

Tomasz Gnat*

Uniwersytet Śląski w Katowicach

ORCID: 0000-0002-9740-8314

„JUŻ KIEDYŚ W TO GRAŁEM”. PROCESUALNOŚĆ I NIEZMIENNOŚĆ RUIN GIER WIDEO

W artykule badam, jak kultury cyfrowe wykorzystują i przekształcają swoje „ruiny” (starsze treści, wcześniejsze wersje, porzucone gry) do tworzenia nowych treści, kontekstów i doświadczeń. Cyfrowe przestrzenie dawniejszych gier funkcjonują jako warstwy kulturowe, które podlegają zarówno zachowaniu, jak i recyklingowi. Główną tezą jest założenie, że cyfrowe ruiny gier funkcjonują w spektrum pomiędzy dwoma biegunami: procesualności, która oznacza ciągle, lecz zmienne istnienie systemów i danych w aktywnym środowisku gry, oraz niezmienności, która odnosi się do stałego trwania treści jako statycznego artefaktu. W podsumowaniu stwierdzono, że pozostałości po grach tworzą różne formy archeologii kulturowej: od rytualnego porzucenia, przez wspólnotowy palimpsest, aż po łagodną degradację. Ostatecznie omówione ramy mają na celu przyczynienie się do zrozumienia dziedzictwa cyfrowego jako procesu, a nie produktu.

Słowa kluczowe: gry cyfrowe, ruiny, procesualność i niezmiennność, archiwizacja cyfrowa

PROBLEMATYKA RUIN ROZRYWKI INTERAKTYWNEJ

Jednym z nieodłącznych elementów antropocenu (Crutzen & Stoermer, 2000) jest sedimentacja pozostałości cywilizacji globalnego konsumeryzmu – śmieci, resztek, gruzowisk, ruin. W przypadku kultur cyfrowych ten proces ma wymiar fizyczny, który reprezentowany jest przez krajobraz naznaczony technofosyliami (Zalasiewicz et al., 2014), elektroodpadami czy zanieczyszczeniem świetlnym ekranów LCD (Zielinska-Dabkowska et al., 2019). Te nowe „pryzmy” (Sendyka, 2013) często pozostają w stanie nienaruszonym, jednak w wielu przypadkach poddawane są procesom recyklingu czy rekultywacji, zarówno przemysłowo-ekonomicznej, jak i kulturowej. Trzeba zaznaczyć, że od strony – zdawałoby się – pozbawionej materialnego aspektu, czyli samej zawartości mediów cyfrowych, również możemy dostrzec podobne procesy nawarstwiania/nagromadzenia treści, a w konsekwencji kulturowego recyklingu.

* Wydział Humanistyczny, Uniwersytet Śląski w Katowicach, e-mail: tomasz.gnat@us.edu.pl

W niniejszym artykule analizuję, w jaki sposób kultury cyfrowe wykorzystują i przetwarzają ruiny – starsze treści, poprzednie wersje, porzucone gry – w procesach tworzenia nowych treści, kontekstów czy doświadczeń. Już jednak na początkowym etapie sama natura tematu badań komplikuje zagadnienie. Typowe skojarzenia ze słowem „ruina”, takie jak opuszczony klasztor czy zrujnowany zamek, wydają się jasno precyzować zagadnienie. Tradycyjna, materialna ruina to „pozostałości ludzkiej konstrukcji, które w wyniku aktu lub procesu destrukcyjnego nie zachowują pierwotnej jedności, lecz mogą posiadać własne jedności, które możemy docenić” (Ginsberg, 2004, s. xvii). Jednakże pojęcie tego, czym jest „ruina” gry wideo, może być problematyczne do jednoznacznego doprecyzowania ze względu na płynną naturę mediów cyfrowych i charakterystyki medium rozrywki interaktywnej (Gnat, 2025).

Ruiną można określić grę, która została porzucona przez autorów i stała się niekompatybilna z nowymi systemami. Wydana w 2001 roku *Black & White* (Lionhead Studios, 2001) mimo dobrego przyjęcia przez graczy szybko przestała być wspierana przez twórców. Z biegiem lat stała się praktycznie niegrywalna na nowoczesnych systemach operacyjnych i sprzęcie bez stosowania nieoficjalnych rozwiązań (Jovanée, 2024). Chociaż czasami *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) może być „aktywny”, ale przy znikomej liczbie graczy straci podstawowe funkcje grywalności. *WildStar* (Carbine Studios, 2014) pozostawała dostępna aż do zamknięcia serwerów w 2018 roku, jednak już na długo przed tym borykała się z bardzo niską liczbą graczy. W rezultacie podstawowe elementy rozgrywki MMORPG, takie jak wspólne rajdy, grupowe instancje czy funkcjonująca gospodarka, przestawały działać zgodnie z założeniami. Z kolei poprzednie wersje gry, czy to zarchiwizowane, czy nadpisane przez kolejne aktualizacje, również można interpretować jako ruinę – w przypadku gdy wczesna wizja czy projekt uległy zmianom. Dobrym przykładem jest *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), którego wczesne wersje zostały z czasem zastąpione przez liczne dodatki i aktualizacje zmieniające mechaniki, balans oraz strukturę świata gry. W efekcie oryginalne doświadczenie przestało być dostępne, a jego ruiny funkcjonowały jedynie w pamięci graczy lub na nieoficjalnych serwerach.

