STUDIA HUMANISTYCZNE AGH Tom 25/1 • 2026

https://doi.org/10.7494/human.2026.25.1.8040

Rafał Jakiel*

Uniwersytet DSW Ideis
ORCID: 0000-0001-5601-6042

REPREZENTACJE PRZESTRZENI WE FRANCZYZIE „BACK TO THE FUTURE". NARRATOLOGICZNE I PROMOCYJNO-MARKETINGOWE EKSPLORACJE POSTAW NOSTALGICZNYCH

Przestrzeń w filmie i grze stanowi niezwykle interesujące zagadnienie badawcze. Celem artykułu jest jakościowa analiza sposobów, w jaki twórcy transmedialnych franczyz odnoszą się do miejsc, pokazują miejsca i grają miejscami w komunikacji perswazyjnej (marketingowej). W części teoretycznej przedstawiono filmoznawcze i groznawcze teorie dotyczące przestrzeni i miejsc. Wprowadzenie metodyczne uzupełniono o zagadnienia związane z komunikacją transmedialną i marketingiem. Materiał badawczy stanowiły: trylogia filmowa Back to the Future [=BTTF] (1985–1989, Universal Studio), BTTF The Animated Series (1991–1992, Universal Studios), a także BTTF Gra (2010, Telltale Games). Sformułowano 19 istotnych obserwacji dotyczących przeanalizowanego materiału.

Słowa kluczowe: przestrzeń, miejsce, BTTF, narracja, marketing, opowieść transmedialna

WPROWADZENIE

Celem niniejszego tekstu jest określenie funkcji, jaką pełnią reprezentacje przestrzeni w seriach transmedialnych. Kategorie badanych utworów zawężono do rodziny dzieł mających stronę wizualną i ścieżkę audio[1] (film, animacja, gra). Zakładam, że widz ma emocjonalny stosunek do utworu założycielskiego i składników jego fikcyjnej ontologii. Przyjmuję również, że zasadne i bardzo skuteczne jest wykorzystanie tej emocji w marketingu. Niejednokrotnie będzie on przybierał formę perswazji opartej na sentymencie i nostalgii. Szczególną uwagę poświęcam przejściu ze świata jednego medium do drugiego, tj. przykładowo: pokazaniu określonych lokacji filmowych w rzeczywistości gry.

* Wydział Studiów Stosowanych, Uniwersytet DSW Ideis, Wrocław, e-mail: rafal.jakiel@ideis.pl

[1] Celowo unikam wyrażenia *audiowizualnych*. Wprowadzenie takiego terminu w kontekście medium *gry* domagałoby się stosownego opisania i określonych rozstrzygnięć metodologicznych.

Wybrany materiał badawczy stanowią utwory należące do franczyzy „The Back to the Future" [=BTTF] (1985–, Universal Studio). Składa się na nią: trylogia filmowa w reżyserii Roberta Zemeckisa (1985–1989 [=BTTF1-3]), serial animowany (1991–1992, 2 sezony, 26 odcinków[2] [=TAS], a także gra (2010, Telltale Games / Universal [=TTG]). Zgodnie z kryteriami opisanymi w poprzednim akapicie: w analizie pomijam najnowsze instalacje, np. debiut BTTF na Broadwayu czy komiksową adaptację badanej gry. Sądzę, że reprezentacje przestrzeni stosowane w BTTF mają do spełnienia określoną funkcję fabularną oraz że zostały wykorzystane w obrębie komunikacji promocyjnej. To wstępne rozpoznanie zostanie zweryfikowane w trakcie badania.

REPREZENTACJE PRZESTRZENI W FILMIE

Zasady kreowania i organizowania przestrzeni filmowej stanowią interesujące zagadnienie badawcze, które doczekało się licznych opracowań. Doświadczenie kinematograficzne wymusza prezentację fikcyjnego świata i jego swoistej złożoności, a ta domaga się stosownej analizy. Przestrzenność dzieła sztuki była obiektem analiz w wielu pracach naukowych, m.in. Jurija Łotmana, Władimira Toporowa, Rolanda Barthes'a czy Michela Foucaulta (por. Copik & Skowronek, 2020, s. 4). Na polskim gruncie ważne dzieła dotyczące przestrzeni filmowej pisała Elżbieta Ostrowska (m.in. 2000)[3].

Tematyka klasycznych rozpraw była różnorodna. Przykładowo[4]: Łotman kompleksowo zajmował się technikaliami filmowego opowiadania – dyskutował m.in. o ograniczeniach kadrowania, o tym, co pokazane, i ukryte, o sposobach portretowania rzeczywistości, a także o izomorfizmie łączącym przestrzenną rzeczywistość i płaską powierzchnię filmu (Łotman, 1983, s. 162). Widz zdający sobie sprawę z irrealności przedstawiania, które w danym momencie ogląda, musi na chwilę uwierzyć, że określone uniwersum mogłoby zaistnieć (por. Łotman, 1983, s. 48). Badając tezy Toporowa, szybko dojdziemy do przekonania, że świat przedstawiony należy projektować skrupulatnie i sensownie, by był odbierany jako wiarygodny. Powinien on być odpowiednio rozbudowany i wewnętrznie integralny – te cechy czynią fikcyjną kreację godną zaufania i autentyczną. Toporow powiedziałby, że musi być to świat zagospodarowany przez rzeczy, które przestrzeń nie tylko konstruują i określają, ale również organizują strukturalnie (Toporow, 2002, s. 219). Jedna z licznych analiz Barthes'a dotyczyła interakcji dwóch przestrzeni – filmowej i rzeczywistej. Fabuła filmu rozgrywa się w rzeczywistości, do której widz ma dostęp, stając się obserwatorem dwóch porządków ontologicznych, tj. pomyślanego i realnego (por. Barthes, 2021). Słynnym projektem Michela Foucault jest koncepcja heterotopii – światów w światach, odrębnych, zamkniętych i niezależnych – a także zagadnienia związane z umiejscowieniem jako takim (Foucault, 2005).

[2] Format – 22 minuty. Kilka odcinków podzielono na dwie opowieści. Każdy był wprowadzany kinematograficznym intro z udziałem Christophera Lloyda (grającego w filmie postać Emmetta L. Browna).

[3] Problem przestrzeni filmowej interesował także licznych badaczy, którzy poświęcili mu tylko część swoich prac (Helman & Pitrus, 2008).

[4] Egzemplifikacje dobrano arbitralnie. Celem tego akapitu nie jest całościowe ujęcie podań tradycyjnych, a jedynie zaznaczenie, że przestrzeń była przedmiotem takich dociekań.

Współczesność narracji filmoznawczej, której tematem jest reprezentacja przestrzeni, determinuje tzw. zwrot przestrzenny (ang. *spatial turn*), rozpoczęty m.in. przez Henriego Lefebvre'a. Opracowania dotyczące lokacji filmowej mogą metodologicznie wyrastać ze szkół literaturoznawczych lub filmoznawczych. Każdemu z tych zagadnień poświęcam fragment w dalszej części tego podrozdziału.

Aby oddać istotę zwrotu przestrzennego, zauważając przy tym liczne spory terminologiczne, posłużę się słowami Elżbiety Rybickiej. Zwrot przestrzenny cechuje: „odejście od idei przestrzeni-kontenera, uznanie roli czynników społecznych i kulturowych w rozumieniu i konstruowaniu przestrzeni” (Rybicka, 2014, s. 22). Autorka jednocześnie podkreśla, że dla zwolenników zwrotu ważne jest „usankcjonowanie przestrzenności i lokalności jako współczynników kształtowania zjawisk społecznych i kulturowych, a wreszcie powiązanie przestrzeni i różnych form władzy” (Rybicka, 2014, s. 22). Rybicka jest również zdania, że postulaty sympatyków zwrotu to: „rezygnacja ze znamiennej dla nowożytności i nowoczesności dominacji historii, linearnego postępu, chronologii, ewolucjonizmu i rozwoju – w ich miejsce pojawiła się nowa wyobraźnia przestrzenna zogniskowana na synchroniczności, symultaniczności porządków, mapowaniu, układach sieciowych, a także rozprzestrzenianiu i cyrkulacji” (Rybicka, 2014, s. 22).

