

Jakub Chudy

ORCID: 0000-0002-9017-0374

Wieloaspektowość nostalgii w grach wideo: trendy w groznawczych badaniach nad nostalgią do roku 2021

Słowa kluczowe: nostalgia, gry wideo, trendy, metodologia, groznawstwo

Keywords: nostalgia, video games, trends, methodology, game studies

„Dziś nic nie sprzedaje się tak dobrze jak przeszłość” (Shaw i Chase, 1989, s. 22 [tłum. własne]). Śledząc współczesną przestrzeń medialną, nie trudno się z tym stwierdzeniem nie zgodzić, można wręcz powiedzieć, że myśl ta zyskała na aktualności. Nostalgia to naznaczone smutkiem, przyjemne uczucie tęsknoty za tym, co minęło (*Cambridge Dictionary*, „nostalgia”) i wydaje się nie odstępować nas na krok. Jej powszechność stała się faktem, trzy warunki zebrane przez Burszta (1997) zostały spełnione. Zglobalizowana kultura postrzega czas liniowo. W zalewie informacji i coraz powszechniej występującego FOMO (strachu przed ominięciem ważnej lub interesującej informacji) nie sposób nie mieć wrażenia, że coś nam umyka, że otaczająca nas rzeczywistość jest niekompletna, w wiecznym kryzysie lub w większym stopniu niż kiedykolwiek wadliwa. Wreszcie Internet i cyfrowość kultury sprawiają, że artefakty naszej przeszłości są zawsze na wyciągnięcie ręki (s. 124).

Marek Zaleski postrzega nostalgię między innymi jako sposób patrzenia na świat w ramach kultu teraźniejszości, która nie jest satysfakcjonująca (Zaleski, 1996, s. 12, 19). Towarzyszy jej poczucie nieprzystosowania i wyobcowania (Zaleski, 1996, s. 11). Jeszcze nie tak dawno nostalgię żywiono do prawdziwych przestrzeni, takich jak ojczyzna, co odnajdujemy w definicjach słownikowych: „tęsknota, zwłaszcza za krajem ojczystym” (*Słownik języka polskiego PWN*, „nostalgia”), „1. za ojczyznę [...] tęsknota za krajem ojczystym” (*Wielki słownik języka polskiego PAN*, „nostalgia”). Nieodzownym elementem nostalgii jest nasze przywiązanie, niegdyś do kraju ojców, a współcześnie do tego, jak świat i jak nasze życie wyglądały kiedyś. A dokładniej – jak z perspektywy czasu rysują się dla nas jako kompletne i sensowne (Shaw i Chase, 1989, s. 41). Poszukiwanie sensu jest główną przyczyną, dlaczego spoglądamy wstecz i dlaczego eskapizm jest tak kuszącą alternatywą (Lowenthal, 2015, s. 53–54).

W przypadku gier wideo kategoria przestrzenności zyskuje nowy wymiar. Gry nie tylko pozwalają nam przenieść się do innej rzeczywistości, do innego miejsca, w sposób niedostępny dla innych mediów. Umożliwiają także odcisnięcie na owej przestrzeni własnego śladu, uczynienia jej sobie o wiele bliższą, bardziej osobistą, niż ma to miejsce w przypadku światów z filmów, seriali czy książek. Fikcyjne światy w odróżnieniu od naszej codziennej rzeczywistości nie padają ofiarą upływu czasu, zmian środowiska czy przebudowy. Opis na stronie w książce nie zmieni się, kadr w filmie nie zostanie od nowa nakręcony, a w przypadku większości gier wideo wirtualny świat będzie na nas czekał w tym samym miejscu, w którym zostawiliśmy go ostatnim razem.

Wspominanie dostarcza nam specyficznej przyjemności i komfortu. Wspomnienia pomijają ból, a przeszłość nie stawia wymagań ani nam nie zagraża. Nostalgia żywi się tego rodzaju wspomnieniami (Zaleski, 1996, s. 23). Pożądana i pielęgnowana „jest naszym ulubionym sposobem obcowania z przeszłością” (Lowenthal, 2015, s. 31 [tłum. własne]) i dlatego tak dobrze się sprzedaje. To nostalgia jest przyczyną tego, co dotyczy wszystkich mediów. David Lowenthal ilustruje to na przykładzie środowiska filmowego idealizującego przeszłość, wspominającego wielkie gwiazdy i wskazującego na spadek jakości scenariuszy (Lowenthal, 2015, s. 33). Nie zatrzymuje się jednak na nich i zahacza o teatr, przytaczając opinię, że na Broadwayu nowości nie są mile widziane, że pożądane są ciągle reinterpretacje, odnowienia i nowe wersje tego co już znane (Lowenthal, 2015, s. 34). Jeżeli zdarzyło nam się śledzić dyskurs wokół gier wideo, tego rodzaju sentymenty będą nam znajome. Nostalgia jest wskazywana jako jeden z głównych czynników odpowiadających za to, jak popularnymi hasłami stały się remake i remaster (Statt, 2021), a gry niezależne zaczęto utożsamiać z wykorzystaniem pixelartu.

Nostalgia jest współcześnie siłą, która z jednej strony w znacznym stopniu steruje naszymi wyborami konsumenckimi, a z drugiej strony kształtuje poczyny korporacji rozrywkowych stojących za większością wysokobudżetowych produktów kultury popularnej. Można powiedzieć, że nostalgia zawładnęła teraźniejszością i stała się nieodłącznym elementem konsumpcji popkultury. A taka władza, taki wpływ nie mogą pozostać niezbadane, pozostawione same sobie. Być może jest tak, że napisane powyżej słowa są tylko erystyczną przesadą, a być może są niedoszacowaniem. Wielu z nas mogło na własnych oczach obserwować, jak duży wpływ na zachowanie ludzi ma nostalgia, kiedy w roku 2016 swoją premierę miała gra mobilna *Pokemon Go* (Niantic, 2016–). Setki tysięcy osób, młodszych i starszych, wyszło z domów ze swoimi telefonami, by łapać stworki będące częścią ich obecnego albo przeszłego dzieciństwa.

Przyjrzyjmy się jeszcze perspektywie Svetlany Boym z eseju *Nostalgia jako źródło cierpień*. Nostalgia jest w jej oczach buntem przeciwko nowoczesnemu pojęciu czasu, czasu historii i postępu, a nostalgik chciałby przekształcić historię w prywatną lub zbiorową mitologię, odwiedzić ponownie czas, tak jak odwiedza się przestrzeń (Boym, 2019, s. 100). To co jest szczególnie istotne to opisywane przez nią niebezpieczeństwa nostalgii. Uczucie to może zarówno wzmacniać więzi emocjonalne między ludźmi, jak i prowadzić do oddalania się od innych,

tworzyć nowe linie podziałów. Obietnica odbudowania idealnego domu, fantomowej ojczyzny, która nigdy nie istniała i zaistnieć nie może, może popychać do bohaterskiej i nieprzejednanej walki za jej sprawę. Boym ostrzega, że „bezrefleksyjna nostalgia ma moc tworzenia potworów” (Boym, 2019, s. 102). Za szczególnie niebezpieczną postrzega mieszanek kapitalizmu i fundamentalizmu religijnego (Boym, 2019, s. 101), ponieważ tęsknota może dotyczyć także prostoty moralnej, wyraźnego podziału na dobro i zło, a celebrowanie przeszłości może pomagać we wskazywaniu kozłów ofiarnych. Natomiast teoretycy spiskowi postrzegają swój „dom” jako wiecznie oblężoną twierdzę (Boym, 2019, s. 107), co ma dawać im prawo nie tylko do obrony, ale i stanowić pretekst do wskazywania wrogów.

