

Krzysztof Olszamowski*

Akademia Górniczo-Hutnicza
ORCID: 0009-0003-8991-7084

Kacper Karwacki**

Uniwersytet Warszawski
ORCID: 0009-0006-2493-3915

Emilia S. Mazur***

Niezależna badaczka
ORCID: 0009-0004-7512-0055

*CLAIR OBSCUR***JAKO PRZEJAW DYSONANSU SEMANTYCZNEGO
W POSTRZEGANIU KATEGORII GRY NIEZALEŻNEJ**

Artykuł analizuje zjawisko dysonansu semantycznego w funkcjonowaniu terminu „gra niezależna” na przykładzie dyskursu medialnego wokół *Clair Obscur: Expedition 33*, stworzonej przez Sandfall Interactive (2025). Autorzy badają obecność i sposób kategoryzowania tytułu podczas branżowych gal nagród, w publikacjach dziennikarskich oraz w dyskusjach prowadzonych na forach społecznościowych. Celem analizy jest ukazanie napięcia między ekonomicznym i instytucjonalnym statusem produkcji a jej postrzeganiem jako gry niezależnej w świadomości odbiorców i innych uczestników dyskursu medialnego. Dysonans semantyczny ujawnia się jako starcie dwóch wizji gry niezależnej: normatywnej – akcentującej jej radykalność, wolność i rewolucyjny potencjał – oraz opisowej, sytuującej ją w realnych strukturach branży.

Słowa kluczowe: *Clair Obscur: Expedition 33*, dysonans semantyczny, gry niezależne, gry wideo, dyskurs branżowy, dyskurs odbiorczy

* Krzysztof Olszamowski, Akademia Górniczo-Hutnicza, Katedra Technologii Informatycznych i Mediów

** Kacper Karwacki, Uniwersytet Warszawski, Kolegium Międzydziedzinowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych i Społecznych

*** Emilia S. Mazur, niezależna badaczka, e-mail: emilia3mazur@gmail.com (autorka do korespondencji)

WSTĘP

Clair Obscur: Expedition 33 (2025) to gra fantasy z gatunku JRPG autorstwa francuskiego studia Sandfall Interactive. Choć dla firmy był to debiutancki projekt, spotkał się z nadzwyczaj pozytywnym odbiorem prasy branżowej¹ i graczy². Kontrowersje wzbudził jednak fakt, że w ramach rozdania The Game Awards twórcy *Clair Obscur*, bijąc rekord uzyskanych nagród, otrzymali także wyróżnienie dla najlepszej gry niezależnej i najlepszego debiutu indie (Bardhan, 2025; Manchester, 2025). Decyzja ta była powszechnie krytykowana ze względu na niespełnianie przez tytuł, według części opinii publicznej, warunków koniecznych do zaliczenia gry do kategorii indie.

Sytuacja ta świadczy o występowaniu swoistego dysonansu w rozumieniu i stosowaniu terminu „gra niezależna” w środowiskach branżowych i odbiorczych. Napięcie to można określić jako dysonans semantyczny, czyli rozbieżność w rozumieniu znaczenia wyrażenia w jego użyciu. Pojęcie dysonansu semantycznego jest związane z koncepcją gier językowych Ludwiga Wittgensteina (Wittgenstein, 1953, s. 2–18), czyli powiązania znaczeń wyrażen językowych z kontekstem społeczno-kulturowym, w którym funkcjonują. Decydujemy się na użycie terminu „dysonans semantyczny” ze względu na nasze skupienie się na sytuacji, w której dwa różne rozumienia jednego pojęcia ścierają się w zależności od kontekstu kulturowego. Dysonans semantyczny rozumieć można jako konkretną sytuację, w której dwie gry językowe ścierają się ze sobą.

Dysonans semantyczny jest zjawiskiem przejawiającym się na poziomie estetycznym, czyli związanym z doświadczaniem zjawisk, które jest wynikiem niespójności w rozumieniu znaczeń wyrażen językowych. Podmiot X, przynależący do gry językowej A, posiada znaczenie danego wyrażenia w formie α . Analogicznie podmiot Y, przynależący do gry językowej B, posiada znaczenie danego wyrażenia w formie β . Różnica w postrzeganiu znaczenia wyrażenia językowego między podmiotami X i Y, przynależącymi do różnych gier językowych, doprowadza do sytuacji, w której doświadczenie obu podmiotów różni się ze względu na ich presupozycje na poziomie semantycznym.

Proponujemy, że w przypadku *Clair Obscur* obecność owego dysonansu przejawia się w sporze między tym, jaka gra niezależna jest, a tym, jaka być powinna. Spór między teoretycznym a praktycznym opisem funkcjonowania kategorii gry niezależnej nawiązuje do obecnych w filozofii języka dyskusji wokół relacji między językiem a znaczeniami pojęć. Literatura poświęcona temu zagadnieniu jest niezwykle obszerna – od klasycznych prac filozoficznych (Frege, 1948, s. 211–216³; Russell, 1905, s. 486–487⁴; Wittgenstein, 1953, s. 2–18⁵) po współczesne ujęcia (Lycan, 2018). W niniejszej pracy posługujemy się teorią

¹ Agregat recenzji OpenCritic wskazuje na 98% pozytywnych recenzji w próbie 203 artykułów.

² Na platformie Steam 95% z 165 556 recenzji jest pozytywnych. Należy zaznaczyć, że z uwagi na specyfikę platformy, recenzje mogły zostać opublikowane tylko przez osoby, które zakupiły grę lub miały do niej dostęp poprzez tzw. udostępnianie rodzinne. Znacząco ogranicza to potencjalny *review bombing* i aktywność botów, obecną w przypadku popularnych medialnie premier w serwisach takich jak Metacritic.com.

³ Odnosimy się tu do zagadki Fregego-Geacha, tj. tożsamości przedmiotów o różnej wartości poznawczej mimo wspólnego obiektu referencji.

⁴ Chodzi tu o tezę Russella o relacji znaczenia wyrażenia i jego denotacji.

⁵ Teza Wittgensteina o nauce użycia języka i istnieniu gier językowych.

inżynierii pojęciowej (Brożek, 2022, s. 156–164⁶; Cappelen, 2020, s. 134–143⁷; Makowski, 2018, s. 92⁸), która analizuje proces wytwarzania i definiowania znaczeń konkretnych wyrażen językowych. Inżynieria pojęciowa wyróżnia różne rodzaje definicji, w tym definicje regulujące, określające znaczenie wyrażenia w sposób normatywny, oraz definicje sprawozdawcze, które mają charakter opisowy. Wspomniane powyżej typy definicji wiążą się bezpośrednio z problemem dysonansu semantycznego, ponieważ koncentrują się na napięciu między znaczeniami wyrażen (Brożek, 2022, s. 164–174; Cappelen, 2020, s. 137–139).

Poprzez analizę dyskursu medialnego wokół powyżej zarysowanego wydarzenia, a także w oparciu o literaturę z zakresu groznawstwa, w niniejszym artykule prześledzimy, jak funkcjonuje kategoria gier indie i niezależnych w dyskursie branżowym i odbiorczym. Analiza wątków dotyczących zasadności przyznania *Clair Obscur* statusu gry indie w mediach społecznościowych (Quirky_Image_5598 w serwisie Reddit, 2025) pod kątem pojawiających się w nich słów kluczowych pozwala dodatkowo pogłębić zrozumienie funkcjonowania terminu indie wśród zaangażowanych osób grających (Joseph, 2018, s. 698–705; Schrader et al., 2020).

GRA INDIE CZY GRA NIEZALEŻNA?

Gry indie, inaczej gry niezależne, stanowią kategorię wymykającą się jednoznacznej i precyzyjnej definicji. Zwracają na to uwagę badacze tacy jak Nadav D. Lipkin (2013, s. 14, 18) oraz Jesper Juul (2019, s. 7), podkreślając wieloznaczność i kontekstualny charakter tego pojęcia, a także brak konsensusu teoretycznego wśród badaczy (Garda, 2017, s. 184; Garda i Grabarczyk, 2016, §24).

Próbę uporządkowania tej niejednoznaczności podejmują Maria Garda i Paweł Grabarczyk. W *Czy każda gra niezależna jest niezależna? W stronę koncepcji gry niezależnej (Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game)* (2016) proponują operacjonalizację tego pojęcia poprzez wskazanie trzech podstawowych wymiarów niezależności: kreatywnego, finansowego oraz wydawniczego. W ich ujęciu gra niezależna to taka, która zachowuje autonomię w zakresie decyzji twórczych, nie jest uzależniona od zewnętrznych źródeł finansowania w sposób ograniczający tę autonomię oraz funkcjonuje poza dominującymi strukturami wydawniczymi.

Co istotne w kontekście niniejszej pracy, Garda i Grabarczyk argumentują za zaprzestaniem stosowania terminów „gra niezależna” i „gra indie” wymiennie. Według autorów „indie” „[...] odnosi się jedynie do wąskiego rozumienia zjawiska (mianowicie do specyficznego rodzaju gier niezależnych, które pojawiły się około połowy lat 2000) [...]” (2016, §9). Chcielibyśmy zaznaczyć, że choć proponowana przez badaczy konceptualizacja wydaje się przekonująca, jej zastosowanie w analizie dyskursu popularnego napotyka istotne trudności. W praktyce środowiska pozanaukowe nie operują konsekwentnym rozróżnieniem między

⁶ Brożek obrazuje teorię pojęć w programie szkoły lwowsko-warszawskiej.

⁷ Wspomniany fragment to eksplikacja argumentu za zmiennością znaczeń wyrażen językowych oraz zarzutów wobec niego.

⁸ Makowski przedstawia tu definicję inżynierii pojęciowej.

obiema kategoriami. Przytoczone poniżej definicje ukute przez gale nagród sugerują, że ich twórcy nadal stosują „indie” jako skrót od „independent” (niezależny). Analogiczne zjawisko można obserwować w wypowiedziach dziennikarzy growych oraz samych graczy. Przykłady takich wypowiedzi zostaną omówione w dalszej części wywodu.

W związku z powyższym w niniejszym tekście przyjęto rozwiązanie zbliżone do propozycji Jespera Juula (2019, s. 7), który odnotowuje wymienne stosowanie terminów „gra indie” i „gra niezależna” w dyskursie branżowym oraz powstrzymuje się od wprowadzania ich ścisłego rozgraniczenia.

Juul jest kolejnym badaczem, którego dorobku nie sposób pominąć przy definiowaniu gier niezależnych. Uwzględnia on zarówno perspektywę twórców, jak i odbiorców, wskazując, że gry niezależne (lub indie) są identyfikowane nie tylko przez pryzmat procesu produkcyjnego, lecz również poprzez określony styl artystyczny. Autor definiuje tę poetykę w następujący sposób:

Podkreślając to, co małe, osobiste i uproszczone, Styl Niezależny zakłada, że ograniczone budżety nie są ograniczeniem, a raczej lepszym i bardziej autentycznym sposobem tworzenia gier. Gracze wykorzystują Styl Niezależny, aby rozpoznać grę jako niezależną w pozytywnym sensie (2019, s. 34).

