

Izabela Pamuła
Uniwersytet Jagielloński

Gram, więc jestem. Instancja autorska a konwencja *let's play* w serii „File System Aging” Roberta Florence’a



(...) kiedy po śmierci osób, po zniszczeniu rzeczy, z dawnej przeszłości nic nie istnieje, wówczas jedynie zapach i smak, węższe, ale żywsze, bardziej niematerialne, trwalsze, wierniejsze, długo jeszcze, jak dusze, przypominają sobie, czekają, spodziewają się — na ruinie wszystkiego — i dźwigają niestrudzenie na swojej znikomej kropelce olbrzymią budowlę wspomnienia.

Marcel Proust, *W poszukiwaniu straconego czasu. W stronę Swanna*

Trudno wyczerpująco opisać tak prężnie rozwijające się zjawisko, jakim jest *let's play*. Za najprostszą z definicji uznać można zaproponowaną przez Thomasa Hale'a: „(...) *let's play* – metoda, za pomocą której gracze nagrywają dla widowni internetowej samych siebie podczas komentowania przechodzonej właśnie gry” (Hale 2013, 5). Sam autor wskazuje jednak na jej zdecydowanie wyjściową funkcję, rozdzielając *let's play* na poszczególne kategorie zależne od ekspertyzy komentatora oraz jego sposobu grania, które są wobec siebie wprost proporcjonalne. Jeśli *letsplayer* jest doświadczonym graczem, to istnieje większe prawdopodobieństwo, że jego wideo okaże się profesjonalizowaną rejestracją danej gry, na przykład przejściem eksperckim (ze stuprocentowym ukończeniem i metakomentarzem) lub wyczynowym, choćby w trybie trwałej śmierci (ang. *perma-death*). (Hale, 6–7). Spośród spostrzeżeń Hale'a z jednym nie zgadzam się fundamentalnie, a mianowicie z traktowaniem *let's playu* wyłącznie jako gatunku. To pojęcie, znajdujące się pomiędzy własnościami tekstualnymi dzieła a formacją dyskursywną (Mittel 2001, 8), ogranicza różnorodne formy, jakie wytwarzają poszczególne twórcy: od popowego PewDiePie, którego kanał przypomina nieciągnącą

się slapstickową komedię, po badaczkę Leigh Alexander, analizującą gry przygodowe wydane na Apple II.

Mając na uwadze w szczególności tę pierwszą, zabawową formułę, sędzę, że poszczególne *let's play* rozpatrywać można pod kątem innego pojęcia zaczerpniętego z badań nad telewizją, a mianowicie formatu (Godzic 2004, 256–259) – swoistego, osadzonego w szerszej tradycji przepisu (przywoływany już PewDiePie transponuje *let's play* na jednoosobowe show, powielane przez część youtuberów, na przykład polskiego vlogera Rojo¹), który jednak przez swoją plastyczność zaprzecza ciągłości. Format konotuje wyraziście swój związek z przemysłem, będąc nastawionym na maksymalną oglądalność i regulując związki, jakie widz wytwarza z umasowionym medium. Takie ujęcie pozwala na ciekawszą interpretację ewolucji tej formy wypowiedzi od „kumpelskiej” kultury partycypacji opartej na społeczności portalu Something Awful do ustandaryzowanej formuły znanej z YouTube’a. To przejście wywołało szereg przemian, takich jak traktowanie tożsamości jak marki, transparentna potrzeba posiadania widowni² bądź trudność w zachowaniu autentyczności (Hale 2013); uprawomocniają one wysnutą przeze mnie teorię formatowości *let's playu*. Wydaje się on bowiem swoistym wzorem przemysłowym czy foremką do ciasteczka – korzystający z niej youtuberzy powielają jej kształt, treść zaś przystosowują do swojego, najlepiej wyrażonego za pomocą kilku zer, „idealnego widza”. Stąd zapewne preferowany nad badawcze skłonności charakter rozrywkowego, niezobowiązującego, kumpelskiego show z udziałem jednej lub kilku osób i rzeszy widzów, którzy „dla niego” subskrybują kanał. Poszczególni letsplayerzy należą już z pewnością do panteonu ikon YouTube’a, co wiąże się jednak z zagrożeniami niesionymi przez profesjonalizację i wytworzenie *de facto* nowej formy dziennikarstwa growego. Należy do niech przede wszystkim kwestia publikacji sponsorowanych przez dużych wydawców gier wideo, naruszających „podwórkowy” etos tego formatu. Niemniej jednak niezaprzeczalne jest, że *let's play* się zdemokratyzował, spopularyzował i zmonetaryzował, stając się także rozbudowanym narzędziem publicystycznym, stosującym wieloraką liczbę sformalizowanych już środków opowiadania.