Boym zwraca uwagę na to, jak uprzemysłowienie i sekularyzacja doprowadziły do powstania w człowieku duchowej pustki. Jednym ze sposobów na radzenie sobie z nią ma być tworzenie wyobrażonych wspólnot i innych środków przynależności istniejących obok tych o charakterze narodowym i etnicznym (Boym, 2019, s. 107). Wielu współczesnych ludzi ma przeżywać wygnanie, dobrowolne lub przymusowe, najpewniej w pogoni za pracą i chlebem, bądź z uwagi na konflikty zbrojne i niepokoje polityczne. Jednym z owoców takiej sytuacji są liczne opowieści, przeważnie o wymiarze nostalgicznym (Boym, 2019, s. 110). Owa masowość wygnania prowadzi do tego, że różne narracje wchodzą ze sobą w konflikt. Boym wspomina chociażby internetowe starcia „nostalgicznych ekologów” z „nostalgicznymi wielbicielami miast”, „nostalgicznych cyber-punkowców” z „nostalgicznymi hipisami” oraz „nostalgicznych nacjonalistów” z „nostalgicznymi kosmopolitami” (Boym, 2019, s. 110). Nostalgii jest wiele i przeważnie „ktoś przemawia w jej imieniu” (Boym, 2019, s. 110), co prowadzi do wytwarzania się epidemii nostalgii, ale nie autentycznej, wynikającej z własnych doświadczeń, a symulowanej (Boym, 2019, s. 110), przejmowanej i przyjmowanej między innymi za sprawą popkultury. Autorka jednoznacznie ostrzega przed „prefabrykowaną”, zapakowaną „poręczną przeszłością”, która na nic nam się przyda, jeżeli istotna jest dla nas przyszłość (Boym, 2019, s. 111).

Metodologia

Dane do badania zebrano 8 grudnia 2021 roku z baz Scopus oraz Web of Science. Wyszukane materiały musiały zawierać w swoim tytule, abstrakcie lub słowach kluczowych wyrażenie „nostalgi*” i „video game*” (lub jeden z wariantów: „videogame*”, „computer game*”, „console game*”). W ten sposób odsiano 53 prace w bazie Web of Science i 65 w Scopus. Z połączenia wyników stworzona została lista 66 unikalnych tytułów. Następnie poprzez analizę abstraktów zidentyfikowano teksty tematycznie niezwiązane z obszarem badania, co spowodowało zmniejszenie się liczby prac do 56 pozycji. Działanie to dodatkowo ujawniło problem w postaci jednoczesnego uwzględniania prac zbiorowych (w tym zbiorów pokonferencyjnych) oraz pojedynczych artykułów z tychże. Doszło do niebezpośredniego dublowania się niektórych rekordów. Podjęto zatem decyzję o wyłączeniu prac zbiorowych poza materiał badawczy i sprawdzeniu ich pod kątem występowania

dodatkowych tekstów potencjalnie pominiętych przez pierwotne wyszukiwanie w bazach. W wyniku tej korekty końcowy korpus liczył 57 jednostek¹.

W kolejnej fazie badania treść artykułów poddano analizie tematycznej, a metadane opracowano za pomocą metody bibliometrycznej. Dokonano potrzebnych typologizacji i porównano wyniki analizy bibliometrycznej z ogólnymi trendami publikacyjnymi w obszarze groznawstwa na podstawie zawartości bazy Scopus.

Tabela 1

Rodzaje i źródła publikacji

Rodzaj	Liczba	%
Artykuł	41	71,93
Materiał konferencyjny	7	12,28
Rozdział w książce	6	10,53
Książka	2	3,51
Recenzja	1	1,75

Źródło	Liczba	%
Czasopismo	37	64,91
Książka	8	14,04
Zbiór pokonferencyjny	6	10,53
Czasopismo online	4	7,02
Praca zbiorowa	2	3,51

Jak wynika z tabeli 1 około 3/4 wszystkich analizowanych prac stanowiły artykuły z czasopism, 7 – materiały konferencyjne, 6 – rozdziały z książek. Analiza prac z bazy Scopus² uwidoczniła różnicę między korpusem a ogólnym trendem, który objawia się tym, że artykuły stanowią znacząco wyższy odsetek wszystkich jednostek (w Scopus jest to ok. 55%). Podobnie wygląda to dla rozdziałów, których jest ok. 11% (w Scopus ok. 5%). Liczba materiałów pokonferencyjnych jest ponad dwa razy mniejsza (w Scopus ok. 28%). Głównym źródłem tekstów są czasopisma, co nie różni się od tendencji ogólnej. W przypadku książek uzyskana wartość to ok. 14% (w Scopus ok. 6%), a dla zbiorów pokonferencyjnych ok. 11% (w Scopus ok. 23%).

¹ Bibliografia korpusu dostępna pod adresem: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Wc9Wp-4_cahkunYTsa6bpTn55R1Neao8Fq_nkx448Y/edit#gid=1762243591.

² Wartości procentowe uzyskano na bazie wyników dla zapytania „video game*” w bazie Scopus na dzień 14.02.2022 r.

Istotność nostalgii jako tematu i definicje

Analizowane teksty podzielono na trzy kategorie pod względem istotności wątku nostalgii:

- tło (ok. 28,1%) – nostalgia stanowi jedynie element tła lub kontekstu, w którym prowadzone były badania;
- jeden z wątków (ok. 45,6%) – nostalgia jest jedną z ważnych składowych badanego zagadnienia lub stanowi jeden z istotnych wątków;
- główny temat (ok. 26,3%) – nostalgia jest przewodnim tematem pracy.

Nostalgii samą w sobie badano jedynie w około 1/4 przypadków, ale już w niemal połowie stanowiła ona istotną część podejmowanego zagadnienia. Tymi wątkami były między innymi takie kwestie jak kolekcjonerstwo związane z retrogamingiem³, nostalgia jako część maszyny marketingowej⁴, eskapizm⁵ oraz nostalgia jako powód grania⁶ (np. *Pokemon Go*). Jednym z potencjalnych wyjaśnień rozkładu jest kontekstowy charakter zjawiska nostalgii.

Analiza prac wykazała, że definicje nostalgii zostały przytoczone w połowie badanych prac⁷, co ilustruje wykres 1. Jak widzimy, ich przytaczanie jest pozytywnie powiązane z pogłębionym charakterem badań (będąc głównym ich przedmiotem – 25% lub jednym z wątków przewodnich – 21,4%). Najpopularniejszą definicją jest ta stworzona przez Boym, z której szczególnie często przywoływano podział nostalgii na restoratywną i refleksyjną (Boym, 2019, s. 106), rozumiane w następujący sposób:

³ Zob. Swalwell, Melanie (2007). The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games: From Novelty to Detritus and Back Again. *Journal of Visual Culture*, 6(2), 255–273; Murphy, S. C. (2012). Every which way but: Reading the atari catalog. In: Wolf, M. J. P. (ed.). *Before the Crash: Early Video Game History*. Detroit: Wayne State University Press, 105–118.

