

## Krzysztof Czyżak\*

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu  
ORCID: 0000-0001-8803-2223

### GAG JAKO WYZWANIE – TRADYCJA ZACHODNIEJ KRESKÓWKI A GRY PRZYGODOWE

Kreskówka to zjawisko, które pierwotnie pojawiło się w kinie, ale swoją reprezentację ma także w grach cyfrowych. Na przykładzie trzech gier przygodowych: *Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993), *Na kłopoty Pantera (The Pink Panther: Passport to Peril)*, Wanderlust Interactive, 1996,) i *Hokus Pokus: Różowa Pantera (The Pink Panther: Hocus Pocus Pink)*, Wanderlust Interactive, 1997), chciałbym zbadać, w jaki sposób typowe dla kreskówki cechy i chwyt estetyczne wpływają na mechaniki gier przygodowych oraz konstrukcję zadań. Wydarzenia ukazane w tych tytułach podporządkowane są gagowej formule, ich światy funkcjonują według specyficznych zasad, a zamieszkujące je postacie ignorują prawa fizyki i są świadome swojej sztuczności.

Słowa kluczowe: kreskówka, animacja rysunkowa, gra przygodowa, kreskówka w grze cyfrowej, film a gra cyfrowa

### KRESKÓWKI A GRA CYFROWA

Związki kreskówki z interesującym nas obszarem gier cyfrowych są na tyle różnorodne i skomplikowane, że trudno omówić to zagadnienie w jednym artykule. Po pierwsze, pojawiły się gry odwołujące się bezpośrednio do estetyki klasycznej, hollywoodzkiej kreskówki z dwudziestolecia międzywojennego, np. *Cuphead* (Studio MDHR, 2017). Po drugie, istnieje wiele growych adaptacji kreskówek telewizyjnych, np. *DuckTales* (Capcom, 1989), które czerpią szerokie inspiracje z kodów estetycznych adaptowanego materiału. Po trzecie, można wymienić przykłady kreskówki jako istotnego elementu fabularnego wewnątrz danej światopowieści – np. postać Vault Boya z serii *Fallout* to kreskówkowa maskotka zarówno fikcyjnej korporacji, jak i całej growej franczyzy. Po czwarte, gry cyfrowe również wpływają na rozwój telewizyjnej animacji rysunkowej – pierwsze adaptacje gier cyfrowych to często były właśnie kreskówki, np. *The Legend of Zelda* (DIC Entertainment Corporation, 1989).

---

\* Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, e-mail: krzysztof.1996@onet.pl

Na tym nie kończy się zagadnienie współzależności gry cyfrowej i kreskówki – animacja rysunkowa okazuje się bowiem istotnym składnikiem w rozwoju konkretnych gatunków ludycznych, takich jak platformówka czy gra przygodowa. Z powodu ograniczeń sprzętowych producenci często korzystali z animacji rysunkowej, dopóki w obrębie gier cyfrowych dominowała grafika 2D. Na ekranach automatów gracze mogli doświadczać kreskówkowej, umownej przemocy, a kierowane przez nich awatary były karykaturalnymi postaciami, zaprojektowanymi tak, by można było je łatwo zidentyfikować na podstawie kilku cech charakterystycznych. Co więcej, w obrębie gier cyfrowych powstał kultowi bohaterowie, przypominający ikony animacji seryjnej. Od powstania postaci Kota Feliksa w latach 20. ubiegłego wieku (Sitkiewicz, 2009, s. 71) filmowa i telewizyjna kreskówka ma swoje gwiazdy – charakterystyczne, karykaturalne postacie, będące wizytówkami konkretnych wytwórni czy francyz, np. Myszka Miki, Królik Bugs, Betty Boop czy Popeye, a także –by z nowszych produkcji – Homer Simpson, Atomówki lub Człowiek Finn (*Pora na przygodę*). Podobnie jest z grami cyfrowymi: wiele gier stawia w centrum uwagi animowane gwiazdy – antropomorficzne zwierzęta lub istoty z wyolbrzymionymi cechami zewnętrznymi (wielkie oczy, nienaturalnie wydłużony nos itp.), przewijające się przez kolejne części danej serii. I nawet jeśli obecnie są reprodukowane za pomocą animacji trójwymiarowej, pierwotnie poruszały się w środowisku dwuwymiarowym. Mowa tu o takich ikonach, jak: Mario<sup>1</sup>, Sonic, Pac-Man, Mega Man czy Pokemony.

