UNIWERSYTET WARMIŃSKO – MAZURSKI W OLSZTYNIE

INSTYTUT FILOZOFII

Numer albumu: 1276

Wojciech Sikora

Fenomenologia gry wideo w perspektywie ontologii dzieła sztuki Romana Ingardena

The phenomenology of video game in the perspective of Roman Ingarden's ontology of work of art

Praca doktorska
wykonana pod kierunkiem
prof. dr hab. Mieczysława Jagłowskiego

Olsztyn 2022

Spis treści

Wstęp....3
1. Metodologia i definicje....9
1.1 Metoda badań gier wideo....13
1.1.1 Lars Konzack – metoda analizy warstw....13
1.1.2 Espen Aarseth – style gry a badania naukowe....15
1.1.3 Jasper van Vught i René Glas – strategie badań gier wideo....18
1.1.4 Fenomenologiczna metoda badań....22
1.1.5 Metody badań Romana Ingardena....27
1.1.6 Podsumowanie przyjętej metodologii....31
1.2 Czym są gry wideo?....34
1.2.1 Johan Huizinga – wstęp do badań ludycznych....34
1.2.2 Roger Caillois – klasyfikacja gier....37
1.2.3 Jesper Juul – klasyczny model gier wideo....42
1.2.4 David Myers – gra minimalistyczna....47
1.2.5 Wybrane definicje polskich badaczy....49
1.2.6 Roman Ingarden – podstawy definicji....52
1.2.7 Dyskusja Ingardena ze współczesnymi badaczami....55
1.2.8 Definicja gier wideo....66
2. Gry wideo a Ingardenowska struktura dzieła sztuki....68
2.1 Przedmiot intencjonalny....69
2.1.1 Gra wideo jako przedmiot intencjonalny....78
2.2 Pierwszy wymiar gier wideo – budowa warstwowa....87
2.2.1 Kod gry....87
2.2.2 Warstwa wyglądów....90
2.2.3 Warstwa językowa....97
2.2.4 Warstwa przedmiotów przedstawionych....110
2.3 Drugi wymiar gier wideo – porządek następstw....123
3. Przekraczając Ingardena – gry wideo jako swoiste medium....132
3.1 Trzeci wymiar gier wideo....133
3.1.1 Problemy związane z trzecim wymiarem....135
3.1.2 Składniki trzeciego wymiaru gier wideo....142
3.1.3 Budowa trzeciego wymiaru gier wideo....147
3.1.3.1 Silnik gry....150
3.1.3.2 Zasoby gry wideo....151
3.1.3.3 Reguły....153
3.1.3.4 Mechanika gry....158
3.1.3.5 Interfejsy....168
3.2 Proces odbioru gry wideo....174
3.2.1 Konkretyzacja....175
3.2.1.1 Konkretyzacja przedmiotów intencjonalnych....175
3.2.1.2 Konkretyzacja techniczna....182
3.2.2 Ucieleśnienie gracza, czyli czego Ingarden nie wiedział o obcowaniu z grami wideo?188
3.2.3 Kim jestem ja w grze wideo?....190
Zakończenie....204
Streszczenie....210
Abstract....211
Bibliografia....212

Wstęp

Rosnąca popularność gier wideo sprawia, że zaczynają pojawiać się pytania o ich miejsce w kulturze. Rozwój sztuki tworzenia gier wideo połączony z procesem dojrzewania gustów i oczekiwań graczy doprowadził do powstawania gier, które nie tylko znajdują uznanie wśród szerokiego grona odbiorców, lecz mogą śmiało konkurować z najlepszymi dziełami sztuk pięknych. Dodatkowo, oprócz urzekających i skłaniających do refleksji opowieści, zapierających dech w piersiach widoków, czy znakomitych ścieżek dźwiękowych oferują one niespotykaną w dziełach sztuki możliwość partycypacji w przedstawionych w nich wydarzeniach. Rosnąca świadomość społeczna dotycząca tego, czym gry wideo są i czym mogą być, sprawia, że przestają być one tylko zabawkami dla dzieci lub błahymi igraszkami – ich miejsce w kulturze zmienia się. Jednakże pytania o miejsce gier wideo nie ograniczają się wyłącznie do kultury. Na głębszych poziomach refleksji można pytać o ich miejsce w rzeczywistości. Prowadzi to do rozważań ontologicznych, które są przeprowadzane na dwóch poziomach. Pierwszy obejmuje zagadnienia związane z bytem jako takim. Przeprowadzając refleksję ontologiczną w tym kontekście badacze poszukują odpowiedzi na pytania o rodzaje bytów oraz ich wzajemne relacje. Badania drugiego poziomu dotyczą struktury bytów, a zadawane pytania odnoszą się do ich składników oraz funkcji. Innymi słowy ontologia w pierwszym sensie pyta, czym stół różni się od idei matematycznych, a w drugim stwierdza, że stół ma blat i cztery nogi oraz rozważa, czy potrzebuje ich aż tyle.

Rozważania ontologiczne w obu przedstawionych sensach nie są obce badaczom z nurtu *game studies*. Chociaż udzielili oni licznych odpowiedzi, to wciąż nie osiągnięto konsensusu w sprawie ontycznego charakteru gier wideo, co widoczne jest już w tytułach prac poświęconych grom wideo i ich ontologii. Ian Bogost, autor artykułu o wielce mówiącym tytule: *Videogames are a Mess,* stoi na stanowisku płaskiej ontologii rezygnując z przeprowadzenia podziału bytów[1]. Wśród innych prac o sugestywnym tytule można wskazać także *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional World* Jaspera Juula[2], *„Define Real, Moron!" Some Remarks on Game Ontologies*[3] i *Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games*[4] Espena Aarsetha, czy *Game Studies' Material Turn*[5] autorstwa Thomasa H. Apperleya i Darshany Jayemane. Podobnie jest w przypadku dyskusji dotyczącej składników gier wideo. Brak porozumienia może wynikać nie tylko

1 Zob. I. Bogost, *Videogames are a Mess*, 2009, online: http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/, dostęp 20.04.2022 r.

2 Zob. J. Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* MIT Press, Cambridge Massachusetts 2005.

3 Zob. E. Aarseth, *„Define Real, Moron!". Some Remarks on Game Ontologies,* w: *DIGAREC Keynote-Lectures,* red. S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch, Potsdam University Press, Potsdam 2011.

4 Zob. tenże, *Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games,* 2007, online: https://www.researchgate.net/publication/228953402_Doors_and_Perception_Fiction_vs_Simulation_in_Games, dostęp 20.04.2022 r.

z przyjmowanych stanowisk ontologicznych, lecz także wielości i różnorodności terminów użytych do opisania charakteru gier wideo. W literaturze poświęconej grom wideo można napotkać twierdzenia głoszące, że są one tworami fikcyjnymi, wirtualnymi, cyfrowymi, czy komputerowymi. Określenia te są prawidłowe, ponieważ wskazują na aspekty gier wideo istotne dla przeprowadzanych badań. Jednakże wielość terminów prowadzi do pytań o relacje zachodzące między nimi – czy komputerowy znaczy to samo, co cyfrowy i czym wirtualność różni się od fikcji? Dodatkowo daleko idąca fragmentacja związana z analizowaniem wybranych aspektów stawia pod znakiem zapytania jednolity sens badanego przedmiotu. Wszak, czy zbierając razem wszystkie fragmenty, uda się dokonać ich syntezy i uzyskać organiczną całość, a może rezultatem połączenia aspektów gier wideo będzie tylko potwór doktora Frankensteina? Rozwiązaniem może być przeprowadzenie badań ontologicznych odwołujących się do koncepcji polskiego fenomenologa Romana Ingardena dotyczących dzieł sztuki. Wynika to z faktu, że z perspektywy ontologii w pierwszym sensie przedmioty fikcyjne czy wirtualne mogą zostać objęte przez jedną kategorię – przedmiotów intencjonalnych – która jest wystarczająco obszerna, by je wszystkie zawrzeć wraz z przynależnymi do nich kontekstami. Dodatkowo, prace Ingardena dotyczą także badań ontologicznych w drugim sensie – posługując się m.in. koncepcją warstwowej budowy przedstawił on strukturę oraz funkcję elementów dzieł sztuki.

Wykorzystanie koncepcji dzieł sztuki do przeprowadzenia badań poświęconych grom wideo może budzić zdziwienie. Szczególnie, że gdy Ingarden opublikował pierwsze wydanie pracy pt. *Das literarische kunstwerk*, której polskie tłumaczenie – *O dziele literackim* – ukazało się dopiero w 1960 roku, gry wideo były odległym snem. Jednakże zdziwienie to jest krótkotrwałe, ponieważ pomimo tego, że większość przywołanej pracy Ingarden poświęcił koncepcji dzieł literackich jako tworów dwuwymiarowych o warstwowej budowie, to zawarł w niej także rozważania dotyczące ich ontologicznego statusu – stąd podtytuł pracy: *Badania z pogranicza ontologii, teorii języka i literatury*. Zgodnie z postulatami fenomenologii, której Ingarden był przedstawicielem, celem badań jest odsłonięcie i opisanie istoty przedmiotów, co w połączeniu z naukowym rygorem ma skutkować twierdzeniami uniwersalnymi i pewnymi. W związku z tym, jeśli gry wideo i dzieła sztuki są tym samym rodzajem bytu, to uzasadnione jest wykorzystanie koncepcji Ingardena dotyczących dzieł sztuki. Zatem na wstępie należy postawić pytanie o charakter bytowy dzieł sztuki, w szczególności o charakter dzieł literackich, ponieważ zostały one najobszerniej zbadane przez autora *Sporu o istnienie świata*. Zdaniem Ingardena współczesne mu próby zakwalifikowania dzieł literackich jako byty idealne lub realne były chybione. Dodatkowo fenomenologię, a zatem

