

Agnieszka Kamrowska

## Synergia anime i gier wideo

Pozycja gier wideo w obrębie japońskiej kultury popularnej jest zjawiskiem bez precedensu w skali światowej, nigdzie bowiem poza Japonią gry nie są tak ściśle powiązane z innymi branżami masowej rozrywki. Kiedy w latach 80. w Kraju Kwitnącej Wiśni wirtualna rozrywka zaczęła zyskiwać popularność, manga<sup>1</sup> i anime<sup>2</sup> były już w pełni ukształtowanymi dziedzinami sztuki, które wypracowały oryginalną poetykę, polegającą na charakterystycznym obrazowaniu. To właśnie rozpoznawalny, oparty na graficznym rysunku styl wizualny przyczynił się do popularności komiksu i filmu animowanego w Kraju Wschodzącego Słońca oraz – od połowy lat 80. – na Zachodzie. Japońska sztuka sekwencyjna w kształcie, w jakim funkcjonuje współcześnie, ukształtowała się w okresie powojennym. Pokolenie wychowane na mangach określane jest mianem „nowej wizualnej generacji” (*shikaku sedai*), dla której komiksy są językiem, skutecznym sposobem przekazywania informacji<sup>3</sup>. „*Shikaku sedai* (termin, który określa obecnie nawet Japończyków w średnim wieku) preferuje obraz jako sposób komunikowania i stąd się bierze ich upodobanie do komiksu i animacji”<sup>4</sup>.

Manga i anime, a także gry wideo mają w Japonii wspólną grupę wielbicieli, która urasta do miana odrębnej subkultury. Jej członkowie określane są mianem *otaku*. Subkultura ta nie budziła większych emocji aż do roku 1988, kiedy jeden z jej członków, Tsutomu Miyazaki, zgwałcił i zamordował kilka dziewczynek. Po tym incydencie do *otaku* przylgnęła opinia osób społecznie nieprzystosowanych, które uciekają w świat perwersji. Ten krzywdzący stereotyp nasilił się w połowie lat 90., kiedy społeczność *otaku* zaczęła się powiększać na fali popularności telewizyjnej serii *Neon Genesis Evangelion*. W reakcji na

---

<sup>1</sup> Japoński komiks.

<sup>2</sup> Filmy animowane z Japonii, zarówno kinowe, jak i telewizyjne oraz OVA (*Original Video Anime*).

<sup>3</sup> Por. Frederik L. Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International, Tokyo–New York–London 1997, s. 148–149.

<sup>4</sup> Chris Kohler, *Power-Up. How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Brady Games Publishing, Indianapolis 2005, s. 7.

to kulturoznawca Toshio Okada zaproponował nową definicję *otaku* – „osób, które posiadają silnie rozwinięte widzenie, »nowy typ« ludzi reagujących na kulturowe warunki silnie konsumpcjonistycznego społeczeństwa”<sup>5</sup>. Definicja Okady podkreśla wizualny aspekt zainteresowań *otaku* oraz ich konsumpcyjne nastawienie, niewiele jednak mówi o samym ich hobby. Można wyróżnić trzy pokolenia *otaku*: pierwsze z nich urodziło się w latach 60., w następnej dekadzie oglądało w japońskiej telewizji kultowe serie anime: *Space Battleship Yamato* (1974) i *Mobile Suit Gundam* (1979); druga generacja przyszła na świat dekadę później i mogła obcować nie tylko z tytułami „złotej ery anime” z lat 80., ale również z gadżetami wyprodukowanymi przez pierwszą generację *otaku*; trzecie pokolenie pochodzi z lat 80., doświadczyło nie tylko dalszego rozwoju animacji, ale także Internetu i gier wideo, co znacznie poszerzyło ich krąg zainteresowań. W Japonii fandom gier wideo wywodzi się więc ze środowiska wielbicieli mangi i anime, dlatego te trzy zjawiska są nierozzerwalnie związane i wzajemnie się przenikają.

Odbiorcy japońskiej kultury popularnej funkcjonują w uniwersum charakterystycznych obrazów i rozwiązań fabularnych, które przeniknęły także do świata gier wideo – wynalazku, który w Japonii trafił na podatny grunt i mógł się rozwijać w szybkim tempie. Zaczepnięty z japońskich komiksów

spół sposób rysowania bohaterów łatwo przekładał się na styl wczesnych gier, które nie miały wystarczającej rozdzielczości graficznej, aby ukazać bohaterów o proporcjach osób dorosłych. Małe, urocze postaci wymagały zaledwie kilkupikselowej rozdzielczości i były łatwiejsze w obsłudze, dlatego z konieczności gry wideo zapożyczyły to, co manga wypracowała jako element konwencji<sup>6</sup>.

Anime od zawsze funkcjonowało w ścisłej symbiozie ze światem mangi, stamtąd pochodziły zarówno rysunki postaci i motywy, ale również twórcy. Podobne związki łączą mangę i anime z branżą gier wideo. Wzajemne powiązania widać już na poziomie instytucjonalnym: wielu wydawców gier należy do tego samego koncernu co studia anime: np. jedna z największych japońskich wytwórni animacji, studio Sunrise, jest częścią koncernu Namco Bandai słynącego z produkcji gier.

Kiedy Yasuhiro Fukushima, założyciel firmy Enix<sup>7</sup>, jednego z najsłynniejszych japońskich deweloperów gier, poszukiwał projektantów do gry *Dragon Quest*, umieścił ogłoszenia w czasopiśmie „Shonen Jump” – najpopularniej-

<sup>5</sup> Cyt. za: Hiroki Azuma, *Otaku. Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2001, s. 5.

<sup>6</sup> J.C. Herz, *Joystick Nation. How Video Games Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*, Little, Brown and Co., Boston–New York–Toronto–London 1997, s. 162.