W jego ujęciu estetyka emulująca archaiczne technologie funkcjonuje jako swoista przeciwwaga dla gier wysokobudżetowych, opartych na zaawansowanych rozwiązaniach technologicznych.

Garda (2017, s. 32 i 182) w *Interaktywne fantasy: Gatunek w grach cyfrowych* wskazuje na jeszcze jeden sposób funkcjonowania „indie”. Zwraca uwagę, że termin ten występuje jako etykieta gatunkowa w serwisie Steam. „Gatunek indie” nie odnosi się jednak ani do właściwości ludycznych, ani instytucjonalnych (Garda, 2017, s. 183), raczej pełni funkcję kategorii dyskursywnej i kulturowej, służącej identyfikacji określonego sposobu postrzegania gier w obiegu medialnym i platformowym. Autorka ponownie podkreśla problem wymiennego stosowania pojęć „indie” i „niezależna”, wskazując na dodatkową komplikację wynikającą z przekładu na język polski: „Określenia »gra niezależna« używa się do tłumaczenia dwóch pojęć, a mianowicie zarówno gier independent (pol. niezależny), jak i indie” (Garda, 2017, s. 183). Omawiane w ramach niniejszego artykułu *Clair Obscur* w polskojęzycznej wersji Steam zostało opatrzone etykietą „Niezależne”⁹, co dodatkowo ilustruje praktyczny wymiar omawianej niejednoznaczności terminologicznej oraz sposób, w jaki lokalizacja językowa może wpływać na procesy klasyfikacji gier.

Podsumowując, literatura groznawcza wykazuje, że pojęcia „indie” i „gra niezależna” mają charakter nieostry i są różnorodnie definiowane zarówno w badaniach, jak i w dyskursie branżowym. Choć proponuje się ich porządkowanie, w praktyce terminy te często są używane zamiennie. W kolejnych częściach pracy zostanie podjęta dokładniejsza analiza ich funkcjonowania w dyskursie branżowym oraz odbiorczym na przykładzie gry *Clair Obscur: Expedition 33*.

⁹ Za: „Clair Obscur: Expedition 33”, Steam, <https://store.steampowered.com/agecheck/app/1903340/> [21.04.2026].

GRY NIEZALEŻNE NA GALACH NAGRÓD

Przedstawianie zagadnień kluczowych dla zrozumienia dysonansu semantycznego kategorii gier indie rozpoczniemy od analizy gal nagród oraz dyskusji wywołanych pojawieniem się na nich *Clair Obscur*. Gale stanowią istotne wydarzenia dla branży gier wideo, a także dla publiczności, umożliwiające wymianę informacji i opinii pomiędzy grupami.

The Game Awards, zainaugurowane w 2014 roku, należą dziś do najważniejszych i najpopularniejszych wydarzeń w branży gier wideo. Według danych organizatorów zeszłoroczną galę śledziło 171 milionów widzów¹⁰. Jak wskazują Jan Švelch (2023, s. 2) i Andrei Zanescu (2025, s. 1–2), wydarzenie buduje swoją popularność i renomę poprzez dostarczanie odbiorcom intensywne doświadczeń emocjonalnych, związanych przede wszystkim z zapowiedziami nadchodzących gier cyfrowych. Marketingowy charakter gali wpisuje nominowane tytuły w narrację o triumfie kreatywności i różnorodności w branży gier. O nominacjach oraz zwycięzcach decydują przedstawiciele mediów branżowych.

Jak już wcześniej wspomniano, nominowanie *Clair Obscur* przez The Game Awards w kategorii poświęconej grom niezależnym spotkało się ze sprzeciwem części prasy branżowej oraz społeczności graczy¹¹. Kwestia opinii odbiorców zostanie szerzej omówiona w kolejnych podrozdziałach.

Odmiennej charakter ma Golden Joystick Awards, funkcjonujące od lat 80. XX wieku, lecz obecnie mniej eksponowane medialnie. W przeciwieństwie do The Game Awards nagrody te mają formę plebiscytu publiczności. W tym przypadku *Clair Obscur* również okazało się faworytem roku 2025, zyskując 6 nagród, w tym „Ultimate Game of the Year”. Jednakże w kategoriach „Best Indie Game” i „Best Indie Game – Self Published” tytuł nawet nie pojawił się na liście nominowanych (Harris, 2025). Może to sugerować, że w percepcji odbiorców *Clair Obscur* nie jest jednoznacznie klasyfikowane jako produkcja niezależna.

Wartym odnotowania wydarzeniem jest także rozstrzygnięcie plebiscytu The Indie Game Awards, organizowanego przez kolektyw Six One Indie, mającego na celu promocję gier niezależnych. W edycji 2025 roku nagrodę główną otrzymała gra *Blue Prince* (Dogubomb, 2025, LeBlanc, 2025) w wyniku dyskwalifikacji *Clair Obscur*. Powodem tej decyzji było

¹⁰ Za: „The Game Awards 2025 Breaks Record: 171 Million Livestreams/ News”, The Game Awards, <https://thegameawards.com/news/the-game-awards-breaks-viewership-record> [21.04.2026].

¹¹ Na forach serwisu Reddit nominacje i nagrody sprowokowały wątki dyskusyjne liczące setki głosów. Zob.: BowelMan. (2025). Expedition 33 nomination on best indie is ridiculous. [Reddit Post]. [r/gaming. https://www.reddit.com/r/gaming/comments/1p05cjd/expedition_33_nomination_on_best_indie_is/](https://www.reddit.com/r/gaming/comments/1p05cjd/expedition_33_nomination_on_best_indie_is/); Gambitam. (2025). Expedition 33 is not an indie game, and people who claim it is clearly have no idea [Reddit Post]. [r/videogames. https://www.reddit.com/r/videogames/comments/1kyarr6/expedition_33_is_not_an_indie_game_and_people_who/](https://www.reddit.com/r/videogames/comments/1kyarr6/expedition_33_is_not_an_indie_game_and_people_who/); gyveni. (2025). About the „indie” status of E33 at the Game Awards [Reddit Post]. [r/expedition33. https://www.reddit.com/r/expedition33/comments/1p12f0y/about_the_indie_status_of_e33_at_the_game_awards/](https://www.reddit.com/r/expedition33/comments/1p12f0y/about_the_indie_status_of_e33_at_the_game_awards/); ImpKing0. (2025). What is the deal with all the controversy with Clair Obscur: Expedition 33? [Reddit Post]. [r/OutOfTheLoop. https://www.reddit.com/r/OutOfTheLoop/comments/1psuxob/what_is_the_deal_with_all_the_controversy_with/](https://www.reddit.com/r/OutOfTheLoop/comments/1psuxob/what_is_the_deal_with_all_the_controversy_with/); ysalehi86. (2025). It's not debatable: E33 is an indie game. [Reddit Post]. [r/expedition33. https://www.reddit.com/r/expedition33/comments/1po27bh/its_not_debatable_e33_is_an_indie_game/](https://www.reddit.com/r/expedition33/comments/1po27bh/its_not_debatable_e33_is_an_indie_game/) [21.04.2026]

Jeden z takich przykładowych wątków analizujemy w dalszej części tekstu.

odnalezienie w grze *assetów* stworzonych przez generatywną sztuczną inteligencję, co zgodnie z regulaminem konkursu wyklucza dany tytuł z udziału (Wagner, 2025).

Określając, jakie narzędzia nie mogą być wykorzystywane w procesie produkcyjnym, The Indie Game Awards wyznacza zarazem pewien etos twórczości niezależnej. Podkreśla on wartość indywidualnego wkładu autorskiego oraz pracy twórczej niepodlegającej daleko idącej automatyzacji. Jednocześnie gremium definiuje gry indie poprzez ich odrębność od tradycyjnego systemu wydawniczego oraz brak bezpośredniej kontroli korporacyjnej. Zgodnie z aktualną definicją przyjętą przez jury kuratorskie IGA gra niezależna to:

Istniejąca poza tradycyjnym systemem wydawniczym gra stworzona i wydana przez deweloperów, którzy nie są własnością dużego wydawcy lub korporacji AAA/AA ani nie podlegają ich kontroli finansowej, co pozwala im tworzyć w nieograniczonym środowisku i w pełni zaangażować się w realizację swojej wizji (The Indie Game Awards FAQ, 2025).

Co ciekawe, The Indie Game Awards wskazuje również konkretne podmioty wydawnicze funkcjonujące poza tradycyjnym systemem branżowym. Jak czytamy w oficjalnym FAQ:

Uważa się, że wydawcy tacy jak Devolver Digital i Annapurna Interactive działają poza tradycyjnym systemem wydawniczym i mieszczą się w definicji obecnego Jury Kuratorskiego IGA (The Indie Game Awards FAQ, 2025).

Wskazanie konkretnych wydawców jako zgodnych z definicją „niezależności” dodatkowo komplikuje granice tego pojęcia, sugerując, że nie jest ono wyłącznie związane z brakiem wydawcy, lecz raczej z określonym modelem funkcjonowania na rynku. Współczesny rynek dystrybucji gier pełen jest wydawców specjalizujących się w grach indie, jak przytoczone Devolver Digital, Annapurna Interactive czy Kepler Interactive. Paradoksalnie zatem, mimo że idea gier niezależnych historycznie wiąże się z dystansem wobec rynkowych uwarunkowań, obecność określonego wydawcy może pełnić funkcję swoistego znacznika jakości. W tym sensie marka wydawnicza sygnalizuje selekcję tytułów o określonym profilu estetycznym i potencjale komercyjnym, działając w sposób analogiczny do mechanizmów funkcjonujących w innych sektorach przemysłów kreatywnych, takich jak branża filmowa¹² (por. Lipkin, 2013, s. 10–14).

Co więcej, analiza kryteriów niezależności gier sformułowanych przez Gardę i Grabarczyka (2016, §9–20) pozwala zauważyć, że wśród tytułów nominowanych w przywołanych konkursach branży gier wideo niewiele spełniałoby jednocześnie wszystkie trzy warunki niezależności (kreatywny, finansowy i wydawniczy), ponieważ większość z nich trafiła na rynek przy wsparciu zewnętrznych wydawców¹³.

¹² Produkcje studiów A24 i Neon, mimo milionowych budżetów, stały się współczesną ikoną kina indie (Tzioumakis, 2023). Samo logo A24 funkcjonuje jako swoisty symbol prestiżu w obrębie kina niezależnego.