5 Zob. T.H. Apperley, D. Jayemane, *Game Studies' Material Turn,* „Westminster Papers in Communication and Culture" 9(1) 2017.

także twierdzenia Ingardena, cechuje silny antypsychologizm, w związku z czym krytykował on także postulaty o psychicznym charakterze dzieł sztuki. Jego badania ontologiczne poskutkowały postawieniem tezy o istnieniu przedmiotów intencjonalnych jako bytów pośrednich między przedmiotami idealnymi i realnymi. Podstawową cechą przedmiotów powoływanych do istnienia przez świadomość, do których Ingarden zaliczał dzieła sztuki, jest bytowa heteronomia (niesamoistność). Oznacza ona, że nie posiadają one własnej istoty, lecz że została im ona nadana przez ich twórców. Inną kluczową cechą charakteryzującą przedmioty intencjonalne jest atemporalność. Czas nie „płynie" przez przedmioty intencjonalne i nie podlegają one jego wpływom, przez co różnią się od przedmiotów realnych, jednocześnie nie mogą zostać uznane za przedmioty idealne ze względu na możliwość wprowadzenia w nich zmian, np. korekty językowej w kolejnych wydaniach dzieła literackiego. Ingarden rozwijał swoje koncepcje zarówno w swoim *opus magnum* zatytułowanym *Spór o istnienie świata*, którego pierwszy tom został wydany w 1947 roku, jak i późniejszych pracach poświęconych innym formom dzieł sztuki – obrazom, utworom muzycznym i innym. Prawdopodobnie ze względu na estetyczne zainteresowania Ingardena, jak i niski status kulturowy gier, nigdy nie stały się one przedmiotem jego badań. Dodatkowo, gdy Ingarden zmarł w 1970 roku, gry wideo wciąż były w powijakach. Pierwszy komercyjny sukces świętowały dopiero dwa lata później za sprawą *Ponga*[6]*,* jednakże były to dopiero pierwsze kroki nowego medium, które miało zdominować rozrywkę w nadchodzących dekadach. Zatem z obiektywnych przyczyn nie mógł podjąć się badań im poświęconych.

Przedstawione w pracy badania stanowią kontynuację pracy naukowej zapoczątkowanej przez Ingardena. Wynika to z kilku powiązanych ze sobą powodów o zróżnicowanej naturze: od osobistych do naukowych. Na pierwszym miejscu należy wymienić życie jako inspirację badań. Jak już wspomniano, gry wideo są obecnie bardzo popularne i stanowią element codzienności dla wielu osób na całym świecie, a nie są jedynie niszowym hobby, chociaż właśnie w ten sposób wciąż bywają odbierane. Nic więc dziwnego, że stają się one przedmiotem zainteresowań przede wszystkim tych naukowców, którzy interesują się nimi także prywatnie. W tym kontekście badania Ingardena poświęcone dziełom sztuki są szczególnie interesujące i kuszące, ponieważ przeprowadzone przez niego badania dotyczą obu przedstawionych sensów ontologii, obejmując zarówno ontyczną naturę jak i wewnętrzną strukturę przedmiotu badań. Sprawia to, że koncepcje rozwijane przez autora *Sporu o istnienie świata* stanowią dobry punkt wyjścia i dostarczają użytecznych narzędzi do badań.

Przed niniejszą pracą postawiono kilka zadań. Po pierwsze, zajmuje się ona ontologią gier wideo w obu przywołanych sensach – charakter bytowy oraz struktura – co skutkuje postawieniem

6 Atari, *Pong*, Atari, 1972.

dwóch podstawowych tez. Zgodnie z pierwszą tezą gry wideo są przedmiotami intencjonalnymi. Oznacza to, że posiadają one dwustronną budowę, a ich sposób istnienia charakteryzuje się czterema momentami bytowymi – heteronomią, pochodnością, samodzielnością i zależnością – oraz atemporalnością. Wyznacznikiem przedmiotów intencjonalnych jest także występowanie miejsc niedookreślenia, które wynikają m.in. z heteronomii, czyli niesamoistności. Druga teza odwołuje się do wewnętrznej struktury gier wideo. Zgodnie z nią gry wideo posiadają trzy wymiary: wertykalny, horyzontalny oraz diagonalny. Pierwsze dwa kolejno odpowiadają Ingardenowskim koncepcjom warstw dzieła sztuki oraz porządku następstw. *Novum* względem twierdzeń Ingardena jest wyróżnienie w grach wideo trzeciego wymiaru, który wynika ze swoistych cech gier wideo oraz ich medium. Kolejnym zadaniem niniejszej pracy jest analiza procesu obcowania z grami wideo, w tym zbadanie jak ich budowa wpływa na proces poznawczy. Należy podkreślić, że poznanie rozumie się tu szeroko. Dotyczy ono nie tylko uzyskanie wiedzy o grze wideo i jej zawartości, lecz także doświadczenie płynące z rozgrywki, w tym doświadczenie wartości, oraz szereg czynności, które muszą zostać wykonane, aby proces obcowania mógł w ogóle przebiegać. Pod tym względem gry wideo stawiają zarówno przed graczami, jak i badaczami, wyzwania niespotykane w przypadku innych dzieł kulturowych – lektura dzieła literackiego nie skończy się, jeśli czytelnik nie przewraca kartek dość zręcznie, co może mieć miejsce, gdy gracz nie będzie umiał posłużyć się kontrolerem lub nie wykona zleconego mu zadania w wyznaczonym czasie. Ostatnim zadaniem pracy jest dokonanie analizy krytycznej koncepcji Ingardena oraz pokazanie, że chociaż mają już swoje lata, to nie są przestarzałe i wciąż stanowią skuteczne narzędzia badawcze. Wynika to za faktu, że gry wideo są względnie nowym fenomenem kulturowym, który w znacznym stopniu różni się od klasycznych dzieł sztuki, w tym filmów. Skutkuje to koniecznością sprawdzenia, czy dana koncepcja Ingardena może zostać zastosowana w kontekście badanego przedmiotu oraz zbadanie zakresu jej stosowalności. Ponownie, gry wideo stawiają przed badaczami nowe wyzwania i, zgodnie z metodą fenomenologiczną oraz postulatem Ingardena, przystępując do badań należy zawiesić założenia i badać dany przedmiot niezależnie od innych. Ilustruje to druga teza pracy, zgodnie z którą gry wideo posiadają trzy wymiary w przeciwieństwie do dwóch wykrytych przez Ingardena w dziełach literackich.

W pierwszym rozdziale przedstawione są podstawowe zagadnienia. Na wstępie zarysowana zostaje historia gier wideo, po której następują dwie główne części. W pierwszej omawiana jest metodologia badań, w której pojawiają się odwołania do metod stosowanych przez współczesnych badaczy, takich jak Lars Konzack, Espen Aarseth czy Jasper van Vught i René Glas. Przywoływani badacze wielokrotnie odwołują się do koncepcji konkurujących z ich własnymi, celem dokonania ich krytyki. Wśród wniosków płynących z ich badań znajduje się twierdzenie, zgodnie z którym

rzetelne badanie gier wideo wymaga osobistej znajomości przedmiotu badań. Badania przedstawione w niniejszej pracy, obok stosowania narzędzi badawczych współczesnych naukowców, przeprowadzone zostały przy wykorzystaniu metod pochodzących z nurtu fenomenologii, którego Ingarden jest przedstawicielem. Oznacza to zarówno odwołanie do doświadczenia, jak i korzystanie z redukcji fenomenologicznych. Jednakże, metody stosowane przez Ingardena, którego badania stanowią kamień węgielny pracy, nie ograniczają się do fenomenologii. Z tego względu jego metoda zostanie omówiona osobno. Druga część rozdziału dotyczy definicji gier, w szczególności gier wideo. Zawiera ona krytyczną analizę stanowisk badaczy, począwszy od Johana Huizingi, po przedstawicieli *game studies*. Ingarden w żadnej pracy nie przedstawił eksplicytnej definicji gier wideo, co może wynikać z tego, że rozwinęły się one po tym, jak zakończył pracę naukową. Z tego względu została ona zastąpiona ogólnymi twierdzeniami dotyczącymi dzieł sztuki. W części tej znajduje się także analiza porównawcza przedstawionych stanowisk dotyczących definicji gier. Rozdział został zwieńczony próbą stworzenia definicji gier wideo w duchu Ingardenowskim.

Drugi rozdział składa się z trzech części. Pierwsza wykłada koncepcję przedmiotu intencjonalnego, w szczególności jego charakterystykę ontologiczną. Omówione zostają takie terminy jak „momenty bytowe", „dwustronność" i „dwupodmiotowość" oraz „miejsca niedookreślenia". W ramach tej części przedstawione zostają także argumenty na rzecz tezy o intencjonalnym charakterze bytowym gier wideo. W drugiej części przedstawiona zostaje wertykalna, czyli warstwowa, koncepcja budowy gier wideo. Ingarden po raz pierwszy przedstawił koncepcję warstwowej budowy dzieł sztuki w pracy pt. *O dziele literackim.* Później aplikował ja i rozwijał także w kontekście innych dzieł sztuki, takich jak obrazy lub dzieła filmowe, lecz żadne z nich nie jest zbliżone do gier wideo pod względem złożoności. Pomimo tego nie sposób uniknąć porównań. Z tego względu obok podobieństw ukazane zostaną istotne różnice zachodzące pomiędzy grami wideo i dziełami sztuki, przede wszystkim w przypadku warstwy przedmiotów przedstawionych. Ostatnia część rozdziału dotyczy wymiaru horyzontalnego gier wideo. W procesie obcowania z dziełami sztuki i grami wideo można wskazać wydarzenia następujące po sobie w porządku czasowym, jednakże przedmioty intencjonalne są atemporalne, czyli nie zachodzą w nich zmiany ani procesy, a wszystkie ich części istnieją jednocześnie. Skutkuje to koniecznością wyznaczenia innego sposobu organizacji dzieła, który Ingarden nazywa porządkiem następstw. Opiera się on m.in. na relacji wynikania i określa sposób uporządkowania kolejnych części (faz) dzieła. W tej części pracy ukazane zostanie, jak porządek następstw objawia się w grach wideo ze szczególnym uwzględnieniem charakteryzującej je nieokreśloności wynikającej z ich interaktywności oraz nielinearności.