Zależności między grą i kreskówką to zatem temat rzeka. Chciałbym przyjrzeć się konkretnemu wycinkowi tego zagadnienia, czyli relacji kreskówki i jednego konkretnego gatunku ludycznego: gry przygodowej z interfejsem *point & click*. Tego typu gry, szczególnie w latach 90. XX wieku, wykorzystywały tradycję kreskówki do kreacji światoopowieści oraz do konstrukcji konkretnych mechanik i wyzwań. Są to gry, które można by określić mianem interaktywnych kreskówek. Jednocześnie ich twórcy podchodzą do przetworzenia kreskówkowej formy w specyficzny dla gatunku sposób – w grach przygodowych:

wyzwania pojawiają się w formie zagadek, tj. są to wyzwania bez udziału aktywnego agenta, z którym gracz miałby konkurować [...]. Zwykle wyzwania mają kilka prawidłowych rozwiązań, na które gracz musi wpaść [...]. Zagadki spowalniają tempo gameplaya, jako że koordynacja ręka–oko i szybki refleks nie są zwykle wymagane (Fernández-Vara, 2008, s. 211)<sup>2</sup>.

Gra przygodowa będzie przetwarzać kreskówkę nieco inaczej niż inne gatunki – oferuje uśpiony, fikcyjny świat, który wprawiamy w ruch poprzez rozwiązywanie problemów stawianych przez system.

---

<sup>1</sup> Jumpman (pierwowzór słynnego Mario) pierwotnie miał być adaptacją postaci Popeye’a, ponieważ Shigeru Miyamoto chciał wykorzystać amerykańską licencję przy tworzeniu gry *Donkey Kong* (Picard, 2008, s. 298).

<sup>2</sup> Jeśli nie wskazano inaczej, wszystkie cytaty w tłumaczeniu autora. Oryginalny tekst w języku angielskim: “Challenges in adventure games appear in the form of puzzles, i.e. challenges where there is no active agent against which the player is competing [...]. They usually have at most a few correct solutions that must be figured out [...]. Puzzles slow down the pace of gameplay, since hand-eye coordination and quick reflexes are usually not required”.

Na przykładzie trzech tytułów: *Day of the Tentacle* (1993, LucasArts), *Na kłopoty Pantera* (1996, Wanderlust Interactive) i *Hokus Pokus: Różowa Pantera* (1997, Wanderlust Interactive) chciałbym zbadać, w jaki sposób typowe dla zachodniej kreskówki cechy i chwytły wpływają na kreację cyfrowej rzeczywistości oraz growych reguł. Artykuł pozwoli również na wpisanie grupy gier cyfrowych w historię kreskówki jako tradycji rozwijanej w różnych mediach.

## KRESKÓWKA – TRADYCJA FILMOWA

Chciałbym pokrótce objaśnić, za jaką definicją kreskówki podążam i jakie elementy formalne, estetyczne i fabularne się z nią wiążą. Czy kreskówka to po prostu animacja rysunkowa? W artykule skorzystam z propozycji sformułowanej przeze mnie i Weronikę Andrzejewską (Andrzejewska & Czyżak, 2021, s. 9–30), wedle której kreskówka zawiera szereg charakterystycznych cech i przynależy do konkretnej tradycji kultury audiowizualnej, w ramach której wykształciła konkretne motywy (np. słynny gag z kowadłem spadającym na animowaną postać) i charakterystyczną wrażliwość.

Forma ta narodziła się w obrębie wczesnego kina i wprowadziła na ekrany kinowe wielu charakterystycznych, zwierzęcych bohaterów, przeżywających zabawne perypetie, biorących udział w slapstickowych gagach i łamiących czwartą ścianę. Jej źródła można doszukiwać się w karykaturach występujących w dziewiętnastowiecznej prasie. Angielski odpowiednik terminu kreskówka – *animated cartoon* – zdaje się zdradzać, że to właśnie tam należałoby szukać prototypów animowanych serii, wiąże bowiem karykaturę z gazety (*cartoon*) z animacją. Na początku rozwoju kina kreskówki stanowiły zresztą część formuły inspirowanej papierową prasą – były wyświetlane np. jako jeden z elementów pasma pt. *Paramount Screen Magazine* (Maltin, 1980, s. 22–23), czyli ekranowego magazynu studia Paramount (składającego się m.in. z kroniki filmowej).

