

### **Wstęp**

We współczesnej kulturze popularnej specyficzne jest to, iż żaden jej element nigdy nie pozostaje w izolacji, każde zjawisko kulturowe wyrasta z innego, a jednocześnie wpływa na te już istniejące i samo może dać początek kolejnym. Wszystkie elementy kultury popularnej są mniej lub bardziej z sobą powiązane – każdy z nich jest połączony przynajmniej z kilkoma innymi. Gry MMORPG nie są tu wyjątkiem – ich związek z kulturą popularną nie jest jednostronny i nie sprowadza się jedynie do czerpania inspiracji i motywów. Można już zauważyć w kulturze popularnej pewne zjawiska, które zaistniały dzięki grom cyfrowym, w tym grom typu MMORPG. Tymi zjawiskami są między innymi praktyki fanowskie, które przyjmują wiele różnych form oraz spełniają rozmaite funkcje. Funkcja części z nich jest czysto praktyczna i sprowadza się do zapewniania graczom dostępu do różnych informacji dotyczących gier, istnieją jednak i takie praktyki, które służą głównie artystycznej i kreatywnej ekspresji graczy<sup>1</sup>. Przykładami dzieł fanów mogą być chociażby bazy danych (strony zbierające informacje na temat danej gry, strony typu Wiki), rozmaite obrazki i grafiki, wszelkie formy literackie oraz nagrania, filmiki i filmy typu machinima. Wraz z ciągłym rozwojem techniki i ze względu na coraz łatwiejszy dostęp do najnowszych technologii globalna kultura medialna ulega nieustannym zmianom. Dzięki nim zaś zmianom ulegają również sposoby wchodzenia odbiorcy w interakcje z ulubionymi dziełami – bez względu na to, czy owymi dziełami są książki, filmy czy gry. Te procesy są też odpowiedzialne za wzrost popularności wszelakich działań fanowskich<sup>2</sup>. Nie da się w jednym artykule opisać działalności fanowskiej skupionej wokół gier MMORPG. W niniejszym tekście skoncentruję się więc wyłącznie na przykładach filmowych.

1 S. EGENFELDT-NIELSEN, J.H. SMITH, S. PAJARES TOSCA: *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York 2013.

2 G. SCHOTT, B. YEATMAN: *Participatory Fan Culture and Half-Life 2 Machinima. A Dialogue among Ethnography, Culture and Space*. In: *The Machinima Reader*. Eds. H. LOWOOD, M. NITSCHKE. Cambridge (MA) 2010, s. 301–314.

## Machinima

Na początku należy zaznaczyć, że fanowska twórczość filmowa przybiera formę rozmaitych nagrań, filmów oraz animacji. Sądzę, że jeden ich rodzaj jest na tyle oryginalny, że zasługuje na to, aby przyjrzeć się mu bliżej. Mam na myśli utwory nazywane machinimami – niezwykle popularne formy fanowskiej ekspresji artystycznej, najczęściej przyjmujące postać parodii lub dzieł fabularnych.

Machinima jest rodzajem animacji komputerowej, która wykorzystuje komputerowy silnik graficzny czasu rzeczywistego do stworzenia dzieła filmowego. Najczęściej wykorzystywane są gry komputerowe do stworzenia komputerowej animacji. Twórcy machinim zwani machinimatorami, są zwykle twórcami-fanami. Twórcy machinim zostawiają szczegóły renderingu oryginalnym środowiskom graficznym (na przykład silnik graficzny gry), przez co niejako dziedziczą ograniczenia oryginalnego środowiska graficznego<sup>3</sup>.