Trzeci rozdział dotyczy przede wszystkim zagadnień, które wykraczają poza ramy wyznaczone przez koncepcje Ingardena. Rozpoczyna się on od krytyki koncepcji biernego odbiorcy. Chociaż została ona przeprowadzona już w pracy *O dziele literackim*, to różnice pomiędzy procesami odbioru dzieł sztuki i gier wideo są zbyt istotne, by je zignorować. W dalszej części rozdziału przedstawiona zostanie koncepcja trzeciego wymiaru, który obejmuje elementy mające na celu umożliwienie interakcji pomiędzy graczem a grą, wśród których można wymieć m.in. mechaniki i interfejsy. Innymi słowy, trzeci wymiar czyni rozgrywkę możliwą. Ostania część tego rozdziału dotyczy procesu odbioru gier wideo. Przedstawiona zostaje Ingardenowska koncepcja konkretyzacji dzieł kulturowych oraz szczególnie istotna koncepcja konkretyzacji technicznej. Wprowadzenie koncepcji konkretyzacji technicznej jest niezbędne ze względu na relację łączącą gry wideo z ich podstawą bytową. Zagadnienia kończące trzeci rozdział dotyczą cielesnego charakteru odbioru gier wideo oraz szczególnej relacji zachodzącej pomiędzy graczem a postacią awatara. Ze względu na fakt, że Ingarden w bardzo ograniczonym stopniu odwoływał się do roli ciała w procesie odbioru dzieł sztuki, który jego zdaniem ma charakter konceptualny i kontemplacyjny, omawiana relacja zostanie wytłumaczona przy wykorzystaniu koncepcji zaczerpniętych z badań nad ciałem i cielesnością Maurice'a Mereau-Ponty'ego.

1. Metodologia i definicje

Gry wideo są jedną z najmłodszych form kulturowych. Ich początki sięgają początków lat 50-tych XX wieku, kiedy to powstała pierwsza graficzna gra komputerowa. Była nią gra w kółko i krzyżyk napisana na maszynę Electronic Delay Storage Automatic Calculator w 1952 roku[1]. Jednakże powstała w czasach, gdy komputery zajmowały całe pomieszczenia i były tak kosztowne, że pozwolić sobie na nie mogły jedynie różnego rodzaju organizacje w tym uniwersytety oraz jednostki badawcze.

Właśnie w jednym z takich ośrodków powstał historyczny *Tennis for Two* pokazany szerszej publice w 1958 roku na pokazach organizowanych przez Brookhaven National Laboratory[2]. Wyświetlana na oscylatorze gra polegała na odbijaniu piłeczki przez dwóch graczy, którzy mieli możliwość zmiany kąta odbicia. Jednakże na pierwszą grę dostępną dla szerokiego grona odbiorów należało czekać aż do 1971 roku, kiedy to ukazał się pierwszy automat do gier autorstwa Nolana Bushnella *Computer Space*[3]. Natomiast pierwsza konsola domowa ukazała się zaledwie kilka miesięcy później w 1972 roku. Była nią Odyssey, wymyślona przez Ralpha Baera, a produkowana przez firmę Magnavox[4]. Ze względu na ograniczenia techniki, pierwsze maszyny do gier były w stanie odtwarzać jedynie gry i programy zapisane „na sztywno" w ich układach scalonych i nie oferowały nic więcej, np. opcji zapisu postępów w rozgrywce.

Dopiero w 1976 roku, wraz z premierą domowej konsoli Fairchild Channel F, pojawiły się konsole obsługujące szeroką bibliotekę gier zapisanych na tzw. kartridżach[5]. Była to zapowiedź drugiej generacji domowych systemów rozrywki, która oferowała graczom możliwość zabawy bez konieczności ich wymiany wraz z premierami nowych gier. Wystarczyło nabyć sam nośnik z zapisaną grą. Wraz z rozwojem techniki powstawały kolejne generacje konsol i komputerów domowych, oferujące swoim użytkownikom coraz bardziej zaawansowane gry. Mogły przedstawiać przestrzeń gry nieograniczoną do pojedynczego ekranu jak np. w *Space Invaders*[6]. Oferowały one lepszą grafikę i dźwięk, a fabuły stawały się bardziej złożone i angażujące. Gracze nie wcielali się już w bezimiennego kapitana statku kosmicznego, który po prostu ostrzeliwuje przelatujące obok skały unikając kolizji, lecz w pełnokrwistego bohatera. Nawet gdy przyjmowali rolę Bezimiennego,

1 Zob. P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych,* Trio Collegium Civitas, Warszawa 2010, s. 11.
2 Zob. tamże, s. 12-13.
3 Zob. tamże, s. 17-18.
4 Zob. tamże, s. 21.
5 Zob. tamże, s. 32.
6 Taito, *Space Invaders*, Taito, 1978.

człowieka znikąd znanego z serii *Gothic*[7], posiadał on pewną historię oraz cele do zrealizowania w świecie postaci niezależnych[8], intryg oraz zmagań bogów.

W czasie powstawania niniejszej pracy premierę miała dziewiąta generacja konsol (PlayStation 5, Xbox Series X), oferująca szerokiemu gronu odbiorców technologię Ray Tracing, która w czasie rzeczywistym symuluje promienie świetlne. Pod tym względem starsze silniki oświetlenia przypominają sytuacje, w której twórcy gry poruszają lampę imitującą światło wokół makiety będącej światem przedstawionym i zapisują rezultaty. Ray Tracing pozwala na wierniejsze niż kiedykolwiek wcześniej symulowanie światła, odbić i cieni w grach. W rezultacie twórcy mogą stworzyć m.in. lustra, w których postać gracza może faktycznie się przeglądać. Wcześniej było to osiągalne jedynie poprzez specjalne zabiegi, np. poprzez umieszczenie po drugiej stronie odpowiednio zmodyfikowanej kopii pomieszczenia, w którym znajdowała się postać gracza. Dodatkowo nowy model kontrolera stworzony przez firmę Sony, dostarcza niespotykanych wcześniej wrażeń haptycznych. Nowe gry, tworzone z wykorzystaniem możliwości nowych technologii pokazują, jak daleką drogę przebyło to medium. Kolejne gry wideo okrzyknięte mianem arcydzieł oraz postęp technologii wskazują na olbrzymi potencjał tej wciąż młodej gałęzi kultury.

Jednakże czym są same gry i czy są badane przez określoną dyscyplinę naukową? Chociaż pytanie, czym są gry, jest fundamentalne, nie jest pierwszym stawianym w porządku badań. Jak twierdzi Espen Aarseth, jeden z najbardziej znanych i cenionych badaczy gier, terminy, takie jak „gra", „tekst" czy „planeta" nie są teoretyczne, lecz historyczne[9]. Zatem każdy badacz wie, czym one są i przystępuje do badania ich treści. Tym samym spycha próby utworzenia ich definicji na dalszy plan. Przyjęcie historycznego znaczenia terminu „gra" może prowadzić do trudności w jednoznacznym określeniu przedmiotu badań, ponieważ jak wskazuje Augustyn Surdyk, w wielu językach europejskich termin ten jest synonimiczny z terminem „zabawa"[10]. Jednakże to zadanie zdefiniowania gier musi zostać dokonane, chociażby ze względów metodologicznych. Jest ono o tyle intrygujące, co karkołomne, ponieważ między niektórymi grami zachodzą tak ważkie różnice, że objęcie wszystkim jedną definicją jest bardzo trudne. Niemniej badacze wykorzystują w swoich pracach pojęcie „gier" rezygnujące z normatywnych roszczeń na rzecz opisu. Odwołują się oni m.in. do koncepcji więzi rodzinnych znaną z prac Wittgensteina. Zgodnie z nią gry nie mają definicji, lecz poprzez pojawiające się między nimi podobieństwa można zakwalifikować je do tej

7 Piranha Bytes, Seria *Gothic*, JoWood Entertainment, 2001.

8 Postaci niezależne lub tzw. NPC (ang. non-playable characters lub non-player character) obejmują szereg postaci w grze, których gracze nie mogą kontrolować, takich jak kupcy lub postaci fabularne dające graczom zadania do wykonania.

9 Zob. E. Aarseth, *Ontology*, s. 484, w: *The Routledge Companion to Video Games Studies*, red. M. J. P. Wolf, B. Perron, Routedge, Nowy Jork 2014, s. 484-492.

10 Zob. A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens" 1(2009), s. 224-225.

samej klasy[11]. Jednakże, przyjęcie stanowiska Wittgensteina tylko pozornie rozwiązuje problem stworzenia definicji gier, ponieważ, jak wskazuje Jan F. Jacko, koncepcja podobieństwa rodzinnego stanowi *de facto* formę definiowania przez analogię[12]. Pomimo braku porozumienia dotyczącego możliwości stworzenia definicji gier wideo w środowisku naukowym, część badaczy podejmuje się tego zadania. Niektórzy z nich zostaną przywołani w dalszej części pracy, a ich rozwiązania zostaną wykorzystane do stworzenia definicji, która będzie odwoływała się do koncepcji przedmiotów przedstawionych Ingardena.