Zgodnie z przywołaną przeze mnie definicją kreskówki charakteryzują się m.in. samoświadomością i otwarciem na autotematyzm (Andrzejewska & Czyżak, 2021, s. 13). Leonard Maltin zwraca uwagę na to, że pierwsze gwiazdy kreskówki – Kot Feliks czy Klaun Coko – toczyły walkę z dłonią animatora (Maltin, 1980, s. 26). Chwyty tego rodzaju, a także inne formy tzw. łamania czwartej ściany były wykorzystywane przez kolejnych autorów na przestrzeni rozwoju kreskówkowej formy: „Zarówno J. Stuart Blackton u zarania kina, Fleischerowie w latach 30. XX wieku (*Narodziny sławy*, 1934), Chuck Jones w latach pięćdziesiątych (*Duck Amuck*, 1953), jak i Dan Povenmire oraz Jeff ‘Swampy’ Marsh (*Fineasz i Ferb: Fretka Kontra Wszechświat*, 2020) eksperymentowali z tą konwencją” (Andrzejewska & Czyżak, 2021, s. 15). Z tego typu schematów skorzystają także twórcy growych kreskówek.

Postacie w kreskówce są również nieśmiertelne, a ich ciała cechują się elastycznością i płynnością (Andrzejewska & Czyżak, 2021, s. 13). Homer Simpson od ponad 30 lat istnienia *Simpsonów* w ogóle się nie zmienił, a bohaterowie *Zwariowanych melodii* wytrzymują wybuchy dynamitów i upadki z olbrzymich wysokości. Ta cecha animacji rysunkowej zostanie przeniesiona również na kreskówkowe postacie występujące w grach cyfrowych. Ponadto omawiana forma umożliwia łamanie tabu, towarzyszy jej również ironia. Świat kreskówki jest dosłownie światem przerysowanym i umownym (Andrzejewska & Czyżak, 2021, s. 15).

Cechą charakterystyczną klasycznej postaci kreskówki jest także gagowa formuła (Andrzejewska & Czyżak, 2021, s. 23), a co za tym idzie, kreskówki charakteryzują się konkretnym rytmem (przechodzą od gagu do gagu – od upadku do upadku). Warto zatrzymać się przez moment przy owym gagu – zaskakującym, wizualnym żarcie – jako motorze napędowym hollywoodzkiej kreskówki, do której zresztą nieustannie odwołują się współczesne tytuły. Norman M. Klein (1993, s. 27) pisze o nim tak:

Gag jest kacem po przedindustrialnych rytuałach, a także stanowi formę odgrywania społecznego (i narracyjnego) przesunięcia. Dwa elementy znajdują się w napięciu niczym partnerzy: dziewiętnastowieczny żart skupiony na postaciach zwierzęcych oraz dwudziestowieczny chaos – przykładem może być postać podwórkowej myszy budującej samolot. [...] Gagi są doprawdy czymś więcej niż losową, humorystyczną wstawką. Używają narracyjnego kodu popkultury z końca XIX wieku. Są baśniami opowiadającymi o przetrwaniu w przemysłowym świecie, podczas gdy [nasze] umysły wciąż są zamknięte w wiejskiej wspólnoty (baśniami przeniesionymi na formę kreskówkowej wioski, uwięzionej w kinematograficznej maszynie). Fabuła tego rodzaju, podzielona na szereg gagów, osiąga spójność dzięki dialektycznej dezorientacji. Niebezpieczeństwo nigdy nie zostaje zażegnane, jest jedynie poddawane oglądowi, [ma formę] pościgu za pościgiem, katastrofy za katastrofą. Raz jeszcze gag przywodzi na myśl modernistyczne teorie lat dwudziestych, dotyczące narracji, teatru epickiego czy też defamiliaryzacji. [Gag] to teatr absurdu: dwaj klauni Becketta grający ze sobą derby na pustej scenie w 1952 roku<sup>3</sup>.

Omawiane gry również są zbudowane na absurdzie i dezorientującej użytkownika serii gagów. Tak jak sitcom, telewizyjny gatunek, napędzany jest zdaniem Brett Millsa przez komediowy impuls (ang. *comic impetus*, Mills, 2009, s. 5–6), tak samo gag (absurdalny, wizualny żart) jest głównym elementem fabuły w kreskówkach. W obu przypadkach komizm decyduje o tym, jak zarysowane będą postacie, relacje między nimi, przestrzeń, struktura scen, jak będą interpretowane i łamane prawa fizyki i zasady społeczne.