Na tle tego zjawiska ciekawie sytuuje się Robert Florence, który na zasadzie antytezy eklektycznie je rozbudowuje, implementując elementy ludologii, studiów nad oprogramowaniem, proustowskiego strumienia świadomości oraz onirycznej lyn-

1 „Styl, haselka, sytuacje, memy” – takim opisem Rojo podsumowuje swój pierwszy cykl *let's play* (Rojo, 2011).

2 Jej emanacją można nazwać wszelkie parateksty, które pojawiają się wokół samych *let's playów*, jak choćby nawoływanie do subskrypcji czy obejrzenia kolejnego odcinka.

chowskiej estetyki. Zrealizowana przez niego w ramach współpracy z serwisem Rock-PaperShotgun seria „File System Aging” (z ang. „fragmentacja plików”) stanowi próbę defragmentacji rozproszonej pamięci gracza i syna. Niebagatelna jest tutaj również postać samego Florence’a, który nie tylko zajmuje się krytyką gier wideo – stale pisze do wyżej wymienionego RPS – ale także prowadził programy o grach, jak choćby publikowana w sieci *Consolevania* (2004–2009) czy telewizyjny *videoGaiden* (2005–2008) produkowany dla szkockiego oddziału BBC. Z tym ostatnim Florence związany był już wcześniej, zajmując się realizacją sitcomów, np. *Chewin’ The Fat* (2000–2002) czy późniejszego *Burnistoun* (2009–2012). Formuła *let’s play* także nie była mu obca – nagrał satyryczną serię wideo zatytułowaną „Rab Doesn’t Know What A Let’s Play Is” (2013), podczas której prezentował grę *Raw Danger* (Irem 2006). W 2014 roku natomiast wyreżyserował swój pierwszy pełnometrażowy horror *The House of Him*. Nie dziwi więc, że tak różnorodnie wykorzystuje on format *let’s play* do wykreowania czegoś więcej, aniżeli swoisty stand-up czy analiza badawcza.

Porządkowanie pamięci

W pierwszym odcinku „File System Aging” zatytułowanym *Defragmentation* Florence podaje przyczyny, dla których zdecydował się zrealizować tę serię. Pierwszym z nich jest chęć uporządkowania (defragmentowania) wspomnień związanych ze zmarłym ojcem, drugim – pozostawienie czegoś swojej córce. Rozgrywkę z gier *Shogo Mobile Armor Division* (Monolith Productions 1998) i *Outcast* (Appeal 1999) Florence przeplata zaciemnionymi czarno-białymi ujęciami ze szklarni, w której jego ojciec oddawał się swojej ogrodniczej pasji. Oba te tryby opowiadania o przeszłości łączy jeden motyw – przestrzeń wspomnienia. W interpretacji Florence’a gry wideo to miejsca, w których można się ukryć, żyć i czuć komfortowo, znając je na pamięć (Florence 2015). Twórca dokonuje w pierwszym odcinku założycielskiego aktu „przypomnienia”, próbując defragmentować skorodowaną pamięć.