¹³ W przypadku TGA tytuły, które ukazały się w ramach publikacji własnej twórców (*self-publishing*), to: *Clair Obscur* (Kepler Interactive), *Ball x Pit* (Devolver Digital), *Absolum* (Dotemu), *Blue Prince* (Raw Fury), *Despelote* (Panic), *Balatro* (Playstack), *Dispatch* (AdHoc Studio) i *Hollow Knight: Silksong* (Team Cherry). W Golden Joystick, obok wymienionych *Blue Prince* i *Despelote*, wydawców zewnętrznych miały gry: *Skin Deep* (Annapurna Interactive), *Citizen Sleeper 2* (Fellow Traveller), *Wanderstop* (Annapurna Interactive),

Uwikłanie gier indie w sieci zależności komentują badacze poruszający się w obszarze studiów produkcyjnych (*production studies*). Pierson Brown i Brian Schram zwracają uwagę na charakterystyczne dla produkcji indie wytwarzanie się rozproszonych sieci ryzomatycznych, organicznie rozdzielających odpowiedzialność w miejscu nieobecnych producentów (2021, s. 89). Autorzy wykorzystują przy tym pojęcie pośrednika kulturowego (za: Bourdieu, 2022) do opisanego roli, którą spełniają fundatorzy przestrzeni coworkingowych, zaangażowaniem „wykraczając poza zwykłe zapewnianie przestrzeni” (2021, s. 85). Innym przykładem pośrednika kulturowego, któremu artykuł poświęcają Felan Parker, Jennifer R. Whitson i Bart Simon, jest organizacja Indie Megabooth, stwarzająca co roku przestrzeń do promowania (po kuratorskiej selekcji) gier na prestiżowych targach technologicznych PAX (2018, s. 1963). Dla gier indie pośrednicy odgrywać będą kluczową rolę w łączeniu twórców z innymi aktorami branży gier.

Analiza współczesnych uwarunkowań funkcjonowania segmentu gier indie wskazuje na niejednoznaczny charakter zależności strukturalnych oraz roli pośredników w procesie ich wytwarzania i dystrybucji. Dlatego rozpatrując usytuowanie *Clair Obscur* względem omawianego segmentu, zasadne jest dokładniejsze omówienie kwestii związanych z procesem powstawania gry, niezależnie od oceny efektu końcowego.

SKALA PRODUKCYJNA GRY NIEZALEŻNEJ

W popremierowych publikacjach poświęconych sukcesowi komercyjnemu *Clair Obscur* często przytaczane są niekoniernie precyzyjne stwierdzenia dotyczące skali produkcyjnej, mające podkreślić wyjątkowość projektu. Przypadek ten stanowi punkt wyjścia do szerszej refleksji nad sposobem, w jaki skala produkcji gier niezależnych funkcjonuje w dyskursie branżowym. W przypadku tytułów odnoszących sukces komercyjny, takich jak *CO*, często dochodzi do przekształceń danych dotyczących procesu produkcji, które służą wzmocnieniu wizerunku projektu jako „niezależnego” i wyjątkowego.

Szczególnie rozpowszechnionym mitem jest przekonanie o stworzeniu gry przez zespół liczący jedynie 30 osób (Lyons, 2025). Przykładowo, amerykański dziennikarz i inicjator gali nagród The Game Awards, otwierając Summer Game Fest, celebrował „monumentalne osiągnięcie” zespołu niespełna 30 deweloperów (Keighley, 2025, s. 2, 28). Uproszczenie to zostało jednak szybko podane w wątpliwość. Dziennikarze branżowi wykazali, że choć w Sandfall pracuje około 30 osób, to produkcja gry była możliwa dzięki wielu pracownikom

Herdling (Panic), *Abiotic Factor* (Playstack), *Baby Steps* (Devolver Digital), *Deep Rock Galactic Survivor* (Ghost Ship Publishing) i *Caves of Qud* (Kitfox Games). Żadna z nominowanych gier nie została wydana przez dewelopera.

Bardziej zróżnicowane są pod tym względem gry nominowane w The Indie Game Awards z uwagi na m.in. wyodrębnienie kategorii „Solo development”. Jednak w obrębie głównej kategorii „Game of the Year” wciąż 7 z 10 nominowanych gier ma zewnętrznego wydawcę. Więcej szczegółów znaleźć można w arkuszu danych opublikowanym przez organizatorów: The Indie Game Awards. „Recipients | The Indie Game Awards 2025”. Google Docs. 2025. https://docs.google.com/spreadsheets/d/1nA3NnGnx2BvM5i26GW7f8KYWgNUogjm7fDBzKRQilgA/edit?gid=1064609238&usp=embed_facebook.

niezatrudnionym w studiu i usługom firm zewnętrznych (Carpenter, 2025; Reuben, 2025). Napisy końcowe *Clair Obscur* ujawniają, że w proces twórczy zaangażowane było ostatecznie 416 osób (Sandfall Interactive, 2025).

Skoncentrowanie się na stosunkowo małym zespole ma stanowić argument dowodzący, że gry o niższych budżetach mogą oferować równie angażujące doświadczenie co gry AAA, czyli traktowane jako rdzeń przemysłu, growe odpowiedniki filmowych blockbustów, najdroższe w produkcji, tworzone przez duże zespoły, ale też i aspirujące do wielu milionów sprzedanych egzemplarzy (Keogh, 2023, s. 112). Narracje takie jak ta podkreślają, że postrzeganie gier indie opiera się na ciągłym balansowaniu pomiędzy dążeniem do porównywalności z produkcjami wysokobudżetowymi a koniecznością odróżniania się od nich poprzez mniejszą skalę produkcji i budżetu.

Zasadny wydaje się w tym miejscu komentarz dotyczący faktycznego umiejscowienia *Clair Obscur* w kontekście skali produkcyjnej. W celu nakreślenia go warto odnieść się do ceny gry po premierze, która wynosiła około 50 dolarów, a zatem niespełna 30% mniej niż aktualna górna granica wyceny gier AAA¹⁴. To o tyle znaczące, że Sandfall Interactive wyraźnie aspirowało do stworzenia gry prezentującej się w sposób zbliżony do produkcji AAA¹⁵, wykorzystując możliwości silnika Unreal Engine 5 do generowania realistycznych środowisk oraz angażując w angielskojęzyczną obsadę głosową rozpoznawalnych aktorów filmowych¹⁶.

Przed premierą twórcy odnosili się w swoich wypowiedziach do zaproponowanej ceny. Jej wysokość miał tłumaczyć „niezależny duch [*indie spirit*]” zespołu, a także długość głównego wątku gry szacowana na około 30 godzin (Gould, 2024). Czas ten jest stosunkowo krótki w porównaniu z produkcjami z gatunku JRPG. Czołowe serie tego typu, takie jak *Dragon Quest* (Square Enix, 1986–2026), *Shin Megami Tensei* (Atlus, 1987–2025), *Xeno* (Monolith Soft, 1998–2025), *Fire Emblem* (Intelligent System, 1990–2026) często wymagają od graczy ponad 60 godzin zaangażowania, nierzadko przekraczając nawet 100 godzin rozgrywki¹⁷.

W *Clair Obscur*, mimo pojawienia się niektórych cech typowych dla JRPG (np. systemu walk turowych), nie występują inne istotne elementy charakterystyczne dla wymienionych

¹⁴ Kwotę tę uzyskano w wyniku analizy narzędziem SteamDB korzystającym z API platformy dystrybucji cyfrowej gier Steam. W zestawieniu 1000 najczęściej ogrywanych tytułów (przyjęty zakres pozwala na uchwycenie gier o charakterze mainstreamowym) nie odnotowano pozycji przekraczających cenę 69,99 USD. Należy jednak zaznaczyć, że mimo iż dolar amerykański stanowi domyślną walutę platformy, Steam nie stosuje automatycznego przeliczania cen, opierając się na regionalnych rekomendacjach cenowych ustalanych przez wydawców. W rezultacie w przypadku innych walut, takich jak euro czy złoty polski, trudniejsze staje się precyzyjne określenie standardowego poziomu wyceny gier AAA, który może różnić się w zależności od rynku. Za: „Most Played on Steam By Daily Active Users”, SteamDB, dostęp 20 kwietnia 2026, https://steamdb.info/stats/dailyactiveusers/?cc=us&sort=price_desc.

¹⁵ Pierwszy zwiastun *Clair Obscur*, prezentujący stan reprezentatywny dla finalnej wersji gry, jest w tej mierze jednoznaczny: PlayStation. *Clair Obscur: Expedition 33 – Reveal Trailer | PS5 Games*. 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=-qgOZDRDydw>.

¹⁶ Poza osobami specjalizującymi się w aktorstwie w grach cyfrowych (np. Benem Starrem i Jennifer English), w obsadzie znaleźli się aktorzy związani z filmami i serialami aktorskimi, tj. Andy Serkis i Charlie Cox. Fakt ten został wykorzystany w promocji gry poprzez publikację zwiastuna ujawniającego angielską obsadę *Clair Obscur*. Za: Sandfall Interactive, *Clair Obscur: Expedition 33 | Cast Reveal*, 02:21, 2024, <https://www.youtube.com/watch?v=ykQuuDwKRpo> [21.04.2026].

¹⁷ Za: „JRPGs | HowLongToBeat.Com | Game Lengths, Backlogs and More!”, dostęp <https://howlongtobeat.com> [13.02.2026].

serii, takie jak wielopoziomowe *dungeony*. Przekłada się to na znaczące skrócenie czasu rozgrywki względem standardowego doświadczenia gatunkowego.

Wypowiedź prezesa Kepler: „obserwowaliśmy, jak wiele większych firm dość regularnie podnosiło ceny. My natomiast podjęliśmy działania odwrotne” (Cress, 2026), zdaje się dowodzić, że zaproponowanie ceny niższej od rynkowego standardu było świadomą decyzją marketingową, pozwalającą symbolicznie oddzielić tytuł od produkcji największych korporacji. Strategia ta pozycjonuje grę pomiędzy segmentem gier niezależnych a AAA, czyniąc z ceny istotny element jej tożsamości rynkowej.

Założenia produkcyjne *Clair Obscur* w pewnej mierze wpisują się w szerszy nurt prób łączenia estetyki gier wysokobudżetowych z modelem produkcji bliższym niezależnym studiom, czego przykładem może być działalność brytyjskiego studia Ninja Theory. W 2014 roku podczas Game Developer Conference dyrektor kreatywny studia Tameem Antoniades wygłosił prezentację *Propozycja Niezależnych AAA (The Independent AAA Proposition)*, podczas której zarysował plany niezależnej działalności firmy tworzącej wcześniej gry na zlecenia dla firm trzecich. Z założenia AAA indie oznaczać miały gry o wysokiej jakości produkcyjnej, ale opracowane niższym kosztem, łączące formę podobną do gier AAA z oryginalnością koncepcji bliższą grom indie (praca nad własnymi IP).

Wydawca *Clair Obscur*, Kepler Interactive, firma pierwotnie założona jako kolektyw siedmiu studiów niezależnych, zdaje się funkcjonować w sposób postulowany przez Antoniadesa, który w swoim wystąpieniu podkreślał rolę wydawców w produkcji gier i możliwej popularyzacji formatu AAA indie:

Istnieje rozwiązanie pośrednie między niskobudżetowymi, czysto niezależnymi produkcjami a tytułami AAA, które mogą realizować przyszłościowo myślący wydawcy, którzy nie odstraszą dobrych deweloperów uciążliwą kontrolą, jakiej oczekują w przypadku masowo finansowanych gier AAA [...] (Antoniades, 2016).

Pierwsza próba balansowania oryginalności projektu z komercyjnym potencjałem miała miejsce przy okazji pracy nad *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017). Tytuł formalnie przypomina inne gry akcji fantasy, szczególnie zaawansowane animacje postaci budzą skojarzenia z wysokobudżetowymi produkcjami. Jednak można w nim zauważyć stosowanie uproszczeń produkcyjnych (daleko większych niż w przypadku *Clair Obscur*), dotyczących np. różnicowania przeciwników czy ograniczenia przestrzeni gry. Trudno ocenić, w jakim stopniu strategia Ninja Theory odniosła sukces, jako że rok po premierze *Hellblade* studio zostało wykupione przez Microsoft. Przewrotnie według Antoniadesa miało to zapewnić dalszą „wolność od maszyny AAA” (Grant, 2018), choć wiązało się z wyprodukowaniem sequela pod szyldem Xbox Game Studios, a więc i utratą pełnej niezależności.