Kolejnym zagadnieniem jest kwestia, jak badać gry. Spowodowała ona w środowisku *game studies* dyskusję, która przeszła do historii tej dyscypliny pod nazwą sporu narratologów z ludologami. Do sporu doszło w czasie, gdy tematyka badań gier, w szczególności gier wideo, nie miała jeszcze określonego statusu naukowego i istniało ryzyko zawłaszczenia tych badań przez dyscypliny od dawna obecne na uniwersytetach[13]. Jeden z czołowych badaczy zaliczanych do grona ludologów, Gonzalo Frasca, w artykule *Ludologists love stories, too* zwięźle przedstawia źródła oraz stanowiska sporu[14]. Narratolodzy twierdzą, że gry wideo powinny być, przynajmniej w pewnej mierze, badane narzędziami narratologii, czyli dyscypliny zajmującej się strukturą i prowadzeniem opowieści, oraz że istnieje bliski związek gier oraz narracji[15]. Po drugiej stronie sporu znajdowali się ludolodzy, którzy postulowali konieczność utworzenia nowej dyscypliny naukowej niezależnej od badań nad narracją. Markku Eskelinen twierdzi, że granie w gry jest praktyką polegającą na manipulacji a nie interpretacji, która ma miejsce w przypadku dzieł fabularnych[16]. Zatem ludologia miałaby badać gry ze względu na występujące w nich struktury umożliwiające graczom dokonanie działań w ich ramach. Zdaniem Fraski cały spór ma źródło w nieporozumieniu, co oddaje podtytuł jego artykułu: *Notes from a debate that never took place* (*Notatki ze sporu, który nigdy nie miał miejsca*). Ludologia w jego rozumieniu miała być nową dyscypliną nauką badającą szeroko rozumiane gry, a gry wideo w szczególności[17]. Jednakże powstało także drugie jej rozumienie, zgodnie z którym ludologia bada przede wszystkim rozgrywkę, czyli proces grania, oraz związane z nią systemy. W tym sensie pomija się lub wprost odrzuca narratologię. Frasca nie zgadza się z drugim rozumieniem ludologii i zwraca uwagę, że nie jest w tym poglądzie osamotniony. Jego

11 Zob. L. Wittgenstein, *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000, §66-67.

12 Zob. J.F. Jacko, *Czym jest gra? Uwagi o analogicznej wieloznaczności pojęcia gry. Kontekst nauk o zarządzaniu*, „Homo Ludens" 1(5)/2013, s. 96-97.

13 Zob. A. Kliś-Brodowska, *Pisząc dyscyplinę. O historii badań gier cyfrowych i zawiłościach jej pisania na przykładzie „(bardzo) krótkiej historii game studies" Fransa Mäyry*, w: „Homo Ludens" 1(9)/2016, s. 16-17.

14 Zob. G. Frasca, *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place,* Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference, 2003, on-line: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf., dostęp 20.04.2022 r.

15 Zob. Tamże, s. 3.

16 Zob. M. Eskelinen, *The Gaming Situation,* online: http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/, dostęp 20.04.2022 r.

17 Zob. G. Frasca, *Ludologists love stories, too…,* s. 3.

zdaniem, aby badać gry, należy korzystać także z narzędzi narratologii. Podobne stanowisko przyjmuje Jasper Juul, także uznawany za ludologa. Kwalifikacja ta jest niesłuszna, ponieważ Juul stwierdza: „Chciałbym powtórzyć, że wierzę, że 1) Gracz może opowiadać historie o sesji gry. 2) Wiele gier komputerowych zawiera narracyjne elementy i w wielu przypadkach gracz gra celem obejrzenia przerywnika filmowego lub zrealizowania sekwencji narracyjnej. 3) Gry i opowieści dzielą niektóre cechy strukturalne”[18]. Przyjmuje on zatem holistyczne podejście, zgodnie z którym w grach pojawiają się nie tylko reguły oraz mechaniki rozgrywki, lecz także zawarte w nich opowieści.

Podniesione podczas sporu narratologów z ludologami zagadnienia dotyczące badań nad grami wideo pozostają nierozstrzygnięte w definitywny sposób. Liczni badacze zabierali głos w tej dyskusji. Propozycje niektórych z nich zostaną przywołane w tym rozdziale, przedstawiona zostanie także metoda fenomenologiczna, w szczególności jej odmiana Romana Ingardena. Następnie przeprowadzone zostanie porównanie przeszłości ze współczesnością celem zaktualizowania koncepcji Ingardena i wyłonienia właściwej dla tej pracy metody badań gier wideo. Dalsza część rozdziału obejmuje analizę istniejących definicji gier wideo oraz próby utworzenia nowej opartej na koncepcjach budowy dzieł sztuki i przedmiotów intencjonalnych Ingardena.

18 J. Juul, *Games Telling Stories? A brief note on games and narratives*, „Game Studies” 1(1)/2001.
Tekst oryginału: „I would like to repeat that I believe that: 1) The player can tell stories of a game session. 2) Many computer games contain narrative elements, and in many cases the player may play to see a cut-scene or realise a narrative sequence. 3) Games and narratives share some structural traits” – w każdym przypadku przywołania anglojęzycznego tekstu bez podania autora tłumaczenia pochodzi ono od autora pracy.

1.1 Metoda badań gier wideo

1.1.1 Lars Konzack – metoda analizy warstw

W artykule pt. *Krytyka gier komputerowych: metoda analizy gier komputerowych* Lars Konzack przedstawia swoją propozycję metody prowadzenia badań nad grami wideo[19]. Opiera się ona na podzieleniu gry na siedem warstw, które są następnie kolejno analizowane przy wykorzystaniu narzędzi odpowiednich dyscyplin naukowych, takich jak ludologia czy semiotyka. Konzack do warstw gier wideo zalicza: sprzęt, kod programu, funkcjonalność, elementy gry, znaczenie, referencyjność oraz warstwę socjokulturową[20]. Analizę poprzedza ogólny opis gry. Konzack posłużył się przykładem gry *Soul Calibur*, wraz z rozróżnieniem na przestrzeń wirtualną oraz teren gry. Różnice między nimi ilustruje on następująco: „Szachownica i figury reprezentują przestrzeń wirtualną ze swą własną, wewnętrzną logiką. Szachownica, figury i dwaj gracze umieszczeni w jakiejś przestrzeni są częściami terenu gry"[21]. Zatem przestrzeń wirtualna odnosi się do „wnętrza" gry, do miejsca, w którym rozgrywa się jej akcja. Natomiast teren gry opisuje realną przestrzeń, w której fizycznie znajduje się sprzęt niezbędny do przeprowadzenia rozgrywki oraz gracze.

Pierwsza warstwa, sprzęt, jest częścią terenu gry. Zawiera w sobie maszynę i jej oprzyrządowanie, konieczne do przeprowadzenia rozgrywki. Innymi słowy jest to komputer rozumiany bardzo szeroko, od komputera stacjonarnego, przez konsole do gier, do telefonu komórkowego. Jak twierdzi Konzack, na tym etapie jeszcze nie wiadomo nic o dostępnych grach[22].

Druga warstwa odnosi się do kodu źródłowego. Każdy program komputerowy, w tym gry wideo, fundamentalnie są zapisane w postaci kodu źródłowego. Jest to zapis programu wyrażony w określonym języku programowania, opisujący jakie operacje mają zostać wykonane i określa wykorzystywane zasoby. Zazwyczaj jest on ukryty i niedostępny dla użytkownika bez specjalistycznej wiedzy oraz narzędzi. Niemniej nieznajomość kodu źródłowego nie ma wpływu na możliwość przeprowadzenia analizy pozostałych warstw gry. Wiedzę o nim można czerpać także pośrednio dzięki znajomości pozostałych elementów gier[23].

Trzecia warstwa, funkcjonalność, dotyczy interakcji zachodzących między komputerem i interfejsem oraz użytkownikiem. Innymi słowy, opisuje ona sposoby komunikowania się

19 L. Konzack, *Krytyka gier komputerowych: metoda analizy gier komputerowych,* tłum. P. Wojcieszuk, „Kultura i Historia" 13/2008, online: https://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/892, dostęp 20.04.2022 r.
20 Zob. tamże, s. 2.
21 Tamże.
22 Zob. tamże, s. 3.
23 Zob. tamże.

użytkownika z komputerem. Ta warstwa pozwala badaczowi na określenie, jak działa dana aplikacja, jakie są warunki i skutki wprowadzania kolejnych poleceń.

Czwarta warstwa to elementy gry. Dopiero w na tym etapie analizy warstwy gry w istotny sposób różnią się od innych programów komputerowych. Pojawiają się w nich światy, reguły, mechaniki oraz dostępne zasoby. Zazwyczaj mówiąc o grze mamy na myśli głównie tę warstwę. Jej analizie mają posłużyć narzędzia ludologii.

Piąta warstwa to znaczenie. Analizując ją, korzystając z narzędzi semiotyki, badacz odnosi się do pojawiających się w grze znaków oraz wątków narracyjnych. Chociaż autor omawianej pracy o tym nie wspomina, oprócz semiotyki mogą zostać wykorzystane także narzędzia narratologii. Znamienne jest to, że według Konzacka „wszystkie semantyczne znaczenia gry są drugorzędne w stosunku do przede wszystkim ludologicznej struktury grania w grę”[24]. Można zatem stwierdzić, że znaki i narracja, w tym szata graficzna, dźwiękowa itp., w grze są przede wszystkim ornamentami, które mają za zadanie zwiększyć zainteresowanie gracza. Mając do wyboru dwie gry o zbliżonej tematyce i mechanikach, wybrana zostanie prezentująca się ładniej.