Druga odsłona serii o tytule *Beginnings* koncentruje się więc wokół pierwszych gier, które ukształtowały osobowość autora. Wskazuje on na *Castle of Terror* (Beam Software 1984), wydaną na Commodore 64 produkcję będącą źródłem jego fascynacji horrorem. Twórca opowiada także o *M.U.L.E* (Ozark Softscape 1983), stanowiącym synekdochę gier planszowych wszechobecnych w jego dzieciństwie (i nie tylko, obecnie Florence redaguje serię „Cardboard Chlidren” dla RPS). Ostatnie minuty odcinka poświęcone zostają *Alter Ego* (Activision 1986) – grze w życie metaforyzującej proces dorastania. Niegdysiejsza zabawa w ośmiu bitach dla czterdziestokilkuletniego Florence’a stanowi bolesną codzienność naznaczoną pozorną długością życia. Osia

wszystkich rozważań staje się metaforyczna podróż do kuzyna – posiadacza Commodore 64, którą autor jako dziecko odbywał z rodzicami, zastąpionymi tutaj parą pustoszających siedzeń.

Trzeci odcinek, *Another World*, jak sam tytuł wskazuje, poświęcony jest w całości grze *Another World* (Delphine Software 1991). Jak łatwo można się domyślić, Florence poświęca się przemyśleniom o odrębnych rzeczywistościach. W tym celu radykalizuje nieco formę: rezygnuje ze zbliżenia na twarz i różne obiekty, ujęcia nie pochodzące z gry pierwszy raz przedstawiane są w kolorze, choć nie oznacza to, że więcej prezentują. Twarz autora okrywa bowiem cień, a jedyne, co widzi gracz, to trzymana przez niego w dłoni lampa o strukturze wielkich pikseli. Daje to poczucie oniryzmu (o wiele mniej wybrzmiewającego w poprzednich częściach) oraz sugeruje odejście od próby defragmentacji własnej pamięci w stronę ludologicznych rozważań nad grami wideo. Według autora należą one nie tylko do porządku przedmiotów do zabawy, ale są także sztuką, podróżą, doświadczeniem – wykraczają poza siebie, przenikając jednocześnie gracza.

W kolejnym, czwartym odcinku, *Game Of The Past Edition*, Florence gra w *Unreal Tournament* (Epic Games, Digital Extremes 1999), zestawiając elementy rozgrywki ze swobodnymi ujęciami miasta. Daje to wrażenie nałożenia miejskiej topografii na mapy *deathmatchu*, spotęgowane powtarzalnością całego odcinka zaczerpniętą zapewne z mechaniki przywoływanej gry. Na zasadzie usterki kilkakrotnie pojawia się ten sam dialog bądź ujęcie. Florence wykorzystuje ten zabieg, aby opowiedzieć o niemożności przejścia do porządku dziennego nad pewnymi wydarzeniami, wokół których będziemy bezustannie „biegać i skakać”, niczym w pętli przeszłości. Trudno jest wyraźnie stwierdzić, gdzie w tym przypadku kończy się gra, a zaczyna życie, i czy takie rozróżnienie w ogóle jest konieczne.

Piąty, najdłuższy jak dotąd odcinek, *Something Comes From Space*, rozpoczyna się kilkuminutowym wstępem, w którym Florence opowiada o zaszczerpionej w nim przez ojca pewności, że „coś” nadciąga z kosmosu. Monolog odurzonego alkoholem autora, okraszony ujęciem zmęczonej twarzy oświetlonej tylko świeczkami dającymi niewyraźne żółtawe światło, stanowi dominujący element całego odcinka. Rozgrywka w *Wing Commander III: The Heart of the Tiger* (Origin Systems 1994) wpleciona jest w opowieść na zasadzie przebitki, a służy zobrazowaniu prostej tezy – gracz jest grą, a raczej grami, w które gra. Tożsamość zatem to zlepek tego, co zaszczerpiają w nas opowieści rodziców oraz te elementy kultury, w których kochamy partycypować. Florence kończy *Something Coming From Space* stwierdzeniem, że gry powinny czasem pozostać niedorzeczne, ponieważ tylko wtedy będą piękne i niewinne, czyli łatwe do wchłonięcia przez osobowość.