Tak jak zmieniają się możliwości techniczne komputerów, tak też zmieniają się gry i programy wykorzystywane do tworzenia filmów machinima. Te z początku lat dwutysięcznych różnią się więc będą w znacznym stopniu od tych stworzonych obecnie. Z tego względu można traktować filmy machinima jako przydatne narzędzie w badaniach nad historią gier, stanowią bowiem swoisty zapis stanu technologicznego czasu, w którym powstały – chodzić tu będzie zarówno o samą służącą jako baza grę, jak i oprogramowanie, a co za tym idzie, także możliwości komputera, na którym konkretny silnik został stworzony<sup>4</sup>. Do tworzenia machinim często używa się gier typu MMORPG. Jednym z powodów tego stanu rzeczy jest fakt, że gry te, niejako z założenia, mają funkcjonować na rynku przez dłuższy czas, ich twórcy muszą więc ciągle dodawać do nich nowe elementy i ulepszać silnik graficzny. Dzięki temu machinimatorzy mogą latami korzystać z jednej gry – mają bowiem dostęp do ciągle zwiększającego się zasobu narzędzi. Nie bez znaczenia jest również fakt, że obecnie wszystkie gry MMORPG używają silników graficznych czasu rzeczywistego, które w znacznym stopniu ułatwiają pracę machinimatorom.

Silnik graficzny czasu rzeczywistego sprawia, że machinima może być nagrywana w czasie rzeczywistym (podobnie jak klasyczny film). Gracze odgrywają swoje role za pomocą awatarów (podobnie jak klasyczni aktorzy), a twórca filmu machinima na bieżąco manipuluje ujęciami kamery. Może on w tym celu korzystać z wbudowanej kamery

3 M. KELLAND, D. MORRIS, D. LLOYD: *Machinima. Making Animated Movies in 3D Virtual Environments*. Cambridge (UK) 2005, s. 19–20. Jeżeli nie podano inaczej, tłumaczenia – M.M.

4 P. KRAPP: *Machinima: of Games and Gestures*. In: *The Machinima Reader...*, s. 160.

gry i zmieniać jej ustawienie, do tego wymagana jest gra z opcją patrzenia na postać z perspektywy trzeciej osoby (TPP – *third-person perspective*), lub też nagrywać film z perspektywy awatara, w takim przypadku gracz sterujący danym awatarem będzie sterował również ujęciami kamery<sup>5</sup>. Niektóre gry (zwłaszcza te starsze) mają jednak dosyć ograniczone możliwości graficzne, przez co machinimatorzy mogą nagrywać materiał tylko z perspektywy awatara, co jest charakterystyczne dla filmów machinima wykorzystujących gry typu strzelanki pierwszoosobowe (FPS – *first-person shooter*)<sup>6</sup>.

Machinimatorzy często wykorzystują konwencje i schematy, które znają z kina<sup>7</sup> – częściowo ułatwia to pracę oraz pozwala przewidzieć efekt, jaki dana scena czy filmik wywrą na odbiorcach. Korzystanie z rozwiązań znanych z klasycznego kina może jednak prowadzić do powielania błędów i niedociągnięć tego medium<sup>8</sup>. Nagrywanie w czasie rzeczywistym, zwłaszcza w grze MMORPG (w której twórcy nie mają kontroli nad poczynaniami innych graczy), generuje czasem błędy ciągłości wizualnej<sup>9</sup>. Również zbyt częste wykorzystywanie efektu *slow motion*, który ma dodawać scenom dramatyzmu, przynosi skutek odwrotny do zamierzonego (czasami wręcz komiczny). Machinimy są dziełami fanów gier (przy produkcji jednego filmu może współpracować nawet kilkanaście osób), którzy operują w różnych programach. Z tego też względu jakość poszczególnych dzieł bywa bardzo różna. Główne kanały umożliwiające machinimatorom dzielenie się swoimi filmami w Internecie to przede wszystkim serwisy takie jak YouTube, strony poświęcone filmom z gier i filmom typu machinima, na przykład WarCraftMovies<sup>10</sup> (na której znaleźć można filmiki z gry *World of Warcraft*), czy serwis Machinima<sup>11</sup> udostępniający każdy rodzaj utworów machinima.

Co ciekawe, tworzenie filmów machinima nie zawsze wynika z potrzeby artystycznej ekspresji – czasami firmy związane z branżą gier cyfrowych organizują konkursy na filmy z wykorzystaniem swoich gier. Jako przykład można tu podać konkursy organizowane przez firmę Blizzard Entertainment<sup>12</sup>.