Warto podkreślić, że literaturoznawcza odpowiedź na zwrot przestrzenny prokurowała powstanie licznych prac dotyczących reprezentacji przestrzeni, (geo)biografii, semiotyki i topografii, w których szczególny status i zainteresowanie zachowują miejsca-labirynty, miejsca-odmiejscowione i przestrzenie naznaczone traumą (Copik & Skowronek, 2020, s. 5). Chcę zwrócić uwagę czytelnika na literaturoznawcze projekty badawcze napędzane sukcesem zwrotu przestrzennego, tj. na geopoetykę i geokrytykę (por. Copik & Skowronek, 2020, s. 4).

Geopoetykę traktuję jako pewną ramę intelektualnego przetwarzania zagadnień związanych z przestrzennością, ujętą poetyckim i filozoficznym językiem, opisaną przy użyciu enigmatycznych i nieostrych kategorii. Jest ona wyrazem twórczej ekspresji autora – Kennetha White'a. Rybicka porządkuje aforystyczny styl autora i twierdzi, że z jego wypowiedzi i manifestów można wyekstrahować podstawowe cechy geopoetyki: „nomadyzm intelektualny i związaną z nim konwergencję oraz interdyscyplinarność, koncepcję miejsca w ruchu, transnarodowość, odrzucenie pojęcia tożsamości, myślenie ekologiczne oraz pragnienie wyjścia w środowisko pozaludzkie” (Rybicka, 2011, s. 30). Geopoetyczne komentarze White'a bardzo często nie są operacyjne.

Geokrytykę postrzegam jako projekt naukowy, zainicjowany przez Betranda Westphala. Istotę tego przedsięwzięcia można oddać następującymi słowami: mamy do czynienia z „metodą badawczą, której przedmiotem są interakcje między przestrzeniami geograficznymi a ich reprezentacjami w literaturze, sztuce, fotografii, filmie. Z założenia ma charakter interdyscyplinarny, choć w centrum uwagi stawia miejsce rozumiane geograficznie” (Rybicka, 2011, s. 33). Obiektem analiz uczyniono „miejsce wraz z siecią reprezentacji, na przykład Aleksandria wraz z całą serią pochodzących z różnych czasów i różnych literatur narodowych tekstów” (Rybicka, 2011, s. 33). Jest to zatem eksploracja o charakterze komparatystycznym, w ramach której dokonuje się interpretacji, (czasami) wykraczającej poza środowisko jednego medium. Podczas podejmowania czynności badawczych przyjmowane są rozmaite punkty widzenia: *endogeniczny* (stawiający autochtona w centrum), *egzogeniczny* (egzotyzm)

i *allogeniczny* (stanowisko umiarkowane, kompromis między wymienionymi perspektywami) (Rybicka, 2011, s. 34).

U podstaw filmoznawczej analizy przestrzeni leży przekonanie, że miejsca ukazane w dziele audiowizualnym są artystycznym przetworzeniem rzeczywistych lokacji (Copik & Skowronek, 2020, s. 5). Widz jest konfrontowany z dymensją, której związek z realnym światem jest nieusuwalny. Będzie tak, nawet jeśli fabuła utworu rozgrywa się w światach magicznych. Podstawowe kategorie, schematy działania i zależności znane z prawdziwego świata otrzymują wówczas symboliczne przetworzenie i nadbudowę. Zasadne wydaje się przekonanie, że z twórczą modyfikacją świata mamy do czynienia także w utworach naturalistycznie prezentujących stworzony porządek. To zaś nieuchronnie implikuje, że ich odbiór wymaga zapośredniczenia kluczowego doświadczenia (Copik & Skowronek, 2020, s. 5).

Wnikanie w lokacje filmu jest frapującym procesem. Trzeba bowiem przyjąć, że granica między tym, co rzeczywiste i fikcyjne (lub częściowo fikcjonalizowane), jest bardzo często rozmyta. Dzieje się tak np. w narracjach kontrfaktycznych. Badaczy filmu interesują kwestie: współzależności ontologii filmowej i rzeczywistej, zasady i metody ukazywania fikcji, jej relacja do prawdziwego świata (Copik & Skowronek, 2020, s. 6–7), a także ewokowanie przeświadczenia o istnieniu świata poza kadrem (Helman, 2010).

Filmoznawcy badają technikalia związane z wykorzystaniem kinematografu, które mają znaczenie w opisie reprezentacji przestrzeni. Szczegółowego opracowania doczekał się m.in. proces przetwarzania trójwymiarowej rzeczywistości i oddawania jej w płaskim kadrze (Miczka, 1998, s. 96). Analizie poddawano typowe instrumenty tworzenia obrazu (kadrowanie, montaż, ruch kamery). Chciano wykazać, jak wymienione czynności wpływają na projektowanie przestrzeni audiowizualnej (Miczka, 1998, s. 96; Helman, 2010).

Istotnym obszarem dociekań są prace antropologiczne, m.in. monografia Aleksandra Jackiewicza (1975). Mogą one stanowić metodologiczną ramę w badaniu lokacji filmowej i dostrzeganiu roli człowieka jako istoty zamieszkującej (trwającej) w danej przestrzeni diegetycznej (Copik & Skowronek, 2020, s. 7). Film pełni wówczas funkcję portretu rzeczywistości – jest jej stosunkowo wiernym odwzorowaniem (Copik & Skowronek, 2002, s. 6–7).

REPREZENTACJE PRZESTRZENI W GRZE

Interesujące nas zagadnienia przestrzenności rozpatruje się odmiennie, gdy materiałem badawczym są gry wideo[5]. Sygnalizowana zmiana wynika ze znaczących różnic, m.in. narracyjnych, które dostrzegamy w odniesieniu do takiego obiektu analizy. Espen Aarseth stwierdza np. że gry są literaturą ergodyczną, a to znaczy, że „mają charakter opowieści, jak tradycyjna literatura, ale historia jest rozwijana poprzez aktywny współudział odbiorcy, który na danym etapie musi podejmować decyzje, co ma swoje konsekwencje dla fabuły" (Szymański, 2017,

[5] Określając ramy niniejszego działania, musimy zatem przyjąć, że wątki przedstawione w poprzednim podrozdziale mogą stanowić zaplecze i interesujące uzupełnienie dla ważnych propozycji z obszaru ludologii, ale nie powinny kończyć metodologicznych poszukiwań. Są one niezwykle cenne, gdy o miejscach danego świata piszemy, uwzględniając perspektywę licznych powiązań transmedialnych.

s. 140)[6]. Aaresth dodaje, że trawestacje najróżniejszego typu są naturalnym i niezwykle pożądanym zjawiskiem w grze, której odbiorca angażuje się w sposób zupełnie szczególny (niedający się sprowadzić do przewracania stron i śledzenia liter wzrokiem) (Aarseth, 1997, s. 1–2)[7]. Aarseth znakomicie zatem wyjaśnia, z jaką technologiczną innowacją mierzy się gracz, wkraczając w obszar narracji emergentnej (por. Maj, 2021, s. 44).

Odnajdziemy liczne wypowiedzi badaczy wskazujących na konieczność rozbudowy metodologii w groznawczych analizach przestrzeni (tj. ich zróżnicowania względem procedur filmoznawczych, por. Szymański, 2017, s. 140). Zmianie ulega sposób, w jaki odbiorca doświadcza świata wykreowanego, a także jego możliwości interagowania z fikcyjnym uniwersum. Te stają się znacząco rozbudowane i multisensoryczne. Zgodnie zauważono, że „przestrzenie gier komputerowych (nawet jeśli wyglądają podobnie jak kinematograficzne) pozwalają na wkroczenie w nie tym, którzy je percypują” (Prajzner, 2010, s. 157). Granie w grę staje się bowiem „byciem-w-świecie”, a nie stosunkowo biernym obserwowaniem czyichś losów (Maj, 2021, s. 46).

Fikcyjne dymensje mogą być postrzegane jako część większej całości, podlegającej hermeneutycznemu namysłowi, który pozwala wyjaśniać znaczenia poszczególnych składników (por. Kłosiński, 2017, 2018). Uznamy wówczas, że kompetencje interpretacyjne obiorcy mają istotny wpływ na doświadczenie danego świata i jego bohaterów (Kochanowicz, 2013, s. 121). Zasadne okaże się drobiazgowe opisanie takich zjawisk, jak: narracja środowiskowa Jenkinsa (2004) czy zawartość kulturo-specyficzna (Nord, 1993, 2011). Z powyższymi frazami wiążemy wszelkie próby rozpoznania i sproblematyzowania roli komponentów, które pozornie pełniąc funkcję jedynie tła, istotnie ubogacają opowieść kulturowo (także w kontekście kultur wykreowanych, tj. fikcyjnych) (por. Prajzner, 2010, s. 153). Jako takie mogą one sprawiać wielkie problemy interpretacyjne i tłumaczeniowe (lokalizacyjne): (1) część z nich będzie nieprzekładalna na poziomie semantycznym; a pozostałe (2), jako składniki wizualne, nie będą podlegały translacji.