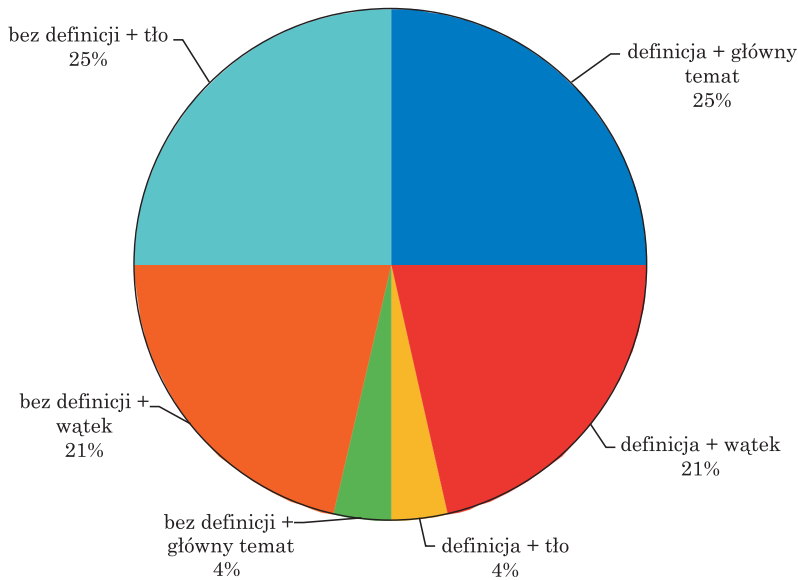
⁴ Zob. Webber, Nick (2018). The Britishness of 'British Video Games'. *International Journal of Cultural Policy*, 26(2), 135–149; Keogh, Brendan (2016). Pokémon Go, the novelty of nostalgia, and the ubiquity of the smartphone. *Mobile Media & Communication*, 5(1), 38–41; Gazzard, Alison (2013). The platform and the player: Exploring the (hi)stories of elite. *Game Studies*, 13(2).

⁵ Zob. Sutherland, Lee-Ann (2020). The 'desk-chair countryside': Affect, authenticity and the rural idyll in a farming computer game. *Journal of Rural Studies*, 78, 350–363; Molesworth, Mike (2009). Adults' consumption of videogames as imaginative escape from routine. *NA-Advances in Consumer Research*, 36, 378–383.

⁶ Zob. Baranowski, Tom i Lyons, Elizabeth J. (2020). Scoping Review of Pokémon Go: Comprehensive Assessment of Augmented Reality for Physical Activity Change. *Games Health J.*, 9(2), 71–84; Yang, Chia-Chen i Liu, Dong (2017). Motives Matter: Motives for Playing Pokémon Go and Implications for Well-Being. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(1), 52–57; Hamari, Juhani; Malik, Aqdas; Koski, Johannes i Johri, Aditya (2018). Uses and Gratifications of Pokémon Go: Why do People Play Mobile Location-Based Augmented Reality Games?. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 35(9), 804–819; Senra, Karin Borges i Vieira, Francisco Giovanni David (2018). Experiência de consumo do Pokémon Go e intenção de compra. *Revisita Brasileira de Marketing*, 17(6), 821–838; van Ommen, Mattias (2018). Emergent affect in final fantasy VII and Japanese role-playing games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 10(1), 21–39.

⁷ Podczas analizy pominięty został artykuł *La mode rétro: French mystery games – between nostalgia and historical revisionism (1986–91)* z uwagi na ograniczenia w dostępności.

Nostalgia restoratywna akcentuje *nostos* (dom) i podejmuje próbę ponadhistorycznej rekonstrukcji zagubionego domu. Refleksyjna żywi się *algia* (samą tęsknotą) i odwleka powrót do domu – tęsknie, ironicznie, rozpaczliwie. Te rozróżnienia nie są absolutnie binarne i z pewnością dałoby się opracować lepiej wykalibrowaną mapę odcieni szarości na obrzeżach wyobrażonych ojczyzn. Wskazać należy dwie podstawowe tendencje oraz struktury narracyjne w „kreśleniu” nostalgii, w usensownianiu własnej tęsknoty i utraty. Nostalgia restoratywna nie postrzega siebie samej jako nostalgii, lecz raczej jako prawdę oraz tradycję. Refleksyjna – rozważa rozmaite ambiwalencje ludzkiej tęsknoty i przynależenia, a także nie ucieka od sprzeczności właściwych nowoczesności. Restoratywna nostalgia ochrania prawdę absolutną, podczas gdy refleksyjna poddaje ją w wątpliwość (Boym, 2019, s. 106).



Wykres 1. Występowanie definicji nostalgii w badanych tekstach i skala zaadresowania zagadnienia nostalgii

Na powyższym rozumieniu oparto 6 prac, co stanowi niecałe 16% korpusu i wynika zapewne z popularności i wpływowości badaczki. Autorzy analizowanych tekstów z uwagi na różne konteksty badania nostalgii podkreślają inne jej cechy. Wskazują na uczucia żywione względem jakiegoś obiektu, który zakotwicza posiadacza w przeszłości. Innym razem zwracają uwagę na fetyszyzację tego rodzaju przedmiotów, co ma stanowić jedną z istotnych motywacji stojących za kolekcjonerstwem gier wideo i starych urządzeń do grania (Nicoll, 2020, s. 140–141).

W stosowanych definicjach podkreśla się połączenie pozytywnych i negatywnych emocji, z przewagą tych pierwszych. Wiąże się to z idealizacją przeszłości, która kontrastuje z postrzeganą negatywnie teraźniejszością (funkcja eskapistyczna). Jednocześnie podkreśla się, że owo porównywanie nie jest głównym źródłem nieprzyjemnych odczuć, a za ich obecność obwinia się wyidealizowaną

wizję przeszłości, która rozpala uczucia pozytywne. Negatywne emocje są wynikiem świadomości, że ten upragniony dom, do którego chciałoby się powrócić, jest nieosiągalny, na zawsze utracony lub nigdy nieistniejący.

W paru przypadkach podkreślana jest wszechobecność lub codzienność nostalgii jako odwiecznej towarzyszkii człowieka. Tymczasem współczesne metody komunikacji i media zaczęły wykorzystywać naszą słabość do wyidealizowanej przeszłości, składając obietnice powrotu do dawnych czasów. Jak zauważa Robin Sloan w *Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home*: Z jednej strony odwoływanie się do nostalgii może być bardzo dobrym sposobem na zdobycie zainteresowania potencjalnych graczy, jednak zrobienie dobrej i jednocześnie opłacalnej gry zbudowanej na tej emocji jest trudne, a więc ryzykowne jako ruch biznesowy (Sloan, 2015, s. 530–531).