W 2018 roku dziennikarz Matthew Handrahan zapowiadał nadejście ery gier triple-I (nazwa ta łączy określenie triple-A z indie). Jej wyznacznikiem miało być nie tylko wydanie *Hellblade*, ale także powołanie marki wydawniczej Private Division, za sprawą której jedna z największych growych korporacji Take-Two Interactive¹⁸ zamierzała wprowadzać tytuły

¹⁸ Wśród podmiotów zależnych od Take-Two znajdują się firmy, takie jak Rockstar Games (seria *Grand Theft Auto*) i 2K Games (wydawca działający od 2005 roku, mający w portfolio m.in. serie *BioShock*, *Borderlands*, *Mafia*, *XCOM*, *NBA 2K*).

na rynek studiów niezależnych przy jednoczesnym pozostawieniu praw do IP w rękach deweloperów. Projekt prawdopodobnie nie przyniósł komercyjnego sukcesu, jako że firmę sprzedano w 2024 roku. Według branżowego dziennikarza śledczego Jasona Schreiera za transakcję mieli odpowiadać byli pracownicy Annapurna Interactive (Schreier, 2025), a więc spółki o analogicznym profilu działalności skoncentrowanej na wydawaniu gier triple-I.

Kategorie AAA indie lub triple-I wydają się szczególnie trafnym sposobem opisu ekonomicznego usytuowania *Clair Obscur*. W artykule dla The New York Times Zachary Small (2025) przytacza deklaracje Sandfall, zgodnie z którymi budżet produkcji gry wynosił poniżej 10 milionów dolarów. Autor zestawia tę kwotę z budżetami wybranych tytułów AAA, takich jak *Marvel's Spider-Man 2* (Insomniac Games, 2023) szacowanym na około 300 milionów dolarów i *Call of Duty: Black Ops Cold War* (Treyarch & Raven Software, 2020) którego koszty produkcji miały sięgać nawet 700 milionów dolarów. Ukazuje to znaczną różnicę w skali inwestycji, a tym samym w poziomie ryzyka ekonomicznego podejmowanego przez twórców *Clair Obscur*.

Hellblade: Senua's Sacrifice, przykład modelowej produkcji AAA indie, pozostaje więc najbardziej trafną analogią. Jej deklarowany budżet był zbliżony do *CO*, a koszty inwestycji zwróciły się po sprzedaży około 500 tysięcy egzemplarzy (Wallace, 2017).

Kolejnym podobieństwem między *CO* i *Hellblade* było skorzystanie z programów grantowych w celu pozyskania części środków na produkcję. Ninja Theory otrzymało dofinansowanie od fundacji Wellcome Trust, przyznane na rzecz przygotowania merytorycznego w zakresie podejmowanej w grze tematyki chorób psychicznych (Austin, 2021, §9; Taylor, 2017). Natomiast Sandfall Interactive było beneficjentem grantu na preprodukcję z francuskich środków publicznych – The French National Centre of Cinema. Według Sandfall wsparcie było kluczowe – „[...] pozwoliło odpowiednio zorganizować studio i stworzyć w pełni funkcjonalny wycinek [*vertical slice*] gry do przedstawienia wydawcom” (Dimanche, 2025).

Analogie między *Hellblade* a *Clair Obscur* można mnożyć. Obie gry silnie opierają narrację na przerywnikach filmowych z animacjami postaci zrealizowanymi w technice *motion capture*. W *CO* sceny te są jednym z przykładów uproszczeń zastosowanych przez twórców w produkcji gry, obok „teatralnej” reżyserii skupionej na dialogach, o czym wspomina w wywiadzie producent gier Adrian Chmielarz (Packwood, 2026).

Nie są to jednak jedyne rozwiązania, które pozwoliły ograniczyć rozmach produkcyjny tytułu. Sam wybór gatunku umożliwił oszczędność. JRPG, w przeciwieństwie do typowo europejskich i amerykańskich gier RPG, charakteryzują się wykorzystaniem predefiniowanych postaci i linearnej fabuły (Van Ommen, 2018, s. 30). Choć ogranicza to sprawczość gracza, pozwala na zredukowanie liczby alternatywnych rozgałęzień scenariusza, które twórcy musieliby przygotować. Znaczenie ma także obrane podejście do konstruowania przestrzeni gry (*gameworld*), podzielonej, w przypadku *CO*, na zamknięte lokacje z narzuconą ścieżką prowadzącą do celu i jedynie opcjonalnymi rozgałęzieniami zawierającymi ukryte przedmioty. Pomiędzy lokacjami postacie przemierzają się po swoistej makiecie, prezentowanej w rzucie izometrycznym, stanowiącej zminiaturyzowaną wersję świata. Taka hybrydowa forma (nawiązująca do gier z lat 80. i 90., np. serii *Final Fantasy* czy *Chrono*) pozwala na zobrazowanie skali kreowanego świata przy jednoczesnym skompresowaniu doświadczenia względem gier rozgrywanych w przestrzeni w pełni otwartego świata.

Podsumowując, zarówno *Clair Obscur*, jak i *Hellblade: Senua's Sacrifice* można sytuować w ramach kategorii AAA indie, czyli produkcji łączących estetykę i ambicje narracyjne gier wysokobudżetowych z ograniczeniami typowymi dla projektów niezależnych. Podobieństwo między obiema produkcjami nie dotyczy wyłącznie budżetu, lecz także świadomych decyzji projektowych. W obu przypadkach widoczne są strategie redukcji skali produkcyjnej – czy to poprzez dobór gatunku, czy przez sposób konstruowania świata gry, które pozwalają ograniczyć koszty przy jednoczesnym zachowaniu wysokiej jakości doświadczenia.

W dalszej części pracy uwaga zostanie skierowana na perspektywę odbiorców ze szczególnym uwzględnieniem sposobów postrzegania i klasyfikowania produkcji niezależnych przez graczy.

REAKCJE SPOŁECZNOŚCI

Istotnych dla zrozumienia funkcjonowania terminu indie wśród graczy obserwacji dostarcza analiza słów kluczowych w dyskusji prowadzonej w wątku *Czy ktoś może mi wytłumaczyć, w jaki sposób Clair Obscur E33 jest grą indie?* (*Can someone explain to me how Clair Obscur E33 is an indie game?*; Quirky_Image_5598, 2025) na forum r/gaming platformy Reddit, który rozpoczął tuż po ogłoszeniu nominacji przez The Games Award. Wybór tego materiału badawczego nie jest przypadkowy – wątek powstał w momencie intensyfikacji debaty, co pozwala uchwycić spontaniczne reakcje społeczności na kontrowersyjną klasyfikację gry. Jednocześnie jego umiejscowienie na jednym z największych ogólnych forów gamingowych zapewnia względną różnorodność perspektyw, wykraczających poza wyspecjalizowane społeczności fanowskie. Liczebność próby (806 komentarzy) oraz wysoki poziom interakcji między użytkownikami czynią go materiałem pozwalającym na uchwycenie dominujących schematów argumentacyjnych i powtarzalnych ram interpretacyjnych.

Warto podkreślić, że wybór forów społecznościowych jako źródła materiału empirycznego znajduje również swoje uzasadnienie w literaturze przedmiotu. Badacze tacy jak Lipkin (2013, s. 20) oraz Garda i Grabarczyk (2016, §1) wskazują, że to właśnie w przestrzeniach internetowych dochodzi do negocjowania znaczeń oraz operacjonalizacji pojęć funkcjonujących w dyskursie growym. Fora pełnią funkcję nie tylko miejsca wymiany opinii, lecz także istotnego pola produkcji znaczeń i oddolnych definicji.

Próba 806 komentarzy pozwala zauważyć, że społeczność graczy w pewnym stopniu zauważa występowanie dysonansu semantycznego dotyczącego kategorii indie. Wśród najczęściej pojawiających się słów kluczowych, poza terminami podstawowymi, takimi jak „game” i „indie”, występują: „publisher” (168 wzmianek), „publish” (109 wzmianek), „budget” (133 wzmianki), „independent” (103 wzmianki), „small” (86 wzmianek), „company” (79 wzmianek), „Kepler” (55 wzmianek), „definition” (50 wzmianek).

Rozkład tych pojęć wskazuje na wyraźną koncentrację dyskusji wokół instytucjonalnych i ekonomicznych wymiarów produkcji gier (np. „publisher”, „publish”, „budget”) przy jednoczesnym odsunięciu na dalszy plan kwestii estetycznych czy bezpośrednio dotyczących rozgrywki. Szczególnie istotne jest to, że dominujące kategorie semantyczne odnoszą się do struktury finansowania (np. „independent”), skali organizacyjnej (np. „small”) oraz relacji wydawniczych (np. „independent”, „Kepler”).

Kluczowy wątek dyskusji stanowi powiązanie Sandfall Interactive z zewnętrznym wydawcą. Obecność Kepler Interactive oraz związane z nią modele finansowania i dystrybucji wydają się w największym stopniu problematyzować, w odbiorze społeczności, klasyfikację CO jako produkcji niezależnej.

W subwatkach dyskusji można zauważyć przywoływanie kontrprzykładu dla *Clair Obscur* jako gry niezależnej w postaci *Hollow Knight: Silksong* (Team Cherry, 2025). Wspominanie tego tytułu pełni funkcję heurystyczną, pozwala uchwycić, jakie cechy są przez społeczność uznawane za konstytutywne dla „autentycznej” niezależności. Społeczność zwraca uwagę na samodzielność wydawniczą tytułu i zespół deweloperski złożony jedynie z trzech osób¹⁹. Jednocześnie obecność głosów podważających niezależny status *Silksong* ujawnia niestabilność tych kryteriów – sukces komercyjny poprzedniej części serii *Hollow Knight* zredefiniował bowiem warunki produkcji, zapewniając twórcom kapitał umożliwiający długotrwałą pracę bez wsparcia zewnętrznego²⁰. W efekcie „niezależność” okazała się zależna nie tylko od aktualnej struktury produkcyjnej, lecz także od historycznie ukształtowanej pozycji ekonomicznej studia.

Wspomnienie o tym fragmencie dyskusji jest niezwykle istotne, ponieważ ujawnia mechanizm relacyjnego definiowania kategorii indie, której znaczenie konstruowane jest nie w izolacji, lecz poprzez porównania i opozycje pomiędzy konkretnymi przypadkami. O domniemanej niezależności *Clair Obscur* nie decydują wyłącznie właściwości samej gry, lecz ich zestawienie z innymi tytułami, które pełnią funkcję punktów odniesienia dla negocjowania granic tej kategorii.