Analiza szóstej warstwy, referencyjności, dotyczy poszukiwania związków badanej gry z innymi grami oraz innymi mediami[25]. Badania tej warstwy odsłaniają m.in. podobieństwa między grami należącymi do tego samego gatunku czy odwołania do innych gier lub filmów, czyli tzw. *easter eggs* (pol. jajka wielkanocne). Na przykład w przypadku gry *Assasin's Creed 2*[26] można porównywać przedstawione w niej budowle włoskich miast z ich realnymi budynkami, na których były wzorowane, lub jej mechanikę rozgrywki z mechaniką innych dzieł tego samego gatunku przygodowych gier akcji.

Siódma i ostatnia warstwa gry to jej kulturowo-społeczna otoczka (kontekst). Analizując ją badacz skupia się na powiązaniach między grą a światem oraz relacjach między graczami. Na tym etapie analizy można wskazać także płeć, wiek oraz status społecznych graczy. Zaliczyć można do niej rozmaite twory zrzeszające graczy, takie jak gildie, klany, fora społecznościowe czy wydarzenia masowe: turnieje, pokazy itp.

Proponowana przez Konzacka metoda badań gier wideo pozwala na dogłębną analizę różnorodnych elementów zarówno gier, jak i ich relacji z otoczeniem. W praktyce badawczej mogą posłużyć się nią przedstawiciele wielu dyscyplin naukowych (np. socjologowie, semiotycy, pedagodzy i in.), chociaż większość skupi się wyłącznie na wybranych przez siebie warstwach, a o reszcie jedynie wspomni. Konzack celnie wskazuje, jakie elementy warto wziąć pod uwagę w badaniach i jakimi narzędziami można się w tym celu posłużyć. Przedstawiona metoda ma jednak

24 Tamże, s. 5.
25 Zob., tamże, s. 6.
26 Ubisoft Montreal, *Assassin's Creed 2,* Ubisoft, 2009.

swoje wady. Przede wszystkim jest zbyt szeroka. Dotyczy nie tyle gier, co wszystkiego, co z nimi związane. Sam autor wskazuje, że na etapie analizy pierwszych trzech warstw nie ma znaczenia lub możemy nie widzieć, czy mamy do czynienia z grami. Następnie, nie przedstawia należycie wzajemnych relacji między warstwami. W rezultacie analitycznego rozczłonkowania gry badacz może utracić z pola widzenia jej swoistość jako pewnej znaczącej całości.

1.1.2 Espen Aarseth – style gry a badania naukowe

Znaczących wskazówek metodologiczno-analitycznych dostarcza Espen Aarseth, który w pracy *Playing Research: Methodological approaches to game analysis* obszernie zarysowuje perspektywy i metody badania gier wideo. Na początku swojej pracy wskazuje, że gry wideo nie doczekały się własnej metodologii badania. Naukowcy prowadzą badania czerpiąc zasady badawcze ze swoich dyscyplin, nie traktując gier jako nowego, autonomicznego zjawiska, którego badanie wymaga opracowania swoistych, adekwatnych do badanej rzeczywistości metod[27].

Podstawowym pytaniem w odniesieniu badania gier wideo nie jest „jak", lecz „dlaczego: dlaczego warto badać gry wideo? Odpowiedź będzie różniła się w zależności od badających, w zależności od tego, czy badacz jest naukowcem, przedstawicielem środowiska graczy, czy też bierze udział w ich tworzeniu. Innej udzieli socjolog badający demografię i społeczne interakcje, innej dydaktyk szukający sposobu wykorzystania gier w procesie nauczania. Nawet epidemiolodzy mogą wykorzystywać gry w swoich badaniach. W 2005 roku uwaga badaczy została zwrócona w stronę gry *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), w której w wyniku błędu programu doszło do plagi *Corrupted Blood*[28]. Boss nowo wprowadzonego lochu miał do dyspozycji zaklęcie, które wysysało punkty zdrowia postaci i mogło zarażać innych. Niefortunny błąd gry sprawił, że zaklęcie, które miało działać wyłącznie w określonej lokalizacji, szybko rozprzestrzeniło się pośród całej populacji gry. W rezultacie epidemiolodzy mogli obserwować, jak gracze zachowają się w sytuacji plagi. Część izolowała swoje postaci, a inni brali aktywny udział w zwalczaniu „choroby". Nie zabrakło też graczy celowo zarażających innych.

Aarseth stwierdza, że aby rozumieć gry i pisać o nich, badacz sam musi być graczem, choćby tylko przez chwilę. Twierdzi on, że: „Każde teoretyczne podejście do estetyki gier implikuje metodologię grania, która jeśli nie została zadeklarowana, staje się podejrzana"[29]. Podobnie jak nie można pisać o literaturze nie znając dzieł literackich, nie można pisać o grach, samemu ich nie

27 Zob. E. Aarseth, *Playing Research: Methodological appraoches to game analysis,* 2003, s. 1, online: https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis dostęp 20.04.2022 r.

28 Zob. Wikipedia, *Corrupted Blood Incident,* online: https://en.wikipedia.org/wiki/Corrupted_Blood_incident, dostęp 20.04.2022 r..

29 E. Aarseth, *Playing Research…*, s. 1.
Tekst oryginału: „Any theoretical approach to game aesthetics implies a methodology of play, which, if not declared, becomes suspect".

doświadczywszy. Badania, które nie obejmują lub nie ujawniają sposobu, w który badacz wchodzi w interakcję z grą, są, według niego, niewiarygodne. Przedstawia on pięć stylów grania oraz siedem strategii obcowania z grami, które dopuszcza analiza gier.

Cztery style grania Aarseth przytacza za Richardem Bartlem, który w pracy *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs* przedstawia cztery kategorie graczy w zależności od preferowanych przez nich rodzajów aktywności w MUDach[30]. Przytoczona przez Bartle'a taksonomia jest na tyle ogólna, że może zostać rozszerzona na wszystkich graczy. Zgodnie z przeprowadzonymi przez niego badaniami, w grach pojawiają się zdobywcy, odkrywcy, nastawieni na socjalizację oraz zabójcy[31]. Pierwsi skupiają się na najwyższych wynikach w grze i zdobywaniu osiągnięć. Przykładem mogą być gracze preferujący rankingowe tryby gier lub chcący zdobyć wszystkie dostępne osiągnięcia[32]. Drudzy na poznawaniu gry i jej mechaniki, także tej ukrytej. Nierzadko to oni odkrywają błędy kodu i badają granice możliwych działań. Trzeci typ interesuje głównie wchodzenie w interakcję z innymi graczami oraz możliwość poznawania nowych ludzi. Od osiągnięć ważniejsze jest dla nich granie w drużynie i dzielenie wspólnych doświadczeń. Zabójcy są nastawieni na walkę z innymi graczami. Chętnie angażują się w aktywności pozwalające im mierzyć się z innymi graczami, przede wszystkim z rodzaju PvP (ang. player versus player, czyli gracz kontra gracz), w których mogą zabijać postaci innych graczy. Czasem ich celem jest wyłącznie sprawienie przykrości innym. Cechy przedstawionych typów graczy mogą się łączyć. Przykładowo tzw. *speedrunnerzy*[33] są połączeniem zdobywców i odkrywców. Stawiają sobie za cel jak najszybsze ukończenie danej gry, stale próbując uzyskać lepszy czas. Wielokrotnie przy tym wykorzystują błędy gry, które pozwalają im dostać się do kolejnych obszarów nie spełniając określonych warunków, takich jak pokonanie bossa, który strzeże przejścia.

Aarseth dodaje piąty rodzaj gracza – oszusta, styl grania wykorzystujący kody lub modyfikacje ułatwiające rozgrywkę[34]. W tej kategorii umieszcza także osoby korzystające z poradników i solucji. Ostrze krytyki kieruje nie tylko w stronę graczy, lecz także badaczy. Konstatuje, iż nie można badać gier uciekając się do oszukiwania, zbyt drastycznie wpływa to bowiem na rozgrywkę i płynące z niej doświadczenie. Pisze on: „Wyobraź sobie profesora badań renesansowych, który przyznaje się do korzystania z przewodnika Cliff lub York Notes?"[35].

30 R. Bartle, *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs,* 1996, online: https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs, dostęp 20.04.2022 r.

31 Zob. tamże, s. 3.

32 Większość gier oferuje osiągnięcia za wykonanie określonych działań, takich jak ukończenie określonej misji, znalezienie wszystkich ukrytych figurek lub pokonanie przeciwnika w określony i zwykle bardzo trudny sposób.

33 W pracy zachowana zostanie oryginalna angielska pisownia. Dosłowne tłumaczenie w postaci „biegających szybko" brzmi komicznie i nie oddaje sensu angielskiego wyrażenia.

34 Zob. E. Aarseth, *Playing Research…*, s. 4.

35 Tamże.

Chociaż oszukiwanie w grach jest naganne, stanowisko Aarsetha jest zbyt krytyczne, a wprowadzanie kolejnego rodzaju graczy wątpliwe. Kim jest oszust w grach wieloosobowych, jeśli nie zdobywcą, który chce wygrać za wszelką cenę? Lub zabójcą, który czerpie przyjemność z siania chaosu? Czasem gracze korzystają z poradników, gdy mają ograniczony czas lub wolą szybko uporać się z kłopotliwym miejscem, by cieszyć się resztą gry. Kody mogą umożliwić nowe sposoby rozgrywki dla pojedynczego gracza, który szuka czegoś nowego w ulubionej grze.