W ostatnim odcinku, zatytułowanym *In The Dark*, Florence podsumowuje poprzednie części serii oraz nawołuje do odkrywania i eksplorowania własnego światła. Metaforyzuje to, pokazując na początku prologu grę *Clive Barker's Undying* (Dream-Works Interactive 2001), której główną oś fabularną stanowi oczyszczanie świata ze zła. Reszta przekazu zobrazowana jest czarnym ekranem, z którego, w miarę rozwijania się werbalnego monologu autora, wyłaniają się silnie kontrastujące zmultiplikowane fragmenty filmów i gier. Nakładają się one na siebie w kakofonicznej tyradzie zwieńczonej przez wypełniającą ekran scenę piosenki śpiewanej w wysokich tonach, pod koniec urwanej przez nagły *glitch*. W tym przypadku gra jest tylko pretekstem do stworzenia większej narracji (wykracza daleko poza siebie), dotyczącej monetyzacji, zaangażowania w kulturę. Fałszywym światłem Florence nazywa nie tylko jej produkty, nie wyłączając swojej serii, ale także opinie, gusta i poglądy. Prawdę natomiast odnaleźć można według niego w realnym, bliskim kontakcie oraz swobodnym, samodzielnym myśleniu, w przestrzeni, w której zaangażowanie nie będzie warunkiem zarobienia na chleb.

Pamięć autora

Pamięć w przypadku gier wideo nie wyzbyła się jeszcze swojego biurokratycznego powinowactwa (Sack 2008, 180–190), sprowadzającego to słowo najczęściej do wymagań, jakie dana produkcja stawia naszemu komputerowi co do posiadanej pamięci operacyjnej. Robert Florence dokonuje więc pewnej subwersji, odwracając ten układ do góry nogami – w serii „File System Aging” to pamięć potrzebuje programu. Gry są jej nośnikami, pozwalającymi na defragmentację rozpadającego się systemu wspomnień, ale także jego przechowanie. Nietrudno tutaj dostrzec powinowactwo pomiędzy twórczymi zabiegami Florence’a i zjawiskiem *retrogamingu* rozumianego jako przechowanie lub zachowanie zbiorowego wspomnienia kulturowej tożsamości graczy. Twórca przetwarza swoją tęsknotę, wykorzystując gry wideo do uruchomienia procesów nostalgii refleksyjnej, która – jak za Swietłaną Boym wskazuje Maria B. Garda – niczego nie odtwarza ani nie przywraca, ale „odnosi się do osobistego doświadczenia i łączy z kulturowymi procesami przypominania” (Garda 2014, 4). Florence za pomocą gier wideo zakodowanych w swojej tożsamości kreuje więc seans przypominania sobie dzieciństwa, jednocześnie przypominając widzom o istnieniu tych leciwych już przecież produkcji, niejako zachęcając do zagrania w nie (jest zatem *retroletsplayerem*). Forma poszczególnych odcinków skoncentrowana jest wokół dwóch chwytów: narracji gry i nakładającej się na nią opowieści/narracji pamięci. Dzięki takiemu zabiegowi autor sprawia, że gry wideo w tym ujęciu stają się czymś więcej, aniżeli tylko zabawkami. Wprowadza własne postulaty

w czyn, przekształcając swoją rozgrywkę w proustowski akt smakowania magdalenki (Proust 1937), w konsekwencji czego porzuca wraz z ostatnim odcinkiem formułę *let's play* na rzecz swego rodzaju moralitetu werbalnego.

