

Bartosz Bukatko

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

ORCID 0000-0003-1902-2982



Transtekstualność w grach wideo – deheroizacja i intermedialność na przykładzie serii gier *Tomb Raider* i *Uncharted*

Transtextuality in video games – deheroisation and intermediality on the basis
of *Tomb Raider* and *Uncharted* game series

Abstract

Tomb Raider and *Uncharted* are both popular series of adventure video games which bare strong resemblance to each other. By applicating the Gerard Genette's terminology on intertextual relations between various texts of culture, the author proposes his own theoretical model for studying transtextuality. Describing and analyzing the type of the relations between the said series of games, as well as their intermedial connection with the Indiana Jones movies, he also discusses the deheroisation of the games' protagonists – Lara Croft and Nathan Drake. The conclusions shed new light on future research regarding reinterpretation of various texts of culture.

Keywords

video games, transtextuality, *Tomb Raider*, *Uncharted*, intermediality

Abstrakt

Tomb Raider i *Uncharted* to popularne serie przygodowych gier wideo, które cechują wzajemne podobieństwa. Stosując terminologię Gerarda Genette'a, dotyczącą relacji intertekstualnych między różnymi tekstami kultury, autor proponuje własny model teoretyczny do badań nad transtekstualnością. Opisując i analizując rodzaj relacji między wspomnianymi seriami gier, a także ich intermedialne powiązania z filmami o Indianie Jonesie, omawia również deheroizację protagonistów obu serii – Lary Croft i Nathana Drake'a. Wnioski z przeprowadzonych analiz rzucają nowe światło na przyszłe badania dotyczące reinterpretacji różnych tekstów kultury.

Słowa kluczowe

gry wideo, transtekstualność, *Tomb Raider*, *Uncharted*, intermedialność

Wstęp¹

Rynek gier cyfrowych jest olbrzymi i nadal dynamicznie się rozwija. Przybywa coraz więcej nowych tytułów, a sytuacja ta sprzyja mnożeniu się wzajemnych odwołań, cytatów pośrednich (i tych bezpośrednich również), aluzji, nawiązań, a także zapożyczeń, nieraz wręcz ocierających się o miano plagiatu.

Podobnie jak książki czy filmy, gry czasami zawierają pewnego rodzaju odniesienia do innych, mniej lub bardziej sobie podobnych produkcji. Jako że zwykle gra cyfrowa jest znacznie bardziej złożona niż książka (a przez swą interaktywność – także bardziej niż film), do podobieństwa może dochodzić na wielu różnych jej płaszczyznach. Mowa tutaj więc nie tylko o samej warstwie fabularnej (z czym można się spotkać także i w innego rodzaju tekstach kultury), lecz także o takich kwestiach, jak mechanika rozgrywki (sterowanie postacią, system walki lub jego brak, poziom otwartości świata i wiele innych), sposób prezentowania zdarzeń na ekranie (praca kamery i jej domyślne umiejscowienie), warstwa dźwiękowa (muzyka, oprawa dźwiękowa) i wiele innych, na ten moment nieistotnych elementów.

Jednak, aby zinterpretować różne typy relacji międzytekstowych w tekstach kultury (w tym także w grach wideo), nie można tego robić w oderwaniu od problemu nadrzędnego względem tych relacji. Mowa tutaj właśnie o zjawisku transtekstualności, jak określa to G. Genette w *Palimpsestach: Literaturze drugiego stopnia* (1999). Teoretyk ten, posiłkując się na tym polu dokonaniem Julii Kristevy, znacznie poszerza poczynioną przez nią analizę rzeczzonego zjawiska, wzbogacając problem od strony terminologicznej, jak też i ustanawiając pewne ramy, które miały się potem okazać podstawą dla przyszłych teoretyków literatury, chcących zgłębiać ten temat w innych kontekstach.

Jednak, aby zinterpretować różne typy relacji międzytekstowych w tekstach kultury (w tym także w grach wideo), nie można tego robić w oderwaniu od problemu nadrzędnego względem tych relacji.

W mojej pracy magisterskiej, na podstawie której opracowałem ten artykuł, wybrane zostały dwie osobne produkcje oraz cztery popularne serie gier cyfrowych. Tutaj jednak postanowiłem ograniczyć się do dwóch serii gier: *Tomb Raidera*

¹ Niniejsza praca powstała na podstawie pracy magisterskiej napisanej na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu, pod kierownictwem dr hab. Dariusza Brzostka, prof. UMK.

i *Uncharted*. Skupić się pragnę w szczególności na zjawisku intermedialności obu tych tytułów wobec popularnej serii filmów o poszukiwaczu przygód – Indiana Jonesie.

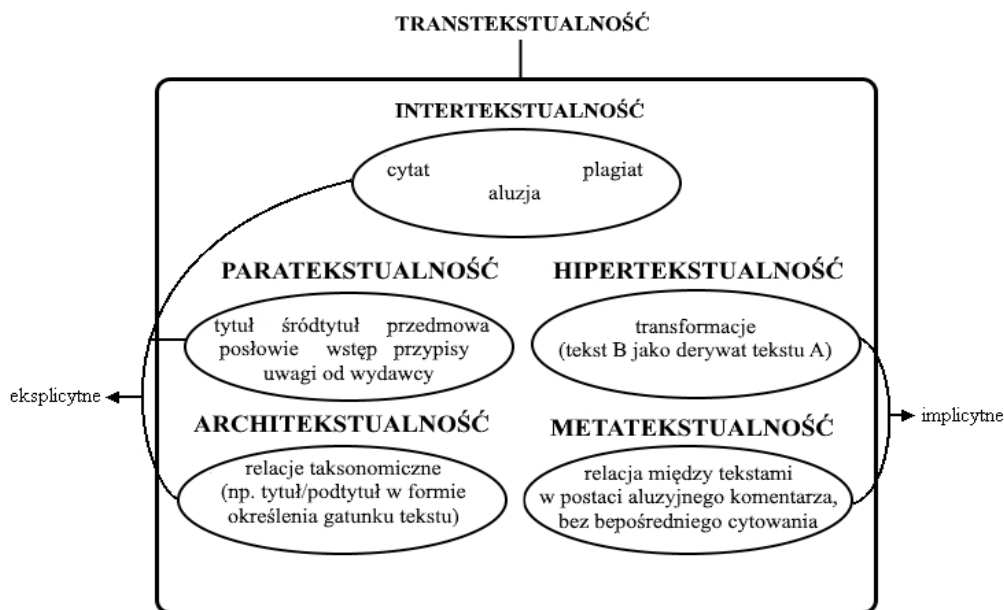
1. Transtekstualność

Przyglądając się za Genette’em samemu pojęciu transtekstualności, możemy stwierdzić, że jest to ogół zjawisk polegających na wzajemnych powiązaniach i odniesieniach pomiędzy różnymi tekstami, a dokładniej, że jest to „wszystko, co wiąże się w sposób widoczny bądź ukryty z innymi tekstami” (Genette, 1999, s. 107). Nie da się ukryć, że taka definicja rysuje się w dość nieostry i trudny do ujednoczenia sposób, a sam jej autor przyznaje, że termin „transtekstualność” jest równie „umowny”.