<sup>7</sup> Enix był także wydawcą mang i producentem anime. W 2003 roku doszło do fuzji z dotychczasowym rywalem na rynku RPG – Square – i powstała firma Square Enix.

szym w Japonii magazynie poświęconym mandze. „Ten wybór ukazuje różnicę między wczesnym projektowaniem gier w Ameryce i Japonii. Podczas gdy amerykańscy projektanci pochodzili z kręgów maniaków komputerowych, w Japonii wybierano ich spośród komputerowców, ale i fanów mangi”<sup>8</sup>. Dzięki pomocy redaktora „Shonen Jump” do projektu *Dragon Quest* udało się pozyskać ówczesną gwiazdę japońskiego komiksu, rysownika Akirę Toriyamę, autora kultowych serii *Dragon Ball* i *Dr. Slump*. Owocem jego współpracy z firmą Enix jest jedna z najpopularniejszych w Japonii konsolowych gier RPG (*Role-Playing Game*). W Kraju Kwitnącej Wiśni kolejne edycje *Dragon Quest* cieszą się tak wielkim zainteresowaniem dzieci i młodzieży, że na mocy uchwały parlamentarnej ich premiera nie może odbywać się w dni nauki szkolnej, a jedynie w niedziele i święta<sup>9</sup>. Kolejne gry z tej serii stały się podstawą komiksowych i animowanych adaptacji, lecz ich oddziaływanie sięga rejonów zarezerwowanych dla sztuki wysokiej. Corocznie organizowane są koncerty muzyki z gier *Dragon Quest*, która doczekała się 40 wydań płytowych<sup>10</sup>. Jak podaje *Księga rekordów Guinnessa*, *Dragon Quest* to pierwszy tytuł wirtualnej rozrywki, który można zobaczyć na żywo w formie przedstawienia baletowego. Tworząc *Final Fantasy* – RPG, która miała w przyszłości zagrozić popularności *Dragon Quest*, projektant gier z konkurencyjnego studia Square, Hironobu Sakaguchi, powierzył opracowanie strony wizualnej gry malarzowi Yoshitace Amano, który zasłynął jako ilustrator powieści *fantasy*, pracował też w branży anime<sup>11</sup>. „Jego oryginalny styl widać także w *Final Fantasy*, gdzie stworzył projekty postaci, potworów, świata i scenerii”<sup>12</sup>.

Prócz utalentowanych rysowników manga dostarczyła wirtualnej rozrywce również rozwiązań narracyjnych. Słynny projektant gier Shigeru Miyamoto wspomina, że tworząc jedną z pierwszych platformówek, *Donkey Konga*, wzorował się na japońskim czteroobrazkowym pasku komiksowym. „Taki sposób opowiadania był dla mnie naturalny, dlatego stworzyłem cztery osobne ekrany prowadzące od początku do zakończenia”<sup>13</sup>. Współpraca między branżą mangi i anime a światem gier zaczęła się od rozwiązań graficznych, szybko jednak pojawiły się kolejne powiązania i w ten sposób te trzy media funkcjonują w Japonii jako system naczyń połączonych, który stanowi potężną siłę na rynku tamtejszej popkultury. W Ameryce gry powiązane są z branżą filmową, w wydaniu japońskim powiązania te dotyczą głównie filmu animowa-

<sup>8</sup> Chris Kohler, dz. cyt., s. 84.

<sup>9</sup> Por. tamże, s. 87.

<sup>10</sup> Por. Alex Fraioli, Sam Kennedy, *Dragon Quest vs. America*, <http://www.1up.com/features/dragon-quest-america>.

<sup>11</sup> Yoshitaka Amano był rysownikiem m.in. w filmach *Vampire Hunter D*. (1985) i *Angel's Egg* (1985).

<sup>12</sup> Chris Kohler, dz. cyt., s. 94.

<sup>13</sup> Tamże, s. 39.

nego. „Prawie każda popularna manga i anime została zaadaptowana jako gra wideo”<sup>14</sup> – pełna lista tytułów gier zrealizowanych na podstawie japońskich komiksów i animacji liczy na dzień dzisiejszy blisko 2600 pozycji<sup>15</sup>. Jednak synergia mangi i anime oraz gier nie jest procesem jednokierunkowym i nie polega tylko na przejmowaniu przez branżę wirtualnej rozrywki obrazkowych i fabularnych motywów. Również popularne tytuły gier stanowią fabularny i graficzny pierwowzór dla japońskich komiksów i animacji, jednak zjawisko to występuje rzadziej niż proces odwrotny. Animowanych adaptacji doczekały się najpopularniejsze tytuły wirtualnej rozrywki pochodzące z Japonii, w tym także gry o bardzo prostej grafice i niezbyt skomplikowanej fabule, jak np. platformówka *Super Mario Bros.* (1985), która stała się podstawą anime *Super Mario Bros.: The Great Mission to Rescue Princess Peach!* (1986), opowiadającego o przygodach dzielnego hydraulika.

## Filmy a gry

W książce *Anime Intersections* Dani Cavallaro wymienia pięć kategorii klasyfikujących powiązania między grami wideo i filmami, ilustrując każdą z nich tytułami amerykańskich filmów<sup>16</sup>. Podział zaproponowany przez Cavallaro wyczerpująco opisuje powiązania świata wirtualnej rozrywki z uniwersum ruchomych obrazów, jednak na potrzeby niniejszego tekstu chciałabym zilustrować go przykładami anime jako tej dziedziny kina, która jest szczególnie blisko związana ze światem gier. Do pierwszej kategorii należą filmowe adaptacje popularnych gier wideo, a jako przykład autorka wymienia tu m.in. film *Final Fantasy: Wojna dusz* (2001), jednak moim zdaniem nie jest on trafny, gdyż wykorzystuje jedynie dość abstrakcyjne motywy popularnej serii gier. Trafniejszą ilustracją tej kategorii jest film *Final Fantasy VII: Advent Children* (2005), który kontynuuje przygody bohaterów gry *Final Fantasy VII*. Jako drugą kategorię Cavallaro podaje filmy, które komentują gry, zaś przykładem tej strategii jest animowany obraz *Otaku no video* (1991) ukazujący losy grupki fanów gier, mangi i anime. Trzecia kategoria obejmuje filmy, które cytują gry wideo, ukazując ich fragmenty jako ilustrację własnych wątków i tematów; przykładem tej grupy są serie anime *.hack//Sign* (2002) oraz *.hack//*

<sup>14</sup> Martin Picard, *Video Games and Their Relationship with Other Media*, [w:] Mark J.P. Wolf (red.), *The Video Game Explosion. A History from Pong to PlayStation and Beyond*, Greenwood Press, Westport–London 2008, s. 297.