W kontekście graczy podkreślanym aspektem nostalgii jest moc spajania społeczności, czy wręcz umiejętność ich tworzenia wokół współdzielonych wspomnień związanych z grami⁸. Badacze wskazują, że podobnie jak dawniej książki, tak i gry posiadają bardzo znaczący potencjał do takiego „wykorzystania” nostalgii. Gry wideo są jednym z nielicznych mediów, które w takim stopniu sprzyjają aspektom wspólnotowym, szczególnie podczas grania. Książki pozwalają na interakcję z innymi przede wszystkim po ich przeczytaniu, podobnie filmy, seriale czy inne przekazy o charakterze liniowym. Gry tymczasem umożliwiają o wiele większe spektrum interakcji, a więc również okazji do nawiązywania więzi emocjonalnych, jeszcze podczas wspólnej rozgrywki. Można postawić hipotezę, że z uwagi na częste stawianie wyzwań przed grającym, ale przede wszystkim poprzez możliwość podejmowania wyborów (szczególnie w grach nastawionych na fabułę), pojawiają się dodatkowe tematy do dyskusji, co przekłada się na większą liczbę interakcji społecznych. Ponadto tego rodzaju momenty będą wiązały się z zaangażowaniem emocjonalnym, które dodatkowo może zostać wzmocnione przez rozmowę z innym graczem, ponieważ ten mógł w swojej rozgrywce podjąć inne decyzje. W takiej dyskusji nie będą oni omawiali tylko tego, co się wydarzyło, ale również to, jakie były potencjalne inne ścieżki do celu czy konsekwencje odmiennych działań. Przykładem tego są między innymi dysputy, lub wręcz kłótnie, fanów jednej gry na temat tego, które zakończenie opowieści uważają za najlepsze, najbardziej emocjonujące, kanoniczne itd.

⁸ Zob. Wulf, Tim; Bowman, Nicholas David; Velez, John Anthony i Breuer, Johannes (2018). Once upon a game: Exploring video game nostalgia and its impact on well-being. *Psychology of Popular Media Culture*, 9(1), 83–95; Vella, Kellie; Johnson, Daniel; Cheng, Vanessa Wan Sze; Davenport, Tracey; Michell, Jo; Klarkowski, Madison i Phillips, Cody (2019). A Sense of Belonging: Pokémon GO and Social Connectedness. *Games and Culture*, 14(6), 583–603; Osborne, Heather (2018). 8-bit nostalgia and the uncanny: Horror as critique in twine games. *Horror Studies*, 9(2), 213–230; Bonus, James Alex; Peebles, Alanna; Mares, Marie-Louise i Sarmiento, Irene G. (2017). Look on the Bright Side (of Media Effects): Pokémon Go as a Catalyst for Positive Life Experiences. *Media Psychology*, 21(2), 263–287; Jordan, Nickolas (2014). World of Warcraft: A family therapist's journey into scapegoated culture. *The Qualitative Report*, 19(31), 1–19; Robinson, Jessica A. i Bowman, Nicholas D. (2022). Returning to Azeroth: Nostalgia, Sense of Place, and Social Presence in World of Warcraft Classic. *Games and Culture*, 17(3), 421–444.

Metody badawcze

Najpopularniejszymi metodami stosowanymi przez autorów w analizowanych pracach są: studia przypadku (12), badania ankietowe (8) oraz wywiady (6). Pozostałe to między innymi analizy i krytyki piśmiennictwa (4) oraz analizy dyskursu (3). 6 tekstów miało formę eseju lub tak zakwalifikowano je na podstawie ich treści, kiedy nie było to określone wprost. Problematyczne było to, że wielu autorów nie nazywało stosowanych przez siebie metod badawczych, przyjmując formę opisową, polemiczną lub eseistyczną. Studium przypadku było szczególnie często stosowane przez autorów w artykułach, w których nostalgia stanowiła główny przedmiot badawczy, natomiast w badaniach ankietowych nostalgia była najczęściej jednym z wątków.

Wysoka liczba studiów przypadku, badań ankietowych i wywiadów wynika najpewniej ze społecznego i kulturoznawczego charakteru większości prac. Popularność case study można powiązać także ze specyfiką groznawstwa, w którym metoda ta jest szeroko wykorzystywana. W korpusie przeważają badania oparte na metodach charakterystycznych dla nauk społecznych oraz częściowo humanistycznych. Wyróżnia się to na tle ogólnego krajobrazu badań nad grami, w których – wedle tego, co można wnosić po fasetach bazy Scopus podczas wyszukiwania hasła „video game*” – wysoki odsetek prac klasyfikowanych jest jako computer science (ok. 40%).

Zagadnienia w badaniach nad nostalgią w grach wideo

Nostalgię jako przedmiot badawczy można rozbić na wiele mniejszych zagadnień i kontekstów, a w ich ramach prowadzić różne analizy. W wielu przypadkach jest ona jedynie pretekstem lub elementem tła niezbędnym do przedstawienia badanej sytuacji lub zjawiska. Naukowców zajmują takie kwestie jak: specyfika wspomnień o zabarwieniu nostalgicznym, wpływ nostalgii na kształtowanie się społeczności, czy i jak poszczególne rodzaje przekazów medialnych różnią się w tym względzie. Niezależnie od kąta widzenia i perspektywy podstawowym tematem łączącym gry wideo i nostalgię jest retrogaming:

Zapewne bez zaskoczeń, *retrogaming* jest niedawnym zjawiskiem w kulturze gier wideo – gracze zaczynają wracać do swoich pierwszych i przeszłych doświadczeń gram. Najczęściej termin ten oznacza granie i kolekcjonowanie starych gier wideo oraz konsol, chociaż może obejmować także granie w nowoczesne gry w stylu „retro”, dla przykładu takie korzystające ze starszej grafiki czy rozwiązań audio. Zwłaszcza w ciągu ostatnich kilku lat twórcom gier udało się ponownie wypuścić na rynek mnóstwo dawnych gier wideo jak i technologii (Wulf, 2018, s. 60–61 [tłum. własne]).

Tym, co wyróżnia gry na tle innych mediów audiowizualnych, jest czas spędzany z pojedynczym tytułem⁹. W połączeniu z silnymi emocjami tworzy to dogodne warunki do tego, by przywiązać się do dzieła. Nostalgia prezentuje się jako istotne spoiwo społeczności fanowskich gromadzących się wokół starych konsol i gier swojej młodości. Przykładem są niezwykle zaangażowani gracze gier od studia FromSoftware odpowiedzialnego między innymi za serię *Dark Souls*. Mówimy o grupach na tyle licznych i zorganizowanych, że w ich szeregach mogą wylaniać się osoby traktowane jak gwiazdy lub celebryci, podobni do tych, o jakich myślimy w przypadku świata filmu (Chirchiano, 2016, s. 142–143). Emiliano Chirchiano w *Retrogaming, playing with nostalgia* wspomina o tym, że w odróżnieniu od innych mediów gry wideo mogą dawać możliwość powrotu do przeszłych przestrzeni i doświadczeń za sprawą specyfiki wirtualnych światów nietkniętych upływem czasu. Stanowić ma to okazję do ponownej interakcji z obiektem z przeszłości, takim jakim był kiedyś¹⁰ (Chirchiano, 2016, s. 143).

W tekstach poświęconych temu zagadnieniu przewija się kwestia miejsca grania, które jest niezwykle ważne dla kształtowania się nostalgicznych wspomnień wokół starych gier. Autorzy wspominają przede wszystkim o domach rodzinnych, barach oraz salonach gier, z czego te ostatnie były szczególnie ważne dla gier arcade (automatów), w przypadku których można mówić o osobnej podkategorii badań nad grami retro. Wśród zgromadzonych do analizy prac aż cztery poświęcone są tej tematyce. Simone Belli i Cristian López Raventós dodają do tej listy kolejny punkt: dom przyjaciela (Belli i Raventós, 2019, s. 402). Miejsce to nie tylko wiązało się z możliwością spotkania rówieśników, lecz również z okazją skorzystania z niedostępnego dla każdego sprzętu do grania i wspólnej rozgrywki. Porównując je ze współczesnymi grami wieloosobowymi, staje się jasne, że obecnie wspólne granie odbywa się głównie w separacji przestrzennej – każdy przed własnym urządzeniem, we własnym pokoju, a graczy dzieli setki lub tysiące kilometrów. Z jednej strony dostępność i możliwości technologiczne sprawiają, że coraz łatwiej i wygodniej jest znaleźć drugą osobę do wspólnego spędzania czasu, ale z drugiej strony ograniczone zostały sposoby fizycznego spotkania. Brutalnie uświadomiła to wielu z nas pandemia COVID-19. Gry sieciowe w tym okresie stanowiły substytut dla wielu wspólnych spotkań i aktywności¹¹, ale uwydatniły również swoje ograniczenia w tym zakresie.