Przedmiotem poetyki, powiedziałem wówczas mniej więcej (...) [jest] architekt (...) albo (...) – architekstualność tekstu (jak to się mówi, a to prawie to samo, „literackość literatury”), tj. zespół kategorii ogólnych albo transcendentnych (...). Dzisiaj, ujmując rzecz szerzej, powiedziałbym raczej, że przedmiotem tym jest transtekstualność albo transcendencja tekstualna tekstu (Genette, 1999, s. 107).

To – jak by się mogło wydawać – niekonsekwentne podejście do terminologii, czy też raczej aktywne próby jej rzetelnego aktualizowania oraz proponowany przez autora *Palimpsestów* podział transtekstualności na pięć podkategorii (intertekstualność, paratekstualność, metatekstualność, hipertekstualność i architekstualność) mogą wzbudzać podejrzenia, zwłaszcza u innych badaczy z tej dziedziny. Michał Głowiński, filolog i teoretyk literatury, stwierdza, że podział zaproponowany przez Genette’a jest nadto złożony a „szerokie zrozumienie” zjawiska trans- i intertekstualności zaprezentowane w *Palimpsestach* ma jedynie „pozorny” wymiar (Głowiński, 1986, s. 79-80).

Mimo przedstawionych wyżej zastrzeżeń Głowińskiego niniejszy tekst bazuje przede wszystkim na strukturze zaproponowanej przez Gerarda Genette’a z uwagi na to, iż właśnie jego terminologia zbudowała w świecie teorii literatury pewne fundamenty pod tego typu rozważania, stanowiąc idealne uzupełnienie i jednoczesne rozwinięcie analizy intertekstualności autorstwa Julii Kristevy. Na potrzeby tej pracy oraz dla solidniejszego usystematyzowania terminologii i struktury podziału transtekstualności Genette’a, postanowiłem wyjść z propozycją „modelu transtekstualności” w formie wizualnej (rys. 1). Jest to prosty schemat, ilustrujący wyróżniane przez tego teoretyka literatury podkategorie transtekstualności, jednocześnie zaznaczając charakter powiązań między nimi za pośrednictwem konkretnych przykładów tekstów i odwołań, reprezentujących określony podtyp zjawiska.



Rys 1. Własna propozycja modelu transtekstualności (za G. Genette'em)

Jak widać na rys. 1., Gerard Genette wyróżnił pięć rodzajów transtekstualności, przy czym dodatkowo można je zgrupować w dwa oddzielne zbiory, charakteryzujące się odmiennym poziomem „utajenia” zawartych w tekstach B powiązań z tekstami A. W niniejszym rozdziale omówię każdy z tych rodzajów, starając się podkreślić różnice pomiędzy nimi, co ułatwi dalsze rozważania i analizę tego zjawiska na przykładach z zakresu gier wideo. W kontekście postępowania badawczego nad grami wideo moją decyzją jest, by opracować temat ich transtekstualności właśnie na podstawie koncepcji Gerarda Genette’a z uwagi na transmedialną czy też multimedialną naturę gier jako tekstów kultury *per se*.

1.1. Paratekstualność

Kolejność omawianych rodzajów transtekstualności nie będzie tu taka sama, jaką przyjął autor *Palimpsestów*. Ma to na celu lepsze dopasowanie danych kategorii do podjętego tematu. Z przyczyn oczywistych, wprost wynikających z definicji poszczególnych kategorii, nie każda z nich zajmuje równie istotne miejsce w przypadku takich specyficznych tekstów kultury, jakimi są gry wideo.

O paratekstualności możemy mówić, gdy mamy do czynienia z różnego rodzaju tekstami, które w dość wyraźny sposób odnoszą się do tekstów, na potrzeby których w ogóle zostały sporządzone. Innymi słowy, parateksty nie powstałyby w ogóle, gdyby nie istniały te teksty, do których się odnoszą. Mowa tutaj o wszelkiego rodzaju przedmowach, przypisach, wstępach, streszczeniach, uwagach od wydawcy,

posłowiach oraz innych formach komentarzy i opisów, często stanowiących uzupełnienie lub podsumowanie tekstów A.

1.2. Architekstualność

Zmieniając kolejność, chcę teraz przejść do analizy zjawiska relacji międzytekstowych zwanego architekstualnością. Decyzja o takim porządku rzeczy jest uargumentowana stopniem jawności tego typu relacji. Jak widać na zaproponowanym przeze mnie modelu graficznym, architekstualność charakteryzuje się jako relację eksplicytną (tj. jawną, dosadną, bezpośrednią). Z tego powodu jest jej dość blisko do paratekstualności, a jednocześnie nieco dalej do takich relacji, jak hiper- czy meta-tekstualność.

Poziom eksplicytności tego typu relacji międzytekstowej jest na pewno wyższy niż w przypadku wcześniej omawianej paratekstualności. Za architeksty uznamy wszelkiego rodzaju tytuły i podtytuły, czy też zbiorcze określenia kategorii, które w prosty i bezpośredni sposób nawiązują do konkretnych tekstów, jednocześnie je klasyfikując podług ustalonych norm i reguł. Przykładem takiego architekstu są wszelkiego rodzaju tytuły bądź podtytuły, stanowiące po prostu nazwę gatunku lub rodzaju literatury, do którego przynależy dany tekst, a więc, na przykład: „Poezja”, „Zbiór opowiadań”, „Eseje”, „Fraszki”, „Treny i inne liryki”. Tego typu określenia już na początku informują czytelników, z czym będą mieć do czynienia, gdy zdecydują się na obcowanie z danym tekstem. Nie da się ukryć, że – o ile pozycja architekstualności pośród innych rodzajów relacji międzytekstowych jest wyraźnie zaznaczana swoją eksplicytnością – jej złożoność, czy nawet rola, jaką architeksty zwykle odgrywają, zdaje się być w istocie drugorzędna. W końcu wystarczy otworzyć dany tekst, przeczytać pierwszą jego stronę lub po prostu wiedzieć, kto jest jego autorem, aby mieć świadomość, z jakim typem tekstu ma się do czynienia. Jeśli natomiast odbiorca mimo tego nie posiada takiej wiedzy, samo przeczytanie architekstu nie poprawi raczej tej sytuacji.