<sup>15</sup> Zob. <http://www.mobygames.com/genre/sheet/anime-manga>.

<sup>16</sup> Por. Dani Cavallaro, *Anime Intersections: Tradition and Innovation in Theme and Technique*, McFarland & Company Inc. Publishers, Jefferson, NC–London 2007, s. 90–91.

*Roots* (2006)<sup>17</sup>, których fabuła rozgrywa się w świecie gry MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) pt. *The World*, zaś bohaterowie to awatary graczy.

Czwartą i najliczniejszą kategorię tworzą filmy, które zainspirowały powstanie gier jako komercyjnych *spin-offów*. Przykłady z tej grupy można wymieniać bez końca, jednym z ciekawszych są filmy i gry z serii *Naruto* – oparte na mangach i anime przygody nastoletniego ninja. Seria ta stanowi oryginalny ewenement w branży wirtualnej rozrywki: podczas gdy większość gier prezentuje trójwymiarowych bohaterów, tytuły z serii *Naruto* zawierają ostentacyjnie dwuwymiarowe postaci obwiedzione czarnym konturem, zbliżając się w ten sposób do komiksowego i filmowego pierwowzoru. Związki z mangą zostały zaakcentowane nie tylko dzięki rysunkowemu przedstawieniu postaci, ale także w inny sposób: gry *Naruto* gatunkowo należą do tzw. bijatyk i odgłosom walk towarzyszą onomatopeiczne odgłosy, pokazane na ekranie za pomocą stylizowanych napisów katakana, tak jak ma to miejsce w komiksie. Ostatnia grupa to w ujęciu Cavallaro filmy, które eksperymentują z kodami i konwencjami gier wideo, aby stworzyć nowe narracje oraz reguły gatunkowe. Ilustracją takiej tendencji może być film *The Sky Crawlers* (2008), w którym wpisane w fabułę sceny samolotowych pojedynków przypominają sceny z gry, która powstawała równoległe z filmem.

Podobieństwo sekwencji podniebnych walk do fragmentów wirtualnej rozrywki wiąże się z zagadnieniem dotyczącym tego, na czym polega różnica pomiędzy grami wideo a filmami. Po premierze obrazu *Gwiezdne wojny, część I: Mroczne widmo* (1999) krytycy narzekali na zbyt długą sekwencję wyścigów latających maszyn, twierdząc, że przypomina grę wideo. „Otóż ta scena w niczym nie przypomina gry wideo, ponieważ widz jest pozbawiony kontroli. Sekwencja wyścigów nie jest niczym innym jak rozbudowaną reklamą właściwej gry, opartej na fabule filmu. Nie można *grać* w film”<sup>18</sup>. W przypadku anime porównania z grami zdarzają się nader często ze względu na podobieństwa obu mediów w sferze wizualnej. Nawet jeżeli sceny w filmie dorównują spektakularnością tym w grze, to jednak wymuszona pasywność widza filmowego jest tym, co odróżnia go od gracza, który posiada kontrolę nad światem przedstawionym wynikającą z interakcji z nim, ponadto w wielu grach dysponuje on również możliwością oglądania tego świata z różnych punktów widzenia:

Kiedy gracze stają się widzami, mogą czuć się sfrustrowani lub ograniczeni nie-  
możnością wykonywania czynności, do których są przyzwyczajeni, brakiem kontroli nad ruchami kamery czy też pozbawieniem opcji wielokrotnego oglądania tej

<sup>17</sup> Serie te są częścią supersystemu *.hack*, w którego skład wchodzi także cztery gry wideo: *.hack* (PlayStation 2), *.hack//fragment* (Online RPG), *.hack//G.U.* (PlayStation 2), *.hack//Link* (PSP).

<sup>18</sup> Steven Poole, *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, Fourth Estate, London 2000, s. 140–141.

samej sytuacji z różnych ustawień kamery. Nie mogą też rozgrywać jednej akcji, uzyskując różne efekty aż do momentu, w którym wizualne doświadczenie staje się z definicji nieskończone<sup>19</sup>.

## Shenmue – gra jako film

Znakomita większość anime opartych na grach wykorzystuje jedynie ich motywy fabularne, graficzne lub elementy świata przedstawionego. Wyjątkiem od tej reguły jest *Shenmue: The Movie* (2001) – japońska animacja literalnie stworzona z gry wideo *Shenmue* (1999) – ówczesnie najdroższego tytułu wszech czasów, którego produkcja trwała siedem lat i pochłonęła prawie 70 milionów dolarów. *Shenmue* to gra przygodowa na konsolę Dreamcast oparta na przełomowej jak na rok 1999 grafice trójwymiarowej. Gracz wciela się w postać Ryo Hazukiego, osiemnastolatka z japońskiego miasta portowego Yokosuka, którego ojciec, nauczyciel karate, zostaje na jego oczach zamordowany przez Chińczyka Lana Di. Chcąc pomścić śmierć ojca, Ryo rozpoczyna poszukiwania mordercy i jego tajemniczej organizacji, natrafia jednak na licznych oponentów, z którymi musi walczyć, aby uzyskać informacje lub przejść do kolejnego etapu śledztwa.

Film *Shenmue: The Movie* składa się z zaczerpniętych wprost z gry i zmontowanych w kolejności chronologicznej filmików, w które wpisane zostały zarejestrowane pojedynki Ryo z jego adwersarzami, rozegrane przez doświadczonych graczy. Zarówno film, jak i gra mają ten sam punkt wyjścia (zabójstwo ojca Ryo), identyczną fabułę (poszukiwania Lana Di) oraz finał: bohater wyrusza do Hongkongu, by tam kontynuować prywatne śledztwo. Jedyną i zarazem oczywistą różnicą między filmem a grą jest brak możliwości interakcji widza ze światem przedstawionym i bohaterami oraz wynikająca z tego większa dynamika filmowej narracji. W grze Ryo (czyli sterujący tą postacią gracz) musi na przykład spędzić trochę czasu, pracując w porcie jako operator wózka widłowego, w filmie czas poświęcony na monotonne ładowanie skrzynek został zredukowany za pomocą montażowej elipsy. W *Shenmue: The Movie* na uwagę zasługuje ciekawe wykorzystanie niezmodyfikowanego w żaden sposób mechanizmu gry do stworzenia filmu przypominającego inne animacje, a nawet – dzięki ruchom „kamery” – inne filmy fabularne.