Przedstawiona powyżej argumentacja obecna w dyskursie społecznościowym znajduje swoje odzwierciedlenie w publikacjach medialnych, co wskazuje na przenikanie się obu poziomów debaty publicznej. W artykule *Nie ma mowy, żeby Clair Obscur: Expedition 33 dostało się na Indie Game Awards (There's Just No Way Clair Obscur: Expedition 33 Should Be Up For Indie Game Awards)* w serwisie Kotaku John Walker (2025) łączy zrodzenie się problemu pojęciowego z zaangażowaniem się w rynek gier indie zewnętrznych wydawców, przy których udziale „gry nadal były tworzone w ten sam sposób, przez tę samą liczbę osób, z tą samą atmosferą [vibes], ale coraz częściej otaczała je struktura, która miała niewiele wspólnego z niezależnością”. Autor konkluduje: „Chociaż nie potrafię sensownie opisać, jakie kryteria definiują grę indie w 2025 roku, to zdecydowanie potrafię rozpoznać, kiedy coś nią nie jest”. Wypowiedź ta ma charakter symptomatyczny dla analizowanego sporu, w którym formułowane są przede wszystkim definicje negatywne.

¹⁹ Fragment komentarza użytkownika wheresmyspacebar2: „[...] Uważam *Silksong* za wydawnictwo niezależne, mimo że mają całkiem spory zespół (licząc wszystkich, łącznie z działem kontroli jakości i muzyki), są wydawcami samodzielnymi [*self-published*], finansowanymi przez trzech głównych właścicieli Team Cherry, a budżet wynosi mniej niż 1 mln dolarów [...]”. Jeśli nie wskazano inaczej, wszystkie cytaty w tłumaczeniu autorki.

²⁰ Fragment komentarza użytkownicy ClaireTheApocalypse: „[...] Byli indie, kiedy stworzyli *Hollow Knight*, ale nie kiedy stworzyli *Silksong*, ze względu na posiadanie zasobów zarobionych na pierwszej grze. Tak to działa w każdym dużym studiu. Każde z nich musiało kiedyś stworzyć swoją pierwszą grę. Bethesda kiedyś stworzyła swoją pierwszą grę. Nie nazywamy ich indie tylko dlatego, że »w pewnym momencie« w historii brakowało im zasobów. Treyarch kiedyś stworzył swoją pierwszą grę, ale to nie znaczy, że są niezależnym studiem na zawsze, bo kiedyś tam mogli mieć mniejszy zespół i mniejszy budżet [...]”.

W podobnym tonie Austin Manchester w serwisie Polygon (2025) sugeruje, że nominacje *CO* do nagród dla gier niezależnych mogą wiązać się z faktem, że „nadal nie mamy [dziennikarze growi] najlepszego języka i terminologii do opisywania i porównywania ze sobą gier”. Znaczyłoby to, że trudności nie dotyczą wyłącznie konkretnych przypadków, lecz mają charakter systemowy, wynikający z nieprzystosowania funkcjonującej terminologii do współczesnych realiów produkcji i dystrybucji gier.

Szerszy przegląd prasowy skłania jednak do zadania pytania, czy problem ten rzeczywiście jest skutkiem niedostatków narzędzi analitycznych i terminologii dostępnych dla dziennikarzy prasy growej, czy wynika raczej z nieczęstego zgłębiania przez nich kwestii klasyfikacji gier w kategoriach ekonomicznych. Wskazywałby na to fakt, że kwestia zasadności klasyfikowania *CO* jako gry indie została zainicjowana dopiero decyzjami dotyczącymi nominacji konkursowych. Analiza recenzji publikowanych w okresie premierowym na polsko- i anglojęzycznych portalach głównego nurtu pokazuje, że w żadnym z badanych artykułów nie pojawiło się określenie *CO* jako gry indie lub niezależnej²¹. Szczególnie w prasie anglojęzycznej (amerykańskiej) widoczny jest brak zainteresowania autorów kontekstami rynkowymi i skalą produkcyjną gry. Sporadycznie dziennikarze podkreślają, że *CO* jest debiutem Sandfall, uznając to za dodatkowy powód do pochwał (Higham, 2025, §1; Shepard, 2025, §1, 2, 15; Wen, 2025, §1, 25).

Kwestie produkcyjne silniej wybrzmiewają w tekstach polskich autorów, choć nadal mają raczej charakter marginalnych ciekawostek. Maciej Pawlikowski w serwisie Gry-Online twierdzi, że oprawa artystyczna *CO* „wykracza poza to, do czego przyzwyczyli nas gry AA” (Pawlikowski, 2025, §14). W podsumowaniu jednoznacznie pozytywnej recenzji autor powieła informację o 30-osobowym zespole deweloperskim, wpisując ją w narrację podkreślającą wyjątkowość projektu na tle dominujących praktyk rynkowych. Choć Pawlikowski klasyfikuje grę jako produkcję średniobudżetową, której oczekiwany poziom jakości zostaje przekroczony, przyjęty przez niego sposób pochlebnego opisywania twórców zdaje się przypisywać im cechy charakterystyczne dla środowiska deweloperów niezależnych: „Jakie jaja trzeba mieć, aby pójść tak bardzo pod prąd. Nie ma już takich gier w mainstreamie lub jest ich naprawdę mało” (Pawlikowski, 2025, §46).

Do grona autorów formułujących pochwały pod adresem Sandfall dołącza także Paweł Musiolik w recenzji opublikowanej w serwisie PPE, który na wstępie podkreśla, że „Sandfall Interactive, jak wiele debiutujących ekip, miało spore ambicje” (Musiolik, 2025, §2). On także opisuje swoje wrażenia dotyczące warstwy technicznej gry, klasyfikując ją jako produkcję średniobudżetową:

Grafika w *Clair Obscur: Expedition 33* stoi na wysokim poziomie. Nie jest to co prawda półka największych hitów, jednak biorąc pod uwagę, że mamy do czynienia z tytułem segmentu AA, całość robi jednak dobre wrażenie (Musiolik, 2025, §11).

²¹ Jako próbę wybraliśmy po pięć tekstów ze stron polskojęzycznych (Gry-Online, PPE, CD-Action, Gram.pl i Eurogamer.pl) i anglojęzycznych (IGN, GameSpot, GamesRadar, PC Gamer i Kotaku), kierując się wieloletnim dorobkiem tych serwisów i relatywnie wysoką liczbą obserwujących w mediach społecznościowych jako czynnikami wpływającymi na ich powszechną rozpoznawalność.

W podobnym tonie grę ocenia Nikodem Idziak w polskiej edycji serwisu Eurogamer: „[...] to jedna z najlepszych produkcji z segmentu AA ostatnich lat” (Idziak, 2025, §35). Jeszcze bardziej entuzjastyczna recenzja została opublikowana na portalu towarzyszącym kwartalnikowi CD-Action (Dmuchański, 2025). Tytuł – *Clair Obscur: Expedition 33 – recenzja. 30 Francuzów zaprojektowało lepszą grę od większości studiów AAA* – powiela mit o niewspółmiernej względem jakości gry liczbie deweloperów. Jakub Dmuchański wśród zalet tytułu wymienia także politykę wydawniczą: „*Clair Obscur* ma jeden dodatkowy argument, z którym nie da się dyskutować – cenę niezwykle przystępną jak na produkcję, w której zabawimy ponad 60 godzin” (Dmuchański, 2025, §18). Korzystna względem oferowanego czasu rozrywki cena ma zachęcać potencjalnych graczy. Píše o niej także Pawlikowski: „A to wszystko w cenie premierowej 161 złotych na Steamie. Nokaut” (2025, §46), odnotowując dodatkowo rzadko spotykaną decyzję o symbolicznym obniżeniu sugerowanej kwoty już w okresie promocyjnym.

W recenzji opublikowanej na łamach serwisu Gram.pl Mateusz Mucharzewski jeszcze wyraźniej akcentuje walory *CO*, w jego odczuciu znacznie przekraczające oczekiwania względem nadanych grze etykiet budżetowych: „Pierwsze minuty są tak widowiskowe, jakbyśmy obcowali nie z grą klasy AA ani nawet AAA – to prawdziwe AAAA, powstałe za fortunę pracą setek ludzi. Później emocje już tylko rosną” (Mucharzewski, 2025, §6).

Polscy recenzenci uwzględniają zatem w swoich ocenach sytuację rynkową, w której funkcjonuje gra, jednak komentarze te przyjmują najczęściej formę krótkich odniesień operujących językiem korzyści (sugerujących, że przystępna cenowo produkcja o niskim budżecie i niewielkim zespole deweloperskim przewyższa swoją jakością gry wysokobudżetowe). Nie podejmują oni natomiast prób analizy nieostrości granic pomiędzy kategoriami ekonomicznymi gier. Dyskurs opiera się na utrwalonych, intuicyjnych opozycjach (AA/AAA, mały zespół i niski budżet/duży zespół i wysoki budżet), które pełnią funkcję ram interpretacyjnych, a nie przedmiotu krytycznej refleksji.

Nie jest to zaskakujące, ponieważ – jak pokazują badania dotyczące dziennikarstwa growego (Carlson, 2009, §6.4, Nieborg & Sihvonen, 2009, s. 2) – praca recenzentów i krytyków funkcjonuje w warunkach silnej zależności od przemysłu gier, który jako główny reklamodawca oraz dysponent kluczowych zasobów (takich jak wczesny dostęp do gier czy informacje wewnętrzne) wpływa na struktury wytwarzania i obiegu wiedzy. Dziennikarstwo growe nie posiada również jednej spójnej tożsamości instytucjonalnej ani wyraźnie ustalonych standardów zawodowych, co dodatkowo osłabia jego autonomię jako pola kulturowego. Jak wskazują David Nieborg i Maxwell Foxman (2023, s. 80–81), sami dziennikarze często nie postrzegają swojej praktyki jako w pełni ukształtowanej i profesjonalnej formy pracy. W efekcie mamy do czynienia z polem medialnym, które jednocześnie pełni funkcję krytyczną i promocyjną, stale balansując między rolą niezależnego komentatora a uczestnika obiegu marketingowego.

Przytoczone przykłady – zarówno z dyskursu społecznościowego, jak i medialnego – pokazują, że kategoria indie funkcjonuje obecnie jako pojęcie negocjowane, którego znaczenie wyłania się w procesie sporów interpretacyjnych. Spory te toczą się na różnych poziomach i pomiędzy różnymi aktorami – odbiorcami i dziennikarzami – oraz wzajemnie się przenikają, ujawniając napięcie pomiędzy regulującym ideałem niezależności a faktycznymi warunkami produkcji. W efekcie „indie” jawi się nie jako kategoria opisowa, lecz przede wszystkim normatywna i relacyjna.

ANALIZA – DYSONANS SEMANTYCZNY

W niniejszym opracowaniu przyjmujemy perspektywę inżynierii pojęciowej (Brożek, 2022; Cappelen, 2020; Makowski, 2018) jako narzędzia do analizy zmienności znaczenia terminu „niezależność” w kontekście gier oraz wynikającego z tej zmienności dysonansu semantycznego. Punktem wyjścia naszych rozważań jest założenie, że „niezależność” nie stanowi pojęcia jednorodnego, lecz podlega różnym sposobom definiowania, które można uporządkować według dwóch podstawowych ujęć: regulującego oraz sprawozdawczego.