Warto wspomnieć o tym, że badane gry nie tylko odwołują się do klasycznej kreskówki, ale także blisko im jest do jej współczesnej postaci, która oferuje bardziej złożoną fabułę i w większym stopniu jest oparta na dialogach (Andrzejewska & Czyżak, 2021, s. 24). Co ważne, premiera tych gier miała miejsce w dekadzie, w której telewizyjna kreskówka na powrót zaczęła święcić triumfy. Po pierwsze, znów zaczęła pojawiać się w godzinach największej

---

<sup>3</sup> Ang. "Thus, the gag is a hangover from pre-industrial rituals, as well as a re-enactment of social (and narrative) dislocation. The two are held in tension, as partners: nineteenth-century animal humor and twentieth-century chaos, like a barnyard mouse building a floppy airplane. These conflicting gags defamiliarize story and natural movement in much the way that graphic narrative lives on a flat surface. And like the city confusing the country boy, this surface is impenetrable. He is always left waiting on the surface. [...] Indeed, gags are more than random snatches of comic relief. They use the narrative code of late nineteenth-century popular culture. They are fables about surviving in an industrial world when the mind is still trapped inside a rural community (translated as the cartoon village caught inside the motion-picture machine). A plot of this sort, fractured by a variety of gags, has a unity based on dialectical confusion. The potential for hazards is never resolved, only examined, in chase after chase, disaster after disaster. Once again, the gag is similar to Modernist theories from the twenties, on narrative, on epic theater, or defamiliarization. It is the Theater of the Absurd: in 1952, Beckett's two clowns in derbies play against each other on a barren stage. The gag is abstracted down to its acme of meaning: killing time while the surface of life refuses to answer, the act of chasing in place" (Klein, 1993, s. 27).

oglądalności (tzw. *Prime Time*) i na powrót wzbudziła zainteresowanie dorosłej widowni (Booker, 2006, s. X). Po drugie, jak pisze Jason Mittel, był to czas, w którym doceniono złotą erę amerykańskiej kreskówki (lata 40. i 50. XX wieku), a także podkreślano kunszt jej twórców, takich jak Tex Avery czy Chuck Jones (Mittel, 2004, s. 81–82). W latach 90. zrealizowano utwory nawiązujące do owej złotej ery, takie jak *Przygody Animków* (ang. *Tiny Toon Adventures*, 1990–1992, CBS), *Animaniacy* (ang. *Animaniacs*, 1993–1998, Fox / The WB) czy *Pinky i Mózg* (ang. *Pinky and the Brain*, 1995–1998, Kid's WB). Badane przeze mnie gry można więc rozpatrywać jako reprezentację szerszego trendu – przejścia kreskówki z marginesu (reprezentowanego przez skierowane do dzieci pasmo *Saturday Morning Cartoon*) do istotnej i popularnej formy artystycznej w obrębie popkultury.

## ŚWIATY RYSOWANE GRUBĄ KRESKĄ

Gdy przyjrzymy się badanym grom cyfrowym, w łatwy sposób będziemy mogli przyporządkować do nich poszczególne cechy filmowej kreskówki. Wydarzenia w *Day of the Tentacle*, *Na kłopoty Pantera* i *Hokus Pokus: Różowa Pantera* podporządkowane są gagowej formule, ukazane w nich światy żyją według specyficznych zasad, a postacie bezczelnie ignorują prawa fizyki i wchodzą w dialog z użytkownikami.

Kreskówkowy absurd obecny jest już w zamyśle fabularnym każdej z tych gier. Pierwsza z nich opowiada o nastolatkach, które trafiają do laboratorium szalonego naukowca i na skutek wypadku przenoszą się do innych epok – ich celem jest powrót do lat 90. i powstrzymanie agresywnej, świadomej, zmutowanej macki, która chce przejąć władzę nad światem. Pozostałe tytuły opowiadają o Różowej Panterze, bohaterze seriali animowanych<sup>4</sup>, który rozwiązuje skomplikowane problemy, podróżując przy tym po różnych krajach. W pierwszym tytule próbuje rozwikłać intrygę szpiegowską, w drugim – poszukuje sposobów na odwrócenie nieudanego zaklęcia. W każdym z tych przypadków estetyka kreskówki zgrywa się z karykaturalną warstwą fabularną i wpływa również na kreację świata – rodzaje zamieszkujących go istot, relacje społeczne czy prawa fizyki.