Niniejsza analiza za punkt wyjścia postrzegania ruin przyjmuje esencję definicji Ginsberga – by nazwać badany tekst ruiną, muszą zajść trzy procesy: konstrukcja, destrukcja, restrukturyzacja. Każdy z tych etapów może przyjmować różne formy i być efektem szerokiej gamy czynników. Destrukcja może być całkowita (niedostępność materialna, niekompatybilność) lub częściowa (usunięcie fragmentów gry w nowej wersji). Restrukturyzacja może być legalnym „wiernym” remakiem lub nielegalną fanowską emulacją. By odnaleźć wspólny mianownik dla tak różnorodnych form ruin i by uporządkować dyskurs, w tej analizie przyjmuję tezę, że cyfrowe ruiny w grach funkcjonują w spektrum pomiędzy dwoma biegunami: procesualności, która oznacza ciągle, lecz zmienne istnienie systemów i danych w aktywnym środowisku gry, oraz niezmienności, która odnosi się do stałego, archiwalnego trwania treści jako statycznego artefaktu. Razem wymiary te kształtują sposób, w jaki gry ucieleśniają swoją historię i ruiny – czy jako żywe, ewoluujące warstwy, czy jako ustabilizowane, archiwalne pozostałości. Niniejsza analiza ma na celu podkreślenie napięcia między dynamiczną ciągłością a stałą pamięcią w cyfrowych przestrzeniach gier oraz zwrócenie uwagi na konsekwencje określonych aspektów funkcji cyfrowych ruin – zwiększoną lub zmienioną rolę społeczności graczy w procesach archiwizacji (ruina jako palimpsest wspólnotowy), wpływ twórców gier

na formę ruin (koncept łagodnej degradacji w kontekście dyskursu), oraz rekontekstualizację dyskursu ruin (rytualne porzucenie).

W niniejszym artykule pojęcie ruin odnosi się nie tylko do samych gier cyfrowych jako obiektów technologicznych i kulturowych, lecz również do powiązanych z nimi metatekstów i paratekstów, takich jak fora internetowe, poradniki, archiwalne recenzje, materiały promocyjne czy praktyki społecznościowe współtworzące doświadczenie gry. Ruinę można zatem rozumieć szerzej jako pozostałość dawnych form uczestnictwa w kulturze cyfrowej, obejmującą zarówno materialne i programowe ślady gier, jak i utrwalone świadectwa ich odbioru, interpretacji oraz użytkowania. Takie ujęcie pozwala uchwycić procesualny charakter zanikania, transformacji i rekonfiguracji cyfrowych artefaktów oraz związanych z nimi praktyk kulturowych. Jednocześnie – mimo przyjęcia rozszerzonego rozumienia ruin – zasadnicza część analizy koncentruje się na ruinach samych gier cyfrowych, traktowanych jako główny przedmiot rozważań teoretycznych i interpretacyjnych.

PRZEMYSŁ RUIN.

WPŁYW KULTURY CYFROWEJ NA KONSTRUKCJĘ, DESTRUKCJĘ ORAZ RESTRUKTURYZACJĘ TEKSTU

W dotychczasowych badaniach (Gnat, 2025), stosując analizę porównawczą ruin fizycznych i cyfrowych, ich powstawania, kontekstów i funkcji, starano się zrozumieć, w jaki sposób współczesne społeczeństwo radzi sobie z pozostałościami przeszłości – zarówno materialnej, jak i cyfrowej. W powyższej analizie wyróżniono trzy główne aspekty: znikanie faktycznych ruin cyfrowych przy jednoczesnej trwałości ich śladów, „cyfryzację” procesów typowych dla ruin materialnych oraz pojawienie się nowych form industrialnej wzniosłości. Dyskurs ruin gier zwraca uwagę na ich funkcję jako żywych artefaktów zarówno przez ciągłe wsparcie (fanów, twórców, konserwatorów), ich model ekonomiczny (gra jako usługa), jak i różne próby wykorzystania dziedzictwa. Rozrywka interaktywna (lub doświadczenia z nią związane) w wyniku procesu akrecji staje się wielowarstwowym palimpsestem. Przedstawiona poniżej dyskusja jest następnym krokiem w analizie ruin – nie tyle samej ich ontologii i formy, ile kontekstów funkcjonowania, metamorfoz i interpretacji, jakim są poddawane ruiny. W erze cyfrowej zachowanie artefaktów kulturowych w mniejszym stopniu charakteryzuje się stabilnością materialną, a w większym – płynną reinterpretacją, w której istnienie i funkcja ruin są nieustannie negocjowane przez czynniki technologiczne, komercyjne oraz społeczne. Narracja ta wpisuje się w szerszą analizę dyskursywną i proceduralną natury oraz permanentnej zmienności tekstów kulturowych w postmodernizmie.

Przynajmniej częściową przyczyną tych charakterystyk jest wspomniana wcześniej masowa industrializacja i ekonomizacja procesów produkcji kultury. Szybkość przekazu sprawia, że teksty powstają i krążą w czasie rzeczywistym, co sprzyja fragmentaryzacji i skrótowości (Virilio, 2005). Media cyfrowe oraz kultura online promują natychmiastową reakcję zamiast refleksji, przez co produkcja tekstów podporządkowana jest logice aktualności i ciągłej nowości (lub raczej unowieniu). Virilio sugerował, że w efekcie kultura traci wymiar trwałości i archiwum, a tekst przestaje być miejscem namysłu, stając się zdarzeniem chwilowym.

Szybkość produkcji i nietrwałość (SalahEldeen & Nelson, 2012) są jak najbardziej wymiernymi cechami tekstów, jednak ich cyfrowa natura sprzyja również modyfikowalności oraz rekontekstualizacji – jako meta/hipertekst (cytowania, kopie, metadane czy wersje pirackie) lub jako tekst transmedialny (recenzja, fanfik, wiki, forum, machinima, let's play).

Same teksty również mogą przetrwać jako ruina, która traci pierwotną formę, ale może zyskać inne formy, które możemy uznać za wartościowe (Ginsberg, 2004). Zamknięty MMORPG może zostać zachowany w świadomości kulturowej lub jako wspomniany wcześniej tekst transmedialny. Ruiną są tu resztki – wszak sam kod gry (jak zapis na dysku/serwerze) nadal często istnieje, ale również można zaliczyć do owych pozostałości kulturowe metadane/metateksty: fanowskie wiki, fora, let's playe itd. Reaktywowany MMORPG często posiada głęboką historię, zarówno kulturową (metatekst/transmedium), jak i technologiczną – pozostałości dawnych systemów, wycofane mechaniki czy nieaktywne strefy, często widoczne w kodzie gry, transmediach, ale niedostępne/nieaktywne/niegrywalne. I tu właśnie znaczący staje się element nawarstwiania i sedymentacji, budowanej z jednej strony na (nad?)produkcji, a z drugiej – na otwartej naturze tekstów.