5 M. MARKOCKI: *Machinima jako przejaw kina niezależnego w sieci*. „Kultura Popularna” 2015, nr 1.

6 M. NITSCHKE: *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge (MA) 2009, s. 113.

7 P. MARINO: *3D Game-Based Filmmaking. The Art of Machinima*. Scottsdale 2004, s. 347.

8 M. MARKOCKI: *Machinima...*

9 A. McMAHAN: *The Films of Tim Burton. Animating Live Action in Contemporary Hollywood*. New York 2005, s. 37.

10 <http://warcraftmovies.com>.

11 <http://www.machinima.com>.

12 <https://blizzcon.com/pl-pl/news/16668521/blizzcon-2014-contest-winners-11-7-2014> [dostęp: 24.07.2016].

### Filmowa działalność graczy

Filmową twórczość fanowską graczy MMORPG można podzielić na kilka rodzajów. Jednym z nich są poradniki, czyli filmy traktujące o jakimś konkretnym aspekcie gry, tworzone przez graczy dla graczy.

W poradnikach najczęściej tych poruszane są kwestie: 1) zdobycia bogactwa – filmiki te bywają trudne w odbiorze, zależy to od poziomu złożoności ekonomii w grze; 2) taktyki walki z jakimś trudnym bossem. Często głównym tematem poradnikowych filmów pierwszego rodzaju jest to, czym najbardziej opłaca się handlować i gdzie można zdobyć rzadkie dobra, które przyniosą graczowi dużo waluty z gry (handel przedmiotami z gry za prawdziwe pieniądze jest zakazany w większości gier MMORPG). Niektóre poradniki koncentrują się na kwestii opłacalności handlu w danej grze – wskazują, co będzie dla gracza korzystniejsze finansowo: zdobywanie dóbr i handel nimi czy raczej bieganie i zabijanie NPC-ów. Szczególnym przypadkiem gry MMORPG jest *Eve Online*, której system ekonomii został zaprojektowany tak, aby przypominał rzeczywistą gospodarkę. Starano się tu stworzyć symulację prawdziwej gospodarki w realiach liberalnego kapitalizmu – wielu graczy uważa, że z sukcesem. Złożoność takiej ekonomii w grze powoduje, że tworzone do niej poradniki są albo bardzo długie i rozbudowane, aby wszystko można było dokładnie objaśnić, albo przeznaczone dla graczy, którzy już dobrze grę znają<sup>13</sup>.

Poradniki drugiego rodzaju przedstawiają taktykę walki z konkretnymi bossami. Oprócz komentarza odautorskiego pojawiają się w tych poradnikach także napisy mające zwrócić uwagę oglądających na istotne aspekty walki. Za ciekawe zjawisko uznać też należy istnienie grup graczy/machinimatorów wyspecjalizowanych w produkcji filmów przedstawiających taktyki walk z bossami. Jedną z najbardziej znanych jest grupa Fatboss TV<sup>14</sup>, której produkcje znaleźć można w serwisie YouTube<sup>15</sup>. Jest to interesujące zjawisko, ponieważ wcześniej duża część tego rodzaju filmów była tworzona przez członków różnych gildii/klanów<sup>16</sup> nie tylko po to, by pomagać innym, lecz także po to, by chwalić się własnymi dokonaniami i promować dane gildie/klany. Taka aktywność nie łamie

<sup>13</sup> Przykład filmu, który opisuje alternatywny wobec handlu i wydobywania rudy sposób zarabiania w *Eve Online*: <http://www.youtube.com/watch?v=5xdcQuRycbs&feature=related> [dostęp: 24.07.2016].

<sup>14</sup> <https://www.twitch.tv/fatbosstv>.

<sup>15</sup> Przykład filmu opisującego strategię walki z bossem: [https://www.youtube.com/watch?v=w1T3Jaz\\_GWQ](https://www.youtube.com/watch?v=w1T3Jaz_GWQ) [dostęp: 24.07.2016].