W omawianych grach na pierwszy plan wysuwa się fakt, że występują w nim antropomorfizowane zwierzęta, fantastyczne istoty oraz świadome przedmioty. W interaktywnych kreskówkach możemy budować relację z różnymi bytami, które w innych utworach byłyby pozbawione głosu i świadomości. Grając w *Na kłopoty Pantera*, możemy rozmawiać z gołębiem czy krową. W *Hokus Pokus: Różowa Pantera* bohater konwersuje także z czarną dziurą i lodowcem. I nawet jeśli protagonista jest zdziwiony tą interakcją, dość szybko przechodzi nad nią do porządku dziennego. O tym, że sterujemy Różową Panterą (w dodatku nieubraną i chodzącą na dwóch łapach), nie trzeba chyba wspominać.

Karykaturalne są nie tylko same postacie, ale również relacje między nimi. Twórcy tych gier pozwalają sobie na parodiowanie historycznych figur (w *Day of Tentacle* odwiedzamy ojców założycieli USA), uwypuklanie stereotypów narodowych (w *Na kłopoty Pantera* spotykamy przedstawicieli różnych kultur) czy choćby relacji klasowych (w *Hokus Pokus:*

---

<sup>4</sup> Bohater pochodzi z animowanej czołówki filmu aktorskiego *Różowa Pantera* z 1963 (reż. Blake Edwards).

*Różowa Pantera* zwiedzamy dom bogatych dentystów – otrzymujemy satyryczny obraz klasy wyższej). Absurdalne lub niecodzienne okazują się także prośby postaci niegrywalnych, które musimy spełniać, by odblokować kolejne fragmenty fabuły. Zgodnie z regułami gier przygodowych rozwiązujemy kolejne zagadki przez dostarczanie konkretnych przedmiotów danym postaciom. W *Na kłopoty Pantera* nie szukamy dziesięciu skór wilków, jak w klasycznym tytule cRPG – zamiast tego jedno z zadań Różowej Pantery polega na swataniu osiołków. Karykaturalność relacji między postaciami wynika także z tego, że fabuła jest zbudowana z regularnie powracających gagów i cykli przemocy – szczególnie wyraźnie widać to w grze *Na kłopoty Pantera*, w której antagoniści, agenci BCB (będący antropomorfizowanymi psami) śledzą Różową Panterę i ścierają się z nią w każdym z odwiedzonych krajów.

Bohaterowie badanych gier wchodzą w dialog nie tylko z różnymi bytami obecnymi wewnątrz światoopowieści. W niektórych przypadkach dochodzi do wspomnianego już chwytu deziluzyjnego, tzw. łamania czwartej ściany, bohaterowie bowiem zwracają się bezpośrednio do gracza. Zgrywa się to z ewolucją gry przygodowej, o której pisze Fernández-Vara. W starszych tytułach, mających interfejs tekstowy, w przypadku złego wykorzystania danego przedmiotu pojawiał się komunikat o błędzie. W tytułach z interfejsem *point & click* (Fernández-Vara, 2008, s. 221):

postać gracza pozostaje niezależna, może nawet odmówić działania lub narzekać na komendy, zamiast wyświetlać wiadomość o błędzie. Interfejs gier tekstowych mógł być uosobiony i sarkastyczny [...]; teraz postać na ekranie może zwrócić się do gracza i przemawiać do niej bezpośrednio<sup>5</sup>.

Odwołanie w grze cyfrowej do klasycznej, zachodniej kreskówki pozwala więc na ujawnienie sztuczności konkretnych konwencji. Warto zauważyć, że w kreskówkach kinowych lub telewizyjnych postacie zwracały się nie tylko do widza, ale również do animatora (*vide: Duck Amuck*, 1953, reż. Chuck Jones), wchodząc tym samym w relację z twórcą wprawiającym je w ruch. Postacie z growej kreskówki niekoniecznie zwracają się do twórców gry, ale za to konwersują z graczem, który chociaż nie jest ich autorem, to kieruje ich losami i wchodzi niejako w rolę animatora.