Dyskusje dotyczące dopuszczalności używania kodów oraz innych narzędzi wpływających na rozgrywkę mają miejsce nie tylko w środowiskach naukowych, lecz także wśród graczy. W 2019 roku pojawiły się kontrowersje wokół gry *Sekiro: Shadows Die Twice*[36], która, będąc grą bardzo trudną, nie oferowała graczom możliwości regulowania poziomu wyzwania. Zainicjowało to dyskusję o „prawidłowy" sposób grania w gry wideo i ich status. Jedna strona sporu twierdziła, że gry powinny być egalitarne i każdy powinien być w stanie je ukończyć, dlatego uznała ona oszukiwanie za dozwolone. Druga reprezentowała elitarny punkt widzenia, traktując gry jako dzieło sztuki do doświadczania na ich warunkach, oszukiwanie uznając za okazywanie braku szacunku dla dzieł i twórców.

Aarseth ma rację twierdząc, że badacz musi mieć kontakt z badanym obiektem i należycie go doświadczyć. Jednakże jego sprzeciw wobec używaniu kodów jest przesadzony, zwłaszcza, że przedstawia uzasadnienia legitymizujące wykorzystanie kodów w niektórych okolicznościach badawczych. Stwierdza, że sposób badania zależy od badanych aspektów i zainteresowań badaczy. Badacz może wykorzystać kody, aby skupić się na wybranym przez siebie wymiarze gry, których Aarseth wymienia trzy: rozgrywkę, strukturę gry oraz świat przedstawiony[37]. Zatem, jeżeli badacze nie ukrywają, jakimi metodami się posługują, wykorzystanie kodów może stanowić jedno z narzędzi badania gier. Jednakże nie może być ono podstawowym narzędziem badań.

Konieczność osobistego doświadczenia gier jako warunku prowadzenia badań nad nimi prowadzi do Aarsetha do wyodrębnienia siedmiu sposobów angażowania się w rozgrywkę[38]. Pierwszy to pobieżne doświadczenie, szybka rozgrywka mająca na celu tylko ogólne uchwycenie ducha gry. Kolejne obejmują doświadczenia prowadzące do większych postępów i wzrostem umiejętności, zwieńczone grą ekspercką (szósty sposób) oraz innowacyjną (siódmy).

Podsumowując, Aarseth podkreśla, że sposób badania gier wideo zależy przede wszystkim od jego motywów. Badacze powinni dobierać środki, które najlepiej pasują do wybranych przez nich aspektów gier oraz określonych przez nich celów badawczych, bowiem co innego interesuje

Teskt oryginału: „Imagine a professor of renaissance studies admitting to have used a Cliff or York Notes guide?".

36 FromSoftware, *Sekiro: Shadows Die Twice*, Activision, 2019.

37 Zob. E. Aarseth, *Playing Research…*, s. 2.

38 Zob. tamże, s. 6.

deweloperów gier, co innego socjologów, a jeszcze co innego filozofów. Niemniej istnieje kilka wspólnych warunków, które, zdaniem Aarsetha, wszyscy badacze powinni spełniać. Po pierwsze, jest to imperatyw osobistego doświadczenia gier wideo, bowiem nie można niczego badać nie mając kontaktu z badanym obiektem. Po drugie, istnieje kilka ogólnych sposobów grania i strategii angażowania, które determinują także sposób zaangażowania (doświadczenia) badawczego. W zależności od badanych aspektów gry badacz może np. przyjąć strategię zdobywcy lub zabójcy. Może także doświadczyć części lub całości gry. Po trzecie, powinien uzupełniać on swoje doświadczenie wiedzą teoretyczną zaczerpniętą ze źródeł, które wykraczają poza osobistą rozgrywkę, takich jak wiedza o gatunkach, recenzje, poradniki, wywiady i inne[39].

1.1.3 Jasper van Vught i René Glas – strategie badań gier wideo

Autorzy *Considering play: From method to analysis* zwracają uwagę na to, że gry są badane z dwóch perspektyw: obiektu oraz procesu[40]. Jednakże zazwyczaj analiza przeprowadzana przez badaczy przyjmuje wyłącznie jeden punkt widzenia. Przykładowo Espen Aarseth skupia się głównie na grze jako formalnym systemie, a zatem na obiekcie[41], natomiast Tero Karppi i Olli Sotamaa analizują gry głównie jako proces[42]. Z kolei w swojej samodzielnej pracy Sotamaa przedstawia trzy perspektywy badania gier jako obiekty-artefakty materialne, softwareowe oraz kulturowe[43]. Natomiast Van Vught i Glas w swoim artykule dokonują próby połączenia metod badających gry jako obiekty i jako procesy celem pokazania jak proces grania może służyć jako metoda badania gier wideo. Strategie grania jako metody badań grupują w dwie kategorie. Pierwsza, instrumentalna, może być przydatna do analizowania gier jako obiektów i jako systemów. Natomiast druga, swobodna, służy badaniom skupionym na procesie. W ramach obu wskazują po trzy heurystyczne metody prowadzenia badań.

Pierwsza instrumentalna strategia grania wykorzystuje zaczerpnięte z pracy Olliego Leino pragnienie kontynuowania rozgrywki i przyjęcia postawy ludycznej[44]. Potraktowane jako heurystyczna metoda prowadzi ona do odkrywania i doświadczania kolejnych elementów ludycznych gier zaprojektowanych do przyciągania graczy i wzbudzania w nich chęci prowadzenia

---

39 Zob. tamże.

40 Zob. J. van Vught, R. Glas*, Considering play: from method to analysis,* 2017, dostępny w: http://www.digra.org/digital-library/publications/considering-play-from-method-to-analysis/, dostęp 20.04.2022 r.

41 Zob. E. Aarseth, *Playing research…* oraz zob. tenże, *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player,* w: *From Literature to Cultural Literacy,* red. N. Segal, D. Koleva, Palgrave Macmillan, London 2014.

42 Zob. T. Karappi, O. Sotamaa, *Rethinking playing research: DJ HERO and methodological observations in the mix,* „Simulation & Gaming" vol. 43 (2012), no. 3: 413-429.

43 Zob. O. Sotamaa, *Artifact,* s. 3 w: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, red. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, Nowy Jork 2014, s. 3-9.

44 Zob. O. Leino, *Emotions In Play: On the constitution of emotion in solitary computer game play,* rozprawa doktorska, IT University of Copenhagen, 2010, s. 133-134, online: https://en.itu.dk/-/media/EN/Research/PhD-Programme/PhD-defences/2010/Olli-Thesispdf.pdf, dostęp 20.04.2022 r.

dalszej rozgrywki. Badacz korzystający z tej metody skupi się na tych elementach gry, które umożliwią mu kontynuowanie rozgrywki, takie jak mechanika walki lub tworzenie przedmiotów w grze, i płynących z niej wrażeń, np. przyjemności. Bliska jest ona parafrazie znanego powiedzenia głoszącego, że droga jest ważniejsza od celu. Przykładowo w grze *Spider-Man*[45] gracze i badacze mogą wcielić się w tytułowego superbohatera i poruszać po Manhattanie wykorzystując pajęcze nici. Ten sposób przemieszczania się może być na tyle dla nich przyjemny, że podczas rozgrywki skupią się na swobodnym poruszaniu po świecie gry. Tym samym odłożą realizowanie misji głównych, czyli cel gry, na potem. W rezultacie zastosowania tej strategii grania jako metody badawczej uwaga badacza będzie skupiona na środkach służących przedłużeniu rozgrywki. Struktura zawartej w grze opowieści, układ i wzajemna relacja misji głównych oraz inne elementy mające znaczenie dla ukończenia gry będą w jego badaniach drugorzędne.

Druga sięga do koncepcji racjonalnego gracza Jonasa Smitha[46]. Twierdzi on, że gracze poszukują optymalnych rozwiązań i środków mających na celu osiągnięcie wyznaczonych przez grę celów. Zatem metoda ta opiera się na zdobywaniu informacji o grze, w tym o jej regułach, mechanikach oraz sytuacji w świecie przedstawionym, które umożliwiają osiągnięcie pozytywnego rezultatu. Badacz wykorzystujący tę metodę będzie poznawał i wykorzystywał te elementy gry, które zapewnią mu zwycięstwo. Gry zazwyczaj informują o zawartych w nich celach m.in. poprzez dostępny graczom dziennik, który zawiera wiadomości o zadaniach do wykonania. Nawet gry takie jak z serii *Dark Souls*[47]*,* które znane są z udostępniania ograniczonej wiedzy o przedstawionym w nich świecie, prezentują główne cele. We wszystkich trzech grach z tej serii gracz jest informowany, że głównym zadaniem jest podtrzymanie Ognia. Musi on zebrać informacje o grze i świecie przedstawionym mając do dyspozycji różnorodne środki, takie jak eksploracja, rozmowy z NPC-ami (ang. non-playable character*,* czyli postać nad którą gracz nie ma kontroli) oraz opisy przedmiotów znajdowanych w świecie gry. Dotyczy to także m.in. wykorzystywania słabości przeciwników poprzez wybór lub wytworzenie odpowiedniego ekwipunku oraz stosowanie różnorodnych taktyk. W przeciwieństwie do poprzedniej metody badacz skupia się na osiągnięciu celu i dokonuje analizy wyłącznie tych elementów gry, które przybliżą go do zwycięstwa. Zatem mniej uwagi poświęci rozgrywce, a więcej formalnym elementom gry. W rezultacie może pominąć badanie opcjonalnej zawartości gry oraz jej analizę estetyczną.

Van Vught i Glas uważają, że dwie wymienione już metody zbytnio skupiają uwagę badaczy na ludycznych elementach gier. Dlatego proponowana przez nich trzecia metoda opiera się na

45 Insomniac Games, *Spider-Man,* Sony Interactive Entertainment, 2018.

46 Zob. J. Smith, *Plans and purposes: How videogame goals shape player behaviour,* rozprawa doktorska, The IT University of Copenhagen, 2006, online: https://autofire.dk/wp-content/uploads/dissertation1-0.pdf, dostęp 20.04.2022 r., s. 36.