<sup>16</sup> W różnych grach różnie nazywa się grupy tworzone przez graczy. Najpopularniejszymi nazwami w grach MMORPG są właśnie gildia lub klan, zdarzają się jednak również inne nazwy, które mają podkreślić klimat gry, na przykład w *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar* nazwa grupy graczy to fellowship („drużyna”), co ma nawiązywać do Drużyny Pierścienia.

regulaminu gry, ponieważ grupa Fatboss TV nie sprzedaje niczego z gry, handluje jedynie prawami autorskimi, które posiada do swoich filmowych poradników. Zresztą producentowi *World of Warcraft* wydaje się nie przeszkadzać fakt, że grupa Fatboss TV robi filmy do tej gry. Stanowią one przecież swoistą promocję tytułu, co dla producenta oznacza darmową reklamę. Dzięki takim poradnikom także mniej zdolni gracze mogą osiągać lepsze wyniki i nie zniechęcić się do gry, co znów przekłada się na zyski producenta. Jak widać, gry MMORPG są zjawiskiem skomplikowanym i wielopoziomowym, podobnie jak relacja między producentami a graczami.

Jeszcze inne poradniki mogą dotyczyć jakiegoś konkretnego aspektu gry, na przykład mechaniki gry i sposobów jej wykorzystania. Mogą to być omówienia wybranych tematów, na przykład tego, w jaki sposób najefektywniej zdobywać nowe poziomy przy rozwijaniu postaci<sup>17</sup>. Innymi bardzo popularnymi poradnikami są te analizujące mocne i słabe strony konkretnej klasy do wyboru w grze. Dzięki takim poradnikom mniej znający się na mechanice gry gracze mogą się wiele dowiedzieć o klasie swojej postaci i wprowadzić zmiany zarówno w statystykach postaci, jak i w stylu samej gry, a przez to zwiększyć potencjał swojej postaci<sup>18</sup>. Tematem, który najczęściej poruszają tego rodzaju poradniki, jest PvP<sup>19</sup>. Rozgrywki PvP są bardzo wymagające, ponieważ gracz ma naprzeciwko siebie innego gracza, a nie program. Popularność filmowych poradników do walk PvP wynika z faktu, że w takim starciu każda dodatkowa informacja może się okazać niezwykle cenna – skutkować zyskaniem przewagi i zmianą przebiegu walki. W niektórych grach aspekt PvP jest bardzo ważny, wielu graczy jest wręcz zdania, że prawdziwą satysfakcję daje tylko zwycięstwo nad innym graczem w PvP. Nie dziwi więc, że filmowe poradniki do PvP są tak popularne i produkuje się ich tak dużo. Statystyki wyświetleń filmików poradnikowych pokazują, że najważniejsze dla graczy w grach MMORPG są takie aspekty, jak: zdobywanie bogactwa, pokonanie kolejnego bossa, szybkie zdobywanie poziomów na kolejnej postaci, znajomość słabych punktów danej klasy postaci (dzięki czemu łatwiej ją pokonać w PvP).

Kolejny typ filmów fanowskich, które służą konkretnym, nie tylko rozrywkowym celom, to produkcje promocyjne gildii/klanu. W większości gier MMORPG, aby pokonać najsilniejszych bossów albo odblokować jakieś dodatkowe opcje, gracze muszą działać

17 Przykładowy film wyjaśniający, co gracze mogą zrobić, aby jak najszybciej rozwinąć swoją postać do maksymalnego poziomu w najnowszym dodatku gry: <https://www.youtube.com/watch?v=ar9VMNuF8RI> [dostęp: 24.07.2016].

18 <https://www.youtube.com/watch?v=lkpoql3pKSc> [dostęp: 24.07.2016].