Definicja regulująca albo normatywna (Brożek, 2022, s. 162; Cappelen, 2020) ma charakter normatywny i koncentruje się na określeniu, jakie warunki powinna spełniać gra, aby mogła zostać uznana za niezależną. Innymi słowy, formułuje ona postulaty dotyczące pożądanego znaczenia analizowanego terminu. Z kolei definiowanie znaczenia w sposób sprawozdawczy lub opisowy (Brożek, 2022, s. 175; Cappelen, 2020) odwołuje się do praktyk językowych i rynkowych, akcentując to, w jaki sposób pojęcie „niezależności” jest realnie stosowane.

Wzrost popularności gier niezależnych nastąpił wraz z rozwojem dystrybucji gier poprzez platformy cyfrowe, takie jak Steam bądź Xbox Live (Garda & Grabarczyk, 2016; Lipkin, 2013, s. 11). Na potrzeby wyводу można założyć, że reprezentatywnym przykładem gry niezależnej z tego okresu może być *Braid* (Number None, 2008). Łączy ona wiele elementów, które wydają się dominować w normatywnej wizji gry indie: niezależność od dużych studiów oraz wydawców, niski budżet, mały zespół bądź pojedyncza osoba tworząca i wysoki stopień innowacyjności produktu. Indie ma oznaczać autonomię wobec rzeczywistości ekonomicznej oraz realizację ideału sztuki nieskrępowanej kapitałem – wizję bliską refleksjom Pierre’a Bourdieu (2022, s. 129–215) o polu produkcji kulturowej czy krytyce komercjalizacji kultury (Marcuse, 1991, s. 3–127). Ugruntowanie takiej wizji postrzegania gry niezależnej może wynikać z nagromadzenia w okresie zbliżonym do premiery *Braid* szeregu produkcji o podobnych cechach, takich jak *The Binding of Isaac* (McMillen & Himsel, 2011), *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010) czy *Bastion* (Supergiant Games, 2011).

Problematyczność podejścia regulującego jawi się w sposób dwojaki. Po pierwsze, traktuje ono sens terminów jako esencjonalny, niezmienny – aby zaliczyć się do denotacji „gra niezależna”, konieczne jest spełnienie przez grę pewnego zestawu stałych warunków. Esencjonalne postrzeganie niezależności obiektu sprawia, że traktowany jest on idealistycznie, bez zwrócenia uwagi na materialny aspekt branży gier. Taka perspektywa wydaje się uproszczona i nieadekwatna do współczesnej, „płynnej” rzeczywistości produkcji kulturowej – rzeczywistości, którą można opisywać choćby w kategoriach refleksji Zygmunta Baumana (2006, s. 26–81) nad płynnością nowoczesności czy szerzej w ramach nurtów poststrukturalistycznych, podważających stabilność i jednoznaczność kategorii. Po drugie, co bezpośrednio wynika z pierwszego czynnika, zakłada ona domniemaną stałość branży growej. W ciągu ostatnich piętnastu lat, podczas których można było zaobserwować wzrost istotności gier niezależnych, doszło do radykalnych zmian w koniunkturze i kształcie branży, które objęły także gry indie. Przykładem dobrze obrazującym tę zmianę jest wyłonienie się wspomnianych już firm zajmujących się wydawaniem gier niezależnych, takich jak Devolver Digital. Z perspektywy normatywnej byłby to oksymoron. Gra niezależna ma być wolna od kontroli wydawniczej *ex definitione*, więc firma taka jak Devolver nie ma racji bytu, a żadnej z gier wydanych przez nią nie można nazwać niezależną.

Regulujące definiowanie kategorii indie doprowadza do sytuacji, w której większość zdobywców nagrody za grę niezależną na łamach The Game Awards, jak na przykład *Balatro* (LocalThunk, 2024), można uznać za nieuprawnionych do tejże (zob. Garda & Grabarczyk, 2016, §9). W dodatku już sama atmosfera wydarzeń takich jak The Game Awards, przepełniona korporacyjnymi reklamami, skłania do podania w wątpliwość zasadności przyznawania przez nie nagród w kategorii dla gier niezależnych.

Co ciekawe, zwycięstwo wydane przez Playstack *Balatro* w kategorii gry niezależnej nie wzbudziło takich kontrowersji jak *Clair Obscur*, mimo ewidentnej zależności wydawniczej obu produktów. Przyczyn tego zjawiska może być wiele. Dysproporcja w reakcji na zwycięstwo obu gier może na przykład wynikać właśnie z obecności dysonansu semantycznego między opisowym a normatywnym postrzeganiem danego obiektu. Łatwiejszym jest zaakceptowanie *Balatro* – niedużego projektu o małym budżecie – jako gry niezależnej. Różnica między praktycznym a teoretycznym postrzeganiem gry niezależnej nie jest w tym przypadku szczególnie rażąca. Z kolei *CO* to projekt o znacznych rozmiarach i dużych ambicjach, wspierany przez zewnętrzną firmę wydawniczą, który wychodzi naprzeciw aktualnym tendencjom rynkowym oraz wykazuje znaczną dozę innowacyjności. Jest więc grą, która może być postrzegana jako niezależna i zależna jednocześnie, w zależności od kryteriów, na których skupi się osoba porównująca grę z definicją. Domniemanie większej dozy niezależności *Balatro* wskazuje na istnienie swoistej „osi niezależności” gier indie, zauważonej już przez Lipkina (2013, s. 18).

Pojęcie „niezależności” związane jest także z zakładanym potencjałem obiektów growych do wpływania na branżę. Normatywna definicja gry niezależnej zakłada zdolność do oddolnego przekształcania branży, nostalgicznie odnosząc się do rzekomej „rewolucji” poczynionej przez gry indie u ich zarania (Lipkin, 2013; s. 9–14). Gry niezależne jawiły się wtedy jako nowa forma produkcji o potencjale do wyzwolenia medium gier z rąk scentralizowanego kapitału i funkcjonowania w kontrze do pasywnych dużych studiów grotwórczych oraz ich produktów podtrzymujących status quo.

Takie postrzeganie gry niezależnej bezpośrednio wiąże się z materialnymi warunkami istnienia branży, a więc ich bazą i nadbudową (Marx, 1953, s. 10–32). Baza, która odpowiada w tym przypadku pasywności oraz podejściu sprawozdawczemu, byłaby faktycznym funkcjonowaniem gier niezależnych w branży, która jest zależna od warunków ekonomicznych i społecznych. Nadbudową z kolei byłoby wytworzone przeświadczenie na temat rewolucyjnego i wolnościowego (Garda & Grabarczyk, 2016, §25) potencjału gry indie. Podobny sentyment zauważyć można było także w innych branżach rynku kreatywnego, na przykład w branży filmowej, gdzie rozpad *studio system*²² zmienił sposób dystrybucji i tworzenia. Epoka New Hollywood, która charakteryzowała się dużymi wpływami niezależnych twórców, jawiła się jako rewolucja, która wyzwoliła medium od kontroli rynkowej (por. Lipkin, 2013).

Historię gier niezależnych interpretować można w sposób podobny. Stabilny system wydawniczy postrzegany był jako niepodważalny, a gry indie stanowiły czynnik destabilizujący, który doprowadzi do upadku ustalonego układu sił. Normatywny opis gry

²² System dystrybucji Hollywood w pierwszej połowie XX w., który rządony był przez pięć przedsiębiorstw: MGM, Paramount, Warner Bros., 20th Century Fox i RKO (Douglas, 1986).

niezależnej jest wyidealizowaną wizją możliwości tworzenia gier w sposób wolny, oderwany od swojej bazy ekonomicznej.

Jednak to marzenie o wolności nie było w stanie przetrwać spotkania z opisem bazy. Współczesne gry niezależne stanowią ważny obszar rynku gier, lecz nie dążą do jego destabilizacji. Materialna baza branży dawno przechwyciła jakikolwiek rewolucyjny potencjał gier niezależnych poprzez uczynienie ich częścią systemu (Lipkin, 2013, s. 14). „Styl niezależny” (Juul, 2019, s. 34), podobnie jak etykieta gatunkowa w serwisie Steam (Garda, 2017, s. 184), stanowi przykład wykorzystania kategorii indie w działaniach marketingowych. W obu przypadkach mamy do czynienia z procesem, w którym pierwotnie relacyjna i historycznie zmienna kategoria estetyczno-produkcyjna zostaje przekształcona w stabilny znak rozpoznawczy, możliwy do wykorzystania w logice promocji i sprzedaży. Rynek inkorporował w siebie kontrsystemowy potencjał gry niezależnej i uczynił z niego jeden z walorów produktu. Proces ten pojmujemy w duchu refleksji Herberta Marcuse’a (1991, s. 3–127), który opisuje inherentną dla współczesnego mu systemu ekonomicznego zdolność rynku do przechwytywania narracji podważających jego logikę. Gry niezależne, które oryginalnie miały funkcjonować jako zjawisko podważające ustanowioną logikę wydawniczą wydawców AAA, ostatecznie zostają przechwycone oraz umiejscowione jako część systemu. Nie zmieniło to jakości samych gier, które wielokrotnie podbijają rynek i wpływają na trendy, lecz pozbawiło je zdolności do przekształcenia warunków ekonomicznych produkcji.

Dysonans semantyczny jest więc starciem dwóch wizji gry indie. Podążając za propozycją Lipkina (2013, s. 14), radykalny, wolny i rewolucyjny obiekt metody normatywnej zostaje skonfrontowany z umiejscowionym w strukturze branży obiektem według podejścia sprawozdawczego. W perspektywie normatywnej gry niezależne powinny dążyć do oddzielenia się od rynku i kapitału nim rządzącego. Jednakże perspektywa opisowa sugeruje, że jest to obecnie niemożliwe.

Jak zauważa Garda: „Twórcy gier indie nie znajdują się poza rynkiem tworzenia gier, oni są w stałym sprzężeniu zwrotnym z trzonem wysokobudżetowych produkcji growych” (2017, s. 183). Perspektywa ta podważa obraz niezależności jako przestrzeni autonomicznej, wskazując raczej na relacyjny charakter tego sektora. Dodatkowo status gry niezależnej zaczyna funkcjonować jako wartość sama w sobie, swoisty kapitał symboliczny, który może zwiększać atrakcyjność produktu. Zjawisko to analizuje również Jesper Juul, przyglądając się laureatom nagrody Independent Games Festival Grand Prize przyznawanej w trakcie corocznej edycji Game Developer Conference. Zwraca on uwagę, że od 1999 do 2004 roku zwycięskie gry przypominały tańsze wersje wysokobudżetowych gier, podczas gdy od 2005 do 2018 roku wygrywały te „prezentujące dobrze zdefiniowany styl niezależny, z unikalną reprezentacją graficzną” (Juul, 2019, s. 39). Wychwytuje on wykształcenie się rozpoznawalnego „stylu niezależnego”, który stopniowo stał się czytelnym kodem estetycznym i kategorią kulturową, a następnie został przechwycony i przetworzony przez główny nurt przemysłu gier. Jak ujmuje to Lipkin:

Gdy tylko dany styl się wyłoni i zacznie wykazywać potencjał zysku, główne siły rynkowe wykorzystują swoje zasoby, aby sztucznie naśladować styl niezależnej produkcji medialnej, zamiast pozwolić mu wyłaniać się naturalnie z ekonomii i polityki produkcji właściwych dla rdzenia tego ruchu (2013, s. 16).