Jak zasugerował Edensor (2005), nieusunięte lub przestarzałe elementy ujawniają normatywną siłę kształtowania tego, co jest uważane za wartościowe lub zbędne, ale także ucieleśniają niedostatecznie określony nadmiar. Ten nadmiar jest często odporny na całkowite wymazanie (techniczne lub kulturowe) i posiada ukryty potencjał do reinterpretacji oraz kreatywnego recyklingu. Luersen i Fuchs (2021) opisują, w jaki sposób warstwowość cyfrowego tekstu tworzy nadmiar znaczeń, w którym napotykamy ślady przeszłych systemów, dostępnych do przetworzenia i przerobienia. Jest to zgodne z architektoniczną metaforą ruiny: nie usunięcie, ale degradacja (restrukturyzacja), która tworzy nowe stany bytu, nowe funkcje. Procesy te można jednak również postrzegać jako przedkładanie zbywalności nad autentyczność – nowy towar/surowiec – co rodzi krytyczne pytania dotyczące utowarowienia pamięci i erozji integralności autorskiej (Newman, 2012; Pesce & Noto, 2016).

By lepiej zrozumieć omawiane tu procesy, przyjąłem, że ruiny gier funkcjonują w spektrum dwóch biegunów:

1. *Procesualność (processuality)* – ciągłe, lecz zmienne istnienie systemów i danych w aktywnym świecie gry. Oznacza to, że tekst, jego stan, relacje między graczami, ekonomia czy postęp fabularny mogą ulegać zmianom w czasie, pozostając jednocześnie spójną całością. Procesualność zakłada trwanie gry jako działającego systemu, a nie wyłącznie jako utrwalonego, statycznego artefaktu.
2. *Niezmienność (permanence)* – trwała, stabilna i archiwalna obecność treści w postaci statycznego artefaktu, którego forma i zawartość pozostają niezmienione w czasie. Oznacza to zachowanie tekstu w jego ustalonej wersji, ograniczając modyfikacje, aktualizacje czy ingerencję zewnętrzną, co umożliwia długoterminowe przechowywanie, dokumentację oraz badanie jako świadectwo określonego momentu historycznego, technologicznego lub kulturowego.

Gry ujawniają swoją zrujnowaną naturę gdzieś pomiędzy tymi biegunami – jako żywe, ewoluujące warstwy i jako ustabilizowane pozostałości.

GRA JAKO OBIEKT/PROCES A ZAGADNIENIE NIEZMIENNOŚCI

Najbliżej bieguna niezmiennosć jest tradycyjna, tzw. muzealna, ochrona gier. Jak zauważają Suominen et al. (2018), w tym procesie gry postrzegane są jako skończone produkty: kompletne wersje, traktowane niczym muzealne eksponaty lub *objet d'art*. Przykładem tego typu procesu może być wystawa „Never Alone. Video Games and Other Interactive Design” (Paola Antonelli et al., 2022–2023). Jednym z prezentowanych eksponatów jest zrzut ekranu z *Dwarf Fortress* (Bay 12 Games, 2006). O ile wielkowsymiarowość prezentacji oraz specyficzny styl dzieła (mapa świata jako grafika ASCII) mogą dostarczać wrażeń estetycznych, z całą pewnością nie jest to reprezentacja całości doświadczenia gry.

Problem leży w samej naturze rozrywki interaktywnej, która z definicji jest tekstem o dualistycznym charakterze – „[g]ry to zarówno obiekt, jak i proces; [...] muszą być grane”¹ (Aarseth, 2001, s. 1). I tutaj, jeśli wyjdziemy od wspomnianej wcześniej definicji (konstrukcja, destrukcja, restrukturyzacja), postrzegać możemy ów zrzut ekranu jako ruinę, gdzie destrukcją jest sam akt archiwizacji, zmiany procesu na statyczne doświadczenie estetyczne. Rozwiązaniem wydaje się bardziej interaktywna instalacja *Minecraft* (Mojang Studios, 2011), w którą możemy zagrać dzięki dostępności urządzeń wejściowych na ekspozycji. Trudno jednak doszukać się informacji na temat kontekstów dzieła. Która wersja gry jest eksponatem sugerowanym przez opis artefaktu – rzeczywiście wydana w 2011 roku 1.0.0 (Adventure Update) czy dostępna w 2022 roku wersja 1.19 (The Wild Update)? Te pytania wbrew pozorom nie są wyłącznie przykładem nadmiernej drobiazgowości, ale raczej sugerują, że obiekt badań charakteryzowany jest przez płynność i zmienność. I nie jest to jedynie kontekst kulturowy czy filozoficzny – gry jako tekst nieograniczony Derridy (2004) czy podmiot w procesie Kristevy (2007), ale pragmatyczny wymiar technologii i procesów rynkowych.

Oczywiście istnieją pozytywne aspekty funkcjonowania ruin najbliższej bieguna niezmiennosć. Frelik i Waszkiewicz podkreślili wagę publicznych instytucji w zakresie zapewniania dostępu do zasobów kulturowych (Frelik & Waszkiewicz, 2025). Można by również dodać tutaj, że nie tylko dostęp jest ważny, ale również przynajmniej szczątkowa funkcjonalność gier, czego powyżej omówiona wystawa jest przykładem. Suominen et al. (2018, s. 176) wskazywali wykorzystanie istniejących, rozpoznawalnych instytucji jako element akredytujący dyskursu, ale również dający możliwość połączenia wielu typów wiedzy eksperckiej: „(1) profesjonalnej (np. kuratorzy muzealni, badacze gier), (2) hobbystycznej (np. kolekcjonerzy gier) oraz (3) gracza (np. doświadczenie gracza)”. Te dwa aspekty są z kolei konieczne, gdyż jak sugerował Harkai (2022, s. 856):

Przemysł gier wideo jest branżą wysoce kapitałochłonną, dążącą do maksymalizacji praw własności intelektualnej do wytwarzanych przez siebie produktów [...] jednakże zasadne jest oczekiwanie, że podmioty uprawnione będą tolerować – w ograniczonych ramach – wykonywanie wyłącznych praw majątkowych niezbędnych do zachowania dziedzictwa cyfrowego przez profesjonalne instytucje dziedzictwa, odpowiedzialne za ochronę dziedzictwa kulturowego oraz udostępnianie

¹ Jeśli nie zaznaczono inaczej – przekład własny autora.

publiczności gier wideo objętych ochroną [...] Instytucjonalna ochrona gier wideo w celach dziedzictwa kulturowego mogłaby zatem stanowić czynnik przechylający równowagę prawa autorskiego – która obecnie sprzyja podmiotom z branży – nieznacznie na korzyść użytkowników końcowych w zakresie dostępu.