⁹ Czas wymagany na ukończenie pojedynczej gry wideo może być różny – od kilku minut po sto i więcej godzin. Niemniej pod względem średniego czasu spędzonego przy jednej grze jest on zdecydowanie dłuższy niż sezon większości seriali, o filmach nie wspominając.

¹⁰ Co nawet w przypadku gier wideo nie jest powrotem do tego samego świata, przede wszystkim za sprawą zmian w percepcji samego grającego.

¹¹ Jednym z najlepszych przykładów będzie gra *Among Us*, której fenomen przypada na pierwszy rok pandemii COVID-19, w czym niewątpliwą rolę odegrały niskie wymagania sprzętowe do jej uruchomienia oraz rozgrywka skupiona na rozmowie. W jednej partii może brać udział aż 10 osób, co bez wątpienia wpływało na poczucie bycia w grupie. Słowo „fenomen” nie jest tutaj bynajmniej nadużyciem, ponieważ wczesną jesienią 2020 roku średnia liczba graczy na platformie Steam przekraczała setki tysięcy osób (*Among Us*, 2022).

Wątek ten w innym kontekście poruszają Jessica A. Robinson i Nicholas D. Bowman w badaniu nad grą *World of Warcraft Classic* (Blizzard Entertainment, 2019), na przykładzie której rozpatrują, w jaki sposób social presence oddziałuje na nostalgię. Autorzy rozwijają ten termin jako „poziom poczucia prawdziwości doświadczeń w grze i z innymi osobami za pośrednictwem technicznego medium” (Robinson i Bowman, 2021, s. 7 [tłum. własne]) i wskazują, że owo poczucie bycia w jakiejś przestrzeni razem z innymi, ów aspekt społeczny, stanowi jedną z kluczowych motywacji (Robinson i Bowman, 2021, s. 7–8, 12) popychających graczy do powrotu do świata wykreowanego w ramach gry *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004–)¹². Wysnuwają przypuszczenie, że gry o silnym nacisku na aspekt socjalny lepiej wzbudzają w ludziach nostalgię. Wskazują również, że uczucia te mogą być w większym stopniu związane z szerszym kontekstem, w którym odbywa się rozgrywka niż akt grania sam w sobie (Robinson i Bowman, 2021, s. 16).

Przytoczony przypadek analizy *World of Warcraft Classic* dobrze wprowadza w szersze zagadnienie gier wideo jako źródła nostalgii oraz form, które ona przybiera. W wielu pracach podkreślana jest istotność kontekstu społecznego dla formowania się nostalgii. Elmo Gonzaga w *Precarious nostalgia in the tropical smart city: transmedia memory, urban informatics, and the Singapore Golden Jubilee* podkreśla potencjał gier wideo – w tym przypadku gier mobilnych – w byciu nośnikami nostalgii między innymi poprzez rozpowszechnianie opowieści i motywów, za sprawą których możliwe jest tworzenie przestrzeni postpamięci¹³, w kreowaniu której mogą uczestniczyć mieszkańcy miasta (Gonzaga, 2018, s. 154–155).

Kathleen McClancy w *The Wasteland of the Real: Nostalgia and Simulacra in Fallout* przygląda się nostalgii do zimnej wojny obecnej w serii gier *Fallout*, których akcja osadzona jest w świecie nuklearnej postapokalipsy ubranej w retro-futurystyczną estetykę. Obok rozważań nad symulakrami w grach wideo zwraca uwagę na zastosowaną stylizację. Ta z jednej strony ma wywoływać nostalgię do wyobrażonej, potencjalnej alternatywnej przyszłości świata, która jednak nigdy się nie ziszcila, a z drugiej odwołuje się do już nieprawdziwej, wyidealizowanej wizji życia Amerykanów lat 50. XX wieku (McClancy, 2018). Możemy w tym przypadku mówić nawet o czterowarstwowej nostalgii: graczy do serii *Fallout*, estetyki gry do wizji lat 50., nostalgicznego spojrzenia na prawdziwe lata 50.

¹² *World of Warcraft Classic* jest niejako ponownym wydaniem gry *World of Warcraft* w formie, z jaką mieli do czynienia gracze niedługo po jej premierze. W społeczności graczy od wielu lat pojawiały się osoby chcące powrócić do pierwotnej wersji swojego ulubionego tytułu, co stało się możliwe w roku 2019, kiedy swoją premierę miała wersja z podtytułem *Classic*.

¹³ „W moim rozumieniu, postpamięć od pamięci odróżnia pokoleniowy dystans, a od historii głęboka osobista więź. Postpamięć jest silną i bardzo szczególną formą pamięci właśnie dlatego, że jej relacja wobec przedmiotu czy źródła jest zapośredniczona nie poprzez wspomnienia, ale wyobraźnię i twórczość. [...] Postpamięć charakteryzuje doświadczenie tych, którzy dorastali w środowisku zdominowanym przez narracje wywodzące się sprzed ich narodzin. Ich własne, spóźnione historie ulegają zniesieniu przez historie poprzedniego pokolenia ukształtowane przez doświadczenie traumatyczne, którego nie sposób ani zrozumieć, ani przetworzyć” (Ubertowska, 2013, s. 271).

i tęsknotę do amerykańskiego mitu założycielskiego i wizji dzikiego zachodu. Pokazuje to, na jak wielu poziomach można rozmawiać o nostalgii w grach czy szerzej względem wszelakich artefaktów kultury.

Z retrogamingiem powiązane są także kwestie archiwistyki i muzealnictwa gier oraz historii gier cyfrowych. Jednak w większości artykułów poświęconych tej tematyce autorzy nie zajmowali się nostalgią w sposób szczegółowy. Przewijała się ona najczęściej w kontekście historii powstawania muzeów, motywacji odwiedzających i wolontariuszy działających w takich placówkach oraz zapalonych kolekcjonerów. Warty szczególnego wspomnienia jest artykuł Anya Chapmana i Duncana Lighta pt. *The 'heritagisation' of the british seaside resort: The rise of the 'old penny arcade'*¹⁴, w którym autorzy opisali zjawisko, czyli przemysłu dziedzictwa, w kontekście gier arcade na przykładzie nadmorskich kurortów wypoczynkowych w Wielkiej Brytanii.