Badacze analizujący przestrzenie gamingowe muszą się liczyć z koniecznością wprowadzenia złożonego opisu, który wyjaśniałby rozmaite wątki. Jednym z nich jest współwystępowanie kilku rzeczywistości, w duchu Barthes’owskim, tj. świata realnego i świata gry. Taka koegzystencja nieuchronnie prokuruje fizyczną interakcję przekraczającą granicę realnego świata. Gracz funkcjonuje bowiem w przestrzeni fizycznej (w sposób dosłowny), ale jego działania mają skutki w obu – a szczególnie interesujące są te wywołane w świecie cyfrowym (Nitsche, 2008, s. 2; por. Günzel, 2019, s. 14). W niektórych typach gier przenikanie się dwóch planów może mieć bardziej doniosłe konsekwencje i stworzy większą trudność eksplikacyjną, np. w *location-based games*.

---

[6] Zapis jego słów w tekście wyjściowym: “these texts (hypertexts, adventure games, etc.) aren’t essentially different from other literary texts, because (1) all literature is to some extent indeterminate, nonlinear, and different for every reading, (2) the reader has to make choices in order to make sense of the text, and finally (3) a text cannot really be nonlinear because the reader can read it only one sequence at a time, anyway” (Aarseth, 1997, s. 2).

[7] Oczywiście, ta myśl stanowi zasadne uproszczenie – czynności towarzyszące czytelnikowi podczas recepcji dzieła literackiego są znacznie bardziej skomplikowane (por. estetyczno-fenomenologiczny projekt Romana Ingardena (Ingarden, 1936).

Groznawców frapuje status rzeczywistości cyfrowej i odniesienie przedmiotowe obiektów, z którymi konfrontowany jest gracz. Składniki ontologii cyfrowych bada się z zastosowaniem logicznej terminologii, m.in. wyrażeń *desygnacja, reprezentacja, denotacja.* Celem opisanych działań jest ustalenie, w jaki sposób twórcy rzeczywistości gamingowej odnoszą się do świata i co reprezentują stosowane przez nich obiekty ontologiczne (por. Günzel, 2019, s. 20). Ostatecznie dociekania te służą określeniu, jaka jest istota fikcji przedstawionej w świecie gry.

Ludotopia i jej reprezentacje przestrzeni stanowią część wirtualnej podróży, podczas której gracz zwiedza nieznane krainy i wypełnia jasno nakreśloną misję (Prajzner, 2010, s. 152). Niejednokrotnie realizacja najróżniejszych zadań wymaga intelektualnego przetworzenia danych, drobiazgowego poznania topografii i historii danego świata. Proceduralny porządek gry, jej technologiczna warstwa, wpływa na możliwości eksploracji fikcyjnego świata – ogranicza je i determinuje.

Opis wykreowanych światów – różnorodnych, złożonych i wieloskładnikowych – leży u podstaw wielu analiz groznawczych (por. Wolf, 2014; Maj, 2015). Próba atomizacji, metodycznie zasadna i potrzebna, wiedzie nas w rejon terminu *lokacja* i jego eksplikacji. Wydaje się jednak, że nie sformułowano definicji *lokacji*[8] lub *miejsca w grze*, która byłaby łatwo aplikowalna w niniejszym tekście (biorąc pod uwagę wskazany cel utworu). Trzeba również podkreślić, że hasłami wyszukiwawczymi, które dają lepsze rezultaty researcherskie są leksemy: *miejsce* lub *przestrzeń*.

Na ogół istotę gamingowych miejsc wyjaśnia się, odsyłając czytelnika do następujących jednostek terminologicznych: *projektowanie przestrzeni* (ang. *spatial desing*), *level design* czy *segmentyzacja gameplayu* (znacząco rozszerzając opis badanego zagadnienia) (por. np. Picard, 2014, s. 125–126). Dwie ostatnie frazy wiążą lokację z technologicznym i narratologicznym zapleczem gry, tj. z wydzielonym etapem, częścią rozgrywki, programistycznym ograniczeniem. O lokacjach gry można pisać z uwzględnieniem różnych punktów odniesienia, m.in. semantycznego (np. ujęcia kulturospecyficzne i kulturośrodowiskowe), technologicznego czy funkcjonalnego. Niektóre ze wspomnianych perspektyw, co łatwo zauważalne, umożliwiają tylko częściowe wyjaśnienie zjawiska (por. Maj, 2021, s. 49).

W kontekście ujęcia funkcjonalnego Krzysztof M. Maj zauważa bowiem, że struktura oddana w ten sposób nie obrazuje ludotopii, „ile raczej rzut perspektywiczny ujawniający architektonikę cyfrowej przestrzeni, projektowanej w taki sposób, by możliwe było uruchamianie w silniku algorytmów odpowiadających chociażby za detekcję kolizji czy wytyczanie ścieżek" (Maj, 2021, s. 49). Autor konstatuje następnie, że projektowanie uniwersum rozpoczyna się od ustaleń natury estetycznej, a dopiero później decyduje się o tym, jak ma wyglądać schemat funkcjonowania lokacji i połączeń, którymi je związano (np. prototypizacja „w rodzaju toru, korytarza, labiryntu czy areny" (Maj, 2021, s. 49; por. także Nitsche, 2008).

Wang, Gao i Shidujaman (2023) opracowali interesującą definicję, bazując na pracach Yi-Fu Tuana (2001). Jej trzon stanowi rozróżnienie między *miejscem* i *przestrzenią*. *Przestrzeń*

[8] W niniejszym tekście ten rzeczownik pojawił się już wcześniej i był odnoszony do dzieła filmowego. Z tego powodu zawsze towarzyszyło mu dopełnienie lub przydawka przymiotna jednoznacznie określająca, o jakim rodzaju lokacji myślę, np. *lokacja filmowa*. Wyjątkiem jest sytuacja, w które odsyłano do miejsc akcji ogólnie, z uwzględnieniem całej franczyzy.

staje się *miejscem*, gdy zyskuje znaczenie i jest wypełniona treścią (Wang et al., 2023, s. 7; na podstawie Tuan, 2001, s. 136). *Przestrzeń* dookreślana jest w *miejscach* szczególnych, w których toczy się życie odbiorcy i dzieją się rzeczy istotne. Tak rozumiane *miejsce* pozwala na utrwalenie i skodyfikowanie znaczeń. Niekwestionowaną zasługą Tuana jest naukowe ujęcie *miejsc*, „ich map i planów”, „procesów kognitywnego opanowywania przestrzeni”, „relacji przestrzennych”, a także zaangażowania „pamięci do procesów rozumienia miejsca” (Copik & Skowronek, 2020, s. 4). Wang, Gao i Shidujaman (2023) rozbudowali pomysł Tuana, wprowadzając fragmenty zaczerpnięte z pracy badacza architektury – Norberg-Schulza. Przyjęto m.in. że: (a) *miejsce* nie może być postrzegane w kategoriach wyłącznie matematycznych; (b) musi być widziane jako dymensja egzystencji, porządkowanej przez doświadczenie identyfikacji i orientacji; (c) istotną częścią jego struktury jest czas, który w nim płynie (Wang et al., 2023, s. 8). Propozycja Wanga, Gao i Shidujamana w znaczący sposób kształtuje moje myślenie o lokacji (prezentowane w niniejszym tekście).

Jako niezbędne traktuję uwzględnienie najnowszych trendów rozwijanych w projektowaniu rozgrywki i jej przestrzeni. Przykładowo otwartość świata wymusza zauważanie specyficznych uwarunkowań determinujących *game design*, szczególnie w zakresie rozpatrywanej przestrzenności: nie wiąże się ona „bowiem wyłącznie z brakiem widomych ograniczeń eksploracji, lecz także – a może przede wszystkim – z naturalnym projektem sieci powiązań łączących ze sobą wszystkie lokacje, podporządkowanych w większym stopniu rygorowi realizmu niż wygodzie rozrywki” (Maj, 2021, s. 52).