Biegun niezmienności umożliwia kontynuowane odczytywanie ruin gier, ich dokumentowanie oraz analizowanie jako świadectw konkretnego momentu historycznego, technologicznego bądź kulturowego. Może również stanowić punkt wyjścia do innych metodologii radzenia sobie z ruinami gier, takich jak choćby „go-along” (Nicholls & Cook, 2024), gdzie badacz, wraz z graczem, „zwiedza” funkcjonalne, ale opuszczone przez większość graczy ruiny MMORPG. Innym przykładem są projekty interaktywnych muzeów, takich jak na przykład Warszawskie Muzeum Komputerów i Gier, założone w 2019 roku, gdzie „[o]d początku priorytetem jest interaktywność – to nie klasyczne muzeum z eksponatami za szybą, u nas można zasiąść przy klasycznym kineskopowym ekranie, chwycić joystick i po prostu pograć na sprzęcie sprzed kilkunastu–kilkudziesięciu lat” (Wmkig.pl, 2019). W obu tych przypadkach następuje przesunięcie funkcji ruin od bieguna niezmienności w kierunku bieguna procesualności. Można by to przesunięcie traktować wyłącznie w pozytywnym znaczeniu – wszakże gry muszą być grane – jednak w wyniku tego procesu do dyskursu ruin gier wprowadzone zostają kolejne zmienne.

Nieinteraktywna, muzealna gra jako obiekt jasno prezentuje sytuację – to znak czasu przeminionego, karta historii. Wiwifikacje w interaktywnych muzeach czy wycieczki po umierających/wymarłych światach zdają się oferować funkcjonalność, jednocześnie często zatajając ukrytą nieobecność. Gry typu MMORPG to nie tylko funkcje kodu czy suma mechanik, ale doświadczenie społeczne, wieloosobowe, zakładające intensywną interakcję między uczestnikami. W rezultacie system techniczny może nadal funkcjonować na poziomie infrastrukturalnym, jednak konstytutywna dla gry warstwa społeczna i performatywna zanika. Bez aktywnej wspólnoty graczy oraz realnego uczestnictwa w procesie rozgrywki dana gra MMO, zachowana jako niezmiennie „dziedzictwo”, może generować doświadczenie zasadniczo odmienne od tego, które stanowiło jej pierwotne założenie projektowe (Gnat, 2025).

Ten aspekt nie ogranicza się jedynie do gier MMO, gry dla pojedynczego gracza również są modyfikowane przez sam proces usprawnionego zachowania. Jak zauważa Newman (2012, s. XX):

Możliwość gry pozostaje cennym i potencjalnie użytecznym sposobem na kontekstualizowanie i interpretowanie gier wideo w podobny sposób, w jaki obcowanie z repliką lub oryginalnym średniowiecznym mieczem może przybliżyć doświadczenie walki poprzez jego ciężar lub aurę autentyczności. Jednak podobnie jak sam miecz niewiele ujawnia o szczegółach codziennego życia rycerza, tak również sama możliwość grania w izolowaną grę nie jest w stanie przekazać pełnego doświadczenia rozgrywki.

Aspekt technologiczny czy wieloosobowy jest tylko jednym z wielu czynników wpływających na to, jak interpretujemy ruiny. Należy bowiem wziąć pod uwagę także różnice w kontekstach kulturowych czy społecznych odbiorcy – nie da się dwa razy zagrać w tę samą grę.

RUINY NA SPRZEDAŻ. REMAKE, SOFT/HARD REBOOT JAKO PAMIĘĆ, ODBUDOWA I REINTERPRETACJA

Z całą pewnością są jednak podejmowane próby sprzedania tej samej gry. Praktyka nowych wydań (relaunch, soft/hard reboot) na pierwszy rzut oka może wydawać się przykładem niezmienności. Wiernie remaki mają na celu jak najdokładniejsze zachowanie oryginalnego doświadczenia, aktualizując głównie aspekty techniczne, a pozostawiając podstawowy projekt gry bez większych zmian. Gry takie jak *Demon's Souls* (Bluepoint Games, 2020) oraz *Shadow of the Colossus* (Bluepoint Games, 2018) są dobrymi przykładami takiego podejścia. Oferują nowoczesną grafikę, lepszą wydajność i płynniejsze sterowanie, ale rozgrywka, układ poziomów i ogólna struktura pozostają niemal identyczne jak w oryginałach. Natomiast remaki będące reinterpretacjami wprowadzają znaczące zmiany w mechanikach rozgrywki, prezentacji, a czasem nawet w fabule, aby lepiej odpowiadać współczesnym oczekiwaniom. Tytuły takie jak *Resident Evil 2* (Capcom, 2019) oraz *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020) zachowują główne założenia oryginałów, ale przebudowują je w sposób wyraźnie odmienny. Na przykład statyczne ujęcia kamery mogą zostać zastąpione perspektywą zza pleców bohatera, a turowy system walki zmieniony w dynamiczny przebieg akcji. Co za tym idzie, z jednej strony możemy stwierdzić, że zachodzą tutaj procesy rujnacji (konstrukcja, destrukcja, restrukturyzacja), ale jednoznaczne określenie, co jest ruiną w przypadku nowych wydań, zawsze wymaga analizy danego przypadku.