19 Przykład filmowego poradnika do PvP dla klasy szamana z gry *World of Warcraft*: <https://www.youtube.com/watch?v=97-xabtwr3c> [dostęp: 24.07.2016].

wspólnie, często w dużych grupach. Grupa tworzona przez graczy w celu lepszej koordynacji wspólnych działań najczęściej nazwana jest gildią lub klanem. Taka grupa, aby osiągnąć ostateczne cele gry, musi liczyć wielu graczy. Dlatego gildie/klany chcące osiągnąć wysoką pozycję w hierarchii na danym serwerze gry, dbają o wcielenie w swoje szeregi dużej liczby zdolnych graczy. Z tego właśnie powodu powstają filmy promujące gildie. Często taką filmową wizytówką danej grupy staje się film, na którym jej członkowie zabijają jakiegoś trudnego do pokonania bossa, co ma dobitnie świadczyć o ich sile i potencjale. Zdarzają się też filmy o charakterze bardziej fabularnym (przypominające zwiastuny filmowe), które mają przyciągać uwagę wysoką jakością samej produkcji. Stałym elementem tego rodzaju filmów jest prezentowanie listy dokonań gildii/klanu, celów, które sobie stawia, oraz oczekiwań, które mogą mieć w stosunku do niej nowi członkowie. Pamiętać trzeba, że kilkuminutowe filmy mają przede wszystkim zwracać uwagę odbiorcy i budzić jego zainteresowanie – cel informacyjny nie jest tu nadrzędny. Produkcje te przypominają więc reklamy telewizyjne lub zwiastuny filmowe. Przekazuje się w nich kilka podstawowych informacji i zachęcających sloganów oraz najczęściej adres strony internetowej gildii/klanu<sup>20</sup>. Jak wszystkie filmy fanowskie, tak i te promocyjne różnią się pod względem jakości. Trzeba jednak zauważyć, że filmy promocyjne gildii/klanów, które już zdobyły pewną renomę na swoim serwerze gry, często stoją na bardzo wysokim poziomie, ponieważ są ważnym elementem procesu kreowania wizerunku gildii/klanu. Niektóre filmowe wizytówki powstają wyłącznie ze względów wizerunkowych – są pewną formą promocji grupy służącą umocnieniu jej pozycji na serwerze. Podobną czysto promocyjną funkcję spełniają filmy przedstawiające walkę z trudnym do pokonania bossem albo brawurową akcją gildii/klanu. Za przykład może tu posłużyć film z gry *Age of Conan: Hyborian Adventures* obrazujący śmiały i ryzykowny atak (walka PvP) jednego klanu na twierdzę innego.

Do kolejnej grupy filmów fanowskich należą różnego rodzaju parodie – zwiastunów filmowych, teledysków czy reklam. Największą popularnością wśród graczy cieszy się *World of Warcraft*, dlatego też najwięcej parodii tworzonych jest z wykorzystaniem tej własnie gry. Jeśli w pasku wyszukiwania w serwisie YouTube wpisze się frazę „wow parody” i tytuł piosenki, to znaleźć będzie można stworzoną na bazie gry wersję teledysku. Dla tego rodzaju filmów fanowskich charakterystyczne są dwie tendencje – pierwsza to dążenie, aby „WoWowa” wersja była jak najbardziej podobna do oryginalnego

<sup>20</sup> Przykład filmu rekrutacyjnego do gildii do gry *Age of Conan: Hyborian Adventures*: <http://www.youtube.com/watch?v=Zaz74kIWw4k> [dostęp: 24.07.2016].