Obraz, którego reżyserem jest projektant gry Yu Suzuki, wszedł na ekrany japońskich kin 20 stycznia 2001 roku. Dzięki sprawnie poprowadzonej narracji film ten mogą zrozumieć widzowie, którzy nigdy nie grali w *Shenmue*, zaś o powiązaniach tego tytułu ze światem gier przypomina tylko charak-

<sup>19</sup> Dani Cavallaro, dz. cyt., s. 90.

terystyczna grafika i kanciaste chwilami ruchy postaci. *Shenmue: The Movie* stanowi także szczególny przypadek tzw. machinimy, czyli wykorzystywania warstwy audiowizualnej z gier komputerowych do tworzenia filmów animowanych przez fanów danego tytułu. W przypadku *Shenmue* film wyprodukował deweloper gry – firma Sega, jednak najczęściej spotykane machinimy powstają bez wiedzy autorów pierwowzoru i polegają na mniej lub bardziej zaawansowanych modyfikacjach gry, a czasami nawet jej kodu źródłowego.

## Potęga supersystemu

Współistnienie gier wideo oraz mangi i anime najczęściej przybiera w japońskiej kulturze popularnej formę supersystemu, czyli multimedialnego konglomeratu opartego na podobnych motywach pochodzących z jednego źródła. Pojęcie „supersystemu rozrywki” (*supersystem of entertainment*) stworzyła Marsha Kinder<sup>20</sup>, określając tym terminem agresywną strategię marketingową opartą na przywiązaniu konsumenta do tytułu, który polubił. Kiedy dany tytuł znajduje kontynuację w innym medium, zaangażowany emocjonalnie odbiorca dąży do zapoznania się ze wszystkimi treściami współtworzącymi pełen obraz, zarówno narracyjnie, jak i materialnie<sup>21</sup>. Kinder ukazuje funkcjonowanie supersystemu na płaszczyźnie marketingowej, zaś Henry Jenkins wpisuje to pojęcie w szerszą tendencję funkcjonującą w kulturze współczesnej, którą nazywa kulturą konwergencji. Według Jenkinsa popularność supersystemów rozrywki opiera się na koncepcji transmedialnej narracji (*transmedia storytelling*), czyli przemieszczania się poszczególnych narracji pomiędzy różnymi mediami<sup>22</sup>. Proces ten aktywowany jest nie tylko przez nadawców, ale także przez samych odbiorców, którzy chcą dłużej cieszyć się ulubionymi motywami, dlatego oczekują od producentów kolejnych produktów poświęconych ich ulubionym bohaterom bądź rozgrywających się w znanym już uniwersum.

Japońskie firmy z branży rozrywkowej bardzo szybko zrozumiały logikę supersystemu i zaczęły oferować odbiorcom coraz to nowe, medialne wcielenia popularnych mang, anime czy też gier. Jednym z ciekawszych przykładów tego procesu jest ewolucja motywu Pokémonów, których pierwszym wcieleniem były gry wideo *Pokémon Red and Green* z 1996 roku przeznaczone

<sup>20</sup> Por. Marsha Kinder, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press, Berkeley–Los Angeles–London 1993.

<sup>21</sup> Por. Martin Picard, dz. cyt., s. 298.

<sup>22</sup> Por. Henry Jenkins, *Transmedia Storytelling*, „Technology Review”, 15 stycznia 2003, s. 1, [www.technologyreview.com/biomedicine/13052/](http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/).

na przenośną konsolkę Nintendo – Game Boy Advance. Ich popularność zawoocowała kolejnymi produktami wykorzystującymi „kieszonkowe potwory”, opatrzonymi charakterystycznym żółto-niebieskim logo: kartami kolekcjonerskimi, mangami oraz animowanymi serialami telewizyjnymi, które spowodowały eksplozję pokemania w USA. Amerykańskie dzieci najpierw zobaczyły Pokémony na ekranach telewizorów, dopiero później sięgnęły po gry i karty, a następnie po inne produkty opatrzone wizerunkiem Pikachu i Asha, jakie zdążyło wyprodukować Nintendo: figurki, pluszaki, domowe akcesoria, żółte konsolki Game Boy oraz każdą możliwą część dziecięcej garderoby. W kampanię promującą Pokémony została włączona nawet linia lotnicza ANA (All Nippon Airways), która przekształciła latające do Stanów Zjednoczonych samoloty w podniebne parki rozrywki poświęcone kieszonkowym potworom<sup>23</sup>.

## Od twardej do miękkiej technologii

Globalna pokemania stanowi doskonały przykład przejścia Japonii od twardej do miękkiej technologii. Proces ten został zapoczątkowany w dekadzie lat 90.:

Prestż Japonii jako mocarstwa przemysłowego zaczął rosnać w latach 70. Szczególnie w dziedzinie elektroniki konsumenckiej i samochodów metka „made in Japan” nabrała współcześnie bardziej pozytywnego niż negatywnego zabarwienia, oznaczając wysoką jakość wykonania oraz technologiczne wyrafinowanie. (...) Projektant Yasuo Kuroki, odpowiedzialny m.in. za design walkmanów Sony, narzekał w 1995 roku, że konsumenci z całego świata chętnie kupują wyprodukowane w Japonii przenośne odtwarzacze, lecz poza Japonią bardzo niewielu konsumentów słucha na nich japońskiej muzyki. Według niego istnieje silne rozróżnienie pomiędzy dziedzinami, które nazywa on twardą (*hard-*) i miękką technologią (*soft-tech*). Do pierwszej z nich należą maszyny: samochody, magnetowidy, telewizory, walkmany i w tej dziedzinie Japonia cieszy się światowym uznaniem. Druga zaś obejmuje sferę obrazów, muzyki, filmów i narracji, określaną także pojęciem „kultury”, i w tej dziedzinie Japonia ma o wiele mniejsze wpływy<sup>24</sup>.