Krzysztof M. Maj dostrzega złożoność opisywanego problemu i proponuje rozwiązania uwzględniające zaistniały stan rzeczy. Krakowski badacz zachęca do stosowania terminu *biom*, który pozwalałby na „realistyczną organizację klasterów lokacji”, a z drugiej strony – natychmiast sygnalizował zanurzenie postaci w świecie, jej trwanie w danej rzeczywistości: „Biomy to bowiem miejsca, w których toczy się życie – ludzi i nieludzi, zwierząt i roślin” (Maj, 2021, s. 52). Trzeba przyjąć, że w propozycji Maja niezwykle udane jest hermeneutyczne ujęcie doświadczeń bycia. W konsekwencji: reprezentacje przestrzeni, z których korzysta człowiek, mieszkaniec danej ludotopii, Maj nazywa *antromami* (Maj, 2021, s. 52).

Z punktu widzenia autora niniejszego tekstu największym wyzwaniem pozostaje określenie granicy lokacji (w szczególności: reprezentacji przestrzeni funkcjonującej w relacji *dzieło założycielskie – adaptacja*). Wydaje się, że m.in. przyjęcie kryterium technologicznego, tj. wyodrębnianie gamingowej lokacji na podstawie informatycznej struktury, nie będzie zasadne, gdy punktem odniesienia czyni się komunikację transmedialną.

REPREZENTACJA PRZESTRZENI A TRANSMEDIALNOŚĆ DZIEŁA

Wystąpienie we franczyzie transmedialnych instalacji powoduje zmianę *modus operandi* i wymusza uwzględnienie dodatkowych parametrów w charakteryzowaniu świata przedstawionego. Dostęp do lokacji, oddanej z zastosowaniem odmiennych poziomów fotorealizmu, staje się złożonym doznaniem, które należy naukowo określić. W takich okolicznościach proces percepcji zawiera fazy znacząco od siebie różne, a doświadczenie fikcyjnego uniwersum nie ma charakteru ciągłego. Całkowicie zmienia się sposób bycia-w-świecie przedstawionym

(w duchu treści omówionych w podrozdziale Reprezentacje przestrzeni w grze). Obserwator transmedialnych ontologii zyskuje nowe możliwości eksploracji, zajrzenia w zakamarki wcześniej niedostępne, obrócenia głowy, najróżniejszej ergodycznej interakcji, a także twórczej i ubogacającej wędrówki w obrębie danego świata.

Oczywiście otwarte pozostają klasyczne pytania filologiczno-traduktologiczne, m.in. (1) kwestia przekładalności i nieprzekładalności określonych systemów znaków (w różnych wariantach tłumaczenia intersemiotycznego), (2) modele ekwiwalencji, pozwalające mierzyć zasadność podjętych wyborów oraz (3) zagadnienie autorstwa tych złożonych uniwersów (por. Choczaj, 2011). Należy liczyć się z tym, że koegzystencja wielu systemów znaków spowoduje konieczność zastosowania różnych procedur przekładu – w tym wypadku – tworzących wspólne mianowniki opowiadania transmedialnego. Techniki przekładu intermedialnego, które wchodzą w grę we wspomnianej sytuacji, to: zrównanie, substytucja, amplifikacja, redukcja, dyfuzja i kondensacja (Choczaj, 2011, s. 27–28). Celem powinno być osiągnięcie spójnej prezentacji określonego obiektu, udane wprowadzenie go w różnorodny – intertekstualny – świat przedstawiony.

NOSTALGIA I JEJ MARKETINGOWE ZASTOSOWANIE

Reprezentacje przestrzeni, które są częścią transmedialnej narracji, mogą budzić w sercach fanów uczucia pozytywne i nostalgiczne. Taka sytuacja zaistnieje, gdy ukochane dzieło doczeka się transmedialnego przetworzenia, np. gdy rzeczywistość filmowa stanie się budulcem uniwersum gry. Zakładam, że miłośnik danej franczyzy filmowej niejednokrotnie sięgnie po grę-adaptację, by immersyjnie i ergodycznie dotykać świata (pierwotnie) kinematograficznego. Uczucie nostalgii zostanie spotęgowane, jeżeli premiery dzieła założycielskiego i jego gamingowego odpowiednika będą od siebie oddalone na osi czasu, a utwór pierwszy osiągnął status kultowego.

Nostalgia jest zjawiskiem typowym dla popkultury – w jej twórcach widać obsesyjne zainteresowanie swoją historią i dokonaniami (Garda, 2013, s. 1). Filmoznawcze i groznawcze wyjaśnienia fenomenu nostalgii są w wielu wątkach zbieżne. W obrębie *Game Studies* określa się jednak większą i bardziej złożoną grupę zjawisk. Z tego powodu opieram dalszą część niniejszego podrozdziału na ustaleniach groznawców (Whalen & Taylor, 2008; Garda, 2013; Makai, 2018).

Whalen i Taylor przyjęli, że gry wideo są wdzięcznym obiektem badania nostalgii. „Dają one unikatowy kontekst, który pozwala studiować nostalgię, niosą ze sobą asocjacje związane z dzieciństwem, technologią i zmianą technologiczną, jak również wpływ prymarnych mediów”[9] (2008, s. 13). Zauważono m.in., że najstarsze pokolenia graczy mają niezwykle pozytywne wspomnienia związane z pojawieniem się *gier wideo*, a także pierwszymi

[9] Jeśli nie wskazano inaczej, wszystkie cytaty w tłumaczeniu autora. Tekst oryginalny w języku angielskim: „Video games present a unique context within which to study nostalgia because they carry with them associations with childhood, technology and technological change, as well the influence of prior forms of media” (Whalen & Taylor, 2008, s. 13).

doświadczeniami gamerskimi. Dostrzegalna jest chęć powrotu do poprzednich stanów rzeczy, a na niej budowania tęsknota dotycząca minionych wydarzeń (Whalen & Tylor, 2008, s. 13).

Nostalgia jest bowiem procesem patrzenia w przeszłość i próbą przeniesienia tej przeszłości do aktualnego momentu dziejowego (Whalen & Taylor, 2008, s. 3). Wykorzystanie jej w komunikacji implikuje operowanie interseksualnością, w ramach której rozmaite media, a w tym gry, stają się cytatami „współdzielonej przeszłości” – „*quotations of our shared past*” (Whalen & Taylor, 2008, s. 6). Badanie nostalgii wiąże się z analizą diachroniczną, ujęciem zjawisk medialnych w perspektywie historycznej, m.in. z obserwacją interesujących osobliwości, np. specyfiki grania sprzed ery rozrywki digitalnej (Whalen & Taylor, 2008, s. 4). Nostalgię postrzegam – podobnie jak Makai – jako składową sieci powiazań, którą współtworzy z produktem, contentem i afektem gracza (Makai, 2018, s. 5). Przyjmuję, że jej zaistnienie niesie ze sobą przede wszystkim pozytywne skutki, np. w zakresie pielęgnowania więzi społecznej i dawania radości (Makai, 2018, s. 5)[10].

Groznawcy zauważają, że paliwem nostalgii są (silnie idealizowane) minione doznania, np. zachwyt związany z jakością grafiki (Whalen & Taylor, 2008, s. 7; Makai, 2018, s. 2 i 5). Uruchomienie tytułu, który w przeszłości budził tego typu emocję, jest na ogół okazją do niespodziewanej rewizji wspomnienia. Pamięć zawiera bowiem niekompletne dane – bardzo często nie udaje się w niej zgromadzić wszystkich istotnych cech danego wydarzenia (Whalen & Taylor, 2008, s. 6). Zakładam, że w przypadku wielu graczy fascynacja przeszłością nie kończy się na krótkotrwałym rozczarowaniu archaiczną grafiką. Może i powinna ona prowadzić do pogłębionego researchu, do odkrywania zapomnianych praktyk, historycznych designów oraz mechanik, które chętnie stosowano w poprzednich epokach (Makai, 2018, s. 3).