Szersza perspektywa nadal jednak może przynieść pewne konkretne wnioski. Wznowienia gier, w tym remaki, remastery i rebooty, utrzymują gry w świadomości kulturowej, jednocześnie dostosowując je do nowych platform. Jednak, jak zauważa Bosman, te działania należy interpretować mniej jako reprodukcje, a bardziej „romantyzowanie” artefaktu, gdzie następuje „idealizacja przeszłości” – czy to przez świat, który gra przywołuje, czy przez samą grę. Ze względu na interaktywną naturę gier wideo jako medium, ta konstrukcja wyidealizowanej przeszłości nie jest jedynie obserwowana, lecz jest aktywnie współtworzona. (2023, s. 40). Być może najbliższym odpowiednikiem ruin materialnych jest proces „oswajania gustów” poprzez barokizację gotyku (Mischke, 2007). Zmiany wprowadzone do wznowionych gier często w sposób niemal niezauważalny przesuwają odnowione ruiny w kierunku bieguna procesualności. Wznowienia gier często usuwają oryginalne ograniczenia techniczne, takie jak przestarzała grafika czy ograniczenia sprzętowe. Ta transformacja ruin rozmywa ich pierwotną obecność materialną, czyniąc proces zachowania bardziej płynnym i potencjalnie mniej osadzonym w historycznej autentyczności. Cyfryzacja wprowadza niejednoznaczność w kwestii materialności, stawiając pytanie, czym jest autentyczność, gdy oryginalny materiał może być nieskończenie modyfikowany.

Wznowienia gier mogą komercjalizować nostalgię (Butcher i Toh, 2025; Hoch, 2020), zastępując historyczną integralność rynkowo sterowanymi repackagingami, podczas gdy cyfrowe ruiny mogą stać się elitarne lub niedostępne (Gnat, 2025), oderwane od doświadczenia społecznego. Równie istotna jest rola odbiorcy: gry i ruiny nabierają znaczenia jedynie poprzez zaangażowanie – poprzez pamięć, odbudowę lub reinterpretację. Pamięć kulturowa kształtowana jest nie tylko przez samą treść, ale również przez to, kto wchodzi z nią w interakcję i jak te interakcje rozwijają się w obrębie społeczności na przestrzeni czasu.

Mimo że – jak podkreśla Brown – skupienie się na autentyczności wznowień może przysłańać złożone procesy kulturowe i ekonomiczne (2024), w kontekście dyskursu ruin omawiany fenomen może nadal być problematyczny. Wznowienia gier często łączy się z ich reinterpretacją, zacierając granice między odtwórczością a twórczością. Cyfrowe ruiny mogą być odtwarzane w sposób, który albo zachowuje, albo zniekształca ich pierwotne znaczenie, jednak wspomniane wcześniej fragmentaryczność i logika aktualności Virillo często przysłańają to, co zostało zmienione lub zniekształcone. Razem te zjawiska odzwierciedlają wyzwania związane z ochroną kultury w erze cyfrowej. Współczesne media coraz bardziej zacierają granice między przeszłością a teraźniejszością, autentycznością a reinwencją, pamięcią a marketingiem. Samo pytanie, co jest ruiną w grze lub co trzeba naprawić, jest nacechowane oceną wartościującą.

PALIMPSEST WSPÓLNOTOWY. ROLA SPOŁECZNOŚCI I FANÓW W DYSKURSIE RUIN

Być może jedną z najlepszych odpowiedzi na pytanie, co jest ruiną w grze lub co trzeba naprawić, dostarczyć mogą członkowie dyskursu ludologicznego najbliżsi związani z graniem w grę Aarsetha – sami gracze. W procesie, który można określić jako palimpsest wspólnotowy, gracze na różne sposoby przetwarzają ruiny gier. Dobrym przykładem takiego procesu jest seria *S.T.A.L.K.E.R.* (GSC Game World, 2007–obecnie). Po wydaniu trzech pierwszych gier z serii deweloper ogłosił w 2011 roku jej zamknięcie, kończąc jednocześnie oficjalne wsparcie dla franczyzy. Jednakże już od pierwszej części gry wokół serii utworzyła się aktywna społeczność graczy tworzących modyfikacje. Po zamknięciu studia społeczność rozwinęła działalność, tworząc konwersje gry wychodzące daleko poza ograniczenia serii. Z czasem fani zaczęli łączyć zawartość wszystkich części w jeden projekt, czego efektem był m.in. *S.T.A.L.K.E.R.: Anomaly* (Anomaly Developers, 2018) – samodzielna wersja gry oparta na zmodyfikowanym silniku, oferująca rozbudowane mechaniki, system frakcji i swobodną eksplorację. Z kolei na bazie *Anomaly* powstał *S.T.A.L.K.E.R. GAMMA* (Groks Gaming, 2022), który jest pakietem łączącym setki modyfikacji w spójną całość.

Omówiony powyżej przypadek jest dobrym przykładem przesunięcia funkcjonowania ruin w kierunku bieguna procesualności. Dym i inni (2023) podkreślają znaczenie organicznie tworzących się społeczności w tym procesie: „Społeczności wykorzystują szeroki zakres wiedzy, aby nie tylko umożliwić rozgrywkę w oryginalnym formacie, lecz także na nowo, twórczo, przekształcać te gry w nowych kontekstach”. Pomimo oficjalnego zamknięcia studia gra była nadal rozbudowywana i funkcjonowała nie tylko w pamięci odbiorcy, ale jako aktywny i rozwijający się tekst kultury.