teledysku<sup>21</sup> lub by „WoWowe” słowa jak najbardziej oddawały sens słów oryginalnej piosenki. Typowe dla drugiej tendencji jest natomiast dążenie do tego, by słowa parodii pasowały do gry (melodia pozostaje zaś niezmienną, tak aby można było poznać oryginalną piosenkę)<sup>22</sup>. Twórcy filmów fanowskich często parodiują także zwiastuny filmowe. Za pomocą modeli z gry starają się zrekonstruować oryginalny zwiastun lub też tak połączyć sceny stworzone na podstawie gry z oryginalną ścieżką dźwiękową zwiastuna, żeby oglądający miał wrażenie, że zwiastun dotyczy rzeczowej gry<sup>23</sup>. Powstają też parodie znanych programów telewizyjnych – bardzo ciekawym przykładem jest tu *Thrall's Cribs*, czyli film parodiujący koncepcję znanego programu *MTV Cribs*, w którym ekipa telewizyjna odwiedza gwiazdy, głównie muzyki, w ich domach. *Thrall's Cribs* powstał na bazie *World of Warcraft* i przedstawia postać wodza Hordy, który oprowadza widzów po stolicy Hordy – swoim domu<sup>24</sup>. Twórcy filmów fanowskich potrafią się też śmiać z samych siebie – znaleźć można filmy, które humorystycznie przedstawiają zarówno graczy biorących grę zbyt poważnie<sup>25</sup>, jak i rzeczywistość graczy z perspektywy postaci z gry<sup>26</sup>. Ciekawym przykładem tego rodzaju filmów jest *World of Warcraft*, który przedstawia rzeczywistość w lustrzanym odbiciu<sup>27</sup>. „Realnym” okazuje się tu świat gry i jej postaci, które to po ciężkim dniu pracy (na przykład zabicie smoka), wracają do domu, aby zagrać w *World of Warcraft*. Wcielają się w niej w pracowników biura, których obowiązki i zadania przedstawione są w konwencji rajdu. Podczas ciężkiego boju o wyrobienie ustalonej przez prezesa firmy (odpowiednik bossa) normy bohaterowie zdobywają różne przedmioty – są to rzeczy codziennego użytku ukazane jednak w taki sposób, jakby były skarbem zdobytym po pokonaniu bossa (na przykład epicki spinacz). Jest to ciekawa parodia, ponieważ zachęca

21 Przykład parodii piosenki Christiny Aguilery *Candyman*, w której twórca starał się stworzyć „WoWową” wersję teledysku, kopiując z oryginalnej wersji tyle elementów, na ile pozwalają możliwości gry: <http://www.youtube.com/watch?v=zKqVz093FPA&feature=related> [dostęp: 24.07.2016].

22 Machinima pod tytułem *Make Hordies Out of You*, w której pozostawiono melodię i ogólne przesłanie piosenki *I'll Make a Man Out of You* z filmu *Mulan*, zmieniono jednak słowa, tak aby piosenka lepiej wpisywała się w realia gry *World of Warcraft*: <https://www.youtube.com/watch?v=cXjXoeRWEES> [dostęp: 24.07.2016].

23 Przykład parodii zwiastuna filmu *Van Helsing*, w którym twórca za pomocą modeli z gry starał się zrekonstruować oryginalny zwiastun: <http://www.youtube.com/watch?v=GaNe3KabsFQ> [dostęp: 24.07.2016].

24 [http://www.youtube.com/watch?v=MzFrLXAYASc&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=MzFrLXAYASc&feature=player_embedded) [dostęp: 24.07.2016].

25 <http://www.youtube.com/watch?v=zHqUi1NND48> [dostęp: 24.07.2016].

26 <http://www.warcraftmovies.com/movieview.php?id=67631> [dostęp: 24.07.2016].

27 <http://www.warcraftmovies.com/movieview.php?id=81203> [dostęp: 24.07.2016].

widzów do zastanowienia się nad tym, jakie miejsce w ich życiu zajmuje gra i czy za bardzo nie wciągnęli się w jej świat. Parodię taką uznać należy za samokrytyczne i autoironiczne spojrzenie na środowisko graczy.

Innym filmem w humorystyczny sposób przedstawiającym relacje gra – świat rzeczywisty jest *World of WifeCraft*<sup>28</sup>, którego tytuł stanowi nawiązanie do gry *World of Warcraft* z zamienionym słowem „wojna” (*war*) na słowo „żona” (*wife*). Jest to klasyczny film, w którym występują prawdziwi ludzie, nagrany w naszej rzeczywistości, a jedyne elementy gry to wyświetlane nad głowami bohaterów napisy. Motywem przewodnim tego filmu jest przesunięcie do granic absurdu kilku obiegowych stereotypów dotyczących gier i graczy (w tym przypadku grupy mężczyzn), którzy poświęcają grze zbyt dużo czasu. Film został nagrany w konwencji dokumentu o „nowej terapii” dla małżeństw, w których mężowie ztratili się w świecie gier. Terapia ma polegać na zahipnotyzowaniu mężczyzn w taki sposób, aby myśleli, że prace domowe i pomaganie partnerkom to swoiste zadania (*quests*), takie jak te w grze. Jeśli więc wykonają jakieś prace domowe, to zdobędą nagrodę i dzięki temu przejdą na kolejny „poziom” w realnym życiu. Hipnoza przekonuje również mężów, że żony są „postaciami na maksymalnym poziomie”, które jednym spojrzeniem mogłyby „zabić” mężczyzn, gdyby ci zrobili coś złego. Film ten w bardzo kreatywny sposób wykorzystuje grę MMORPG i różne do niej nawiązania, aby sparodiować kilka stereotypów – nie tylko te dotyczące graczy MMORPG, lecz także te dotyczące ról płciowych, życia małżeńskiego i hipnozy.