Określenie „indie” i poetyka stylu niezależnego zaczynają pełnić funkcję narzędzia marketingowego, które ma przyciągnąć odbiorców krytycznie nastawionych do establishmentu wielkich korporacji i mechanizmów akumulacji kapitału, a sama idea niezależności zostaje wciągnięta w tę samą maszynę rynkową, od której miała się pierwotnie odcinać.

Dysonans semantyczny, który ujawnił się w momencie zaistnienia *Clair Obscur* i jej ogromnego sukcesu i popularności, jest przejawem interesujących przeświadczeń funkcjonujących w dyskursie odbiorczym, jak i świadectwem głębokich zmian rynkowych, które w ciągu ostatniej dekady przekształciły branżę gier. Krytyka nagradzania *CO* ujawnia funkcjonowanie dwóch odrębnych definicji gry niezależnej, odzwierciedlających podejście dwóch różnych grup społecznych. Z jednej strony zaobserwować można definicję sprawozdawczą, związaną przede wszystkim ze spojrzeniem twórców oraz wydawców gier (zob.: definicja Jury Kuratorskiego IGA; *The Independent AAA Proposition*). Odzwierciedla ona funkcjonowanie gry niezależnej jako istotnej części współczesnego rynku gier. Dowodzi, że gry te nie odbiegają od tytułów AAA względem ich jakości, popularności oraz wpływu na branżę. W kontrze plasuje się podejście odbiorców, obecne na forach społecznościowych i w prasie (patrz: r/gaming platformy Reddit; Manchester, 2025). Dyskurs odbiorczy wydaje się nadal zdominowany przez regulującą wizję gry niezależnej – obiektu wolnego od wpływów kapitału, o potencjale do podważenia warunków produkcji. Dysonans semantyczny jest świadectwem starcia obu tych wizji, przejawem relacji bazy branży gier do nadbudowy, w której funkcjonują jej odbiorcy.

ZAKOŃCZENIE

Podsumowując, funkcjonowanie terminu „gra niezależna” od momentu jego pojawienia się do lat 2025–2026 zmieniło się diametralnie. Branża przeszła radykalną transformację: współcześnie istnieją wyspecjalizowani wydawcy gier niezależnych, powstają produkcje określane jako indie o wysokich budżetach, a wiele z nich korzysta ze strukturalnego wsparcia dużych podmiotów rynkowych. Jednocześnie wśród odbiorców wciąż funkcjonuje wyobrażenie gry niezależnej jako tworu wolnego, radykalnego i rewolucyjnego – oderwanego od logiki rynku i będącego czystym przejawem siły medium, napędzającym jego rozwój. Podobnie jak epoka New Hollywood w branży filmowej, wyłonienie się oraz następujące po nim rozpowszechnienie gier niezależnych jawiły się jako szansa na przekształcenie medium gier. Ostatecznie rewolucja indie nie doszła do skutku ze względu na przechwycenie jej przez przedsiębiorstwa głównego nurtu. Poskutkowało to powstaniem wyraźnego dysonansu semantycznego między funkcjonowaniem pojęcia w materialnej bazie ekonomicznej a jego wyobrażeniem w świadomości odbiorców – w nadbudowie (by pozostać przy marksowskiej terminologii). Normatywna wizja wolnych gier niezależnych ściera się z rzeczywistością ich funkcjonowania, doprowadzając do napięcia między odbiorcami gier a ich twórcami. Ogromny sukces *Clair Obscur*, a przede wszystkim propozycja uzyskania przez nią tytułu najlepszej gry niezależnej roku 2026, wzbudziły kontrowersje wśród graczy. Rozmiar projektu, jego budżet, jak i otrzymane zewnętrzne wsparcie kłócą się z wytworzoną w imaginariu odbiorczym wizją niezależnej gry wideo. Publikacje medialne poświęcone grom uwidaczniają problem ograniczonego zainteresowania dziennikarzy realiami rynkowymi, w których funkcjonują współczesne gry,

a także brak pogłębionej refleksji nad strukturami ekonomicznymi kształtującymi ich produkcję, dystrybucję i recepcję, co może wynikać z niejednorodności dziennikarstwa growego jako pola zawodowego i instytucjonalnego. Analiza ukazuje ostatecznie wyraźne pęknięcie między wyobrażeniem niezależności jako czystej idei a jej realnym, uwikłanym w struktury ekonomiczne funkcjonowaniem. *Clair Obscur* może stanowić fenomen branży growej, lecz domniemanie jej niezależności uderza w zinternalizowane przekonanie odbiorców o potencjalnej wywrotowości gier wolnych od relacji rynkowych. To napięcie wydaje się dziś jednym z kluczowych problemów w dyskusji o znaczeniu i przyszłości terminu „gra niezależna”.

BIBLIOGRAFIA

- Antoniades, T. (2016). *The independent AAA proposition*. *Medium*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://medium.com/@ninjatam/the-independent-aaa-proposition-3bc6dd657240>
- Austin, J. (2021). The hardest battles are fought in the mind: Representations of mental illness in *Ninja Theory's Hellblade: Senua's Sacrifice*. *Game Studies*, 21(4).
- Bardhan, A. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33 controversially wins Best Independent Game at The Game Awards, Sandfall devs dedicate it to indies "who put creativity first" and "push forward with limited resources"*. *GamesRadar*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.gamesradar.com/games/jrpg/clair-obscur-expedition-33-controversially-wins-best-independent-game-at-the-game-awards-sandfall-devs-dedicate-it-to-indies-who-put-creativity-first-and-push-forward-with-limited-resources/>
- Bauman, Z. (2006). *Płynna nowoczesność*. Wydawnictwo Literackie.
- Bourdieu, P. (2022). *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądenia*. Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Browne, P., & Shram, B. R. (2025). Intermediating the everyday: Indie game development and the labour of co-working spaces. W: J. Švelch & O. Sotamaa (red.), *Game production studies*. Routledge.
- Brożek, A. (2022). Rekonstrukcja pojęć w Szkole Lwowsko-Warszawskiej. Teoria i praktyka. *Roczniki Filozoficzne*, 70(2), 155–179. <https://doi.org/10.18290/rf2202.9>
- Cappelen, H. (2020). Conceptual engineering: The master argument. W: A. Burgess, H. Cappelen, & D. Plunkett (red.), *Conceptual engineering and conceptual ethics* (s. 132–151). Oxford University Press.
- Carlson, R. (2009). “Too Human” versus the enthusiast press: Video game journalists as mediators of commodity value. *Transformative Works and Cultures*, 2. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/98>
- Carpenter, L. (2025). *No, Geoff Keighley – Clair Obscur: Expedition 33 was not made by a team of "under 30 developers," and devs say repeating the myth is "a dangerous path"*. *PC Gamer*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.pcgamer.com/gaming-industry/no-geoff-keighley-clair-obscur-expedition-33-was-not-made-by-a-team-of-under-30-developers-and-devs-say-repeating-the-myth-is-a-dangerous-path/>
- Clair Obscur: Expedition 33 critic reviews – OpenCritic*. (2025). Pobrano 19 maja 2026 z: <https://opencritic.com/game/18026/clair-obscur-expedition-33/charts>

- Clair Obscur: Expedition 33 na Steam.* (2024). Pobrano 19 maja 2026 z: https://store.steam-powered.com/app/1903340/Clair_Obscur_Expedition_33/
- Cress, L. (2026). *Kepler's boss on why it priced Clair Obscur below its "worth"*. *BBC News*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.bbc.com/news/articles/ckg1nwwv1xyo>
- Douglas, G. (1986). *The Hollywood studio system*. Palgrave Macmillan.
- Dimanche, B. (2025). *The story behind "Clair Obscur: Expedition 33", the breakout video game from French studio Sandfall Interactive*. *CNC*. Pobrano 19 maja 2026 z: https://www.cnc.fr/web/en/news/the-story-behind-clair-obscur-expedition-33-the-breakout-video-game-from-french-studio-sandfall-interactive_2419300
- Dmuchowski, J. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33 – recenzja. 30 Francuzów zaprojektowało lepszą grę od większości studiów AAA. CD-Action*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://cdaction.pl/recenzje/clair-obscur-expedition-33-recenzja-30-francuzow-zaprojektowalo-lepsza-gre-od-wiekszosci-studiow-aaa/>
- FAQ*. (2025). *The Indie Game Awards*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.indiegameawards.gg/faq>
- Frege, G. (1948). Sense and reference. *The Philosophical Review*, 57(3), 209–230.
- Garda, M. B. (2017). *Interaktywne fantasy: Gatunek w grach cyfrowych*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego. <https://doi.org/10.18778/7969-619-2>
- Garda, M. B., & Grabarczyk, P. (2016). Is every indie game independent? Towards the concept of independent game. *Game Studies*, 16(1).
- Gould, E. (2024). *"We are a small team with an indie spirit": Clair Obscur: Expedition 33 devs say the game won't suck up 100s of hours of your life as they spill the beans on price*. *PC Gamer*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.pcgamer.com/games/rpg/we-are-a-small-team-with-an-indie-spirit-clair-obscur-expedition-33-devs-say-the-game-wont-suck-up-100s-of-hours-of-your-life-as-they-spill-the-beans-on-price/>
- Grant, C. (2018). *Ninja Theory joined Microsoft "to be free from the AAA machine"*. *Polygon*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.polygon.com/e3/2018/6/10/17447264/ninja-theory-microsoft-acquisition/>
- Handrahan, M. (2018). *An era of "triple-I" development is almost here*. *GamesIndustry.biz*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.gamesindustry.biz/an-era-of-triple-i-development-is-almost-here>
- Harris, I. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33 leads the Golden Joystick Award 2025 charge for most nominations, nudging out Death Stranding 2, Ghost of Yotei, and Kingdom Come: Deliverance 2*. *GamesRadar+*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.gamesradar.com/games/events-conferences/clair-obscur-expedition-33-leads-the-golden-joystick-award-2025-charge-for-most-nominations-nudging-out-death-stranding-2-ghost-of-yotei-and-kingdom-come-deliverance-2/>
- Higham, M. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33 review*. *IGN*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.ign.com/articles/clair-obscur-expedition-33-review>
- Idziak, N. (2025). *Recenzja Clair Obscur: Expedition 33. Gdy pasja łączy się z talentem*. *Eurogamer.pl*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.eurogamer.pl/clair-obscur-expedition-33-recenzja>