Trzeba tu jednak zwrócić uwagę, że właśnie przez wspomnianą organiczność i oddolność tego typu funkcjonowania ruin pojawiają się problemy, które mogą zaważyć na istnieniu czy dostępności takich inicjatyw. Analizując odrębny projekt, Dym i inni (2023) dowiedli, iż „[b]rak zasobów oraz scentralizowanego archiwum sprawił, że [uczestnicy badania] musieli włożyć wiele wysiłku w konsolidację wiedzy w łatwo dostępnych miejscach. Co więcej, uczestnicy nie mieli środków, by bronić swoich praw w obliczu wyzwań prawnych związanych z ich

twórczymi, przekształcającymi dziełami, do tego stopnia, że niektórzy z nich twierdzili, iż milczenie i dyskrecja bywają lepszą formą ochrony niż jakiekolwiek inne działania”. W przypadku serii *S.T.A.L.K.E.R.* i związanych z nią modyfikacji wspomniane powyżej problemy są dostrzegalne. Na przykład modyfikacja *S.T.A.L.K.E.R. GAMMA*, która w znacznym stopniu wykorzystuje kod źródłowy gry, ma dość nieokreślony status prawny – wersja znajdująca się na ModDB nie wymaga zakupu gry (Grok, ModDB, 2006), podczas gdy ta sama wersja na GOG już tego wymaga (Grok, GOG.com, 2025). Trzeba również zwrócić uwagę na pojawienie się wielu kwestii spornych na linii „twórcy gry – gracze – twórcy modyfikacji”. Te spięcia dotyczyły wielorakich aspektów: od zmian, które dana modyfikacja wprowadziła (poruszając dyskurs autentyczności), poprzez kierunek rozwoju i mechaniki samej modyfikacji (dyskurs realizmu), aż po zarzuty oszustw finansowych i fałszywej reklamy (Purchase, 2014).

ŁAGODNA DEGRADACJA.

ROLA TWÓRCÓW GIER W DYSKURSIE RUIN

Aby uniknąć powyższych problemów, a jednocześnie zaspokoić oczekiwania graczy, część twórców decyduje się na inną metodę funkcjonowania ruin gier. Bazą staje się koncept łagodnej degradacji – kontrolowanego obniżania funkcjonalności systemu zamiast jego całkowitej awarii (Zhou, 2007). Współczesne gry coraz częściej stosują podejście, w którym przeszłe wydarzenia świata gry nie są po prostu wymazywane, lecz włączane w nowe narracje, nadając wrażenie ciągłości i historycznych konsekwencji. Na przykład *Elite Dangerous* (Frontier Developments, 2021) po czternastej aktualizacji wprowadziło *Legacy Mode*, pozwalając graczom eksplorować galaktykę sprzed wydarzeń z *Odyssey* i *Thargoid War*, choć bez dalszych aktualizacji fabularnych. Podobnie *World of Warcraft Classic* (Blizzard Entertainment, 2019) odtwarza wersję gry z 2004–2006 roku, zachowując wczesne wątki fabularne, które w obecnej wersji na żywo zostały zmienione lub nadpisane. W *Guild Wars 2* (ArenaNet, 2020) sezonowe wydarzenia *Living World* odnoszą się do wydarzeń wcześniejszych sezonów, a mapy odzwierciedlają fizyczne i polityczne zmiany wynikające z przeszłych historii.

W wyniku tego procesu ruiny nie stanowią przeszkody w dalszym rozwoju gry (fabularnie, systemowo czy komercyjnie), a wręcz mogą stać się jej integralną częścią. Gracze mogą odczytywać pozostałości poprzednich systemów czy narracji jako ciągle ewoluujący, żywy tekst, gdzie ruiny czy pozostałości stanowią wyznacznik jego vitalności. Oczywiście najważniejsza w tym procesie jest dobra wola twórców. Gdy jej zabraknie, może dojść do takiej sytuacji jak w przypadku *Destiny 2* (Bungie, 2017). W grze mechanika *sunsetting* początkowo miała na celu usprawnienie procesów gry przez wprowadzenie limitów maksymalnego poziomu mocy dla starszego ekwipunku. Jednak w praktyce oznaczało to, że wraz z upływem sezonów część przedmiotów, a nawet fragmentów narracji i zawartości fabularnej z wcześniejszych dodatków stawała się niedostępna lub marginalnie użyteczna (Gach, 2021). Pomimo że twórcy po czasie oficjalnie zrezygnowali z tego systemu (McIntyre, 2021), starsze przedmioty i zawartość fabularna, które wcześniej zostały „sunsetowane”, pozostały w stanie ograniczonej dostępności, co sprawiało, że część dawnych historii gry była praktycznie wyłączona dla nowych graczy.

RYTUALNE PORZUCENIE. REKONTEKSTUALIZACJA DYSKURSU RUIN

Jak widać, żaden z powyżej wspomnianych sposobów na radzenie sobie z ruinami nie jest pozbawiony problemów. Być może w takim wypadku należy przyjrzeć się najbardziej skrajnej formie procesualności – rytualnemu porzuceniu. W tym przypadku procesualność odnosi się nie tyle do samego tekstu *sensu stricto*, ile do jego najszerszej interpretacji (Derrida, 2004; Kristeva, 2007). Jak podkreśla Newman (2012, s. 160):

Decyzja o zaakceptowaniu wyginiecia gier w formach możliwych do zagrania oraz przesunięciu perspektywy z traktowania rozgrywki jako efektu ochrony dziedzictwa kulturowego, na uznanie jej za nierozzerwalną część obiektu ochrony nie wynika wyłącznie z pragmatycznej frustracji związanej z pozorną niemożliwością projektu lub (nie)precyzją obecnych strategii wydłużania grywalności. Wręcz przeciwnie – decyzja o skupieniu się na dokumentowaniu rozgrywki jako doświadczenia i praktyki konfiguracyjnej, w połączeniu z dokumentacją deweloperską oraz możliwością grania w oryginał lub jego emulację jako element szerszego zestawu materiałów kontekstualizujących, wynika właśnie z uznania, że rozgrywka nie jest jedynie istotna, ale jest zbyt istotna, by jej nie zachować.

Przykładem takiego procesu może być wirtualna impreza pożegnalna (Chalk, 2025), zorganizowana przez graczy w zamykanej MMORPG *Blue Protocol* (Bandai Namco Online, 2023). Gdy serwery były wyłączane, gracze uczestniczyli w ostatnim wspólnym doświadczeniu w świecie gry, tańcząc, celebrując wspomnienia z rozgrywki oraz więzi społeczne wytworzone w ramach MMO. Taka rekontekstualizacja dyskursu zwraca uwagę na konieczność postrzegania gier jako tekstów głęboko zakorzenionych w sieci powiązań nie tylko ludycznych. A nawet w samych kwestiach gier rytualne porzucenie weryfikuje wagę grania w grę Aarsetha, podkreślając, jak efemeryczny i płynny jest ten proces. Co równie ważne, w tym przypadku punkt ciężkości procesów konserwacji tekstów cyfrowych przesunięty zostaje na konieczność zachowania paratekstów gier, które być może lepiej prezentują personalny, chronologiczny czy kontekstowy wymiar.