Badania dotyczące nostalgii są operacjonalizowane, np. (a) przez zawężenie odwołań nostalgicznych do określonego czasu w przeszłości (przykładowo: ery Eisenhowera, por. Garda 2013, s. 5) lub (b) wskazanie jej typów. Maria Garda, korzystając z prac Svetlany Boym (2001, 2019), promuje podział na nostalgię *restoratywną* i *refleksyjną* (Garda, 2013, s. 2). Słownikowe znaczenia tych określeń zwiastują potencjalną eksplikację. Garda ustaliła, że „pierwsza manifestuje się w pełnym odtworzeniu monumentów przeszłości (np. odrestaurowaniu Kaplicy Sykstyńskiej), a druga sprowadza się do trwania w śnie dotyczącym innego miejsca i czasu (np. tęsknota za pewnymi aspektami życia znanymi z komunistycznej Polski)”[11] (Garda, 2013, s. 2). Te słowa stanowią uzupełnienie tez wygłoszonych przez Boym. Przytaczam je jako komentarz i rozwinięcie powyższego cytatu (na podstawie przedruku z 2019 roku): „Rozróżniam dwa główne typy nostalgii: *restoratywną (restorative)* oraz *refleksyjną (reflective)*. Nostalgia restoratywna akcentuje *nostos (dom)* i podejmuje próbę ponadhistorycznej rekonstrukcji zagubionego domu. Refleksyjna żywi się *algią* (samą tęsknotą) i odwleka powrót do domu – tęsknie, ironicznie, rozpaczliwie” (Boym, 2019, s. 106). Niezbędne wydaje się

[10] Odchodzę zatem od spoglądania na zachowania nostalgiczne przez pryzmat krytycznej oceny potencjalnego indywidualizmu i eskapizmu (por. Makai, 2018, s. 3).

[11] Tekst oryginalny w języku angielskim: „Basically, the former manifests itself in ‘total restoration of monuments of the past’ (e.g. refurbishment of the Sistine Chapel), while the latter ‘lingers in the dreams of another place and another time’ (e.g. longing for some aspects of life in no longer existing communist Poland)” (Garda, 2013, s. 2).

podkreślenie, że owo wyjaśnienie tematyzuje pragnienie powrotu do określonego *miejsca* w czasie i przestrzeni, rozumianego kompleksowo (Boym, 2019, s. 100).

Garda wprowadza przykłady poszczególnych nostalgii. Restoratywnie możemy zachowywać kopię gry, korzystać z niej, używając retrohardware'u, a także dbać o jej zasłużoną pozycję w kolektywnej pamięci. Refleksyjnie nie dążymy do zachowania czy przywrócenia jakiegoś przedmiotu. Ten typ nostalgii jest powiązany z procesem kulturowej pamięci i indywidualnym doświadczeniem pragnienia takiego stanu, zjawiska czy przedmiotu, który przeminął (Garda, 2013, s. 3). To prowadzi autorkę do konstatacji, że uruchamianie starych tytułów gamingowych, ich emulowanie, jest *restoratywne*, a próba nowoczesnej adaptacji – *refleksyjna* (Garda, 2013, s. 11).

Inną zasadną operacjonalizacją, proponowaną przez groznawców, jest poszukiwanie tzw. wyzwalaczy nostalgii (ang. *nostalgia triggers*). Wyzwalacze, o których mowa, powinny dać się rozpoznać z powodu intertekstualnej referencji, odsyłającej do pierwszego dzieła, stosowanej świadomie i kompetentnie (Garda, 2013, s. 2). Komentatorzy zgodnie podkreślają, że bardzo trudne jest precyzyjne określenie inspiracji, która motywowała twórcę, tj. autora chcącego korzystać z nostalgicznego sentymentu (Garda, 2013, s. 6). Dekodując przekaz, w ramach którego odwołano się do przeszłości, rozpatrując określone komponenty i rozwiązania, ostatecznie posługujemy się spekulacją. Dodatkowym utrudnieniem są zjawiska remediacji i konwergencji. Mamy bowiem pewność, że – przykładowo – dzieła kinematograficzne wywierają twórczy wpływ na estetykę gier wideo (sposób opowiadania historii, ich gatunkowość, stylistykę prezentacji świata) (por. Garda, 2013, s. 5 i 8; Makai, 2018, s. 10). To zasadniczo utrudnia tropienie pierwszych kreatywnych impulsów.

Niejednokrotnie gra staje się okazją do odtworzenia scen przypominających film, np. *Call of Duty* (por. komentarz w Whalen & Taylor, 2008, s. 2). W tym konkretnym przypadku granie umożliwia uruchomienie mechanizmów nostalgicznych w odniesieniu do wspomnień związanych z mitologizowanymi wydarzeniami historycznymi – gracz bierze udział w ważnym momencie dziejowym (por. Whalen & Taylor, 2008, s. 2). Odtworzenie historycznego miejsca, istotnej kulturowo przestrzeni lub jej reprezentacji, zabiera użytkownika w podróż sentymentalną i może stanowić istotne ubogacenie rozgrywki (Damaszek i Jerozolima w *Prince of Persia*, por. opis w Makai, 2018, s. 11).

Nostalgia bywa siłą napędową marketingu. Ta myśl ma istotne znaczenie w kontekście niniejszego artykułu. Specyfikę tęsknoty za pełnym doświadczeniem diegezy, tj. za wejściem do danej rzeczywistości fikcyjnej, np. pierwotnie filmowej, warto czynić częścią strategii perswazyjnej. Należy mieć wówczas na uwadze zwiększenie popularności i sprzedaży danego produktu. Innymi słowy: chęć transmedialnego zatopienia się w danym świecie, przy użyciu różnorodnych mediów, powinna być ujęta w planie marketingowym franczyzy. Zakładam, że ta intuicja ma potwierdzenie w obserwowanych inicjatywach, a oddziaływanie nostalgiczne, o którym mowa, jest często wykorzystywane promocyjnie. Dochodzi do tzw. *komodyfikacji* pamięci i wykształcenia określonych wzorców konsumpcji opartych na pozytywnej reminiscencji (Whalen & Taylor, 2008, s. 9).

Tak zwany *marketing nostalgiczny* definiuję na podstawie opracowania Magdaleny Grębosz (2016). Grębosz twierdzi, że nostalgia (w marketingu) to „pozytywne nastawienie lub korzystna postawa wobec ludzi, miejsc, produktów i marek, które były znane (popularne,

modne i szeroko rozpowszechnione), w czasach młodości konsumenta”, a także, że jest ona „emocjonalną odpowiedzią konsumenta na bodziec zewnętrzny lub wewnętrzny odwołujący się do wyidealizowanej przeszłości” (Gręboszz, 2016, s. 103). Z dużą łatwością wymienimy liczne egzemplifikacje zjawiska, np. hollywoodzka kultura rebootu i remake’u, kult lat pięćdziesiątych lub osiemdziesiątych, a także nieustanna gra na sentymencie stosowana przez sieć McDonald’s, np. kampanie: „Ikony lat 2000. znów w Maku!”, „Przyjaciele” (przykłady dobrano arbitralnie)[12].

Sądzę, że nostalgiczną perswazję łatwo oprzeć na filarze fikcyjnej ontologii (wraz z jej licznymi składnikami, tj. reprezentacjami przestrzeni). Zaproponowany scenariusz wpisuje się w logikę aktywności podejmowanych w ramach tzw. *marketingu miejsc* – a zatem czynności mających na celu: „wywołanie określonych reakcji i zachowań zarówno przez umiejętne kreowanie miejsc, budowanie wizerunku i komunikowanie ich atrakcyjności, niesionych korzyści i możliwości (*pull*), jak i przez aktywizację osób indywidualnych (*push*) (Rudewicz & Czapliński, 2023, s. 7). W tym m.in. przez nakłonienie „do odbycia podróży w celach turystycznych, czyli: poznawczych, zdrowotnych i rekreacyjnych, religijnych, sentymentalnych, rozrywkowych, sportowych czy zakupowych” (Rudewicz & Czapliński, 2023, s. 7). Przestrzeń diegezy powinna być ukazywana jako atrakcyjny produkt, generujący sprzedaż i pełniący funkcję tzw. *obiektu ikonicznego* (Rudewicz & Czapliński, 2023, s. 155).