Na tle wszystkich przytoczonych do tej pory gier bardzo wyraźnie wybija się *Pokemon Go*. Wątek nostalgii nie jest szeroko eksplorowany w badaniach o tej produkcji, lecz imponująca jest już sama liczba prac poświęcona temu jednemu tytułowi. Tylko w tym (skromnym) korpusie jest to aż 8 prac, a w wielu więcej jest wspominana. Popularność ta wynika prawdopodobnie z rozpoznawalności oraz medialności gry, jak i całej marki. Wystarczy przypomnieć ogarniającą świat ekscytację drugiej pokemaniai¹⁵ w pierwszych miesiącach po premierze. W sukcesie *Pokemon Go* ogromną rolę odegrały nostalgia i sentyment do całej marki, którą w różnym stopniu żywią przedstawiciele pokoleń lat 90. i wczesnych 2000., a to za sprawą zarówno gier na konsole przenośne, serialu anime, mang oraz wszelkiego rodzaju gadżetów. Przez ponad 25 lat swojego istnienia marka Pokemon zdobyła bardzo silną pozycję na rynku, wpisując się przy tym na stałe w krajobraz współczesnej popkultury. Jednym ze świadectw takiego stanu rzeczy są generowane zyski, które według danych z sierpnia 2021 roku wyniosły około 105 mld USD, czyli mniej więcej tyle, ile w sumie zarobiły *Gwiezdne wojny* (ok. 68,7 mld) oraz *Marvel Cinematic Universe* (ok. 35,3 mld) (Guttmann, 2021). Uwzględnić należy również ogromną społeczność fanowską, która doczekała się między innymi nieoficjalnej kategorii twórców w serwisie YouTube, tzw. Poketubers¹⁶.

Powyższe czynniki odegrały znaczącą rolę w sukcesie *Pokemon Go*, tworząc stabilną bazę konsumentów. Potencjalna grupa graczy była więc niezwykle duża, a prosta do zrozumienia formuła rozgrywki – wspomagana między innymi klasyczną już obietnicą „Złap je wszystkie” – złożyły się na ogromny sukces, który odbijał się echem w mediach. Początkowa ekscytacja w końcu opadła, a gra zaczęła być porzucana na rzecz innych tytułów lub aktywności. Wątek ten poruszono w metaanalizie *Scoping Review of Pokémon Go: Comprehensive Assessment of Augmented Reality for Physical Activity Change* Toma Baranowskiego

¹⁴ Zob. Chapman, Anya i Light, Duncan (2011). The 'heritagisation' of the British seaside resort: the rise of the 'old penny arcade'. *Journal of Heritage Tourism*, 6(3), 209–226.

¹⁵ Pokemania określa się okres końca lat 90. i początku 2000., w którym pokemony cieszyły się ogromną popularnością, szczególnie w przypadku dzieci i nastolatków.

¹⁶ Są to kanały tworzące materiały niemal wyłącznie poświęcone tematyce pokemonów.

i Elizabeth J. Lyons z 2020 roku, skupionej wokół aspektów psychologicznych oraz zdrowotnych rozgrywki w *Pokemon Go*. Wyniki badania sugerują, że chociaż nostalgia może być znaczącym indykatorem, jak i rezultatem spędzania czasu przy grze, kluczową rolę w decyzji o porzuceniu tytułu odgrywały inne czynniki. Jako najczęstsze wymieniane są: spadający poziom zainteresowania, niedojrzałość lub dziecinność gry oraz brak motywacji. Pozostałe częste powody to: skrepowanie, zmiana preferencji oraz nieliczne zachęty gry do większej aktywności fizycznej (Baranowski i Lynos, 2020, s. 73).

Temat nostalgicznego działania muzyki w grach wideo reprezentowany jest przez trzy analizowane teksty. Dźwięki, a w szczególności melodie, posiadają silną moc aktywacji naszych wspomnień, zmuszając nas niekiedy do przeżywania ponownie tych chwil, które nierozzerwalnie kojarzą się z konkretnymi utworami lub aranżacjami. Wynika to bezpośrednio ze zdolności muzyki do wywoływania i wzmacniania odczuwanych przez nas emocji, a te odgrywają niebagatelną rolę w procesie zapamiętywania. Analogicznie jest z nostalgią, którą mogą przywoływać konkretne motywy muzyczne lub niekiedy pojedyncze dźwięki. Dla osób zaznajomionych z grami takim rozpoznawalnym odgłosem będzie chociażby dźwięk zbieranej monety w grach z serii Mario. Najpełniej zjawisko to przedstawiła Jessica Kizzire w eseju *“The Place I’ll return to Someday” Musical Nostalgia in Final Fantasy IX*, w którym omawia je na przykładzie gry *Final Fantasy IX* (Square Co., 2000). Analizowane tam przypadki utworów pokazują, jak kompozytorzy mogą łączyć skojarzenia z konkretnymi gatunkami muzyki, czy wręcz po prostu jej brzmieniami (w tym przypadku były to dźwięki z europejskiej muzyki renesansowej), aby wykorzystać nostalgię do zbudowania konkretnych wrażeń. Autorka zwraca także uwagę na istotność muzyki w poczuciu tego, że dany tytuł stanowi jedną z części większej całości, a to za sprawą licznych – mniej lub bardziej subtelnych – odwołań do znanych melodii z poprzednich części cyklu, który na dzień dzisiejszy liczy już kilkanaście pozycji. Nostalgiczny wymiar wykorzystywanej muzyki tworzy wrażenie spójności oraz ciągłości, powracania do znajomego, chociaż trochę innego, świata, co ma swoje odbicie między innymi w tym, jak skonstruowane są światy w kolejnych odsłonach serii. Muzyka wydaje się szczególnie pomocna w budowaniu nostalgii i emocjonalnego przywiązania, i to pomimo ewolucji rozgrywki i warstwy technologicznej wraz z kolejnymi odsłonami cyklu. W przypadku serii *Final Fantasy* będzie to chociażby przejście od pikselowej grafiki 2D do – w niektórych aspektach – niemal fotorealistycznej oprawy 3D z najnowszej części opatrzonej numerem XV.

Zgromadzony materiał badawczy, chociaż stosunkowo niewielki, sugeruje, że wśród groźnawców panuje zgoda na temat tego, że nostalgia jest jednym z czynników istotnie wpływających na branżę gier wideo. Wyłonione główne perspektywy badawcze to:

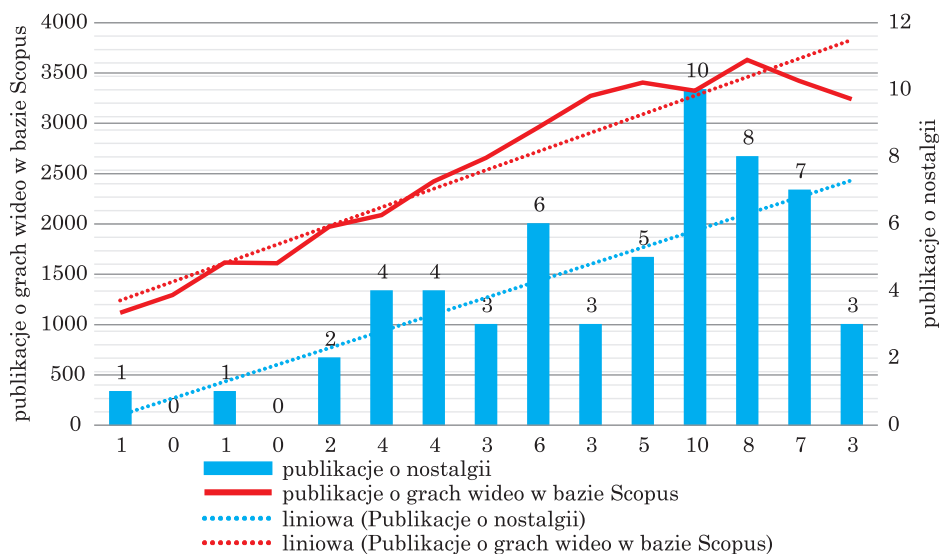
- spojrzenie historyczne skupione na dziejach i ewolucji medium oraz ochrony artefaktów na potrzeby badawcze i w ramach dziedzictwa kulturowego;
- perspektywa psychologiczno-społeczna, w której bada się wpływ nostalgii na formowanie się społeczności, pamięci wspólnotowej oraz roli uczuć nostal-

gicznych w podejmowaniu decyzji tak o grze w konkretne tytuły, jak i spędzania czasu z innymi ludźmi;