## ZAGADKA SKUNKSA

Wpływ kreskówki nie kończy się jednak na kreacji światoopowieści i ontologii awatara. Ważne jest to, że kreskówkowa poetyka wpływa także na konstrukcję wyzwań oraz na nagrodę, jaką otrzymujemy za ich realizację. Wyzwania w badanych grach cyfrowych odbywają się często w zgodzie z duchem kreskówkowej, gagowej przemocy. Na przykład w grze *Na kłopoty Pantera* w jednym ze starć należy wybrać narzędzie do poskromienia przeciwników. Intuicja podpowiada, że może nim być miecz wiszący nieopodal na ścianie, ale gdy próbujemy użyć go bezpośrednio na znajdującym się w pobliżu wrogim agencie BCB, Pantera nie

---

<sup>5</sup> Oryginalny tekst w języku angielskim: "The player character remained distinct, it could even refuse or complain about the commands instead of giving an error message. The parser of text adventures could be personified and be sarcastic [...]; now the character on the screen can turn to the player and talk to her directly".

zgadza się i wygłasza zdanie: „To byłoby nie na miejscu – to gra dla dzieci!”. Zamiast tego możemy cisnąć mieczem w lampę wiszącą nad wrogiem i wywołać tym samym komiczny, kreskówkowy efekt porażenia prądem: przeciwnik doznaje szoku i zaczyna się świecić (widzimy również zarys jego szkieletu), po czym odlatuje na koniec pomieszczenia (Rys. 1).



Rys. 1. Kadr z gry *Na kłopoty Pantera* (1996)

Poza obecnością powracającej, gagowej przemocy wiele wyzwań opiera się na tym, że w rysunkowej rzeczywistości mamy do czynienia z umownymi i karykaturalnymi regułami społecznymi oraz stereotypowymi zachowaniami. W *Day of the Tentacle* Laverne – nasz awatar podróżujący po świecie przyszłości – potrzebuje skunksa, żeby za jego pomocą wygonić postacie niegrywalne z jednego z pomieszczeń – problem w tym, że nigdzie tego skunksa w świecie gry nie znajdziemy. Do dyspozycji pozostaje nam natomiast czarny kot, którego możemy złapać i pomalować mu grzbiet na białe. Jest to nawiązanie do konkretnej serii z cyklu *Zwariowane melodie*, a konkretnie odcinków z udziałem skunksa *Pepé Le Swąd* (oryg. *Pepé Le Pew*), jednego z ikonicznych bohaterów stworzonych przez Chucka Jonesa (Lenburg, 1991, s. 104). Bohater animacji natarczywie zaleca się do czarnych kotek, biorąc je za samice skunksa (tak jak w *Day of the Tentacle*, w trakcie rozwoju fabuły grzbiety tych kotek przypadkiem zostają pomalowane na białe). W klasycznych gagowych kreskówkach często wystarczy jedynie przemalować dany obiekt, by nadać mu odpowiednią formę albo zmienić wręcz jego naturę – mieszkańcy kreskówkowego świata bardzo łatwo zaś poddają się tej iluzji. Rozwiązanie zagadki dotyczącej skunksa wymaga od graczy kombinowania i poruszania się w obrębie schematów typowych dla tradycji animacji rysunkowej. Jednocześnie po wykonaniu

zadania pojawia się osiągnięcie opatrzone hasłem: „*Oh right, I play a cartoon!*” („No tak, gram w kreskówkę!”), które z jednej strony sugeruje, że niełatwo jest wpaść na rozwiązanie tego problemu (trzeba trochę pogłówkować, żeby dojść do nieoczywistej konkluzji), a z drugiej strony pokazuje, że owo rozwiązanie można znaleźć w katalogu ikonicznych motywów pochodzących z animacji rysunkowej. Podobnie sprawę komentuje sama bohaterka, mówiąc: „kto powiedział, że nie można się czegoś nauczyć z kreskówek, prawda kiciu?” (Rys. 2).



Rys. 2. Kadr z gry *Day of the Tentacle* (1993)

Wyzwania są też wreszcie skonstruowane tak, by odbywały się w zgodzie z kreskówkowymi prawami fizyki – ciała postaci są nieśmiertelne, podatne na manipulację, a więc możemy wykorzystać ten fakt do rozwiązywania niektórych zagadek. W *Day of the Tentacle* do wykonania jednego z zadań w przyszłości potrzebny jest chomik. Grając Bernardem, bohaterem znajdującym się w latach 90. XX wieku, musimy umieścić gryzonie w zamrażarce, by 200 lat później Laverne mogła go wyjąć i rozmrozić w kuchence mikrofalowej. Uwięziona w przyszłości dziewczyna komentuje ten zabieg, wskazując na jego sztuczność – zwraca się do graczy, mówiąc, że może ona dokonać takiej operacji tylko dlatego, że ma do czynienia z futurystyczną mikrofalówką z XXII wieku. Bohaterka ostrzega też dzieci siedzące przed monitorami, że nie wolno im powtarzać jej działania. Wyzwanie to pokazuje, że znów musimy brać pod uwagę kreskówkowe schematy przy próbie rozwiązania zagadki – należy eksperymentować z działaniami, które nie przyniosłyby w świecie empirycznym podobnych rezultatów.