W zarządzaniu nostalgią, którą wywołano danym dziełem, stosuje się znane metody marketingowe. W tym zakresie pomocny jest schemat tzw. *reverse marketingu*, tj. „technika wykorzystująca proces przeciwstawny do zwykłego lokowania produktu, zastępująca realną ofertę, markę czy kategorię obiektem fikcyjnym” (Turniak, 2015, s. 405). Jej przykładem jest wprowadzenie na rynek piwa Mocny Full (*Świat według Kiepskich*, Turniak, 2015, s. 405). Turniak zakłada, że udany *reverse marketing* ma miejsce tylko wtedy, gdy uda się stworzyć świat wiarygodny, mimetycznie oddający rzeczywistość, spójny i sensowny (Turniak, 2015, s. 406). Zastosowanie *reverse marketingu* zaciera granicę uniwersów fikcyjnego i rzeczywistego, a przez to pozawala określonym obiektom diegezy (a czasami reprezentacjom przestrzeni) funkcjonować w porządku realnym.

REPREZENTACJE PRZESTRZENI W BTTF[13]

Fragment analityczny musimy rozpocząć od pytania o kanon BTTF i spójność całej opowieści. Trzecią część filmu kończy jednoznaczne zamknięcie – zniszczenie wehikułu czasu i przyjęcie, że człowiek powinien sam kierować swoim przeznaczeniem (kształtować przyszłość bez wsparcia technologicznego). Na potrzeby serialu animowanego i gry zresetowano serię (miękki reboot). Chciano bowiem w dalszym ciągu tematyzować najróżniejsze modyfikacje czasoprzestrzeni, wysyłając bohaterów w kolejne podróże w czasie. Przeprowadzenie

[12] Warto podkreślić, że w badaniach marketingu nostalgii i tzw. retrobrandingu proponowane są analizy ilościowe, które pozwalają na metodologiczne zobiektywizowanie domysłów. Liczne przykłady takich działań podaje Gręboszz (2016). Można zatem mniemać, że analizy oddziaływania nostalgicznego nie są spekulatywne.

[13] W tej części pracy wykorzystuję skróty wprowadzone na początku artykułu, tj. BTTF, TAS i TTG.

niniejszego badania jest możliwe tylko wtedy, gdy potraktujemy zebrany materiał jako koherentną całość.

Analiza ma charakter jakościowy. Rezultat badania przedstawiono w postaci wyliczenia istotnych osobliwości (rozpoznanych w toku badania). Poszczególne przykłady i zjawiska wyselekcjonowano na podstawie doboru celowego[14]. Trudności, które sprawia wskazanie granicy reprezentacji przestrzennej [=RP][15], czynią niemożliwym ewentualne analizy ilościowe. W szczególności dlatego, że zadanie ma polegać na wyjściu poza jedno medium – wówczas kryteria umożliwiające wydzielanie lokacji, ukazanie ich początku i końca, nie mogą być jednorodne. Wprowadzenie metody jakościowej jest zasadne z uwagi na przyjętą i preferowaną przeze mnie semantyczną definicję miejsca akcji / RP (por. trzecia część artykułu, wyjaśnienie Wanga et al., 2023).

Obserwacje szczegółowe:

1. Początki badanej franczyzy są ściśle związane z fascynacją miejscem rzeczywistym. Scenarzysta i pomysłodawca fabuły – Bob Gale – odnalazł szkolne zdjęcie swojego ojca, który uczył się w tym samym liceum, i zaczął spekulować, jak wyglądała owa instytucja w czasach edukacji poprzedniego pokolenia[16]. Nie sposób przeoczyć szczególnej uwagi, którą Gale poświęca lokacjom kreowanego świata (przede wszystkim w jego filmowym wariancie).
2. Twórcze ukazanie przeszłości i przyszłości opiera się na prezentacji tych samych RP w różnych momentach na osi czasu, z określonymi modyfikacjami, wspierającymi opowieść. Jesteśmy np. przekonywani do tezy, w myśl której świat i jego RP mogłyby czekać rzeczy straszne, jeśli zarządzałby nimi ktoś podły i nikczemny (Hill Valley pod wodzę Biffa Tannena – BTTF2)[17]. Miejsce akcji spaja przekaz i stanowi centralny punkt odniesienia w narracji przedstawionej przez Gale'a. Dzieło założycielskie, tj. trylogia filmowa, jest pod tym względem wyjątkowe. W pozostałych utworach obserwujemy mniejsze nasilenie opisywanego zjawiska (w TAS sentyment wobec RP jest najmniej odczuwalny).
3. Rynek Hill Valley (w tym: gmach sądu, ang. *courthouse*) jest lokacją wykorzystywaną wielokrotnie (w całej franczyzie). To kluczowa RP, dzięki której oddawano upływ czasu (przede wszystkim w filmie i w grze). Zaskakujące jest to, że tzw. *Courthouse Square* jest makietą filmową, co sprawia, że mamy do czynienia z obiektem nieprawdziwym. Przypomina on zatem składnik świata 3D, np. bryłę poddaną różnym zabiegom modelowania, teksturowania i shadowania. Rodzi w nas to przekonanie, że kinematograficzna kreacja nie musi bazować na przetworzeniu rzeczywistości w obiekt sztuki. Twórcy mogą

[14] Mam na myśli dobór w obrębie wątków występujących we franczyzie BTTF.

[15] Podrozdział nr 6 zawiera syntetyczny opis analizy. Z tego powodu: w tej części artykułu stosuję skrót RP, tj. reprezentacja przestrzeni (chcę uniknąć wielokrotnego użycia tej frazy).

[16] Źródło informacji – wypowiedź Gale'a: https://gointothestory.blcklst.com/back-to-the-future-came-out-31-years-ago-today-3d77d57fe48a [6.03.2026].

[17] Liczne przygody chrononautów zawierają wątek zmian postaci wywoływanych modyfikacją jakiegoś wydarzenia w przeszłości. Gale i Zemeckis idą dalej – pokazują zmianę miejsca, która jest rezultatem manipulacji kontinuum czasoprzestrzennym.

korzystać ze scenograficznej iluzji i związanych z nią wrażeń (pozbawionych odniesienia przedmiotowego)[18].

4. Drugą RP, do której często wracano, tworząc transmedialny świat BTTF, jest restauracja miesząca się na rynku Hill Valley. Nazwa obiektu i wystrój zmieniały się na przestrzeni lat – Palace Saloon (1885), Sisters of Mercy Soup Kitchen (1931), Lou's Cafe (1955), Lou's Aerobic Fitness Center (1985) czy Café 80's (2015). Gra TTG oferowała użytkownikom zupełnie unikatowe doznanie, m.in. możliwość wejścia do środka lokalu. Immersyjne zanurzenie w tak szczególne miejsca akcji BTTF jest największym atutem omawianej gry. Na uwagę zasługuje fakt, że w TTG użytkownik mógł zejść do piwnicy obiektu, stać się klientem zakazanego *speakeasy* (czasy prohibicji w 1931 roku).
5. Kolejną RP, która – jak mniemam – ma ogromne znaczenie dla fanów serii, jest warsztat doktora Browna (mieszczący się przy 1640 Riverside Drive w Hill Valley). TTG zaproponowało część rozgrywki w tej lokacji. Zwiedzanie pracowni Browna stanowi wielką gratkę dla miłośników BTTF. Początek cutsceny, która wprowadza w rzeczony rozdział gry, do złudzenia przypomina fragment filmu BTTF1 (mastershot ujmujący zegary na ścianach warsztatu). Intertekstualne i interpiktoralne odesłania do obrazu kinematograficznego budują sieć powiązań transmedialnych. Umożliwiają one perswazyjne wykorzystanie uczucia nostalgii (na potrzeby przekonywania wewnątrztekstowego).
6. Producenci gry poruszają się w obszarze kinematograficznego opowiadania, gdy wprowadzają liczne cutsceny. Odegrano m.in. scenę pierwszej podróży w czasie, znaną z BTTF1, modyfikując ją fabularnie. Narracyjny zabieg *what if* pozwolił zainicjować opowieść przedstawioną w TTG (miękki reboot). To ugruntowało silne połączenie między filmem a grą, a także wyznaczyło fabularne ramy nowej narracji (plot gry).
7. Powroty do danej lokacji mają jeszcze jedną funkcję. Gale i Zemeckis zdecydowali się na rewolucyjne ukazanie jednego miejsca akcji z kilku kamer, w sytuacjach, w których dochodziło do spotkań dwóch wersji tej samej postaci. Mam na myśli dwie inkarnacje bohaterów, pochodzące z różnych czasów. Gale określił to rozwiązanie jako całkowicie nowatorskie, twierdząc, że nikt wcześniej nie postąpił tak w kinematografii[19]. Pierwsze wykorzystanie opisanego schematu ma miejsce w BTTF2.
8. We wszystkich utworach franczyzy pojawiają się odniesienia do roku, w którym rozgrywa się akcja. Wykorzystanie chrononimii[20] sprawia wrażenie etykietowania poszczególnych RP w ich określonych wariantach, np. Hill Valley w 1985, 2015 i 1885 roku (niekiedy skracane do samej daty). Podanie roku przez bohaterów nie sprowadza się jednak do określenia punktu na osi czasu – niesie ze sobą całą złożoność treści związanych z przygodami, które miały miejsce podczas określonej podróży w czasie. W duchu mentalistycznych

[18] Warto odnotować, że dekoracje tworzące *Courthouse Square* wykorzystano w licznych filmach i serialach. Źródło informacji: https://www.thestudiotour.com/wp/studios/universal-studios-hollywood/backlot/current-backlot-sets/courthouse-square/ [6.03.2026].