W *Palimpsestach* architekstualność zajmuje piąte miejsce na liście relacji międzytekstowych. Genette określa ją „niemą” relacją „natury taksonomicznej” (Genette, 1999, s. 111). Pewien paradoks tego stwierdzenia polega na tym, że eksplicytność architekstualności przejawia się drogą paratekstualnego tytułu. Wynikałoby więc z tego, iż sama architekstualność jest w istocie implicytna (tj. niejawna, niedosadna, wnioskowana z kontekstu). Głowacki stwierdza, że jej cechą jest nierozzerwalna więź z relacją intertekstualności, a jednocześnie zaznacza, że architekstualność stanowi poniekąd „gramatykę literatury”, co po raz kolejny uwydatnia jej implicytny charakter. Architekstualność należałoby więc na moim schemacie umieścić pomiędzy eksplicytnością, a implicytnością, aczkolwiek, idąc za Głowińskim, pragnę podkreślić, iż intertekstualność, jako forma „tradycji utrwalonej w tekście” (Głowiński, 1986, s. 99), jest zjawiskiem znacznie szerszym niż architekstualność, a ponadto – że same

eksplicytnie manifestowanie architektów drogą paratekstualnych wzmianek nie ujmuje na eksplicytności samym architektom, które, bądź co bądź – istnieją.

1.3. Metatekstualność

Podobnie jak hipertekstualność, metatekstualność jest zjawiskiem o charakterze implicytnym. Sam przyrostek „meta-” w połączeniu z „tekstem” sugeruje, że zjawisko to będzie w praktyce objawiać się jako – w pewnym sensie – bardziej transcendentna relacja międzytekstowa, z naciskiem na „samoodniesienia”, czyli wzajemne nawiązania do tekstów na nieco wyższym, mniej pośrednim, a bardziej pozostającym w sferze domysłów poziomie.

Według Genette’a (1999, s. 111), metatekstualność najczęściej manifestować się może w formie niedosłownego komentarza do tekstu A, zamieszczonego w tekście B, przy czym niejednokrotnie nazwa, tytuł, czy jakiegokolwiek bezpośrednie określenie rzeczoności tekstu A wcale nie musi nawet paść w takiej sytuacji. Jednakże inni badacze nie zapominają podkreślać faktu, iż umowność granic wyznaczanych przez Genette’a pomiędzy poszczególnymi kategoriami zjawisk międzytekstowych jest dość wyraźna (Głowiński, 1986, s. 87; Tutak, 2012, s. 113). Sam autor *Palimpsestów* bezpośrednio się bowiem do tejże umowności granic przyznaje (Genette, 1997, s. 270) w dziele poświęconym bardziej paratekstualności.

Jak zauważają i inni badacze:

Genette, zwłaszcza w *Palimpsestach*, wyjaśniał, że wprowadzona przez niego terminologia ma charakter doraźny, tymczasowy, nie może zadowalać badacza, jako że jest mało precyzyjna. Metatekstualnością określił taki typ transcendencji tekstualnej, który ma kształt komentarza łączącego dany tekst z innym, o którym mówi, niekoniecznie go cytując (Genette 1992: 321) (Tutak, 2012, s. 114).

Metatekst wyróżnia więc charakterystyczna więź z tekstem nadrzędnym, do którego się on odnosi. Podobnie jak w przypadku wypowiedzi o charakterze metajęzykowym, które pragmatycznie są puste, a jedynie w sposób semantyczny odnoszą się do języka *per se*, tak i metateksty bardziej pełnią funkcję „mostów” pomiędzy poszczególnymi elementami jednego i tego samego tekstu nadrzędnego. Do takich krótszych, samodzielnie nic nieznaczących wstawek odwołuje się na przykład Anna Wierzbicka (1971). Chodzi tu o takie sformułowania, jak „mowa tu o...”, „przejdziemy teraz do...”, „to, o czym przed chwilą mówiliśmy, to...” i tak dalej. Tutak (2012) zaś jako przykład metatekstu podaje dedykacje.

1.4. Hiper- i intertekstualność

Te dwa rodzaje relacji międzytekstowych opisują razem z uwagi na ich częste wzajemne się przenikanie i współwystępowanie. Szczególny przypadek w kontekście hiper- i intertekstualności stanowią gry wideo i komputerowe.

Relacje te przedstawiają dwa odmienne warianty transtekstualności. Interteksty bowiem na ogół manifestują się w dość bezpośredni, a więc i eksplicytny sposób, podczas gdy hiperteksty cechuje większa implicytność. Intertekstami nazwiemy wszelkiego rodzaju plagiaty, bezpośrednie cytaty oraz aluzje (już mniej jednoznaczne) do tekstów nadrzędnych (Genette, 1997, s.108). Hipertekstualność jest zwykle bardziej skomplikowana w swej istocie. Mowa tu o transformacjach polegających na derywowaniu tekstu B od nadrzędnego tekstu A. Derywacje te, w swej implicytności, są pochodnymi transformacji, przy czym poziom jawności takich hipertekstów też może się wahać (Genette, 1997, s. 113).

Niejawność hipertekstów względem ich hipotekstów (tak Genette określa teksty nadrzędne w hipertekstualnych relacjach międzytekstowych) daje przyczynek do tego, aby upatrywać tych nieco subtelniejszych hipertekstów w formie aluzji, a te przecież wcześniej już zostały zakwalifikowane jako jedna z manifestacji intertekstualności.

Niejawność hipertekstów względem ich hipotekstów (tak Genette określa teksty nadrzędne w hipertekstualnych relacjach międzytekstowych) daje przyczynek do tego, aby upatrywać tych nieco subtelniejszych hipertekstów w formie aluzji, a te przecież wcześniej już zostały zakwalifikowane jako jedna z manifestacji intertekstualności.