Motyw hibernacji w lodzie pojawia się również w grze *Hokus Pokus: Różowa Pantera*, w której potrzebujemy już nie chomika, ale mamuta. Zwierzę możemy znaleźć w lodzie na Syberii, skąd możemy go zabrać po tysiącach lat hibernacji. Po procedurze odmrażania chowamy mamuta do kieszeni. Nasz awatar ma bezdenne kieszenie – to właściwość awatarów

wielu innych gier, także tych cechujących się realistyczną, trójwymiarową grafiką. *Hokus Pokus: Różowa Pantera* doprowadza jednak tę zasadę gier cyfrowych do absurdu: najpierw przez ukazanie komicznego procesu wpychania mamuta do naszego ekwipunku, a później ikony mamuta jako „przedmiotu do użycia” w panelu ekwipunku – prehistoryczne zwierzę jest komicznie ściśnięte w ciasnej przestrzeni (Rys. 3). Tym samym gra wyśmiewa zarówno kreskówkową, karykaturalną rzeczywistość, jak i umowność reguł gier cyfrowych.



Rys. 3. Kadr z gry *Hokus Pokus: Różowa Pantera* (1997)

## WPRAWIANIE KRESKÓWKI W RUCH

Przedstawione w artykule spojrzenie na relację kreskówki i gry cyfrowej jest wprowadzeniem do skomplikowanego zagadnienia. Ponieważ skupiłem się na punktach wspólnych kreskówki w filmie i kreskówki w grze cyfrowej, warto na końcu zwrócić uwagę na istotną różnicę między tymi dwiema realizacjami – różnicę między dynamiką poszczególnych opowieści. Przestrzeń w przygodówce z interfejsem *point & click* jest niczym scena w teatrze, a użytkownik zajmuje miejsce analogiczne do pozycji widza siedzącego na środku widowni. W przeciwieństwie do kreskówek przeniesionych na kanwę trójwymiarowych, przygodowych gier, w których mamy możliwość eksploracji danej przestrzeni i zmiany punktu widzenia, gra przygodowa z interfejsem *point & click* oferuje zazwyczaj jeden konkretny punkt widzenia na daną scenę. Przestrzeń zazwyczaj obserwujemy w planie ogólnym, a zbliżenia są

okazjonalne i występują głównie w scenkach przerywnikowych. Badane gry przygodowe są z tego względu zdecydowanie bardziej statyczne niż seriale animowane pochodzące z tego samego okresu (oczywiście wynika to również z faktu, że struktura narracyjna telewizyjnej kreskówki wymaga od scenarzystów i animatorów trzymania się dwudziestominutowego metrażu). Jedynie scenki przerywnikowe wykorzystują w większym stopniu bogactwo języka filmowego – zawierają inne sposoby kadrowania i zwiększają dynamizm konkretnej sekwencji czy danego gagu<sup>6</sup>. Sytuacja może wyglądać nieco inaczej w przypadku relacji kreskówki z grą platformową. Platformówka jest gatunkiem bardziej dynamicznym i – jak sądzę z wstępnego rozeznania – czerpie z kreskówki inne cechy charakterystyczne (skupia się bardziej na fizyczności kreskówkowych postaci i rytmie animowanego świata). Jest to jednak temat na osobne studium.

Gry przygodowe, mimo swojej statyczności, zachęcają nas do eksperymentowania z absurdem tkwiącym w kreskówkowej rzeczywistości – zmuszają nas do łączenia nieoczywistych przedmiotów i obserwowania zaskakujących (i przede wszystkim zabawnych) efektów tego połączenia. Grając w grę opartą na kreskówkowej estetyce, uruchamiamy serię gagów – rozwiązujemy zagadki, korzystając z niestandardowych, karykaturalnych metod, a rozwiązania samych zagadek również okazują się ślapstickowe i absurdalne. Specyfika kreskówki umożliwia również ironiczne spojrzenie na reguły gier cyfrowych i zasady dotyczące konkretnych gatunków – przez karykaturalne przedstawienie niektórych elementów growych (mamut ściśnięty w ekwipunku) lub bezpośrednie zwroty awatara badane gry oferują satyryczny komentarz na temat typowych dla medium konwencji.