- Joseph, D. J. (2018). The discourse of digital dispossession: Paid modifications and community crisis on Steam. *Games and Culture*, 13(7), 690–707. <https://doi.org/10.1177/1555412018756488>
- JRPGs | *HowLongToBeat.com* | *Game Lengths, Backlogs and More!*. (b.d.). Pobrano 19 maja 2026 z: <https://howlongtobeat.com>
- Juul, J. (2019). *Handmade pixels: Independent video games and the quest for authenticity*. The MIT Press.
- Keighley, G. (2025). *SUMMER GAME FEST 2025 (4K60FPS): Resident Evil Requiem + more* [Nagranie wideo]. YouTube. Pobrano 19 maja 2026 z https://www.youtube.com/watch?v=-Hr6Q2hln_M
- Keogh, B. (2023). Triple-A games. W: M. J. P. Wolf & B. Perron (ed.), *The Routledge companion to video game studies* (s. 112–119). Routledge.
- Lipkin, N. (2013). Examining indie’s independence: The meaning of “indie” games, the politics of production, and mainstream co-optation. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 8–24.
- LeBlanc, W. (2025). *Every winner of the Indie Game Awards 2025, including Game of the Year*. *Game Informer*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://gameinformer.com/round-up/2025/12/22/every-winner-of-the-indie-game-awards-2025-including-game-of-the-year>
- Lycan, W. G. (2018). *Philosophy of language: A contemporary introduction*. Routledge.
- Lyons, B. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33 is already a million seller*. *Gamereactor UK*. Pobrano 19 maja 2026 z <https://www.gamereactor.eu/clair-obscur-expedition-33-is-already-a-million-seller-1534943/>
- Makowski, P. (2019). Inżynieria pojęciowa a teorie zarządzania i organizacji. *Studia i Materiały Wydziału Zarządzania UW*, 2, 90–100. <https://doi.org/10.7172/1733-9758.2018.28.8>
- Manchester, A. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33’s Game Awards nominations show “indie” is still a meaningless term*. *Polygon*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.polygon.com/clair-obscur-expedition-33-sandfall-indie-the-game-awards-nominations/>
- Marcuse, H. (1991). *Człowiek jednowymiarowy* (S. Konopacki, tłum.). Wydawnictwo Naukowe PWN. (Praca oryginalna opublikowana w 1964)
- Marx, K. (1953). *Przyczynek do krytyki ekonomii politycznej*. Książka i Wiedza.
- Mucharzewski, M. (2025). *Recenzja Clair Obscur: Expedition 33 – C’est magnifique! Gram.pl*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.gram.pl/artukul/recenzja-clair-obscur-expedition-33-cest-magnifique>
- Musiolik, P. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33 – recenzja gry. Współczesne spojrzenie na klasykę. PPE.pl*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.ppe.pl/recenzje/368169/clair-obscur-expedition-33-recenzja-gry-wspolczesne-spojrzzenie-na-klasyke.html>
- Nieborg, D. B., & Sihvonen, T. (2009). The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism. W: *Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory. Proceedings of DiGRA 2009*.
- Nieborg, D. B., & Foxman, M. (2023). *Mainstreaming and game journalism*. The MIT Press.
- Packwood, L. (2026). *Witchfire’s creative director on the benefits of small teams and the mystery of how Clair Obscur turned out so brilliantly*. *GamesIndustry.biz*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.gamesindustry.biz/witchfires-creative-director-on-the-benefits-of-small-teams-and-the-mystery-of-how-clair-obscur-turned-out-so-brilliantly>

- Parker, F., Whitson, J. R., & Simon, B. (2018). Megabooth: The cultural intermediation of indie games. *New Media & Society*, 20(5), 1953–1972.
- Pawlikowski, M. (2025). *Recenzja gry Clair Obscur: Expedition 33. Jedna ze wspaniałych historii, w jakie grałem w całym swoim życiu – review*. *GRYOnline.pl*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.gry-online.pl/recenzje/clair-obscur-expedition-33-recenzja-gry-triumf-kreatywnosci-w-dob/zf470d>
- PlayStation. (2024). *Clair Obscur: Expedition 33 – Reveal trailer | PS5 games* [Nagranie wideo]. YouTube. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.youtube.com/watch?v=-qgOZ-DRDywnw>
- Quirky_Image_5598. (2025). *Can someone explain to me how Clair Obscur E33 is an indie game?* [Post na Reddicie]. *Reddit / r/gaming*. Pobrano 19 maja 2026 z: https://www.reddit.com/r/gaming/comments/1p0nsh8/can_someone_explain_to_me_how_clair_obscur_e33_is/
- Recipients | *The Indie Game Awards 2025*. (2025). *Google Docs*. Pobrano 19 maja 2026 z https://docs.google.com/spreadsheets/d/1nA3NnGnx2BvM5i26GW7f8KYWgNUogjm7fDBzKRQilgA/edit?gid=1064609238&usp=embed_facebook
- Reuben, N. (2025). *No, Clair Obscur: Expedition 33 wasn't "made" by 30 people*. *Rock, Paper, Shotgun*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.rockpapershotgun.com/no-clair-obscur-expedition-33-wasnt-made-by-30-people>
- Russell, B. (1905). On denoting. *Mind*, 14(56), 479–493.
- Sandfall Interactive. (2024). *Clair Obscur: Expedition 33 | Cast Reveal* [Film wideo]. YouTube. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.youtube.com/watch?v=ykQuuDwKRpo>
- Schrader, P. G., Carroll, M. C., McCreery, M. P., & Head, D. L. (2020). Mixed methods for human–computer interactions research: An iterative study using Reddit and social media. *Journal of Educational Computing Research*, 58(4), 818–841. <https://doi.org/10.1177/0735633119878066>
- Schreier, J. (2025). *Ex-Annapurna video-game staff to absorb former Take-Two indie label*. Bloomberg. Pobrano 19 maja 2026, z: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2025-01-07/ex-annapurna-video-game-staff-to-absorb-former-take-two-label-private-division>
- Shepard, K. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33: The Kotaku review*. Kotaku. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://kotaku.com/clair-obscur-expedition-33-rpg-review-in-progress-1851777402>
- Small, Z. (2025). *A gaming tour de force that is very, very French*. *The New York Times*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.nytimes.com/2025/12/11/arts/clair-obscur-expedition-33-sandfall.html>
- Steam. (b.d.). *Clair Obscur: Expedition 33*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/1903340/>
- SteamDB. (b.d.). *Most played on Steam by daily active users*. Pobrano 19 maja 2026 z: https://steamdb.info/stats/dailyactiveusers/?cc=us&sort=price_desc
- Taylor, I. T. (2017). *How Ninja Theory proved independent AAA has a future*. GamesIndustry.biz. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.gamesindustry.biz/how-ninja-theory-proved-independent-aaa-has-a-future>

- The Game Awards. (b.d.). *The Game Awards 2025 breaks record: 171 million livestreams*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://thegameawards.com/news/the-game-awards-breaks-viewership-record>
- Tzioumakis, Y. (2023). After the “Great Studio Pullback of ’08”: Late Indiewood and American independent film theatrical distribution in the age of streaming (2008–2019). *Media Industries*, 10(1). <https://doi.org/10.3998/mij.1482>
- Van Ommen, M. (2018). Emergent affect in *Final Fantasy VII* and Japanese role-playing games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 10(1), 21–39. https://doi.org/10.1386/jgvw.10.1.21_1
- Wagner, W. (2025). *Indie Game Awards pulls two awards from Clair Obscur over generative AI use: “We have a hard stance against gen AI in videogames”*. *PC Gamer*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.pcgamer.com/games/rpg/indie-game-awards-pulls-two-awards-from-clair-obscur-over-generative-ai-use-we-have-a-hard-stance-against-gen-ai-in-videogames/>
- Walker, J. (2025). *There’s just no way Expedition 33 should be up for indie awards*. *Kotaku*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://kotaku.com/indie-game-awards-iga-igf-gdc-clair-obscur-expedition-33-2000644070>
- Wallace, M. (2017). *Indie gem “Hellblade: Senua’s Sacrifice” has sold 500,000 copies since August*. *Forbes*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.forbes.com/sites/mitch-wallace/2017/11/22/indie-gem-hellblade-senuas-sacrifice-has-sold-500000-copies-since-august/>
- Wen, A. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33 review: “An old-school feeling JRPG as dynamic as Persona but with parry-filled battles as hard-won as Sekiro”*. *GamesRadar+*. Pobrano 19 maja 2026 z: <https://www.gamesradar.com/games/rpg/clair-obscur-expedition-33-review/>
- Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical investigations: Philosophische Untersuchungen* (G. E. M. Anscombe, tłum.). Wiley-Blackwell. (Oryginalne wydanie opublikowane w 1953 roku)
- Švelch, J. (2023). Prestige or promotion: Industrial reflexivity and political economy of *The Game Awards*. *Abstract Proceedings of DiGRA 2023 Conference: Limits and Margins of Games*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2023i2.2032>
- Zanescu, A. (2025). The Spike Video Game Awards are dead, long live the Game Awards: Reconsidering awards shows as the struggle for a field of cultural production. *Abstract Proceedings of DiGRA 2025: Games at the Crossroads*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2025i3.2576>

LUDOGRAFIA

- Atlus. (1987–2025). *Shin Megami Tensei* [Gra wideo]. Atlus.
- Chunsoft, Heartbeat, Level-5 i Square Enix. (1986–2026). *Dragon Quest* [Gra wideo]. Square Enix.
- Dogubomb. (2025). *Blue Prince* [Gra wideo]. Raw Fury.
- Insomniac Games. (2023). *Marvel’s Spider-Man 2* [Gra wideo]. Sony Interactive Entertainment.

- Intelligent Systems, Koei Tecmo, Atlus, Omega Force, Team Ninja & Nintendo. (1990–2026). *Fire Emblem* [Gra wideo]. Nintendo.
- LocalThunk. (2024). *Balatro* [Gra wideo]. Playstack.
- McMillen, E., & Himsl, F. (2011). *The Binding of Isaac* [Gra wideo]. Edmund McMillen & Florian Himsl.
- Ninja Theory. (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice* [Gra wideo]. Ninja Theory.
- Number None. (2008). *Braid* [Gra wideo]. Number None.
- Sandfall Interactive. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33* [Gra wideo]. Kepler Interactive.
- Supergiant Games. (2011). *Bastion* [Gra wideo]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Square & Monolith Soft. (1998–2025). *Xeno* [Gra wideo]. Square, Bandai Namco & Nintendo.
- Team Cherry. (2025). *Hollow Knight: Silksong* [Gra wideo]. Team Cherry.
- Team Meat. (2010). *Super Meat Boy* [Gra wideo]. Team Meat.
- Treyarch & Raven Software. (2020). *Call of Duty: Black Ops Cold War* [Gra wideo]. Activision.

CLAIR OBSCUR AS A MANIFESTATION OF SEMANTIC DISSONANCE
IN THE PERCEPTION OF THE INDIE GAME CATEGORY

This article analyzes the phenomenon of semantic dissonance in the use of the term “independent game”, using the media discourse surrounding *Clair Obscur: Expedition 33*, developed by Sandfall Interactive (2025), as an example. The authors examine the presence and categorization of the title at industry awards galas, in journalistic publications, and in discussions on social media forums. The aim of the analysis is to reveal the tension between the production’s economic and institutional status and its perception as an independent game in the minds of audiences and other participants in media discourse. The semantic dissonance is revealed as a clash of two visions of the independent game: the normative one – emphasizing its radicalism, freedom, and revolutionary potential – and the descriptive one, situating it within the real structures of the industry.

Keywords: *Clair Obscur: Expedition 33*, semantic dissonance, indie games, video games, industry discourse, consumer discourse

Zgłoszenie artykułu: 28.02.2026

Recenzje: 14.05.2026

Akceptacja: 20.05.2026

Publikacja online: 30.06.2026