W latach 90. japońskie filmy, w tym animowane, zaczęły cieszyć się sporym zainteresowaniem na arenie międzynarodowej. Powiązanie anime z mangą oraz branżą wirtualnej rozrywki sprawiło, że animacja stała się przepustką do wkroczenia japońskich komiksów i gier wideo na światowe salony. Tytuły,

<sup>23</sup> Por. Anne Allison, *The Cultural Politics of Pokemon Capitalism*, <http://web.mit.edu/cms/Events/mit2/Abstracts/AnneAllison.pdf>.

<sup>24</sup> Anne Allison, *The Attractions of the J-Wave for American Youth*, [w:] Yasushi Watanabe, David L. McConnell (red.), *Soft Power Superpowers: Cultural and National Assets of Japan and the United States*, M.E. Sharpe Inc., New York 2008, s. 103–104.

które przysporzyły anime popularności na Zachodzie: *Akira* (1988), *Ghost in the Shell* (1995) i *Neon Genesis Evangelion* (1995) mają swoje adaptacje w postaci gier wideo<sup>25</sup> oraz mangowe pierwowzory lub kontynuacje. Obecnie anime jest na całym świecie oglądane m.in. na telewizorach Sony, zaś na konsolach tej firmy lub Nintendo czy Wii gracze w różnych krajach grają w japońskie gry. Przejście od twardej do miękkiej technologii stało się faktem.

## ***Final Fantasy* – niekończący się supersystem**

Najbardziej ewidentnym przykładem synergii świata gier wideo oraz anime jest supersystem *Final Fantasy*. Twórcą kultowej serii jest Hironobu Sakaguchi, dla którego miała to być ostatnia gra w karierze, okazało się jednak, że stworzył jeden z najpopularniejszych tytułów wszech czasów<sup>26</sup>. Sakaguchi osobiście napisał fabułę i stworzył zarys pięciu pierwszych gier z serii, zaś inspiracją do ich powstania były filmy jednego z najwybitniejszych twórców współczesnego anime – Hayao Miyazakiego. Supersystem *Final Fantasy* obejmuje nie tylko gry wideo (na platformy NES, Nintendo DS, SNES, PlayStation, PS2, PSP, Xbox 360, komputery osobiste, MMORPG i telefony komórkowe) oraz filmy i serie anime, ale także mangi, powieści i zbiory opowiadań, a nawet słuchowiska radiowe. Pierwsza gra *Final Fantasy* ukazała się w 1987 roku, w chwili obecnej seria liczy 14 części, zaś łącznie ze *spin-offami* i *cross-overami* ukazało się 30 tytułów. Seria ta reprezentuje najbardziej popularny w Japonii gatunek konsolowych gier wideo – RPG<sup>27</sup> i zastosowane w niej rozwiązania wyznaczyły obowiązujący do dziś kanon reguł tego gatunku.

Konsolowe i komputerowe RPG najczęściej stają się podstawą scenariuszy filmowych, w tym anime, ze względu na ich duży potencjał fabularny:

RPG to połączenie klasycznych gier tekstowych (takich jak *ADVENT*) oraz *Dungeons and Dragons* – planszowej gry *fantasy* z lat 70. i cieszącej się ogromną popularnością wśród nastoletnich chłopców. (...) Granie w RPG zajmuje dużo czasu, gracz przenika do epickiego świata *fantasy*, gdzie wciela się w postać, która uczy się i pokonuje przeciwności, aby przejść na następny poziom rozgrywki. W tym sensie gry RPG mają największy potencjał „interaktywnego opowiadania historii”<sup>28</sup>.

<sup>25</sup> Gry: *Akira* (1988 – NES), *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (2004 – PlayStation 2), *Neon Genesis Evangelion* (1999 – Nintendo 64).

<sup>26</sup> Łącznie na całym świecie sprzedano ponad 100 milionów egzemplarzy gier *Final Fantasy*.

<sup>27</sup> Seria *Final Fantasy* spopularyzowała konsolowe gry RPG poza Japonią.

<sup>28</sup> Steven Poole, dz. cyt., s. 53, 103, 124.

„Od *Final Fantasy II* gry zaczęły nabierać bardziej filmowego klimatu, wykorzystując złożone ruchy kamery (...), sekwencje *full motion video* (FMV) oraz umieszczając krótkie filmy oparte na animacji komputerowej, funkcjonujące jako przejścia z jednego etapu gry do drugiego”<sup>29</sup>. Synergia gier *Final Fantasy* i anime rozpoczęła się w roku 1994, kiedy to powstał animowany sequel (OVA – *Original Video Anime*) piątej części gry – *Final Fantasy: Legend of the Crystals*. Była to czteroczęściowa seria oparta na prostym, dwuwymiarowym rysunku. Deweloper gry, japońska firma Square znana z dokonań w dziedzinie animacji komputerowej, postanowił nadać *Final Fantasy* bardziej nowoczesny wygląd i rozpoczął prace nad trójwymiarową, fotorealistyczną grafiką, która w przyszłości stała się znakiem rozpoznawczym tych gier.

Prawdziwym przełomem w branży gier wideo, jak i anime była premiera *Final Fantasy VII*<sup>30</sup> – pierwszej gry z tej serii, w której wykorzystano generowaną komputerowo grafikę trójwymiarową: w pełni renderowane postaci poruszały się po prerenderowanych płach, sporą atrakcją były też liczne wstawki filmowe przypominające krótkometrażowe animacje. Atrakcyjna warstwa wizualna, nowoczesny *engine* gry, jak i ciekawa fabuła sprawiły, że *Final Fantasy VII* przebojem zdobyła serca graczy. Popularność gry oraz nowatorskie rozwiązania wizualne, zastosowane również w sekwencjach filmowych, spowodowały, że studio Square postanowiło wykorzystać mechanizm *FF VII* do realizacji przełomowej, hiperrealistycznej animacji stworzonej w całości za pomocą generowanej komputerowo grafiki. Na potrzeby tego filmu powołano do życia nową wytwórnię, Square Pictures, z siedzibą na Hawajach – w połowie drogi pomiędzy Ameryką i Japonią, bowiem obraz ten miał łączyć japońskie i amerykańskie osiągnięcia w dziedzinie animacji.