## BIBLIOGRAFIA

- Andrzejewska, W., & Czyżak, K. (2021). Wstęp. Od Kota Feliksa do BoJacka – nowa definicja kreskówki w kontekście tradycji animacji seryjnej. W: W. Andrzejewska, K. Czyżak, & M. Kaźmierczak (red.), *Rzeczywistość zanimowana. Kreskówki w kulturze, nauce i społeczeństwie* (s. 9–30). Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Booker, M. K. (2006). *Drawn to television: Prime-time animation from the Flintstones to Family Guy*. Praeger.
- Cielecka, M. (2014). Wieczne teraz? Analiza temporalności gier komputerowych. *Kwartalnik Filmowy*, 86, 171–182.

---

<sup>6</sup> Różnicę w tempie rozwoju wydarzeń widać szczególnie dobrze, jeśli porównamy odcinek kreskówki z jej adaptacją i zwrócimy przy tym uwagę na podejście twórców do kreacji przestrzeni. Przykładem mogłoby być mieszkanie głównego bohatera serialu *Ace Ventura: Psi Detektyw* (1995–1997, CBS), które w pierwszym odcinku telewizyjnej wersji pojawia się raczej jako tło i nie występuje długo w danej scenie (co więcej, widzimy tylko jego fragmenty w ramach krótkich ujęć, które nie pozwalają nam na zarejestrowanie zbyt wielu szczegółów). W grze *Ace Ventura* (7th Level, 1996), adaptacji kreskówki, nasz awatar pozostaje w swoim mieszkaniu na dłużej i ma do wykonania konkretne zadania, dzięki czemu możemy się lepiej przyjrzeć poszczególnym przedmiotom i elementom wystroju wnętrza – a niektóre z tych elementów są w dodatku interaktywne. Z uwagi na fakt, że czas w grze przygodowej jest niejako zamrożony (Cielecka, 2014, s. 177), gracz ma możliwość przyjrzenia się konkretnym elementom przestrzeni we własnym tempie. Konkretnie, charakterystyczne pomieszczenie ze światopowieści Ace Ventury zaczyna więc odgrywać w grze ważniejszą rolę dzięki regułom gry przygodowej.

- Fernández-Vara, C. (2008). Shaping player experience in adventure games: History of the adventure game interface. W: O. T. Leino, H. E. Wirman, & F. Amyris (red.), *Extending experiences. Structure, analysis and design of computer game player experience* (s. 210–227). Lapland University Press.
- Fernández-Vara, C. (2011). From “open mailbox” to context mechanics: Shifting levels of abstraction in adventure games. W: *Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games*. Bordeaux.
- Klein, N. M. (1993). *7 minutes. The life and death of the American animated cartoon*. Verso.
- Lenburg, J. (1991). *The encyclopedia of animated cartoons*. Facts on File.
- Maltin, L. (1980). *Of mice and magic. A history of American animated cartoons*. McGraw-Hill Book Company.
- Mills, B. (2009). *The sitcom*. Edinburgh University Press.
- Mittell, J. (2004). *Genre and television. From cop shows to cartoons in American culture*. Routledge.
- Picard, M. (n.d.). Video games and their relationship with other media. W: M. J. P. Wolf (red.), *The video game explosion: A history from PONG to PlayStation and beyond* (s. 293–300). Greenwood Press.
- Sitkiewicz, P. (2009). *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*. Słowo/obraz terytoria.

GAG AS A CHALLENGE –  
THE TRADITION OF THE WESTERN CARTOON IN ADVENTURE GAMES

Cartoons are a phenomenon that originates from cinema, but they also have an important representation in video games. Using three adventure games as examples: *Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993), *The Pink Panther: Passport to Peril* (Wanderlust Interactive, 1996), and *The Pink Panther: Hocus Pocus Pink* (Wanderlust Interactive, 1997), I would like to examine how typical cartoon aesthetics and features influence adventure game mechanics and quest design. The events shown in these titles are subordinated to a gag formula, their worlds live according to specific rules, and the characters inhabiting them brazenly ignore the laws of physics of empirical reality and are aware of their artificiality.

Keywords: animated cartoon, animation, adventure game, animated cartoon in video games, film and video game

Zgłoszenie artykułu: 2.03.2026

Recenzje: 12.04.2026

Akceptacja: 22.04.2026

Publikacja online: 30.06.2026