Samym zjawiskiem intertekstualności zajęła się jeszcze przed Genette'em Julia Kristeva, jednak w świetle tego, co obecnie jest już znane teoretykom literatury, a nawet i w kontekście ówczesnego stanu badań z tej dziedziny, twierdzenia i tezy Kristewy nie wnosiły znaczących nowości do rozważań na temat tej relacji międzytekstowej. Zawężając zakres definicji tego pojęcia, Genette poszedł o krok dalej, określając intertekstualność zaledwie jako jedną z wielu odmian znacznie szerszej transtekstualności. Wobec tego stanu rzeczy, zasadną może wydawać się propozycja Głowińskiego, aby hiper- i intertekstualność ze schematu Genette'a „scalić” pod jednym hasłem hipertekstualności, jako terminu nadrzędnego, z uwagi na zakres jego definicji względem intertekstualności.

Ta skomplikowana sytuacja nie zmienia jednak faktu, iż zarówno inter-, jak i hipertekstualność są zjawiskami znaczącymi w świecie współczesnych gier wideo i komputerowych.

2. Materiał badawczy

Przytaczanymi w niniejszym artykule grami, które między innymi badałem, są serie gier *Uncharted* i *Tomb Raider*. W dość oczywisty sposób nawiązują one swoją konwencją do filmów ze znanym poszukiwaczem skarbów, Indianą Jonesem.

Gry te to największe w swym rodzaju produkcje, do tej pory otrzymujące kolejne kontynuacje. Jako że *Tomb Raider* posiada znacznie dłuższą historię niż *Uncharted*, na potrzeby niniejszej pracy wybrałem jedynie trzy najnowsze jej części, a mianowicie: *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013), *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015) oraz *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montreal, 2018). Razem tworzą one swoistą trylogię, którą zestawiałem tutaj z czterema częściami serii *Uncharted*². Przygody Natana Drake'a z *Uncharted* są też opowiadane w innych, pomniejszych produkcjach, takich jak gry karciane czy dodatki rozszerzające zawartość pełnoprawnych odsłon serii, jednak jest to kwestia marginalna, której wartość merytoryczna w ujęciu problemu transtekstualności pomiędzy tymi dwoma seriami „przygodówek” jest znikoma.

3. Analiza materiału badawczego

Poniżej przedstawiam analizę zjawisk międzytekstowych w grach z serii *Tomb Raider* i *Uncharted* w oparciu o wyżej zaprezentowany aparat terminologiczny. Ponadto, omawiam tutaj też relacje intermedialności pomiędzy analizowanymi tu grami a filmami o znanym poszukiwaczu skarbów – Indianie Jonesie.

3.1. Seria *Tomb Raider*

Seria *Tomb Raider* to dwadzieścia pięć lat historii gier wideo i komputerowych, w których gracze mogli śledzić losy odważnej pani archeolog. Oprócz samych gier, powstało także kilka filmów opowiadających o przygodach młodej archeolożki, Lary Croft.

Seria zyskała poklask z uwagi na swoją unikatowość na rynku w czasie premiery oraz była jedną z nielicznych produkcji stawiających kobietę w centrum wydarzeń (Vie, 2008). *Tomb Raider* otrzymał też pełne wsparcie w języku polskim, włączając w to aktorski dubbing.

² Gry z serii *Uncharted* obejmują następujące tytuły: *Uncharted: Fortuna Drake'a* (Naughty Dog, 2007), *Uncharted 2: Pośród Złodziei* (Naughty Dog, 2009), *Uncharted 3: Oszustwo Drake'a* (Naughty Dog, 2011) i *Uncharted 4: Kres złodzieja* (Naughty Dog, 2016).

Odświeżone przygody Lary Croft, przedstawione we współczesnej trylogii, to podarowanie znanej archeolożce „drugiego życia”. Udoskonalona grafika na silniku Crystal Engine, realistyczne modele postaci i zupełnie nowa fabuła, odcinająca się od tej ze starszych odsłon z serii, to całkiem nowe spojrzenie na serię. *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013) opowiada o początkach Lary jako absolwentki studiów z archeologii, która wyrusza na poszukiwanie zaginionego królestwa Yamatai, niedaleko wybrzeży Japonii.

Rise of the Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2015) oraz *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montreal, 2018) stanowią kontynuację historii opowiedzianej w pierwszej części trylogii. W *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015) Lara postanawia zbadać Kiteż – mityczne miasto, którym bardzo zainteresowany był Lord Croft, ojciec bohaterki. Podczas swej ekspedycji Lara trafia na Trójkę, złowrogą sektę, będącą na tropie artefaktu mającego zapewnić nieśmiertelność. *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montreal, 2018) to dalsze zmagania Lary z kultem Trójcy. W tej części trylogii tło stanowią wydarzenia nadciągającej apokalipsy, którą Lara przez przypadek zainicjowała w Meksyku poprzez zabranie mitycznego sztyletu z obszaru wykopalisk Trójcy w celu uchronienia go przed dostaniem się w ręce sekty.

Jeśli chodzi o mechanikę rozgrywki, pierwsze produkcje z serii bardziej koncentrowały się na elementach platformowo-zręcznościowych. Lara Croft musiała regularnie wykazywać się swoimi umiejętnościami parkouru, okazjonalnie rozwiązując zagadki, by móc przejść dalej. Przypominało to gry pokroju *Prince of Persia* (Ubisoft Montreal, 2008), gdzie elementy platformowe również górowały nad fabułą będącą zaledwie tłem do wydarzeń przedstawianych na ekranie. Lara miała do dyspozycji narzędzia oraz parę swoich pistoletów, z których robiła użytek, gdy wymagała tego sytuacja.

Jednakże w nowej trylogii spod znaku *Tomb Raidera* twórcy nie tylko wyeksponowali fabułę, czym upodobnili grę do współczesnych reprezentantów gatunku, lecz także zmodyfikowali samą rozgrywkę. Teraz Lara nie tylko rozwiązuje zagadki, lecz także musi uważać, aby sama nie stała się „zwierzyną”. Gra została bowiem wzbogacona o czynnik survivalistyczny. „By przeżyć gracze muszą wykorzystywać wszystko, co mają pod ręką, a znajdowane po drodze liny, haki oraz maczety okażą się niezbędne podczas zwiedzania świata gry”, jak mówi opis *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013) na portalu GRYOnline.pl (<https://www.gry-online.pl/gry/tomb-raider/zc7d1>). Chcąc podkreślić aspekt survivalu w swojej grze, twórcy pomyśleli również o wydaniu edycji kolekcjonerskiej pod tytułem *Tomb Raider Survival Edition*, co już wskazuje na wydźwięk nowej odsłony serii o Larze Croft.

