Contemporary Issues in French Society*, Palgrave Macmillan, London, 1991.
- Turner, Fred, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, University of Chicago Press, Chicago, 2006.
- Twain, Mark, *Tajemniczy przybysz*, tłum. Teresa Truszkowska, [w:] *Utworthy wybrane*, t. 5, wyd. EPUB, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 2022.
- Twardoch-Raś, Ewelina, *Sztuka biometryczna w perspektywie filozofii post- i transhumanizmu: w stronę estetyki postafektywnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2021.
- Tymowski, Michał, *Europejczycy i Afrykanie. Wzajemne odkrycia i pierwsze kontakty*, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń, 2017.
- Ulrich, Philippe, *Avec Dune, nous avons imaginé le premier CD-ROM de l’histoire!*, Centre National du Cinéma et de l’Image Animée, 21 lutego 2019, <https://bit.ly/3GDYqNu>, dostęp 18 czerwca 2021.
- Urbański, Jarosław, *Prekariat i nowa walka klas*, Książka i Prasa, Warszawa, 2014.
- Vasagar, Jeevan, Nick Hopkins, *King of Crime Who Became as Rich as the Queen*, „The Guardian” 24 maja 2001, <https://bit.ly/3gqIZNb>.
- Vega, Garcilaso de la, *O Inkach uwagi prawdziwe* [1609], tłum. Jan Szemiński, Wydawnictwo Trio – Centrum Studiów Latinoamerykańskich Uniwersytetu Warszawskiego – Ambasada Peru w Polsce, Warszawa, 2000.
- Ventura, Claude, *Jeu de morpion sur ordinateur*, Institut national de l’audiovisuel, 1968, <https://www.ina.fr/video/I06191313>, dostęp 11 sierpnia 2021.
- Verdin, Guillaume, *Amstrad CPC: la journée de septembre*, MO5.com, 1 października 2017, <https://archive.ph/s59tV>, dostęp 2 listopada 2021.
- Vilmorin, Laurent de, *Pourquoi une nouvelle informatique?*, „L’Ordinateur Individuel” 1978, nr 1, s. 25–28.
- Voltaire, *Kandyd*, tłum. Tadeusz Boy-Żeleński, Biblioteka Boya, Warszawa, 1931.

- Vullierme, Jean-Louis, *Lustro Zachodu. Nazizm i cywilizacja zachodnia* [2014], tłum. Maria Żurowska, W.A.B., Kraków, 2016.
- Waszkiewicz, Agata, *Narrative Selfies and Player-Character Intimacy in Interface Games*, „Eludamos: Journal for Computer Game Culture” 2023, t. 14 nr 1, <https://doi.org/10.7557/23.6588>, s. 99–123.
- Weinberg, Leonard, William Lee Eubank, *Neo-Fascist and Far Left Terrorists in Italy: Some Biographical Observations*, „British Journal of Political Science” 1988, t. 18 nr 4, <https://doi.org/10.2307/193884>, s. 531–549.
- Wells, Audrey, *Atlantis: The Lost Tales Review*, Adventure Classic Gaming, 26 sierpnia 1999, <https://archive.is/SGTvr>, dostęp 19 września 2023.
- White, Hayden V., *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*, Johns Hopkins University Press, Baltimore – London, 1973.
- Wielgosz, Przemysław, *Gra w rasy. Jak kapitalizm dzieli, by rządzić*, Wydawnictwo Karakter, Kraków, 2021.
- Winkler, Anna, *Konieczność rewolucji? Marksziści francuscy wobec wydarzeń maja i czerwca 1968*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń, 2021.
- Winnicka, Ewa, Cezary Łazarkiewicz, 1968. *Czasy nadchodzą nowe*, Agora, Warszawa, 2018.
- Winter, David, *Video Games in Europe: The Early Years*, [w:] Mark J. P. Wolf (red.), *The Video Game Explosion*, Greenwood Press, Westport, 2008, s. 45–49.
- Woitier, Chloé, *Pionnière du jeu vidéo en France, Muriel Tramis reçoit la Légion d'honneur*, „Le Figaro” 26 października 2018, <https://archive.is/0mj0L>.
- Wróblewski, Michał, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, 2016.
- Zárate, Verónica Valdivia Ortiz de, *Terrorism and Political Violence During the Pinochet Years: Chile, 1973–1989*, „Radical History Review” 2003, nr 85, <https://doi.org/10/d34cdv>, s. 182–190.
- Zimmermann, Bernd, Michael Suck, *Ein Cocktail, der es in sich hat!*, „Aktueller Software Markt” 1988, nr 1, s. 55–57.
- Žižek, Slavoj, *Patrząc z ukosa. Wprowadzenie do Jacques’a Lacana przez kulturę popularną* [1991], tłum. Janusz Margański, Aletheia, Warszawa, 2018.
- Žižek, Slavoj, *Tarrying with the Negative: Kant, Hegel, and the Critique of Ideology*, Duke University Press, Durham, 1993.