Za jeszcze inny rodzaj filmów fanowskich uznać należy produkcje fabularne: komedie, dramaty, horrory, filmy akcji i inne, które czasami trudno zakwalifikować gatunkowo. Najczęściej są to krótkie historie, zdarzają się też jednak filmy pełnometrażowe. Cenionym autorem filmów z gier jest Brandon M. Dennis, który pod pseudonimem Oxhorn tworzył krótkie filmy z gry *World of Warcraft*. Wprawdzie Dennis zaprzestał już tej działalności, ale jego filmy wciąż cieszą się popularnością i można je oglądać zarówno na oficjalnej stronie twórcy, jak i w serwisie YouTube. W swoich filmach Oxhorn poruszał kwestie dotyczące gry, ale też przerabiał motywy lub piosenki tak, aby pasowały do realiów wirtualnego świata. Za jeden z ciekawszych filmów Dennisa uznaje się *Associate Professor Evil Kills All Beggars*<sup>29</sup>, który jest jednocześnie parodią i swoistym komentarzem do konkretnego zachowania niektórych graczy. Akcja filmu rozgrywa się w świecie gry MMORPG *World of Warcraft*, w którym nie ma podziału na postaci i graczy –

28 <https://www.youtube.com/watch?v=TVhwwFHGEFI> [dostęp: 24.07.2016].

29 <https://www.youtube.com/watch?v=MHOKTVc1gCo> [dostęp: 24.07.2016].



gracz i jego awatar są jedną postacią w rzeczywistości gry. Warstwa parodystyczna dotyczy tytułowego profesora Zło (*Associate Professor Evil*), którego celem jest przejęcie władzy nad światem. Aby to osiągnąć, profesor postanawia stworzyć magiczny eliksir zapewniający niezwykle moce temu, kto go wypije. Zaczyna więc zbierać składniki i odwiedzać w tym celu różne miejsca i sklepy w mieście Orgrimmar. Przez cały czas mężczyźnie przeszkadza żebrak, który ciągle prosi profesora o złoto. Profesor Zło traci w końcu cierpliwość i zaraz po ukończeniu pracy nad eliksirem używa go na swoim udomowionym krabie o imieniu Barnaby. Krab mutuje do wielkich rozmiarów i profesor Zło nakazuje mu zabicie wszystkich żebraków w mieście Orgrimmar, co też krab chętnie czyni. Na koniec profesor Zło zostaje okrzyknięty bohaterem i dostaje klucze do miasta. Profesor Zło jest bohaterem kilku filmów Dennisa i warstwa parodystyczna wszystkich z nich wyzyskuje ten sam schemat: profesor Zło ma plan przejęcia władzy nad światem, doświadcza jednak negatywnego zachowania innych postaci (w domyśle graczy), reaguje skrajną agresją i w ten lub inny sposób wymierza sprawiedliwość irytującym postaciom, wskutek czego zostaje okrzyknięty bohaterem. Żart kryje się więc w scenariuszu, w którym profesor Zło dokonuje złych czynów (eliminuje inne postaci), jego ofiarami padają jednak ci, którzy swoim zachowaniem utrudniają życie innym, zatem „złe” czyny profesora są postrzegane przez mieszkańców świata gry jako „dobre”. Warstwa komentarza do zachowań graczy dotyczy takich zachowań w grze, które są powszechnie uznawane za niemiłe, irytujące, niesprawiedliwe czy wręcz chamskie. W filmie *Associate Professor Evil Kills All Beggars* komentarz dotyczy tytułowych żebraków (*beggars*). Terminem tym są określane gracze w grach typu MMORPG, którzy zamiast wykonywać zadania, zbierać materiały na sprzedaż czy robić cokolwiek, co przyniosłoby dochód w grze, siedzą w miastach i zaczepiają innych graczy, prosząc ich o pieniądze (walutę gry). Wprawdzie zachowanie takie uznawane jest za irytujące i niegrzeczne, ale nie łamie żadnego punktu regulaminu gry. Filmy Dennisa z profesorem Zło podejmują temat różnych zachowań ogólnie uznawanych za niewłaściwe, na przykład zabieranie przedmiotów z zabitych wrogów innym graczom (*ninja loot*). Postać profesora Zło jest tak popularna, gdyż wymierza sprawiedliwość tym, których w świecie gry sprawiedliwość osiągnąć nie może – gracze nie mogą wymóc na nich zmiany zachowania.