PODSUMOWANIE

Powyższe skrótowe omówienie przypadków nie wyczerpuje analizy – jego celem jest przynajmniej częściowa identyfikacja funkcji ruin w danym obszarze spektrum pomiędzy biegunami procesualności i niezmienności. Między nimi rozciąga się przestrzeń, w której przeszłość zostaje nieustannie przetwarzana, negocjowana i reinterpretowana przez technologię, rynek oraz społeczność graczy. Ruiny gier mogą stanowić żywe archiwum rozrywki, pamięć kulturową osadzoną w ciągłym, ale nietrwałym świecie cyfrowym. Natomiast wycofywanie treści może skutkować utratą materiałów o znaczeniu kulturowym, zerwaniem linków dostępu i zmniejszeniem zaufania wśród użytkowników, którzy polegają na spójnych zasobach cyfrowych.

Artykuł może także przyczynić się do zrozumienia dziedzictwa cyfrowego jako procesu, a nie produktu. Gry istnieją jednocześnie jako żywe, ewoluujące światy i jako archiwalne ślady dawnych form. Ta płynność sprawia, że autentyczność nie polega już na zachowaniu oryginału, lecz na relacji między użytkownikiem, pamięcią i doświadczeniem. Każdy akt zachowania cyfrowego artefaktu staje się więc także aktem jego twórczej transformacji. Dodać do tej dyskusji należy samą materię ruin, czyli cyfrowość. W erze cyfrowej zachowanie artefaktów kulturowych charakteryzuje się mniej stabilnością materialną, a bardziej płynną reinterpretacją. Takie zjawisko potwierdza tezę, że dziedzictwo kulturowe nie może być pojmowane jako coś stałego – każdy akt muzealny jest jednocześnie aktem twórczej zmiany. To wymusza nowe spojrzenie na pojęcie autentyczności: nie w kategoriach nienaruszonego oryginału, ale w relacji do odbiorców, ich pamięci i praktyk społecznych. Następuje przesunięcie rozumienia autentyczności – od kategorii opartej na zachowaniu niezmiennego oryginału ku ujęciu relacyjnemu, konstruowanemu w obrębie doświadczenia odbiorcy. Autentyczność nie jest tu rozpatrywana jako immanentna cecha obiektu, gwarantowana jego materialną integralnością, lecz jako efekt relacji zachodzącej między użytkownikiem, pamięcią a sposobem przeżywania danego doświadczenia. Oznacza to, że nawet obiekt lub doświadczenie podlegające transformacji (najbliższe bieguna procesualności) może być postrzegane jako autentyczne, jeśli zachowuje zdolność wywoływania poczucia ciągłości, znaczenia i emocjonalnego zaangażowania.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game Studies*, 1(1).
- Antonelli, P., Forment, A., Galloway, P., & Burckhardt, A. (2022–2023). *Never alone: Video games and other interactive design*. Museum of Modern Art, Department of Architecture and Design.
- Bosman, F. (2023). Video game romanticism: On retro gaming, remakes, reboots, game nostalgia, and bad games. *Journal for Religion, Film and Media*, 9(1), 25–44.
- Brown, L. (2024). Rethinking remakes: Value and culture in video game temporalization. *Games and Culture*, 19(3), 337–356.
- Butcher, L., & Toh, A. (2025). Strolling down memory card lane: Nostalgia, age, and video game remakes. *Journal of Marketing Management*, 41(9–10), 892–909.
- Chalk, A. (2025, January 24). ‘When the world ends, people just dance’: As another MMO comes to an end, players come together for a final farewell rave. *PC Gamer*.
- Crutzen, P. J., & Stoermer, E. F. (2000). The “Anthropocene”. *IGBP Global Change Newsletter*, 41, 17–18.
- Derrida, J. (2004). *Pismo i różnica*. Wydawnictwo KR.
- Dym, B., Simpson, E., Fong, O., & Striegl, L. (2023). The internet is not forever: Challenges and sustainability in video game archiving and preservation. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 1(1). Pobrano 13 lutego 2026 z: <https://journals.humankinetics.com/view/journals/jege/1/1/article-jege.2022-0041.xml>