Rise of the Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2015) oraz późniejsze *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montreal, 2018) jeszcze bardziej rozwijają aspekty survivalu i tworzenia przedmiotów oraz także wprowadzają elementy utrzymane w stylu

gier RPG. Choć we współczesnych grach to dość powszechne zjawisko, w historii gier z młodą archeolożką jest to zupełnie nowa mechanika.

Lara może ulepszać swoje bronie (np. wprowadzony już w pierwszej części trylogii łuk). Poprzez odpowiednie modyfikacje może zdobyć zdolność wystrzeliwania kilku strzał na raz. *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015) wprowadza też drzewka umiejętności.



Rys. 2. W *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015) do dyspozycji są trzy drzewka umiejętności: awanturника, łowcy oraz twardziela (Oktaba, 2016, https://www.purepc.pl/gry/recenzja_rise_of_the_tomb_raider_pc_lara_croft_w_dobrej_formie?page=0,3)

Gracze mają do dyspozycji trzy ścieżki rozwoju, którymi może podążać Lara. Są to kolejno: awanturnik, łowca oraz twardziel, przy czym każda cechuje się innymi właściwościami i posiada inny zestaw umiejętności. Ta typowo „erpegowa” mechanika znacznie ubarwia rozgrywkę, sprawiając, że nowa trylogia z Larą Croft wyróżnia się nie tylko na tle reszty serii, lecz także w kontekście innych „przygodówek”, dostępnych w tamtym czasie na rynku. Podobne mechaniki można było zauważyć na przykład w takich grach, jak *Deus Ex* (Ion Storm, 2000) czy późniejsze *Dishonored* (Arkane Studios, 2013).

3.2. Seria *Uncharted*

Pierwsza gra z serii *Uncharted* została wydana na konsolę PlayStation 3 w roku 2007, a więc na długo przed pierwszym *Tomb Raiderem* z odświeżonej trylogii. Seria

posiada obecnie cztery części, z czego ostatnią, *Uncharted 4: Kres złodzieja* (Naughty Dog, 2016) wydano w roku 2016 na konsolę PlayStation 4.

Uncharted zasłynęło za sprawą widowiskowości prezentowanych scen oraz filmowej wręcz oprawy. Warto tu zaznaczyć, że cała seria otrzymała pełne wsparcie w języku polskim, włączając w to oryginalny, aktorski dubbing (podobnie jak w przypadku *Tomb Raidera*).

Głównym bohaterem i sterowaną przez gracza postacią jest Nathan Drake – niebojący się ryzyka poszukiwacz przygód, którego cechuje spryt, zwinność, ciekawość nieznanego oraz niezrównana ambicja. *Uncharted 3: Oszustwo Drake'a* (Naughty Dog, 2011) pozwala graczom po raz pierwszy w serii poznać historię Nathana, z której wynika, że już od młodych lat czuł on pociąg do ryzyka i miał skłonności do wpadania w tarapaty (Henning & Richmond, 2011). Na przestrzeni całej serii biega, skacze, strzela, bije się oraz prześlizguje się i przeskakuje nad różnego rodzaju przeszkodami, jakie napotyka na swojej drodze. Twórcy chcieli, aby Drake był przykładem „everyday mana”, czyli kogoś „zwyčajnego” (Naughty Dog Studios, 2015, s. 11). Miał on przypominać przeciętnego mężczyznę, jakiego łatwo można spotkać na ulicach Stanów Zjednoczonych. Ważnym elementem postaci Nathana Drake'a jest jego poczucie humoru, które manifestuje się w różnych sytuacjach i rozmowach z innymi postaciami w grach. Nathan ma tendencję do żartowania z rzeczy, z których nie wypada żartować i w chwilach, w których to nie jest mile widziane. Przez to może sprawiać wrażenie „wiecznego chłopca”, lecz zabieg ten jest celowy. Dzięki temu bowiem rozgrywka jest przyjemniejsza, bardziej wciągająca i mniej monotonna. Nie brak też przez to kosmicznych gagów i sytuacji z udziałem głównego bohatera.

O ile rola fabuły jest faktycznie kluczowa, o tyle poszczególne wyprawy Nathana w każdej grze z serii nie są ze sobą zbyt powiązane. Brak tu jednego, wielkiego wroga, który deptałby po piętach Nathanowi i jego przyjaciółom.

Pierwsza gra z serii to poszukiwanie złotej statuetki tzw. El Dorado (hiszp. „złoty człowiek”), o której Nathan wyczytał w dzienniku ojca, Sir Francis Drake'a. Na drodze do statuetki Nathana czeka seria niefortunnych zdarzeń, z których w większości wychodzi obronną ręką. *Uncharted 2: Pośród złodziei* (Naughty Dog, 2009) wprowadza zaś ośnieżone szczyty górskie, gdzie Nathan z przyjaciółmi wpadają na trop buddyjskiego, spełniającego życzenia swojego posiadacza, kamienia Cintamani. W *Uncharted 3: Oszustwo Drake'a* (Naughty Dog, 2011) graczom przychodzi eksplorować bezkresną pustynię w poszukiwaniu skradzionego Drake'owi pierścienia, odziedziczonego po jego ojcu. Czwarta część serii o przygodach Nathana Drake'a traktuje o wydarzeniach następujących lata po tych z części trzeciej. *Uncharted 4: Kres złodzieja* (Naughty Dog, 2016) to historia Nathana jako „emerytowanego poszukiwacza skarbów”, próbującego odzyskać skarb legendarnego pirata, Henry'ego Avery'ego. W tej części gracze mogą dowiedzieć się czegoś więcej na temat



Rys. 3. Fragment dziennika Nathana Drake'a z *Uncharted 2: Pośród złodziei* (Naughty Dog, 2009) dobrze obrazuje (lekko infantylne) poczucie humoru głównego bohatera (Naughty Dog Studios, 2015)

lat młodości Nathana i Sama. Podobną retrospekcję po raz pierwszy zastosowano w trzeciej części serii.