- perspektywa narracyjno-ludyczna zogniskowana jest na badaniach wpływu oraz możliwości wykorzystania nostalgii w projektowaniu różnych aspektów gier wideo. W ramach tego ujęcia przewijającymi się tematami jest wykorzystanie tego uczucia w światotwórstwie i budowaniu narracji, głównie przez odniesienia i nawiązania kulturowe oraz kształtowanie się elementów estetycznych takich jak grafika i muzyka.

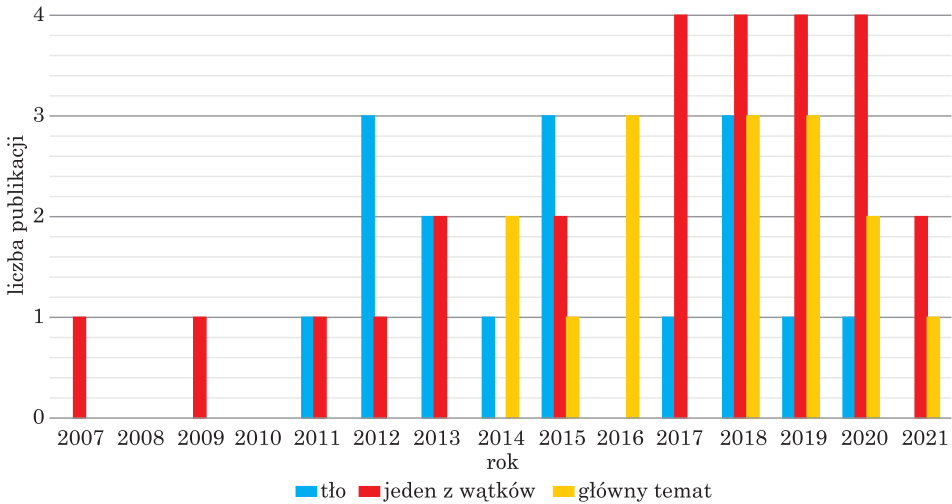
Rozkład publikacji w czasie

Z zebranych danych (zilustrowanych na wykresie 2) wynika, że temat nostalgii w grach wideo zaczął być żywiej eksplorowany po roku 2010. Statystyki z bazy Scopus wskazują na znaczny wzrost liczby publikacji o grach wideo po roku 2004, która w 2007 przekroczyła 1000 publikacji rocznie z wynikiem 1116 prac. Zachowanie krzywej trendu jednoznacznie rysuje okres dynamicznego i szybkiego rozwoju w latach 2007–2017, po którym obserwujemy wyhamowanie i stabilizację na poziomie około 3300 publikacji w skali roku. Możliwe, że jesteśmy świadkami końca okresu znacznego rozwoju, jednakże rosnąca społeczna akceptacja i zainteresowanie grami sugeruje, że być może jest to jedynie etap przejściowy. W przypadku badań nad nostalgią linia trendu jest równoległa do linii ogólnej, co sugeruje, że przyrost publikacji o tej tematyce jest wynikiem naturalnego rozwoju groźnawstwa i rozrostu społeczności badawczej.



Wykres 2. Rozkład publikacji w czasie

Łącząc dane o rozkładzie publikacji w czasie z danymi o skali zaadresowania zagadnienia nostalgii, otrzymujemy rozkład widoczny na wykresie 3. Wskazuje on na jakościowy rozwój badań w omawianym obszarze. Do roku 2013 nie wystąpiły przypadki, w których nostalgia byłaby potraktowana jako główny temat. Biorąc pod uwagę jednoczesny wzrost liczby tekstów z częściowym zainteresowaniem tym zagadnieniem, zasadna jest predykcja o kontynuacji tego trendu.



Wykres 3. Sposób podejmowania nostalgii w badanych tekstach rozłożony w czasie

Biorąc pod uwagę dynamiczny rozwój gier pod kątem ich środków wyrazu, doskonalenie w wywoływaniu emocji, postęp w warstwie graficzno-technologicznej, zmiany w społecznym postrzeganiu oraz starzenie się pierwszych pokoleń graczy, można założyć, że stoimy u progu eksplozji nostalgii do gier wideo. Z jednej strony graczy jest coraz więcej¹⁷, z drugiej pula tytułów nieustannie się poszerza, zatem potencjalnych okazji do wykształcenia się nostalgicznych wspomnień będzie przybywać. Z drugiej strony rosnąca liczba corocznych premier może przekładać się na mniejsze zaangażowanie w poszczególne produkcje między innymi za sprawą FOMO i zachowania analogiczne do speedwatchingu (Kowalski, 2021, s. 13), a w konsekwencji do słabszej nostalgii.

¹⁷ Przemawiają za tych statystyki udostępniane w corocznym raporcie Entertainment Software Association, w którym można wyczytać między innymi, że około 67% amerykańskich dorosłych i około 76% dzieci poniżej 18 lat sięga po gry wideo. Oczywiście za wzrostem tych liczb stoi między innymi pandemia, aczkolwiek mogła ona co najwyżej przyśpieszyć tempo wzrostu i na razie nie obserwujemy, by trend ten miał się zatrzymać, a tym bardziej odwrócić (Entertainment Software Association, 2021, s. 2–3).

Podsumowanie

„Dziś nic nie sprzedaje się tak dobrze jak przeszłość” (Shaw i Chase, 1989, s. 22 [tłum. własne]). Od tych słów zaczęliśmy, a wyniki badania jednoznacznie wskazują, że stwierdzenie to odnosi się również do gier wideo. Jednocześnie nie sposób pominąć faktu, na jak wiele aspektów i zagadnień związanych z tym odczuciem zwrócono uwagę. Na szczególne zainteresowanie zasługuje kwestia nostalgii jako czynnika budowania się społeczności fanowskich, która pojawiła się w kontekście gier *World of Warcraft* i *Pokemon Go*. W pierwszym przypadku nostalgia nie dotyczyła w takim stopniu samej gry, co grupy przyjaciół, która wytworzyła się za sprawą wspólnej rozgrywki. Nostalgia była w tym przypadku dwuwarstwowa – wprawdzie na innych zasadach, ale podobnie jak z czterema poziomami nostalgii wskazanymi w przypadku serii gier *Fallout*. *Pokemon Go* z kolei wykorzystało nostalgię już istniejącej społeczności fanów *Pokemon* jako sposobu na przyciągnięcie graczy.