- Edensor, T. (2005). Waste matter: The debris of industrial ruins and the disordering of the material world. *Journal of Material Culture*, 10(3), 311–332.
- Gach, E. (2021, February 25). Destiny 2 is sunseting sunseting. *Kotaku*.
- Gnat, T. (2025, April 29). Worlds of light, fading: Dead games and end-of-life software as ruins of digital interactive entertainment. *Games and Culture*.
- Grok. (n.d.). *S.T.A.L.K.E.R. G.A.M.M.A.: Grok's automated modular modpack for Anomaly*. ModDB. Pobrano 16 lutego 2026 z: www.moddb.com/mods/stalker-anomaly/addons
- Grok. (2025). *S.T.A.L.K.E.R. G.A.M.M.A.* GOG.com. Pobrano 16 lutego 2026 z: www.gog.com/en/game/stalker_gamma
- Harkai, I. (2022). Preservation of video games and their role as cultural heritage. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 17(10), 844–856.
- Hoch, N. I. (2020). Nostalgia for the new: Video game “remakes” and the limits of reflection. *AoIR Selected Papers of Internet Research*. Pobrano 13 lutego 2026 z: spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/view/11286
- Jovanée, A. (2024). “2001’s Black & White is finally playable again (kind of).” *Polygon*. Pobrano z <https://www.polygon.com/impressions/448593/black-white-2001-playable-game-preservation/>
- Kristeva, J. (2007). *Rewolucja języka poetyckiego*. Universitas.
- Luersen, E. H., & Fuchs, M. (2021). Ruins of excess: Computer game images and the rendering of technological obsolescence. *Games and Culture*, 16(8), 1087–1110.
- McIntyre, I. (2021, February 26). Bungie ditches “sunseting” in Destiny 2 after huge player backlash. *Dexerto*.
- Mischke, W. (2007). Barokizacja gotyku czy gotycyzacja baroku, czyli kontrreformacyjne osławianie barbarzyńskich gustów. W: K. Brzezina & J. Wolańska (red.), *Barok i barokizacja*. Universitas.
- Newman, J. (2012). *Best before*. Routledge.
- Nicholls, F., & Cook, M. (2024). How to save a world: The go-along interview as game preservation methodology in Wurm Online. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 27, 1–16. <https://doi.org/10.1145/3649921.3650017>
- Pesce, S., & Noto, P. (2016). *The politics of ephemeral digital media*. Routledge.
- Purchase, R. (2014, June 26). That S.T.A.L.K.E.R.y Areal Kickstarter: What’s going on? *Eurogamer*.
- SalahEldeen, H. M., & Nelson, M. L. (2012). Losing my revolution: How many resources shared on social media have been lost. W: *Theory and practice of digital libraries* (Lecture Notes in Computer Science, 7489, s. 125–137). Springer.
- Sendyka, R. (2013). Pryzma – zrozumieć nie-miejsca pamięci (*non-lieux de mémoire*). *Teksty Drugie*, (1–2), 323–344.
- Strefa Retro. (2019). *Wmkig.pl*. Pobrano 13 lutego 2026 z: wmkig.pl/r-index.html
- Suominen, J., Jokinen, A., Saarenpää, A. J., & Mäyrä, M. (2018). Incorporating curator, collector and player credibilities: Crowdfunding campaign for the Finnish Museum of Games and the creation of game heritage community. *Kinephanos*, Special Issue, Aug.
- Virilio, P. (2005). *The information bomb*. Verso.
- Waszkiewicz, A., & Frelik, P. (2025). Video game preservation and its challenges. *Przegląd Kulturoznawczy*, 1(63), 28–28.

- Zalasiewicz, J., Williams, M., Waters, C. N., Barnosky, A. D., Haff, P. (2014). The technofossil record of humans. *The Anthropocene Review*, 1(1), 34–43.
- Zhou, L., Prabhakaran, V., Ramasubramanian, V., Levin, R., Thekkath, C. A. (2007). Graceful degradation via versions: Specifications and implementations. W: *Proceedings of the 26th Annual ACM Symposium on Principles of Distributed Computing (PODC 2007)* (s. 264–273). ACM.
- Zielińska-Dąbkowska, K. M., & Xavia, K. (2019). Global approaches to reduce light pollution from media architecture and non-static, self-luminous LED displays for mixed-use urban developments. *Sustainability*, 11(12), Article 3446.

LUDOGRAFIA

- ArenaNet. (2020). *Guild Wars 2: Living World* (Wersja PC) [Gra wideo].
- Bandai Namco Online. (2023). *Blue Protocol* (Wersja PC) [Gra wideo]. Bandai Namco Entertainment.
- Bay 12 Games. (2006). *Dwarf Fortress* (Wersja PC) [Gra wideo]. Kitfox Games.
- Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* (Wersja PC) [Gra wideo].
- Blizzard Entertainment. (2019). *World of Warcraft Classic* (Wersja PC) [Gra wideo].
- Bluepoint Games. (2018). *Shadow of the Colossus* (Wersja PlayStation 4) [Gra wideo]. Sony Interactive Entertainment.
- Bluepoint Games. (2020). *Demon's Souls* (Wersja PlayStation 5) [Gra wideo]. Sony Interactive Entertainment.
- Bungie. (2017). *Destiny 2* (Wersja PC) [Gra wideo].
- Capcom. (2019). *Resident Evil 2* (Wersja PlayStation 4, Xbox One, PC) [Gra wideo].
- Carbine Studios. (2014). *WildStar* (Wersja PC) [Gra wideo]. NCSOFT.
- Frontier Developments. (2021). *Elite Dangerous: Legacy Mode* (Aktualizacja 14) (Wersja PC) [Gra wideo].
- Grok. (2022). *S.T.A.L.K.E.R. GAMMA* [Modpack do gry *S.T.A.L.K.E.R.: Anomaly*] (Wersja PC).
- GSC Game World. (2007). *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (Wersja PC) [Gra wideo]. THQ.
- GSC Game World. (2008). *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky* (Wersja PC) [Gra wideo]. Deep Silver.
- GSC Game World. (2009). *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat* (Wersja PC) [Gra wideo]. BitComposer Games.
- Lionhead Studios. (2001). *Black & White* (Wersja PC) [Gra wideo]. Electronic Arts.
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft* (Wersja PC) [Gra wideo].
- Square Enix. (2020). *Final Fantasy VII Remake* (Wersja PlayStation 4) [Gra wideo].
- Team Anomaly. (2018). *S.T.A.L.K.E.R.: Anomaly* [Samodzielna modyfikacja gry wideo] (Wersja PC).

I HAVE PLAYED THESE GAMES BEFORE. THE PERSISTENCE AND PERMANENCE OF VIDEO GAME RUINS

In the article, I examine how digital cultures use and transform their 'ruins' (older content, earlier versions, abandoned games) to create new content, contexts, and experiences. Digital game spaces of older games function as cultural layers that are subject to both preservation and recycling. The main thesis is the assumption that digital game ruins operate on a spectrum between two poles: processuality, referring to the changing existence of systems and data within an active game environment, and permanence, meaning the stable, archival persistence of content as an artefact. In conclusion, it is noted that ruins of games create various forms of cultural archaeology: from ritual abandonment, through digital palimpsest, to graceful degradation. Ultimately, the discussed framework aims to contribute to understanding digital heritage as a process rather than a product.

Keywords: digital games, ruins, processuality and persistence, digital archiving

Zgłoszenie artykułu: 2.03.2026

Recenzje: 1.05.2026

Akceptacja: 7.05.2026

Publikacja online: 30.06.2026