W kontekście mechaniki rozgrywki różnice pomiędzy poszczególnymi odsłonami serii są niewielkie. Zwykle ograniczają się do usprawnionego systemu poruszania się czy chowania za zasłony podczas strzelanin. Oprócz strzelania, Nathan potrafi też jednak walczyć wręcz. Nie można jednak powiedzieć, aby gracz miał do dyspozycji zróżnicowane style walki. Starcia wręcz zdarzają się okazjonalnie, a ich mechanika sprowadza się do trzech przycisków: jednego odpowiedzialnego za atak, drugiego – za unik i trzeciego, służącego do oswobodzenia się z uścisku wroga, tudzież wykonywania kontr. Sama faza eksploracji sprowadza się do przemieszczania się z punktu A do punktu B wzdłuż ściśle wytyczonej (choć nie zawsze łatwo dostrzegalnej) ścieżki. Czasami gracz może „zwiadzić” alternatywną ślepą uliczkę w celu odnalezienia jakiejś „znajdźki” (elementu kolekcjonerskiego na poczet specjalnych osiągnięć w dzienniku gracza), jednak później i tak musi powrócić na główny szlak w celu robienia dalszych postępów w fabule. Elementy zręcznościowe w fazie eksploracji przeplatają się z elementami walki i często polegają na przesmyknięciu się przez jakąś wąską szczelinę, przeskoczeniu nad przepaścią, czy wdrapaniu się po jakimś występie skalnym – w zależności od aktualnie zwiedzanej w grze lokacji. Czasami

Nathan ma do dyspozycji narzędzia, jak na przykład linkę z zaczepem, które znacząco usprawniają przedzieranie się przez kolejne lokacje. Sporadycznie zdarza się też misje wymagające od graczy sterowania różnymi pojazdami.

3.3. Relacje transtekstualne pomiędzy seriami *Tomb Raider* oraz *Uncharted*

Gry przygodowe ogólnie noszą pewne znamiona podobieństwa z uwagi na specyfikę tego gatunku. Niemniej jednak analizowane w tym artykule dwie serie gier wydają się manifestować znacznie bardziej wyraziste relacje transtekstualne, a dodatkowo – w sposób intermedialny – nawiązują do popularnych filmów ze słynnym poszukiwaczem skarbów.

W obu przypadkach gracze otrzymują rozgrywkę podzieloną na dwie znaczące sekcje. Pierwsza z nich to oczywiście walka – głównie starcia na dystans z wykorzystaniem broni palnej. Drugą sekcją są fazy eksploracji z dość mocno podkreślonymi w obu seriach elementami zręcznościowo-platformowymi. W tej kwestii prym wiodzie *Tomb Raider*. W starszych częściach serii to właśnie te elementy stanowiły znaczącą część rozgrywki. We współczesnej trylogii ustępują one jednak trochę miejsca fabule, która zdecydowanie wysuwa się na pierwszy plan. *Uncharted* usiłuje naśladować parkourowe momenty, znane z gier z Larą Croft, jednak Nathan nie jest tak wysportowany, jak porównywana tutaj z nim młoda archeolożka.

Zarówno we współczesnej trylogii *Tomb Raidera*, jak i w grach z serii o przygodach Nathana Drake'a, elementy platformowo-zręcznościowe schodzą na dalszy plan. Jako że za powstanie najświeższej trylogii gier z Larą Croft odpowiada inne studio niż to, które wydało starsze części *Tomb Raidera*, twórcy postanowili zmienić podejście do konceptu rozgrywki. W przypadku *Uncharted*, powodem górowania fabuły nad elementami zręcznościowymi wydaje się być styl, jaki Naughty Dog nadało całej serii. Gry z Nathanem są bardzo „filmowe”. Potwierdzają to chociażby widowiskowe starcia z wrogami, w których udział gracza sprowadza się często do zręcznego kierowania pojazdem.

Ta nieoczywista i implicytna relacja pomiędzy dwoma omawianymi w tym rozdziale seriami jest relacją hipertekstualną. Można tu bowiem mówić raczej o graniu na konwencji niż bezpośrednich zapożyczeniach czy odwołaniach. Warto też zadać sobie pytanie, która z serii jest tą „nadrzędną”, jednak odpowiedź tutaj nie będzie jednoznaczna. Chociaż to *Tomb Raider* stanowi kultową serię gier przygodowych, to *Uncharted* było tą serią, która jako pierwsza podeszła do motywu poszukiwacza przygód na współczesny sposób. To nowa, dostosowana do obecnych realiów rynku gier trylogia z Larą Croft wydaje się więc „czerpać” poniekąd z koncepcji wykorzystanych przez Naughty Dog w przygodach Nathana Drake'a, bo to właśnie *Uncharted* jako pierwsze zaprezentowało taki sposób opowiadania tego typu historii. Kamera umieszczona z perspektywy trzeciej osoby nie jest niczym odkrywczym i stosowano ją nawet w starszych grach z Larą Croft, jednak nadanie filmowego charakteru całej

rozwrywce i postawienie w niej na fabułę (tym samym spychając walkę i parkour do podrzędnych ról) stanowiło o nowatorskości *Uncharted*, do której w implicytny sposób odnoszą się twórcy współczesnej trylogii z archeologką.

Ta nieoczywista i implicytna relacja pomiędzy dwoma omawianymi w tym rozdziale seriami jest relacją hipertekstualną. Można tu bowiem mówić raczej o graniu na konwencji niż bezpośrednich zapożyczeniach czy odwołaniach.

3.3.1. Lara i Nathan oraz ich deheroizacja

Pod kątem fabuły i sposobu prezentacji wydarzeń dziejących się w ramach opowiadanych w obu seriach historii, zbieżności, podobieństwa i ewentualne nawiązania pomiędzy dwoma seriami nie są raczej zauważalne.

Inaczej jednak sprawy mają się w przypadku kreacji głównych bohaterów tychże gier. Z początku może się wydawać, iż zarówno Lara, jak i Nathan, są od siebie różni pod tak wieloma względami, że trudno tu mówić o jakichś relacjach transtekstualnych. Niemniej jednak, relacje te dają się zauważyć, gdy spojrzymy na obie serie z większego dystansu. Jak to zostało już opisane wyżej, Lara to młoda absolwentka archeologii, chcąca badać tajemnice pradawnych ludów, a Nathan to czasami lekkomyślny poszukiwacz skarbów, który wiele sukcesów zawdzięcza swoim wiernym przyjaciom.