### **Konkluzja**

Wiele filmów fanowskich z gier MMORPG tworzonych jest na bardzo wysokim poziomie, zarówno technicznym, jak i fabularnym. Produkcje te znaleźć można w serwisie YouTube – ilość wyświet-

leń, oceny i komentarze oglądających są źródłem wiedzy o najnowszych trendach w filmach fanowskich. Większość przedstawionych tu przykładów filmów z gier MMORPG powstała z gry *World of Warcraft*, jest ona bowiem bardzo popularna zarówno wśród filmowych twórców, jak i odbiorców. Sami producenci gry udostępniają wiele modeli z gry w sieci oraz zachęcają fanów do tworzenia filmów, co jest zrozumiałe, jako że cała twórczość fanowska jest pewną formą reklamy. *World of Warcraft* skupia też największą liczbę graczy na świecie, a więc także największą liczbę twórców filmów. Poza tym im więcej twórców zajmuje się daną grą, tym większa szansa, że w gronie tym znajdzie się ktoś naprawdę utalentowany i filmy tej osoby zdobędą dużą popularność. Duża liczba grających w *World of Warcraft* przekłada się też na większy entuzjazm w odbiorze filmów zrobionych z tej właśnie gry. A i sami twórcy, którzy szukają uznania dla swojej pracy, chętniej biorą na warsztat najpopularniejszą w środowisku graczy produkcję. Nie może zatem dziwić, że w filmowej twórczości fanowskiej dominują gry MMORPG, a zwłaszcza gra *World of Warcraft*. Przytoczone przykłady pokazują, jak bardzo różnorodnym i złożonym zjawiskiem jest filmowa twórczość fanowska, będąca częścią działalności fanów gier MMORPG.

Miłosz Markocki

### **Fan Movies of MMORPG Players**

**Summary:** The article presents various movie conventions inspired by MMORPG and made by the players. In order to characterize and describe this kind of fun fiction, the author divided the movies into several general categories due to the functions that, according to their makers, the movies are to fulfil. The criterion of production or technological differences was not, thereby, taken into consideration. Such an approach enables the author to accommodate not only machinima movies but also, to some extent, the MMORPG recordings (such as video tutorials). The article aims at general presentation and description of MMORPG players' fan movies in order to make it more popular among both the game studies and fun studies scholars.

**Key words:** fan fiction, movies, MMORPG

Miłosz Markocki

### **La création de fan: les films des joueurs MMORPG**

**Résumé :** L'article se concentre sur la présentation de différentes formes filmiques créées par les joueurs des jeux MMORPG et qui en reprennent certains éléments. Afin de faciliter la caractéristique de la création de fan de ce type, les ouvrages se trouvent

répartis à quelques catégories au principe de fonctions que leur assignent leurs créateurs. Cet article prend en question non seulement les films du type machinima, mais aussi les enregistrements des jeux MMORPG plus ou moins modifiés (comme, par exemple, les films-guides).

**Mots clés :** création de fan, films, MMORPG