[19] Źródło informacji – wywiad Gale'a ujęty w dodatkach do niemieckiego wydania Blu-Ray „Zurück in die Zukunft” (Universal Pictures Germany GmbH, 12.07.2012).

[20] Chrononim to nazwa własna oznaczająca jednostki czasowe, segmenty temporalne ilub wydarzenia historyczne (por. Dudek-Szumigaj, 2022).

teorii znaczenia: znacznik daty nasycany jest rozmaitymi konotacjami. Takie rozumienie roli chrononimii jest spójne z wprowadzeniem teoretycznym i definicją RP zbudowaną na pracach Yi-Fu Tuana (w interpretacji Wanga, Gao i Shidujamana).

9. Jednostki proprialne (nazewnicze) są stosowane do budowania ontologicznej sieci powiązań, tj. do nazywania produktów związanych z rzeczywistością daną w filmie. Dostrzegamy ten *modus operandi* np. w związku z owocami z *Peabody Farm* czy *Twin Pines Mall* (obie nazwy ujęte w grze odsyłają do filmu). W zakresie wykorzystania nazewnictwa zachowano wielką skrupulatność: gdy stary Peabody stracił jedną z bliźniaczych sosen, centrum handlowe (desygnat nazwy) przemianowano na *Lone Pine Mall*. Opisana zmiana była rezultatem podróży w czasie (w filmie i w grze podkreślono tę różnicę).
10. W grze i TAS umiejętnie wykorzystano osobowe nazwy własne (antroponimy), by wprowadzić postacie spokrewnione z bohaterami filmu, np. Edna Strickland (starsza siostra dyrektora Stanforda S. / Geralda Stricklanda)[21] czy Irving Thomas „Kid" Tannen (ojciec Biffa Tannena i wnuk Buforda „Wściekłego Psa" Tannena).
11. Twórcy gry nieustannie – nostalgicznie – nawiązują do filmu, np. w zakresie takich technikaliów jak sound design. Pierwsza cutscena gry zawiera odwołanie do obrazu wyreżyserowanego przez Zemeckisa. Charakterystyczne dźwięki, inicjujące każdą z części filmu, wykorzystano także w grze, co przyczyniło się do odwzorowania nastroju znanego z sali kinowej. Odbiorca TTG jest stale konfrontowany z kinematograficznym oryginałem – celem jest wzbudzenie sentymentu, przywołanie wspomnienia recepcji filmu (wewnątrztekstowy marketing nostalgiczny).
12. Istotnym mankamentem produktu TTG jest grafika (nie stoi ona na najwyższym poziomie). Jakość CGI ma wpływ na doświadczenie transmedialnego opowiadania, które jest zawsze kreowane z zastosowaniem zróżnicowanych form przekazu, np. nieprzystających poziomów fotorealizmu. Wkraczanie w świat przedstawiony ma szanse powodzenia tylko wtedy, gdy odbiorca postrzega fikcyjne uniwersum jako wiarygodne i na chwilę zapomina, że jest ono nieprawdziwą imaginacją.
13. Produkcja TTG jest oparta na schemacie *point-and-click*, co w określony sposób wpływa na możliwość nawigacji i eksploracji świata przedstawionego. Inne rozwiązania umożliwiałyby większą immersję. Dodatkowo wybór tego rodzaju nawigacji nie wyjaśnia, dlaczego dopuszczono tyle mankamentów wizualnych. W tej sytuacji najprostszym rozstrzygnięciem byłoby ujednolicenie grafik TTG z rysunkiem oferowanym w TAS. Z tego ruchu zrezygnowano (ze szkodą dla budowanej franczyzy).
14. Wydaje się, że wątek związany z 1931 rokiem (gra TTG) miał być nawiązaniem do niektórych odcinków TAS (np. S1E11 – „Gone Fishin"). Można mniemać, że większą spójność wizualną serii gwarantowało zastosowanie rysunku znanego z TAS. Nieoczywiste odwołania do filmowych RP i wykorzystanie ich podobieństwa dostrzegam w pierwszym epizodzie gry[22], w scenach rozgrywających się na przedmieściach Hill Valley. Do złudzenia przypominają one okolice farmy Peabody'ego (z roku 1955, BTTF1).

[21] W nawiasach pojawiają się imiona postaci, które odegrały znamienną rolę w trylogii filmowej.
[22] Rozgrywkę TTG podzielono na epizody.

15. Marketingowe wykorzystanie lokacji BTTF potwierdza promocja gry TTG. Przykładowo w trailerze produkcji, opublikowanym w serwisie YouTube 4 grudnia 2010 roku, przez ok. 50% czasu trwania pokazano wnętrze lokacji opisanej wyżej w punkcie 5 (warsztat doktora). Materiał ten zawierał również długi fragment z kabiny DeLoreana DMC-12, którą traktuję jako RP w tym świecie. Jest to lokacja specyficzna, bo jako jedyna nie podlega żadnym zmianom, np. wywoływanym przez wykrzywianie kontinuum czasu i przestrzeni.
16. W promocji pozostałych produktów (przede wszystkim TAS) nie zauważam celowego wykorzystania RP w celach marketingowych. Dodatkowo: w TAS sentyment do RP jest wykorzystywany w minimalnym stopniu. Jednym z powodów jest wytworzenie wielu destynacji temporalnych, tj. kierunków podróży w czasie, i przedstawienie ich w krótkim formacie kilkunastu minut.
17. Procedury reverse marketingu nie były często stosowane w odniesieniu do lokacji BTTF. Jedynym obiektem, wokół którego uruchomiono ten marketingowy mechanizm, był DeLorean DMC-12 (jeśli przyjąć, że jego wnętrze jest lokacją świata przedstawionego, por. punkt 15).
18. BTTF wywołuje efekt podobny do tego, który zakłada się w ramach tzw. marketingu miejsc. Liczne lokacje filmowe są odwiedzane przez zagorzałych fanów serii[23]. Pogłębiony research w tym zakresie pozwoli odnaleźć wiele przypadków turystki filmowej (fandomu BTTF). Trzeba uczciwie powiedzieć, że jest to zjawisko zauważalne wśród sympatyków licznych franczyz.
19. Gra TTG zawiera znaczącą liczbę fragmentów odsyłających do filmowej trylogii, a jej twórcy świadomie i z premedytacją chcą zaspokoić pragnienia fanów serii (jest to celowe działanie – marketing wewnątrztekstowy).

ZAKOŃCZENIE

W niniejszym artykule opisano reprezentacje przestrzeni, które zostały wykorzystane we franczyzie BTTF. Badanie miało charakter jakościowy i było ograniczone doborem celowym. Sformułowano 19 uwag szczegółowych dotyczących analizowanego świata, starając się konfrontować materiał badawczy z opisem teoretycznym (wprowadzonym w pierwszej części tekstu). Ujęto najważniejsze cechy lokacji i skomentowano sposób ich perswazyjnego wykorzystania. Przebadano, jaką rolę pełnią sentyment i nostalgia w promocji produktów BTTF. Stwierdzono, że promocja gry TTG jest przykładem wdrożenia marketingu sentymentalnego. Ustalono, że reklamy filmu i TAS nie zostały zaprojektowane z chęcią wywołania podobnego efektu. Przyjęto, że nostalgiczne ujęcie diegezy w TAS było realizowane w stopniu minimalnym.