Performatywny akt grania przenika się z performatywnym aktem wypowiedzi, pogłębiając sensy szeroko zakrojonych rozważań. Niebagatelne wydaje się więc zaproponowane przeze mnie określenie Roberta Florence'a autorem. Oczywiście wszyscy letsplayerzy realizują podobną formułę autorską – grają w grę, równocześnie o niej opowiadając – jednakże w ich przypadku autorstwo wydaje się nieprzystającą kategorią (nawet jeśli odniesiemy się do telewizyjnego showrunnera). Niemniej analizując ich postaci w kontekście formatu, zauważyć można, że w swoich pozbawionych scenariusza oraz pełnych improwizacji programach pełnią oni jednocześnie rolę prowadzących i obiektów. Przywoływany już wcześniej PewDiePie reżyseruje siebie i sposób, w jaki gra, ale wciąż pozostaje w skonwencjonalizowanym formacie – ekran podzielony jest na dwie ramy; za pomocą jednej z nich widz obserwuje reakcje youtubera, a druga pozwala na oglądanie prowadzonej rozgrywki. W przypadku Florence'a pozwoliłam sobie na zastosowanie pojęcia autora, ponieważ „File System Aging” to nie tylko reżyseria zaimprovizowanego siebie, ale przede wszystkim pewnego ciągłego, zserializowanego, przemyślanego i zamkniętego dzieła. Twórca, który „nie wie, czym jest *let's play*”, celnie odwołuje się do tego formatu, wykorzystując najważniejszą jego cechę, aby wpleść ją w szereg odrębnych struktur charakterystycznych dla różnorodnych mediów narracyjnych, nie tylko audiowizualnych. Według mnie ta hybrydyczna formuła okazuje się autorska nie w kontekście romantycznego geniuszu czy nowofalowego wpisania twórcy w dzieło – choć kwestia tożsamości Florence'a pełni tu znaczącą rolę – ale dzięki znajomości rzemiosła, także z zakresu publicystyki internetowej, telewizyjnej i kina. Najciekawszym tego przejawem jest wyreżyserowanie własnego niekonwencjonalnego (w odniesieniu do treści produkowanych przez popularnych letsplayerów) doświadczenia bycia graczem. Persona Florence'a jako gracza składa się z kilku nałożonych na siebie ról: twórcy serii, gracza w ujęciu tożsamościowym, gracza transgresyjnego (Aarseth 2007) oraz ergodysty (Kłoda-Staniecko 2010) mającego punkty styeczne w procesie *playformance* (Frasca 2007) z przed chwilą użytą Aarsethowską kategorią.

Gra w pamięć

Analizę poszczególnych funkcji, jakie Florence spełnia w wykreowanej przez siebie serii, zacznę od końca. Bartosz Kłoda-Staniecko (2010, 101–102) definiuje ergodystę jako odbiorcę znaczeń, który w trakcie działania (rozgrywki) swobodnie je przetwarza, a następnie przekazuje dalej z nadatkiem nowego sensu. Niewątpliwie autora

„File System Aging” można nazwać ergodystą, który grając, wytwarza solidny nadatek znaczeń nieprzewidzianych przez twórców gier. W jego perspektywie gry można eksplorować nie tylko jak koherentne opowieści, ale też emanacje pewnych pojęć, takich jak przestrzeń, tożsamość, inny świat, Inny, podróż, przeszłość czy nawet kosmos. Florence dokonuje takiego rozpoznania dzięki interpretacji haptycznej dokonywanej w trakcie *playformance* – opartego o symulację konstruowania znaczenia wykonywanych procedur w trakcie konkretnego działania (Frasca 2007, 136–137). *Playformance* jest więc tym, co stoi pomiędzy odbiorem a przekazem – jest przetworzeniem łączącym obie te kategorie, podczas którego dokonuje się proces przypominania. Najciekawszym aspektem semiozy dokonanej przez Florence’a jest jednak to, że pomija ona ograniczenia designu gry, chociaż w poszczególnych odcinkach to właśnie jemu podporządkowane są użyte przez autora chwytły. Paradoksalnie właśnie one dowodzą tego, co postuluje Florence – gra rozrasta się poza siebie wprost proporcjonalnie do ilości znaczeń produkowanych w trakcie rozgrywki. Widz w toku prowadzonej przez autora narracji porwany zostaje w nigdy niekończący się strumień świadomości i przypominania pozbawiony zamkniętego zakończenia. Wiąże się to ze stwierdzeniem Miguela Sicarta (2011), który stwierdzał, że gracz w procesie semiozy może swobodnie interpretować znaczenia.