Produkcja *Final Fantasy: Wojny dusz* – najbardziej wyczekiwanego filmu CGI wszech czasów – trwała cztery lata i pracował nad nią dwuosobowy sztab programistów, grafików i animatorów z Ameryki i Japonii. Obraz ten przeszedł do historii kina nie tylko jako pierwszy film z realistyczną, trójwymiarową animacją komputerową, ale głównie jako jedna z najbardziej spektakularnych klęsk finansowych w branży<sup>31</sup>. Fabuła filmu była związana z grami tylko w nieznacznym stopniu, co po części było zgodne z logiką fabularną serii *Final Fantasy*, w której już drugi tytuł ukazywał inne miejsca i bohaterów niż pierwszy<sup>32</sup>. Jednak w przypadku *Final Fantasy: Wojny dusz* odstępstwo

<sup>29</sup> Jane Park, „*Final Fantasy: The Spirits Within*”. *A Case Study*, [www.mit.edu/cms/Event/mit2/Abstracts/JanePark.pdf](http://www.mit.edu/cms/Event/mit2/Abstracts/JanePark.pdf), s. 11.

<sup>30</sup> W branży tytuł ten ma opinię „gry, która sprzedała PlayStation”, gdyż jej popularność przyczyniła się do ogromnego wzrostu sprzedaży konsol Sony.

<sup>31</sup> Budżet *Final Fantasy: Wojny dusz* wyniósł 137 milionów dolarów, zaś wpływy na całym świecie – 85 milionów (dane podaję za serwisem Box Office Mojo: [www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com)).

<sup>32</sup> *Final Fantasy II* to pierwszy sequel w historii gier, który fabularnie nie miał nic wspólnego z poprzednim tytułem, przenosząc akcję do nowego uniwersum i wprowadzając innych bohaterów.

od fabularnego uniwersum gier było zbyt wielkie, by gracze bezkrytycznie zaakceptowali taką wizję.

Do chłodnego przyjęcia filmu przyczyniło się także „kontrowersyjne zastosowanie animacji komputerowej jako próby mimetycznego przedstawienia istot ludzkich”<sup>33</sup>. Generowane komputerowo, realistyczne postaci o dość ograniczonych zdolnościach ukazywania emocji nie zostały przez widzów zaakceptowane jako aktorzy:

Podczas gdy tradycyjna animacja wyolbrzymia pewne cechy postaci, aby zaakcentować jej osobowość, animacja w *Final Fantasy: Wojnie dusz* prezentuje odwrotną strategię – dąży do perfekcyjnego odwzorowania wizualnego realistycznych postaci. Zamiast podkreślać ciepłe, „ludzkie” cechy bohaterów, ich hiperrealistyczny wygląd w połączeniu z poważnym tonem fabuły obnaża ograniczenia sztucznych aktorów i generowanych komputerowo obrazów<sup>34</sup>.

W warstwie wizualnej film *Final Fantasy: Wojna dusz* oddala się od estetyki anime, które najczęściej posługuje się dwuwymiarowym rysunkiem postaci, podkreślając w ten sposób, iż japońska animacja wywodzi się z mangi, czyli komiksu operującego płaskim, dwuwymiarowym rysunkiem postaci. „Film nie wykorzystuje animacji rysowanej, lecz fotorealistyczne, generowane komputerowo postaci ludzkie, których ruchy odwzorowują ruchy ludzkich aktorów”<sup>35</sup>, wcześniej zarejestrowane i przetworzone cyfrowo. *Final Fantasy: Wojna dusz* to „kulturowa, jak i formalna hybryda, łącząca gry wideo i film, animację i *live-action*, Wschód i Zachód”<sup>36</sup>, a także przykład postępu technologicznego w dziedzinie współczesnego anime.

Finansowa klęska *Final Fantasy: Wojny dusz* na kilka lat rozdzieliła ścieżki kultowej serii gier i filmu. Skrzyżowały się one ponownie dopiero w roku 2005, kiedy wokół bijącej rekordy popularności gry *Final Fantasy VII* studio Square Enix stworzyło multimedialny supersystem *Compilation of Final Fantasy VII* złożony z gier, filmów animowanych i publikacji komiksowych<sup>37</sup>. Rok wcześniej „Studio Square Enix na konferencji prasowej ogłosiło, że zamierza stworzyć »polimorficzną« treść, której nie da się przyporządkować do gry wideo, mangi czy anime, bo będzie wykorzystywana we wszystkich tych mediach jednocześnie”<sup>38</sup>. Pierwszym tytułem, który wszedł w skład kompilacji, było pełnometrażowe anime *Final Fantasy VII: Advent Children* (2005) – fabularna

<sup>33</sup> Jane Park, dz. cyt., s. 15.

<sup>34</sup> Tamże, s. 23.

<sup>35</sup> Dani Cavallaro, dz. cyt., s. 87.

<sup>36</sup> Tamże, s. 102.

<sup>37</sup> W skład kompilacji weszły gry: *Before Crisis*, *Dirge of Cerberus*, *Dirge of Cerberus Lost Episode*, *Crisis Core* przeznaczone na różne platformy oraz anime *Final Fantasy VII: Advent Children* i *Last Order: Final Fantasy VII*.

<sup>38</sup> Chris Kohler, dz. cyt., s. 202.

kontynuacja gry *FF VII* zrealizowana w technice fotorealistycznej animacji komputerowej. Na ekrany powróciły znane z gier *Final Fantasy* motywy: walka grupki bohaterów ze złem początkowo ukrywającym swą prawdziwą postać, by w finale objawić swe oblicze, oraz przesłanie proekologiczne, aby szanować życiodajne siły Ziemi, która sama w sobie jest żywym organizmem. Ważnym elementem serii *Final Fantasy* są też perypetie sercowe i wewnętrzne niepokoje postaci. Tym razem para głównych bohaterów gry, Cloud i Tifa, dwa lata później kontynuują walkę z Sephirothem uosobionym początkowo w postaci Kadaja, który dopiero w finale przeistacza się w znanego z gry antagonistę.