Istnieje koncepcja łącząca obie te osobowości. Chodzi tutaj o metodę deheroizacji, tudzież „znormalizowania” bohaterskich protagonistów określonych dzieł kultury, jak filmy, książki, czy właśnie gry cyfrowe. W obu seriach omawianych tutaj gier przygodowych mamy do czynienia z deheroizacją głównych bohaterów, lecz w obu przypadkach proces ten przebiega w inny sposób. Lara w pierwszej części trylogii *Tomb Raider* z roku 2013 jest ukazana jako zwykła dziewczyna, zmagająca się z trudnym losem i walcząca o swoje „miejsce na ziemi”. Dodatkowe elementy survivalowe wprowadzone do rozgrywki, tylko jeszcze wzmacniają ten efekt „bycia zwykłą”. Nie potrafi ona w tak nonszalancki sposób rozprawiać się z całymi bandami przeciwników, do tego jeszcze w pełnym makijażu i w ogóle się przy tym nie pocąc. Tak bowiem było we wcześniejszych produkcjach, traktujących o Larze Croft. W nowej trylogii zaś celem twórców było pokazanie stopniowej przemiany Lary, od zwykłej, sponiewieranej przez los dziewczyny do silnej i niezależnej kobiety. Nathan zaś swoją „przeciętność” zawdzięcza casualowemu stylowi ubioru oraz czasami nieco infantylnemu wręcz poczuciu humoru. Jego dziennik z drugiej części serii *Uncharted*

w dość dobry sposób ilustruje jego podejście do życia i napotykanych w nim trudności. Deheroizacja Nathana manifestuje się też w jego przyjaciółach, którzy często ratują go z różnych opresji, nierzadko przybывая z pomocą w ostatniej chwili.

Fakt, iż obie serie zamknięte zostały w ramy koncepcji deheroizacji protagonistów stanowi dość wyraźną przesłankę, pozwalającą wnioskować na temat relacji hipertekstualnej pomiędzy tymi grami. Jako że nowa trylogia *Tomb Raidera* została wydana później, to ona właśnie czerpie swoje ugruntowane w tym koncepcie od z dzieła Naughty Dog. Lara przypomina Drake'a w tym swoim „byciu zwyczajną”, ponieważ teraz takich bohaterów oczekuje widownia. Ze zwyczajnymi bohaterami łatwiej się identyfikować. Zwyczajnych bohaterów łatwiej naśladować. Tacy są łatwiej „przyswajalni”. Deheroizacja jest tu wręcz poniekąd fundamentem, wokół którego nadbudowano resztę elementów obu serii. Zamiast dążyć do bycia „lepszymi”, bardziej widowiskowymi od rywali, twórcy w tym przypadku zdają się prześcigać w byciu jak najbardziej zbliżonymi do codzienności. Stanowi to też trochę paradoks obu serii, bo czy poszukiwacze przygód kiedykolwiek mogą liczyć na pełne zbliżenie się do tego, co dla wielu jest codziennością?

3.3.2. *Indiana Jones*

Relacja względem innego medium przekazu (jakim jest film) – intermedialność – jest jeszcze jednym conceptem, który łączy *Tomb Raidera* z *Uncharted*. Mowa tu o relacji pomiędzy różnymi środkami przekazu i wyrazu artystycznego, które opowiadają o rzeczach powiązanych ze sobą na podstawie określonych koncepcji, idei i motywów (Boczkowska, 2014; Załuski, 2010).

Nie da się ukryć, że zarówno *Tomb Raider*, jak i *Uncharted* to serie oparte na motywie, który winien być dość dobrze znany wielbicielom kina. Mowa tu oczywiście o kultowym już dzisiaj Indianie Jonesie, poszukiwaczu skarbów, który, podobnie jak bohaterowie obu serii gier, naraża często swoje życie, aby odszukać zaginiony artefakt lub odkryć jakąś tajemnicę dawno zapomnianych ludów. Jego postać stała się ikoną kina przygodowego. Był on odważny, gotowy do poświęceń i stale żądny przygód – łączył w sobie wszystkie te cechy, które można odnaleźć w Larze i Nathanie. Według Boczkowskiej (2014), „transmedialne są (...) te teksty, w których narracja prowadzona jest jednocześnie za pośrednictwem różnych mediów” (Boczkowska, 2014, s. 126). Utwory audiowizualne, czerpiące z różnych mediów, lecz takie, z których można wyciągnąć wspólne wnioski i uformować z nich „znaczeniową całość” (Boczkowska, 2014, s. 126) są manifestacją zjawiska intermedialności. W taki opis wpisują się gry z serii *Tomb Raider* i *Uncharted* w kontekście filmów z Indianą Jonesem. Wiadomym jest wszakże, iż zarówno filmy, jak i gry cyfrowe kwalifikują się do miana tekstów audiowizualnych, a koncepcje związane z dzielnym poszukiwaczem (bądź poszukiwaczką) skarbów stanowią trzon omawianych w tym rozdziale dzieł kultury audiowizualnej.

4. Wnioski

Z analizy materiału badawczego można wyciągnąć wnioski, iż relacje międzytekstowe mogą objawiać się w grach wideo w różnych formach. Daje to pole do rozważań na temat natury transtekstualności w grach oraz zachęca do poszukiwań i eksploracji tego środowiska w oparciu o dobrze już ugruntowane narzędzia i aparaty terminologiczne z zakresu kulturo- i literaturoznawstwa.

Badanie zjawisk transtekstualności pomiędzy grami warto by było spróbować powtórzyć na większej liczbie produkcji. Poza tym, osoby niezaznajomione zbytnio z postępującą popularyzacją gier jako tekstów kultury, mogłyby także stwierdzić, iż badania transtekstualności na ich przykładzie to dość ekscentryczne podejście do tematu. Osobiście uważam, iż nic bardziej mylnego – w końcu miano tekstów kultury upoważnia gry wideo do partycypowania w podobnych dziedzinach nauki, co pozostałe dzieła, również będące częścią kultury. Ponadto, perspektywa przedstawiana w niniejszym tekście oraz moje spostrzeżenia, dokonane w oparciu o przeprowadzoną przeze mnie analizę serii *Tomb Raider* i *Uncharted*, dają asumpt do dalszych badań w zakresie transtekstualności tak gier, jak i wszelkiego innego rodzaju tekstów cyfrowych. Dodatkowo, intermedialność omawianych w niniejszym artykule gier z filmami o słynnym poszukiwaczu skarbów, Indiana Jonesie, może dostarczać interesujących inspiracji dla badaczy ściślej zajmujących się filmoznawstwem. W końcu z całym przekonaniem można stwierdzić, iż książki, filmy i gry stanowią obecnie pewnego rodzaju samonapędzający się mechanizm kulturowy, w którym wzajemne odniesienia i powiązania pomiędzy poszczególnymi tekstami kultury dają nam dostęp do zupełnie nowych perspektyw na bardziej i mniej popularne motywy, po które sięgają autorzy tych tekstów.