W tym momencie dochodzimy do przywoływanego wcześniej wniosku, czyli powracającego przekonania Florence’a, że gry nigdzie się nie kończą. Użycie słowa „nigdzie” nie jest przypadkowe, ponieważ autor skupia się wyraźnie na przestrzennym wymiarze gier – rozumianym nie tylko dosłownie. Florence nie tylko opowiada o innych światach czy miejscach pamięci, ale odwołuje się również do gry rozumianej jako przestrzeń poznania własnych tożsamości. Forma „tradycyjnie” kręconych ujęć poszczególnych odcinków przenika się z równoległe prezentowanymi grami. Obok dziwnych i nieznanymi światów powracających w każdej z nich (nawet *Alter Ego* pełniło również funkcję eksploracji nowej tożsamości) mamy przecież do czynienia z ambientem wpisanym w codzienną rzeczywistość: maleńką szklarnię, pusty pociąg, ciemność rozświetlaną pikselową lampą bądź zapętlone ulice średniej wielkości miasta. Oniryzm tego przedstawienia przywodzi na myśl niekoherencję fabularną dzieł Davida Lyncha (McGowan 2000), których sensy podporządkowują sobie sposoby opowiadania. Światy budowane przez Lyncha w filmach i serialach spod znaku *mózgotrzepów*, tj. *Twin Peaks* (1990–1991), *Zagubiona autostrada* (1997) czy *Mullholland Drive* (2001), są labiryntami, po których widz porusza się pozbawiony mitycznej włóczki. U Florence’a jednak łącznikiem pomiędzy liminalną przestrzenią pamięci a topografią gier jest spojrzenie ojca, który ze swojej zadymionej wspomnie-

niami szklarni patrzył w okno syna, wypełnione niewyraźnymi odbiciami gier wideo. W taki sposób Florence reżyseruje swoje *playformance* – rozbudowuje je poza świat gier, żeby zaangażować widza. Dokonane przez niego przetworzenie formuły *let's play* pozwala na unifikację grającego i oglądającego w obrębie wspólnego doświadczenia, dzięki nadaniu *playformance'owi* eksplicytniej formy wizualnej, nieograniczającej się do przestrzeni gier, ale wciąż funkcjonującej w ramach ich estetyki.

Poszerzanie formuły

Let's play stanowić więc może eklektyczną formę komunikacji pomiędzy osobami zaangażowanymi w granie, wymianę doświadczeń i emocji związanych z grami wideo, lecz także poza nie wykraczającymi. Taka definicja nie ogranicza się jedynie do eksperymentalnej serii „File System Aging”, ale może zostać przyłożona do całości wyprodukowanych do tej pory emanacji tego formatu. Różnica polega jednak na tym, że gra dla Roberta Florence’a nie jest celem, ale środkiem, co paradoksalnie pozwala na uwolnienie jej oraz gracza od różnych dyskursów związanych choćby z monetyzacją formuły czy tylko publicystyką. Naturalnie przekaz płynący z ostatniego odcinka kumuluje skoncentrowane w serii ideologiczne znaczenia, ale sposób pokazania doświadczenia pamięci przechowywanej w grach jest na wskroś intymny, bo ukazujący gracza w osobistym procesie semiozy, którego nastawieni na milionową publiczność letsplayerzy nie są w stanie oddać.

Bibliografia

- Aarseth, Espen, 2007, *I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player*, „DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play”, IV, online: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/i-fought-the-law-transgressive-play-and-the-implied-player/>>.
- Frasca, Gonzalo, 2007, *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*, Kopenhaga, online: <http://www.powerfulrobot.com/Frasca_Play_the_Message_PhD.pdf>.
- Garda, Maria B., 2014, *Nostalgia in Retro Game Design*, „DiGRA '13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging game studies”, VII, online: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/nostalgia-in-retro-game-design/>>.
- Godzic, Wiesław, 2004, *Telewizja i jej gatunki. Po „Wielkim Bracie”*, Kraków: Universitas.
- Hale, Thomas, 2013, *From Jackasses to Superstars: A Case for the Study of “Let’s Play”*, Roehampton, online: <https://www.academia.edu/5260639/From_Jackasses_to_Superstars_A_Case_for_the_Study_of_Let_s_Play_September_2013_>.