Przypadek gry *World of Warcraft* jednocześnie jest doskonałą ilustracją wpływu nostalgii na zachowania zarówno graczy, jak i firm. Wiele osób wytworzyło wobec niej nostalgiczne wspomnienia. Nie ma znaczenia, czy owa tęsknota dotyczyła tego, jak gra wyglądała dawniej, była tłem, pretekstem do spotkań ze znajomymi, czy splotła się z młodością danego człowieka. Niezależnie od przyczyny *World of Warcraft* stało się symbolem czegoś, co przeminęło, a co było nam bliskie. W następstwie dostrzeżenia tej nostalgii firma wydała „nową” wersję gry, która miała być wierną kopią wersji z okresu, który najmilej wspomina największa część społeczności. Nostalgia stała się w tym przypadku jednocześnie potrzebą i produktem.

Przytoczone przykłady są zaledwie ułamkiem kontekstów i zjawisk w sferach społecznej, psychologicznej i kulturowej, w których dostrzec można wpływ nostalgii. Na tym etapie prawdopodobnie nie powinniśmy już pytać tylko o to, czym ona jest i gdzie występuje, ale jak głęboki ma ona wpływ na naszą teraźniejszość i co jej powszechność może oznaczać dla naszej przeszłości.

Bibliografia

- Among Us* (2022), [online]. Steam Charts. Access: <https://steamcharts.com/app/945360> [02.02.2022].
- Baranowski, Tom and Lynos, Elizabeth J. (2020). Scoping Review of Pokémon Go: Comprehensive Assessment of Augmented Reality for Physical Activity Change. *Games Health Journal*, 9(2), 71–84.
- Belli, Simone and Raventós, Cristian López (2019). Cultural Archaeology of Video Games: Between Nostalgic Discourse, Gamer Experience, and Technological Innovation. In: Florez, Hector; Leon, Marcelo and Belli, Simone (eds.). *Applied Informatics. ICAI 2019. Communications in Computer and Information Science*, vol. 1051. Springer, 397–409.
- Boym, Svetlana (2019). Nostalgia jako źródło cierpień. *Ruch Literacki*, 1(352), 99–112.
- Burszta, Wojciech J. (1997). Nostalgia i mit. W: Domańska, Ewa (red.). *Historia o jeden świat za daleko?* Poznań: Instytut Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, 119–128.
- Chirchiano, Emiliano (2016). Retrogaming, playing with nostalgia. *Hermes: Journal of Communication*, 8, 137–148.

- Clement, Jessica (2022). *Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2022*, [online]. Statista. Access: <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/> [22.02.2023].
- Entertainment Software Association (2021). *2021 Essential Facts About the Video Game Industry*. Flayelle, Maëva; Maurage, Pierre; Di Lorenzo, Kim Ridell; Vögele, Claus; Gainsbury, Sally M. and Billieux, Joël (2020). Binge-Watching: What Do We Know So Far? A First Systematic Review of the Evidence. *Current Addiction Reports*, 7, 44–60.
- Gonzaga, Elmo (2019). Precarious nostalgia in the tropical smart city: transmedia memory, urban informatics, and the Singapore Golden Jubilee. *Cultural Studies*, 33(1), 147–169.
- Guttmann, A. (2021). *Revenue of selected media franchises worldwide as of August 2021*, [online]. Statista. Access: <https://www.statista.com/statistics/1257650/media-franchises-revenue/> [09.02.2022].
- Kowalski, Mateusz (2021). Speed-watching, czyli widz w pogoni za nadmiarem cyfrowych treści. *Dziennikarstwo i Media*, 16, 11–23.
- Lowenthal, David (2015). Nostalgia: dreams and nightmares. In: *The Past is a Foreign Country – Revisited*. Cambridge: Cambridge University Press, 31–54.
- McClancy, Kathleen (2018). The Wasteland of the Real: Nostalgia and Simulacra in Fallout. *Game Studies*, 18(2).
- Nicoll, Benjamin (2020). A dialectic of obsolescence? The Sega Saturn as a residual platform. In: Nicoll, Benjamin (ed.). *Minor Platforms in Videogame History*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 133–156.
- Nostalgia*. In: *Cambridge Dictionary*, [online]. Access: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/nostalgia> [04.02.2023].
- Nostalgia*. W: *Słownik języka polskiego PWN*, [online]. Dostęp: <https://sjp.pwn.pl/szukaj/nostalgia.html> [21.01.2023].
- Nostalgia*. W: *Wielki słownik języka polskiego PAN*, [online]. Dostęp: https://wsjp.pl/haslo/do_druku/33695/nostalgia [01.02.2023].
- Robinson, Jessica A. and Bowman, Nicholas D. (2021). Returning to Azeroth: Nostalgia, Sense of Place, and Social Presence in World of Warcraft Classic. *Games and Culture*, 17(3), 421–444.
- Shaw, Christopher and Chase, Malcolm (1989). *The Imagined past: history and nostalgia*. Manchester–New York: Manchester University Press.
- Sloan, Robin (2015). Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home. *Games and Culture*, 10(6), 525–550.
- Statt, Nick (2021). *Nostalgia in the game industry is fueling a remaster and remake boom*, [online]. Protocol. Access: <https://www.protocol.com/video-game-remaster-remake-boom> [22.02.2023].
- Ubertowska, Aleksandra (2013). Praktykowanie postpamięci. Marianne Hirsch i fotograficzne widma z Czernowitz. *Teksty Drugie*, 4(142), 269–289.
- Wardaszko, Marcin (2018). *Mapa rozwoju rynków i technologii dla gier video stosowanych w różnych dziedzinach życia*. Warszawa: Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości.
- Wulf, Tim; Bowman, Nicholas D.; Rieger, Diana; Velez, John A. and Breuer, Johannes (2018). Video Games as Time Machines: Video game Nostalgia and the Success of Retro Gaming. *Media and Communication*, 6(2), 60–68.
- Zaleski, Marek (1996). *Formy pamięci: o przedstawieniu przeszłości w polskiej literaturze współczesnej*. Warszawa: Wydawnictwo IBL.

Streszczenie

Nostalgia jest uczuciem, do którego odwołuje się niemal każda firma tworząca treści rozrywkowe: od książek, seriali, filmów, po gry analogowe i cyfrowe. W przypadku gier wideo zasadne jest zapytać nie tyle „czy”, ile „kto”, „jak” i „co dokładnie” bada się pod pojęciem nostalgii. Niniejszy tekst o charakterze przeglądowo-bibliometrycznym przedstawia wyniki badania, w którym przeanalizowano teksty groźnawcze wyselekcjonowane z baz Scopus i Web of Science. Zebrane dane pozwoliły wychwycić przewodnie

zagadnienia (retrogaming, socjalizacja poprzez gry, spajanie społeczności, motywatory grania, nostalgia w designie), aktualne trendy (pogłębianie się refleksji) oraz wyznaczyć najpopularniejsze metody badawcze (case study, badania ankietowe, wywiady).

Multifaceted nature of nostalgia in video games: Trends in game studies on nostalgia for 2021

S u m m a r y

Nostalgia is a feeling used by most, if not all, entertainment companies creating all sorts of content, from books, series, and movies to analog and video games. In the case of video games, it is reasonable to ask not “if”, but “who”, “how”, and “what exactly” is studied under the term “nostalgia”. This review-bibliometric article shows the results of a study conducted on a corpus of game study texts selected from the Scopus and Web of Science databases. The collected data was used to determine key themes (retrogaming, socialization by games, community building, motivators of gaming, nostalgia in design), current trends (deepening research) and the most popular research methods (case studies, surveys, interviews).