Podsumowanie

Celem niniejszej pracy było przeanalizowanie i opracowanie kwestii transtekstualności w paralelnych do literatury tekstach kultury, a także próba dowiedzenia, że relacje transtekstualne w grach cyfrowych są równie silnie manifestowane, co i w innych dziełach sztuki współczesnej.

Rozważania w warstwie terminologicznej oparte zostały na koncepcji trans- i intertekstualności Gerarda Genette'a. Dzięki niej dokonałem analizy porównawczej pomiędzy różnymi seriami gier, z czego do niniejszego artykułu wybrałem analizę serii *Tomb Raider* oraz *Uncharted*, wraz z ich intermedialnością względem filmów o Indiana Jonesie, wyprodukowanych przed omawianymi grami – tudzież stanowiącymi dla nich tzw. hipoteksty (teksty nadrzędne w relacji hipertekstualnej według Genette'a).

Z przeprowadzonej analizy na podstawie koncepcji Gerarda Genette'a wynika, iż najpowszechniejszymi rodzajami relacji transtekstualnych pomiędzy grami cyfrowymi są relacje hiper- i intertekstualne. Jest to też wartościowa obserwacja

w szerszym kontekście tekstów kultury, która pokazuje, iż poszczególne jej wytwory przenikają się na wielu płaszczyznach, w tym również na płaszczyźnie cyfrowej – tak przecież znaczącej dla naszych czasów. Wiedza ta dostarcza ponadto nowych możliwości interpretacji poszczególnych dzieł kultury (zarówno gier, jak i innych jej wytworów). Nie tylko bowiem dzieła literackie podlegają prawidłom teorii literatury. Gry, jako nowoczesne medium, opowiadają równie złożone historie oraz stanowią równie wartościowy materiał do badań z zakresu nauk humanistycznych.

Ludografia

- Arkane Studios (2013). *Dishonored*. Bethesda Softworks.
 Crystal Dynamics (2013). *Tomb Raider Survival Edition*. Square Enix.
 Crystal Dynamics. (2013). *Tomb Raider*. Square Enix Europe.
 Crystal Dynamics. (2015). *Rise of the Tomb Raider*. Microsoft Studios; Square Enix.
 Eidos Montreal. (2018). *Shadow of the Tomb Raider*. Square Enix Europe.
 Ion Storm (2000). *Deus Ex*. Square Enix.
 Naughty Dog. (2007). *Uncharted: Fortuna Drake'a*. Sony Computer Entertainment.
 Naughty Dog. (2009). *Uncharted 2: Pośród złodziei*. Sony Computer Entertainment.
 Naughty Dog. (2011). *Uncharted 3: Oszustwo Drake'a*. Sony Computer Entertainment.
 Naughty Dog. (2016). *Uncharted 4: Kres złodzieja*. Sony Computer Entertainment.
 Ubisoft Montreal (2008). *Prince of Persia*. Ubisoft.

Bibliografia

- Boczkowska, M. (2014). Opowieść transmedialna – znak naszych czasów. *Postscriptum polonistyczne*, 2(14), 125–137.
- Genette, G. (1997). *Paratexts. Thresholds of interpretation* (J. E. Lewin, Trans.). Cambridge University Press.
- Genette, G. (1999). Palimpsesty: Literatura drugiego stopnia (przeł. T. Stróżyński, A. Malecki). W D. Ulicka (Red.), *Teoria literatury i metodologia badań literackich, wyboru dokonała i wstępem poprzedziła D. Ulicka* (ss. 107–154). Wydawnictwo Wydziału Polonistycznego Uniwersytetu Warszawskiego.
- Głowiński, M. (1986). O intertekstualności. *Pamiętnik literacki. Czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej*, 77(4), 75–100.
- Katherine Marlowe. (n.d.). Uncharted Wiki, https://uncharted.fandom.com/pl/wiki/Katherine_Marlowe. 13.08.2021.
- Kristeva, J. (1972). Problemy strukturyzowania tekstu (przeł. W. Krzemień). *Pamiętnik literacki. Czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej*, 63(4), 233–250.
- Naughty Dog Studios. (2015). *The Art of the Uncharted Trilogy*. Dark Horse Books.
- Oktaba, S. (7 lutego, 2016). *Recenzja Rise of the Tomb Raider PC. Lara Croft w dobrej Formie*, PurePC, https://www.purepc.pl/gry/recenzja_rise_of_the_tomb_raider_pc_lara_croft_w_dobrej_formie?page=0,3. 10.08.2021.
- Tomb Raider*. (b.d.). GRYOnline.pl, <https://www.gry-online.pl/gry/tomb-raider/zc7d1>. (dostęp 7.08.2021).
- Tutak, K. (2012). O metatekście (na przykładzie wybranych przedmów dedykacyjnych). *LingVaria*, 1(13), 113–123.

- Vie, A. (2008). Tech Writing, Meet Tomb Raider: Video and Computer Games in the Technical Communication Classroom. *E-Learning*, 5(2), 157–166. <https://doi.org/10.2304/elea.2008.5.2.157>.
- Wierzbicka, A. (1971). Metatekst w tekście. W M.R. Mayenowa (Red.), *O spójności tekstu* (ss.105–121). Ossolineum.
- Załoski, T. (red.). (2010). *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*. Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi.
- Załoski, T. (2010). Transmedialność? W T. Załoski (Red.), *Sztuki w przestrzeni transmedialnej* (ss. 9–18). Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi.

Bartosz Bukatko – mgr, członek PTBG, doktorant w Szkole Doktorskiej Nauk Humanistycznych, Teologicznych i Artystycznych UMK oraz absolwent filologii angielskiej, kulturoznawstwa i nauk o rodzinie na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu. E-mail: b.b.bukot@gmail.com.