- Kłoda-Staniecko, Bartłomiej, 2012, *Gram, ... więc kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym*, [w:] Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu*, Kraków: WUJ, ss. 91–102.
- McGowan, Todd, 2000, *Finding Ourselves on a „Lost Highway”: David Lynch’s Lesson in Fantasy*, „Cinema Journal”, II.
- Mittel, Jason, 2001, *A Cultural Approach to Television Genres*, „Cinema Journal”, III.
- Proust, Marcel, 1937, *W poszukiwaniu straconego czasu. W stronę Swanna*, online: <<https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/w-strone-swanna.html>>.
- Sack, Warren, 2008, *Memory*, [w:] Matthew Fuller (red.), *Software Lexicon*, Cambridge, Londyn: The MIT Press, ss. 184–193.
- Sicart, Miguel, 2011, *Against Procedurality*, „game studies”, III, online: <http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap>.

Ludografia

- Activision, 1986, *Alter Ego*, USA: Activision.
- Interplay Entertainment, 1991, *Another World*, Francja/USA: Interplay Entertainment.
- Beam Software, 1984, *Castle of Terror*, Australia: Beam Software.
- DreamWorks Interactive, 2001, *Clive Barker’s Undying*, USA: Electronic Arts.
- Ozar Softscape, 1983, *M.U.L.E.*, USA: Electronic Arts.
- Appeal, 1999, *Outcast*, Belgia/Francja: Infogrames.
- Monolith Productions, 1998, *Shogo Mobile Armor Division*, USA: Monolith Productions.
- Epic Games, Digital Extremes, 1999, *Unreal Tournament*, Kanada/USA: GT Interactive.
- Origin Systems, 1994, *Wing Commander III: The Heart of the Tiger*, USA: Origin Systems.

Wideografia

- Florence, Robert, 2015, „File System Aging”, Online:
 <<https://www.youtube.com/watch?v=AS4VvxenwqQ>>
 <https://www.youtube.com/watch?v=3V_TO6pOYA0>
 <<https://www.youtube.com/watch?v=tg8QM-gxUqg>>
 <<https://www.youtube.com/watch?v=je0l6dO2EVs>>
 <<https://www.youtube.com/watch?v=L4Npcc4WdRg>>
 <<https://www.youtube.com/watch?v=HhX2pdDOJfo>>
- Roj, 2011, „The Elder Scrolls V: Skyrim #1 – początek i tworzenie postaci (Roj-Playing Games!)”, Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=hDaNUkSiHxU>>.

Summary

The aim of this article is to analyse *let's play* not only as entertaining act of communication but also as an eclectic one which can make games exceed themselves. *Let's play* as a method of game critique has developed some key characteristics. It's not surprising, then, that one can observe the emergence of various subversive forms such as Robert Florence's series "File System Aging" which rises as antithesis to the most popular channels. Florence directs his own player experience by merging software studies, ludology, stream of consciousness, and oneiric aesthetics known from David Lynch's movies in order to defragment scattered memory of a gamer and a son. This article will look into the method of transgressive playformance and haptic interpretation used by the artist to expand the definition of a *let's play* and therefore also that of a game.

Słowa kluczowe/Keywords: let's play, format telewizyjny, gracz transgresyjny, ergodysta, playformance, autor, let's play, tv format, transgressive player, ergodist, playformance, auteur

Izabela Pamuła – studentka II roku SUM Instytutu Sztuk Audiowizualnych na Uniwersytecie Jagiellońskim; autorka pracy licencjackiej *Alternatywna historia grania. Błąd w grach wideo*; w polu jej zainteresowań leży performatywne ujęcie gier wideo, historia cyfrowych gier fabularnych oraz kino postmodernistyczne i ambientowe. Publikuje i redaguje dział „Poza kinem” w czasopiśmie studenckim „16mm”; izabela-pam@gmail.com.