47 FromSoftware, *Dark Souls I-III,* Bandai Namco Entertainment, 2011, 2014, 2016.

koncepcji *cooperative player* (pol. współpracujący gracz). Polega ona na współpracowaniu z grą, na wypełnieniu roli, którą stawia ona przed graczem zgodnie z koncepcją implikowanego czytelnika Wolfganga Isera[48]. Jak argumentuje van Vught, gracze przyjmują podwójną rolę: obserwatora oraz agensa, oscylując w spektrum rozpiętym pomiędzy nimi w zależności od aktualnych wydarzeń w grze[49]. Chociaż jest bardziej wymagająca niż poprzednie, ma dostarczyć więcej wiedzy i doświadczeń. Trudność polega na próbie uchwycenia podwójnej perspektywy – gracza zanurzonego w świecie gry oraz gracza znajdującego się w realnym świecie. Metoda ta polega na odczytywaniu wskazówek płynących z gry przyjmując obie wspomniane role. Obejmuje zatem nie tylko reakcje na elementy ludyczne, lecz także budowanie narracji, zdolność do umiejscowienia gry w kontekście kulturowym oraz ocenę artystyczną[50].

Metoda badawcza oparta na strategii swobodnej gry, podobnie jak w przypadku metody instrumentalnej, zawiera trzy sposoby obcowania z grami. Pierwszy oparty jest na transgresji, czyli próbie przekroczenia granic i reguł gry[51]. Przykładowo, można próbować ukończyć grę, w której podstawowym sposobem rozwiązywania problemów jest przemoc, poprzez stosowanie możliwie pokojowych środków. David Myers w *Play and punishment: The sad and curious case of Twixt*[52] opisuje swoje badania, które przeprowadził grając w *City of Heroes/Villains*[53]*,* grę należącą do gatunku MMORPG (ang. massive multiplayer online role-playing game), czyli gry sieciowej dla wielu graczy, w której występuje możliwość wyboru klasy (profesji) postaci. Myers grał na serwerze PvP (ang. player versus player), czyli dopuszczającym atakowanie postaci innych graczy. Grał przestrzegając reguł gry, ale ignorował konwencje społeczne. W rezultacie był ostracyzowany przez innych graczy. Przekraczanie granic związanych z rozgrywką pozwoliło mu na badanie gry jako granej – badał ją jako proces.

Drugą metodą związaną ze swobodną grą jest oszukiwanie. Autorzy *Considering Play* przywołują bardzo krytyczną opinię Aarsetha na temat oszukiwania w badaniach gier, która została już przywołana w tekście. Według niego korzystanie z poradników, solucji oraz kodów jest uzasadnione wyłącznie jako środki wspomagające metody badawcze; nie mogą one stanowić ich podstawy. Badacz, który nie angażuje się w rozgrywkę na jej warunkach, nie jest w stanie odpowiednio jej doświadczyć, a zatem adekwatnie badać. Van Vught i Glas uzupełniają powyższą

48 Zob. W. Iser, *The act of reading: A theory of aesthetic response*, John Hopkins University Press, Baltimore 1978, s. 34.
49 Zob. J. van Vught, *Neoformalist game analysis A methodological exploration of single-player game violence,* rozprawa doktorska, University of Waikato, Hamilton, 2016, s. 99, online https://researchcommons.waikato.ac.nz/handle/10289/10696, dostęp 20.04.2022 r.
50 Zob. J. Van Vught, R. Glas, *Considering play…,* s. 8.
51 Zob. tamże, s. 8-9.
52 Zob. D. Myers, *Play and punishment: The sad and curious case of Twixt,* 2008*,* online: *http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/280482/3533905/1247015307030/Myers_PlayPunishment_031508.pdf*, dostęp 20.04.2022 r.
53 Paragon Studios, Cryptic Studios, *City of Heroes/Villains,* NCSOFT, 2004.

listę tak zwanymi *exploits* (pol. wyzysk, nadużycie). Polegają one na wykorzystywaniu błędów designu niezgodnie z wolą twórców i zazwyczaj dają graczom olbrzymie korzyści. Mogą oznaczać także występujące w kodzie źródłowym, niezamierzone przez twórców błędy. *Exploits* używane jest jako określenie pejoratywne, i oznacza nieczyste zagranie. Jednakże, jak zauważają Salen i Zimmerman, zależy to od kontekstu ich użycia i może prowadzić do odkrywania nowych strategii[54]. Czasem błędy są mile widziane przez środowisko graczy. Wydana przez Electronic Arts gra *Anthem*[55] spotkała się początkowo z dużym entuzjazmem graczy, jednakże szybko pojawiły się o niej krytyczne zdania. Było to spowodowane m.in. zbyt wolnym tempem zdobywania przedmiotów w grze, co było wielokrotnie zgłaszane i krytykowane przez graczy. Gdy przez błąd kodu gry wzrosły szanse graczy na zdobycie upragnionego przez nich sprzętu, spotkało się to z bardzo pozytywną reakcją. Początkowo sądzono, że było to celowe działanie twórców, jednakże oni bardzo szybko naprawili „problem". Z kolei w praktyce badawczej oszukiwanie może przynieść niespodziewane korzyści. Julian Kücklich twierdzi, że pozwala ono na odrzucenie przyjętych założeń, odkrywa przed badaczami miejsca, na które nie zwracali oni uwagi i ukazuje błędy w ich modelach teoretycznych[56].

Ostatnia metoda heurystyczna to *going native* (pol. zasymilowanie się). W praktykach antropologicznych polega ona na uczestniczeniu w życiu społeczności, które się bada i staniu się ich częścią. Chociaż niesie ona zagrożenie utraty obiektywności, to, jak twierdzą van Vught i Glas, doza subiektywności jest nieunikniona w naukach humanistycznych[57]. Co więcej, metoda ta może mieć niekorzystne konsekwencje. Bartle przekonuje, że oparcie metodologii badania gier głównie na graniu może prowadzić do zbyt płytkiego ich zrozumienia z perspektywy innej niż gracza. Możliwe jest także zjawisko przeciwne – tak dobre i instynktowne ich zrozumienie (tzw. *grokking*), że badacz wkroczy w sferę twórców gier i utraci zdolność cieszenia się nimi[58]. Jednakże są i dobre strony stania się graczem i zanurzenia się w grach. Glas stwierdza, że w rezultacie spędzenia znaczącej ilości czasu grając i uczestnicząc w społecznościach graczy, stał się lepszym badaczem. Zyskał dzięki temu wgląd w gry nieosiągalny bez osobistego ich doświadczenia[59]. Co więcej, *grokking* może sprzyjać zrozumieniu różnorodnej i nieortodoksyjnej aktywności graczy[60].

---

54 Zob. K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play – Game Design Fundamentals,* MIT Press, Cambridge, Massachusetts London 2003, rozdz. 21, s. 6.

55 BioWare, *Anthem*, Electronic Arts, 2019.

56 Zob. J. Kücklich, *Homo Deludens: Cheating as a methodological tool in digital games research,* „Convergence" 2007; 13(4): 355-367, s. 357.

57 Zob. J. van Vught, R. Glas, s. 11.

58 Zob. R. Bartle, *A "Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader" Reader,* 2010, online: http://gamestudies.org/1001/articles/bartle, dostęp 20.04.2022 r.

59 Zob. R. Glas, *Battlefields of NegotiationNegotiation: Control, Agency, and Ownership in World of Warcraft*. Amsterdam University Press, Amsterdam 2012, s. 175.

60 Zob. tamże, s. 176.

Van Vught i Glas dodają jeszcze dwie wskazówki metodologiczne dotyczące badania gier. Pierwsza podkreśla znaczenie zrozumienia ich kontekstu. Jest on pojmowany przez nich bardzo szeroko, poczynając od relacji z innymi dziełami kultury, przez relację z innymi grami (gatunkami) na kontekście technicznym i ekonomicznym kończąc[61]. Znajomość gier polega nie tylko na umiejętnym graniu, lecz także znajomości towarzyszących im dyskursów. Druga dotyczy osoby badacza i zaleca ćwiczenie jego refleksyjności, zdolności do uchwytywania siebie w podwójnej roli, jako gracza i badacza w jednym. Zgodnie z wizją autorów, obejmuje ona także zrozumienie, że w pracy badawczej w sposób nieunikniony będą pojawiać się elementy subiektywne.

1.1.4 Fenomenologiczna metoda badań

Dotychczas przedstawione zostały metody badań czerpane ze współczesnego dyskursu *game studies*. Dyskurs ten jest bardzo eklektyczny. Można odnaleźć w nim elementy wielu dyscyplin oraz szkół myślenia. Przykładowo, zaprezentowana w poprzedniej części pracy metoda proponowana przez Konzacka rekomenduje wykorzystanie narzędzi pochodzących z różnych dyscyplin naukowych. Nie przedstawia jednej metody zdolnej spiąć całość. Przypomina to badanie zdrowej, żyjącej osoby dokonywane przez przedstawicieli wielu zawodów: nogi bada ortopeda, zęby archeolog, głowę frenolog, a korpus patolog. Każdy z nich zajmuje się badaniem ludzi, przynajmniej w pewnym zakresie. Jednak, czy gdy połączymy ich prace, otrzymamy odpowiedni obraz człowieka?