Film wykorzystywał wszystkie technologie opracowane na potrzeby *Final Fantasy: Wojny dusz*, jednak tym razem twórcy nie próbowali podkreślić realizmu wirtualnych aktorów, lecz stworzyli spektakularne widowisko, wykorzystując stylizowane wizerunki bohaterów gry. Filmowi zarzucano, że jego skomplikowanej fabuły nie rozumieją widzowie niegrający w *FF VII*, dlatego powstała także dłuższa i bardziej spójna fabularnie wersja reżyserska – *Final Fantasy VII: Advent Children Complete*, która jest kamieniem milowym w rozwoju generowanego komputerowego anime oraz przykładem, jak medium filmowe może twórczo wykorzystywać wątki z gier, nie tracąc przy tym swej tożsamości. Film w reżyserii Tetsuyi Nomury i Takeshiego Nozue uznany został za najlepsze anime sezonu, bijąc rekordy sprzedaży na DVD. Seria *Final Fantasy* jest przykładem na to, jak w połączonym uniwersum gier wideo i anime gry mogą wpływać na ewolucję i rozwój starszego medium. Dzięki doskonałemu opanowaniu techniki komputerowego tworzenia trójwymiarowych postaci oraz renderowanego tła *Final Fantasy VII: Advent Children* jest jednym z najciekawszych i najbardziej spektakularnych przykładów anime, które umiejętnie i kreatywnie wykorzystuje zarówno technologiczny potencjał komputerowego oprogramowania, jak i fabularnych motywów gry wideo.

## **The Sky Crawlers – z powieści do gry przez anime**

Ciekawym przykładem synergii gier, anime i mediów drukowanych jest wspomniany wcześniej supersystem *The Sky Crawlers*, w którym pięciotomowa, bestsellerowa powieść Hiroshiego Mori stała się podstawą animowanego filmu kinowego *The Sky Crawlers* (*Sukai Kurora*, 2008) i opartej na nim gry *The Sky Crawlers: Innocent Aces* (*Sukai Kurora: Inosen Teisesu*, 2008) przeznaczonej na japońską konsolę Wii, a także mangowej serii publikowanej w miesięczniku „Monthly Comic Blade”. Świat przedstawiony w *The Sky Crawlers* ukazuje alternatywną wersję najnowszej historii: niebo nad Europą stało się areną walk pilotów, stronami konfliktu nie są jednak narodowe armie, lecz dwie korporacje: Rostock i Lautern, których podniebna rywalizacja stanowi dla

społeczeństwa źródło rozrywki oraz symulakrum wojny. Obserwujący je zdystansowani widzowie mogą dzięki temu docenić dobrodziejstwo czasu pokoju, kiedy konflikt zbrojny może być traktowany jak sport.

Anime i gra wideo *The Sky Crawlers* są z sobą silnie powiązane w warstwie fabularnej i wizualnej. Podobieństwo obu mediów wzmacnia fakt umieszczenia pomiędzy kolejnymi misjami gry animowanych filmików, zrealizowanych przez ekipę odpowiedzialną za realizację pełnometrażowego anime. Na poziomie fabularnym gra stanowi prequel filmu, gracz wciela się w pilota korporacji Rostock o pseudonimie Lynx, który zmienia na Cheetah, kiedy zostaje mianowany dowódcą eskadry. Po wypełnieniu wszystkich misji w filmiku kończącym grę Cheetah przyjmuje kolejny pseudonim: Teacher. Jest to postać niezwycięzonego lotnika ukazanego jako wróg numer jeden w filmie *The Sky Crawlers*. W anime bohaterami są sklonowani piloci Killdren, zaś Teacher jest jedynym człowiekiem pilotującym myśliwce. *Innocent Aces* w intrygujący sposób potwierdza tę tezę i pogłębia jej znaczenie: jest to gra jednoosobowa, towarzysze z eskadry oraz przeciwnicy są wynikiem funkcjonowania programistycznego kodu, tylko działaniami Lynxa/Cheetah/Teacher steruje człowiek. Gra ukazuje również powody, dla których ludzkich pilotów zastąpiono sklonowanymi Killdren; w filmie, który chronologicznie jest sequelem gry, już tylko klony pilotują myśliwce.

Oba tytuły prezentują zaawansowany poziom generowanej komputerowo trójwymiarowej animacji, wyróżniają się zwłaszcza sceny podniebnych walk myśliwców oraz bardzo szczegółowy i realistyczny rysunek latających maszyn. Z trójwymiarową grafiką tła kontrastują w filmie ostentacyjnie dwuwymiarowe postaci, których uproszczony rysunek przywodzi na myśl charakterystyczny styl japońskich komiksów. Gra *The Sky Crawlers: Innocent Aces* jest symulatorem lotu – gracz zajmuje pozycję pilota, zaś na ekranie widzi swój samolot. W nietypowy sposób w grze wykorzystano element anime: podczas powietrznych walk słychać rozmowy pozostałych członków eskadry przez radio, a ich animowane twarze poruszają się w okienku w lewym rogu ekranu, dzięki czemu gracz widzi swoich towarzyszy broni. Gra *Innocent Aces* stanowi ciekawe rozszerzenie pola znaczeniowego filmu *The Sky Crawlers*. Anime jako film pełnometrażowy tworzy zamkniętą fabularnie całość, a dzięki zaawansowanej technologicznie animacji jest także atrakcyjnym wizualnie wprowadzeniem do świata gry. Obydwa tytuły to ciekawy przykład synergii filmu i gier wideo, w którym żadne z nich nie zajmuje pozycji dominującej i nie jest tylko dodatkiem do drugiego, lecz funkcjonuje samodzielnie jako pełnoprawny przedstawiciel swojego medium, jednocześnie wzajemnie uzupełniając się pod względem fabularnym i posługując się takim samym stylem grafiki.