[23] Por. przykładowe wideo: https://www.youtube.com/watch?v=wgJOVElI9Vg&t=1055s [8.03.2026].

Większość obserwacji zawartych w przedłożonym tekście potwierdzają wybrane opinie fanów (dostępne np. na platformie Steam[24].) Ich lekturę polecam czytelnikowi na samym końcu – jako ciekawostkę. Arbitralny wybór kilku komentarzy, których nie zebrano, korzystając z właściwej próbki reprezentatywnej, stanowi tylko niezobowiązujące uzupełnienie wywodu. Gracze podkreślili, że gra ma liczne mankamenty, ale nie do przecenienia jest zamiar twórców – celowe wykorzystanie zamiłowania do serii i wielorakie odsyłanie do filmowego pierwowzoru. Konkludowano, że tytuł ten spodoba się wielkim fanom trylogii (ze względu na liczne powiązania intertekstualne i interpiktoralnie), ale może nie przypaść do gustu użytkownikom, dla których badana franczyza jest całkowicie nieznana.

BIBLIOGRAFIA

Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. The Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E., & Günzel, S. (red.). (2019). *Ludotopia. Spaces, places and territories in computer games*. Transcript Verlag.

Barthes, R. (2021). Wychodząc z kina. *Kwartalnik Filmowy*, *116*, 219–226.

Boym, S. (2019). Nostalgia jako źródło cierpień. *Ruch Literacki*, *60*(1/352), 99–112.

Choczaj, M. (2011). O adaptacji, ekranizacji, przekładzie intersemiotycznym i innych zmartwieniach teorii literatury, filmu i mediów. *Przestrzenie Teorii*, *16*, 11–39.

Copik, I., & Skwronek, B. (2020). Filmowe doświadczanie miejsc. Kilka zdań wstępu. *Studia de Cultura*, *12*(1), 4–10.

Dudek-Szumigaj, A. (2022). Na Jurija, do Llia, po Dmytry. Chrononimy motywowane nazwami osobowymi w ukraińskim kalendarzu ludowym (na przykładzie gwar ukraińskich południowego Podlasia). *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska*, *40*, 215–226.

Foucault, M. (2005). Inne przestrzenie (A. Rejniak-Majewska, tłum.). *Teksty Drugie*, *6(96)*, 117–126.

Garda, M. B. (2013). Nostalgia in retro game design. W: *Proceedings of DiGRA 2013 Conference* (s. 1–13). Digital Games Research Association.

Gręboszc, M. (2016). Badania postaw nostalgicznych konsumentów wobec marek. *Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu*, *460*, 102–110.

Günzel, S. (2019). Computer games as spatial concepts. W: E. Aarseth & S. Günzel (red.), *Ludotopia. Spaces, places and territories in computer games* (s. 13–41). Transcript Verlag.

Helman, A. (2010). Przestrzeń filmowa. W: R. Syska (red.), *Słownik filmu*. Zielona Sowa. Pobrano 6 marca 2026 z: https://akademiapolskiegofilmu.pl/pl/historia-polskiego-filmu/artykuly/przestrzen-filmowa/381

Ingarden, R. (1936). Formy poznawania dzieła literackiego. *Pamiętnik Literacki*, *33*(1/4), 163–192.

Jackiewicz, A. (1975). *Antropologia filmu*. Wydawnictwo Literackie.

[24] Źródło informacji: https://store.steampowered.com/app/31290/Back_to_the_Future_The_Game/#app_reviews_hash [7.03.2026].

Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. W: K. Salen & E. Zimmerman (red.), *The game design reader. A rules of play anthology* (s. 670–690). The MIT Press.
Kłosiński, M. (2017). Zamieszkując wirtualne światy. *Śląskie Studia Polonistyczne*, *1/9*, 69–88.
Kłosiński, M. (2018). *Hermeneutyka gier wideo*. lupa obscura.
Kochanowicz, R. (2013). Cybernetyczne doświadczenia – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki. *Homo Ludens*, *1*(5), 119–128.
Łotman, J. (1983). *Semiotyka filmu*. Wiedza Powszechna.
Maj, K. M. (2021). O strukturze świata w narracyjnych grach wideo. *Images*, *29*(38), 43–55.
Makai, P. K. (2018). Video games as objects and vehicles of nostalgia. *Humanities*, *7*(4), 1–14.
Miczka, T. (1998). Przestrzeń. W: T. Miczka (red.), *Słownik pojęć filmowych. T. 9: Ruch, czas, przestrzeń, montaż* (s. 95–143). Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
Nitsche, M. (2008). *Video game spaces. Image, play, and structure in 3D game worlds*. MIT Press.
Nord, C. (1993). *Einführung in das funktionale Übersetzen: Am Beispiel von Titeln und Überschriften*. Francke.
Nord, C. (2011). *Funktionsgerechtigkeit und Loyalität*. Frank & Timme.
Ostrowska, E. (2000). *Przestrzeń filmowa*. Wydawnictwo Rabid.
Picard, M. (2014). Levels. W: M. J. P. Wolf & B. Perron (ed.), *The Routledge companion to video game studies* (s. 122–129). Routledge.
Prajzner, K. (2010). Wirtualne spacery. Struktury przestrzenne w grach komputerowych. *Kultura Współczesna*, *3*, 151–163.
Rudewicz, J., & Czapliński, P. (2023). *Marketing miejsc. Ujęcie przestrzenne*. Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego.
Rybicka, E. (2011). Geopoetyka, geokrytyka, geokulturologia. Analiza porównawcza pojęć. *Białostockie Studia Literaturoznawcze*, *2*, 27–39.
Rybicka, E. (2014). *Geopoetyka. Przestrzeń i miejsce we współczesnych teoriach i praktykach literackich*. Universitas.
Szymański, M. (2017). Miejsca wspólne, miejsca wyobrażone. Gry komputerowe w relacji z innymi mediami. *Quart*, *1–2*, 138–164.
Toporow, W. (2002). Przestrzeń i tekst (B. Żyłko, tłum.). *Przestrzenie Teorii*, *1*, 207–223.
Tuan, Y.-F. (2001). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.
Turniak, M. (2015). Potencjał wykorzystania techniki reverse placement w marketingu terytorialnym. *Strategia jednostki samorządu terytorialnego w świetle wyzwań XXI wieku*, *16*(4), cz. 1, 401–415.
Wang, B., Gao, Z., & Shidujaman, M. (2023). Meaningful place: A phenomenological approach to the design of spatial experience in open-world games. *Games and Culture*, *19*(1), 1–24.
Whalen, Z., & Taylor, L. N. (ed.). (2008). *Playing the past. History and nostalgia in video games*. Vanderbilt University Press.
Wolf, M. J. P. (2014). Worlds. W: M. J. P. Wolf & B. Perron (ed.), *The Routledge companion to video game studies* (s. 148–154). Routledge.
Yang, Z., Izuma, K., & Cai, H. (2023). Nostalgia in the brain. *Current Opinion in Psychology*, *49*, 1–6.

RAFAŁ JAKIEL

SPACE REPRESENTATION IN THE BACK TO THE FUTURE FRANCHISE: NARRATIVE AND MARKETING EXPLORATION OF NOSTALGIC ATTITUDES

The topic of space in movie and video games is a very interesting case study. The aim of this article is to conduct a qualitative analysis of the approaches used by the creators of a transmedia franchise to refer to, present and play with the places in persuasive communication (marketing communication). In the theoretical part, the scientific theories concerning space and place have been discussed (using film and video game studies methodology). The theoretical introduction has been supplemented by transmedia communication, marketing and nostalgia issues. The research materials include: the Back to the Future [=BTTF] film trilogy (1985–1989, Universal Studio), BTTF The Animated Series (1991–1992, Universal Studios), and also BTTF The Game (2010, Telltale Games). 19 key observations have been made in regards to the analysed materials.

Keywords: space, place, BTTF, narrative, marketing, nostalgia, transmedia storytelling

Zgłoszenie artykułu: 9.03.2026

Recenzje: 12.05.2026

Akceptacja: 6.05.2026

Publikacja online: 30.06.2026

© 2026 Autor. Jest to publikacja ogólnodostępna, którą można wykorzystywać, rozpowszechniać i kopiować w dowolnej formie zgodnie z licencją Creative Commons CC-BY 4.0.