Przypadek anime i gry *The Sky Crawlers* przynosi potwierdzenie tezy Henry'ego Jenkinsa o transmedialnej narracji jako „nowym modelu bardziej współkreatywności niż adaptacji treści przenikającej różne media. (...) Wielopłaszczyznowe ujęcie narracji pozwoli na stworzenie bardziej złożonych, wyrafino-

wanych i satysfakcjonujących sposobów opowiadania w obrębie komercyjnej rozrywki pomimo jej ograniczeń”<sup>39</sup>. Anime i gra powstawały równolegle, nie ma więc mowy o adaptowaniu filmu na potrzeby wirtualnej rozrywki. Fabularnie jedno i drugie medium nie opowiada tej samej historii, lecz jej różne, oderwane od siebie etapy. Podobny efekt chciał osiągnąć autor literackiego pierwowzoru, Hiroshi Mori, który pięć tomów powieści opublikował w takiej kolejności, by fabuła nie rozwijała się chronologicznie. Taka lektura pozwalała czytelnikom odkrywać zagadkową przeszłość pilotów Killdren, zamiast koncentrować się na ich podniebnych przygodach<sup>40</sup>. Film i gra podążają tym tropem, bowiem anime weszło na ekrany kilka miesięcy przed premierą gry, zaś ukazuje historię chronologicznie późniejszą, gra cofa się natomiast w czasie do okresu, kiedy pierwsze Killdren dopiero pojawiały się w bazach lotniczych. W ten sposób anime i gra kreatywnie przetwarzają transmedialną narrację *The Sky Crawlers*, zamiast powielać te same motywy fabularne.

## Nowe możliwości

Na poziomie technologicznych innowacji branża gier rozwija się o wiele szybciej niż anime, nic więc dziwnego że najnowsze rozwiązania opracowane na użytek interaktywnej rozrywki są wykorzystywane w filmowej animacji. Zastosowanie w anime znajdują nie tylko programy do trójwymiarowego obrazowania, ale również nowatorskie urządzenia peryferyjne opracowane jako dodatek do konsol. Przykładem takiego mariażu obu dziedzin jest japońska kampania promocyjna filmu *Ghost in the Shell: Solid State Society 3D* (2011), unowocześnionej, trójwymiarowej wersji telewizyjnego anime z 2006 roku. Do promocji filmu wykorzystano Kinect – kontroler do konsoli Xbox 360, dzięki któremu gracz nie musi trzymać w ręku pada ani innego urządzenia sterującego, lecz komunikuje się z konsolą za pomocą ruchów ciała. W kampanii promującej *Ghost in the Shell: Solid State Society 3D* na ścianach wyświetlane są fragmenty filmu w wersji interaktywnej, a zadanie widza polega na złapaniu Tachikomy – miniaturowego zrobotyzowanego czołgu, który w filmie wspiera głównych bohaterów podczas niebezpiecznych misji. Dzięki Kinectowi widz staje się graczem i ma wrażenie immersji w świecie przedstawionym oraz interakcji z nim. Projekcja filmu-gry na dwóch przylegających ścianach daje wrażenie obcowania z trójwymiarowym środowiskiem, co stanowi jeden z głównych atutów *Ghost in the Shell: Solid State Society 3D*. Doświadczenie filmu za pomocą kontrolera nowej generacji pomaga przeniknąć do świata przedstawionego i stać się jego częścią.

<sup>39</sup> Henry Jenkins, dz. cyt.

<sup>40</sup> Por. *Suffer Little Kildren*, <http://www.mangauk.com/?p=suffer-little-kildren>.

Wykorzystanie najnowszej technologii ze świata gier w promowaniu anime jest symptomatyczne dla zmian, jakim ulega japońska kultura popularna. „Z powodu znacznie wyższych zarobków, jakie oferuje przemysł gier, napływ talentów twórczych następuje raczej w tym kierunku niż ku anime, gdzie płace tradycyjnie są marne. Nieuchronnym tego rezultatem jest seria biznesowych transakcji, w których firmy produkujące gry przejmowały bądź łączyły się z wytwórniami anime”<sup>41</sup>. Dzięki zyskom z gier i nowym technologiom wykorzystanym do ich produkcji ewoluują także filmy animowane oraz metody ich promocji i dystrybucji. Coraz więcej anime oglądanych jest właśnie na konsolach, użytkownicy Xbox Live mają nawet możliwość pobierania serii anime na stronach oferujących gry. „To bogactwo narracji i charakterystyki (...) przyczynia się do sukcesu, jaki odnosi Japonia w dziedzinie gier, anime i mang – rynku, który w ciągu ostatnich dziesięciu lat prześcignął w Japonii branżę samochodową”<sup>42</sup>. Dzięki synergii oryginalnych elementów komiksów, animacji i gier produkty japońskiej popkultury cieszą się na świecie ogromną popularnością, fenomen ten nosi zaś nazwę *Japanese cool*, *cool Japan* lub *Japan cool*<sup>43</sup>. „W 2002 roku Douglas McGray stworzył pojęcie GNC (*Gross National Cool* – *cool* narodowy brutto). Przez ponad dekadę światowy rozgłos, jakim cieszyły się japońskie towary kreatywne czy fantastyczne – komiksy (*manga*), animacje (*anime*), gry wideo, moda młodzieżowa, Hello Kitty i karty z Pokémonami – narastał, stawiając Japonię na pozycji lidera w światowej produkcji najnowocześniejszego »cool«”<sup>44</sup>. Kultura popularna uważana jest także za najważniejszy element budujący japoński *soft power*<sup>45</sup>, czyli pozycję polityczną na arenie międzynarodowej osiągniętą nie dzięki przewadze militarnej czy finansowej, lecz kulturalnej oraz innym wpływom wykorzystującym kapitał ludzki. Wpływ popkultury na pozycję Japonii na międzynarodowej arenie politycznej jest trudny do zweryfikowania. Bezsporny pozostaje fakt, że to dzięki komiksom, animacjom i grom wideo współczesna kultura z Kraju Wschodzącego Słońca przeniknęła do masowej świadomości zachodnich społeczeństw i jest jego ambasadorem na całym świecie.

---

<sup>41</sup> Simon Richmond, *The Rough Guide to Anime*, Penguin Books, London–New York 2009, s. 245.

<sup>42</sup> Anne Allison, *The Cultural Politics of Pokemon Capitalism*, dz. cyt.

<sup>43</sup> Por. John E. Ingulsrud, Kate Allen, *Reading Japan Cool. Patterns of Manga Literacy and Discourse*, Lexington Books, Lanham–Boulder–New York–Toronto–Plymouth 2009, s. 5.

<sup>44</sup> Anne Allison, *The Attractions of the J-Wave for American Youth*, dz. cyt., s. 100.

<sup>45</sup> Termin autorstwa Josepha Nye.