Proponowanym tutaj lekarstwem na przedstawione dolegliwości ma być fenomenologia stanowiąca filozoficzny fundament niniejszej pracy. Gry będą badane z perspektywy rozwiązań Romana Ingardena, a w dalszej części pracy, poświęconej postaci gracza/awatara, pojawią się wątki z prac Maurice'a Merleau-Pontiego. Różnice w obu drogach filozofowania są aż nadto widoczne. Jednakże rdzeń Ingardenowski możne nabrać kolorytu czerpiąc z odniesień Merleau-Pontiańskich. Różnice między nimi zostaną wskazane w stopniu niezbędnym do właściwego naświetlenia zagadnień podjętych w tej pracy. U podstaw dorobku obu wirtuozów fenomenologii leżą prace pierwszego i największego fenomenologa – Edmunda Husserla. Jest on autorem najważniejszych narzędzi metodologicznych fenomenologii: zasady wszystkich zasad, redukcji fenomenologicznej oraz redukcji eidetycznej.

Fenomenologia pojawiła się w filozofii na przełomie XIX i XX wieku wraz z publikacją dzieł trzech nieznających się wtedy autorów. Były to *Badania logiczne* Edmunda Husserla, *Fenomenologia woli* Alexandra Pfändera oraz *Metoda transcendentalna a psychologiczna* Maxa Schelera[62]. Spośród wymienionych największy wpływ na dwudziestowieczną filozofię europejską miał Edmund Husserl. Jednakże nie zapoczątkował on własnej szkoły, jego uczniowie i późniejsi

61 Zob. J. van Vught, R. Glas, dz. cyt., s. 12

fenomenologowie wytyczyli swoje własne szlaki. Do filozofów odwołujących się w swoich badaniach do koncepcji Husserla zaliczyć można m.in. najwybitniejszego polskiego fenomenologa Romana Ingardena, twórcę ontologii fundamentalnej Martina Heideggera, kluczową postać egzystencjalizmu Jean-Paula Sartre'a czy jednego z najwybitniejszych fenomenologów francuskich Maurice'a Merleau-Ponty'ego.

Czym jest fenomenologia? Jak pisze Ingarden: „Najpierw czysto formalnie: jest to odrębny sposób podejścia do zagadnień filozoficznych, a zarazem odrębna technika językowego przedstawiania wyników, uzyskanych dzięki takiemu podejściu do świata czy też rozważaniu świata"[63]. Ten odrębny sposób ujmowania zagadnień filozoficznych wyznacza metoda mająca zapewnić uzyskanie wiedzy pewnej (a nawet absolutnie pewnej) o świecie, oczyszczona ze wstępnych założeń ontologicznych, mająca na celu dosięgnięcie rzeczy samych i uchwycenie ich istoty. Fenomenologia skupia się przede wszystkim na świadomości i jej treściach, by uzyskać wiedzę niepowątpiewalną i konieczną, by następnie, opierając się na mocnym poznawczym fundamencie, transcendować ku poznaniu rzeczywistości obiektywnej. U jej podstaw leży przekonanie, że poznanie trzeba oprzeć na niepodważalnych i danych źródłowo fenomenach, które są gwarantem prawomocności wszelkiego późniejszego poznania. Fenomeny nie są pojęciem nowym w filozofii, jednakże wcześniej były one rozumiane przede wszystkim sensualnie, utożsamiano je z wrażeniami zmysłowymi. Husserl nie postrzegał ich empirycznie ani psychologicznie, lecz jako treści czystej świadomości. Zakładał on, że poprzez bezpośredni ogląd fenomenów można uzyskać wiedzę o istotach rzeczy i ich ideach, pisał, że „czysta albo transcendentalna fenomenologia zostanie ugruntowana nie jako nauka o faktach, lecz jako nauka o istocie (jako »eidetyczna« nauka); jako nauka, która chce ustalać wyłącznie »poznania dotyczące istoty«, a bynajmniej nie »fakty«"[64]. Jak zatem dotrzeć do czystych fenomenów i odsłonić *eidos* rzeczy? „Naszą rekonstrukcję sensu i świata winniśmy rozpocząć od odłożenia na bok wszystkich wyników nauki, wszelkich faktów empirycznych jako »danych« wewnątrz świata, naszego własnego *ego* oraz samego istnienia świata i innych osób"[65]. To „odłożenie na bok" Husserl nazywa redukcją fenomenologiczną, transcendentalną, dokonaniem aktu filozoficznego *epoche,* w którym to wszystko, w czego istnienie można wątpić zostanie odrzucone jako możliwa sfera badań filozoficznych. Następnym krokiem jest redukcja eidetyczna. Ma ona na celu uchwycenie istoty ogólnej przedmiotu poprzez odrzucenie występujących w nim cech przypadkowych w procesie

62 Zob. R. Ingarden, *Wstęp do fenomenologii Husserla,* tłum. A. Półtawski, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1974, s. 7.

63 Tamże, s. 13.

64 E. Husserl, *Idee czystej fenomenologii i fenomenologicznej filozofii. Księga pierwsza,* tłum. D. Gierulanka, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1975, s. 7.

65 L. Kołakowski, *Husserl i poszukiwanie pewności,* tłum. P. Marciszuk, Znak, Kraków 2003, s. 41.

zwanym wariacją imaginatywną, o której Andrzej Leder pisze, że „oznacza swobodną transformację obiektu, która ma doprowadzić do uchwycenia jego rysów konstytutywnych”[66].

„Zasada wszystkich zasad” fenomenologii Husserla głosi, że „każda źródłowo prezentująca naoczność jest źródłem prawomocności poznania, że wszystko, co się nam w »intuicji« źródłowo (by się tak wyrazić: w swej cielesnej rzeczywistości) przedstawia, leży po prostu przyjąć jako to, jako co się prezentuje, ale także jedynie w tych granicach, w jakich się tu prezentuje”[67]. Stanowi ona fundament wszelkich badań fenomenologicznych. Określa ona dopuszczalny zakres przyjmowanych i poddawanych analizie przedmiotów. Niezależnie od dalej stosowanych metod nie może ona zostać naruszona. Znajduje się ona u podstaw rzetelnego i źródłowego poznawania. Stanowi zakaz wykraczania poza to, co dane w świadomości. Pozwala na badanie przedmiotów w sposób pewny. Wskazuje ona także na źródłową intuicję, która pozwala na niezapośredniczony ogląd przedmiotów, na dostęp do rzeczy samych. Innymi słowy, zakłada, że poznanie będzie tylko wówczas prawomocne, jeśli źródłowo prezentujący się przedmiot (rozumiany najszerzej) będzie nam dany w świadomości oczyszczonej z uprzednich założeń i zabarwienia emocjonalnego.

Jak jednak oczyścić świadomość? Punktem wyjścia fenomenologii jest „nastawienie naturalne”. Jak pisze Husserl: „Rozpoczynamy nasze rozważania jako tacy, jakimi jesteśmy w życiu codziennym, jako ludzie przedstawiający sobie coś, sądzący, czujący, chcący »w naturalnym nastawieniu«[68]. Mówiąc najprościej, oznacza to, że zastajemy świat wraz z całą jego zawartością i wszystko to jest nam dane jako istniejące. Jest to „teza generalna nastawienia naturalnego”[69]. Gdy siedzę przy biurku moje zmysły dostarczają mi wszelkiego rodzaju danych zmysłowych, w mojej świadomości pojawiają się otaczające mnie rzeczy i wiem, jakie są relacje przestrzenne między nimi. Widzę znajdujący się przede mną ekran komputera, widzę i czuję, że pod moimi rękami znajduje się klawiatura, w polu widzenia znajdują się także książki i kubek herbaty. Traktuję je jako po prostu istniejące, jako część mojego otoczenia. Podobnie jestem świadomy reszty mieszkania i istniejących w nim relacji przestrzennych. Jeżeli spojrzę przez okno, zobaczę zabudowania ciągnące się aż po widnokrąg. Jednakże moja świadomość sięga dalej, także tam, gdzie wzrok nie sięga. „Jestem świadom świata rozciągającego się bez końca w przestrzeni, bez końca stającego się i [już] powstałego w czasie”[70]. Zdaję sobie sprawę, że każda rzecz, która pojawi się w mojej świadomości, jest tylko wycinkiem tego, co mnie otacza. To, co jest mi aktualnie dane, stale się zmienia. Sięgając po kubek jestem w stanie zobaczyć jego wnętrze,

66 A. Leder, *Czytanie Husserla z Lacanem. Czy fenomenologię od psychoanalizy odróżnia przede wszystkim nastawienie etyczne?*, „Principia” XLVII-XVLVIII (2007), s. 257.
67 E. Husserl, *Idee czystej fenomenologii...*, s. 73.
68 Tamże, s. 80.
69 Zob. tamże, s. 87.
70 Tamże.

niewidoczne, gdy stoi obok mnie. Obracając go w rękach, mogę przyjrzeć się zdobieniom znajdującym się po wcześniej niewidocznej stronie. Jeżeli spojrzę w stronę okna, zobaczę firanki i budynki znajdujące się po drugiej stronie ulicy, ale stracę z oczu ekran komputera. Moja świadomość, zanurzona w świecie, zdolna jest uchwycić jedynie ograniczoną liczbę przedmiotów, ale pozostaję świadomy istnienia nieokreślonego horyzontu, który mnie otacza.

Świadomość świata w nastawieniu naturalnym wykracza poza rzeczy materialne, obejmuje ona wszelkie rodzaje przedmiotów. „Przy tym ów świat nie istnieje dla mnie jedynie jako świat rzeczy, lecz z tą samą bezpośredniością jako świat wartości, świat dóbr, świat praktycznego życia”[71]. W spostrzeganiu dane są mi wszelkie przedmioty, także te niematerialne. Biurko jawi się przede mną wraz ze swoją praktycznością, stalowe pióro z elegancją i prostotą, a kubek z herbatą jest zbawieniem podczas dłuższych sesji przy komputerze. Podobnie napotkani ludzie mogą być dla mnie „obcy”, mogą być także moimi „znajomymi” i „przyjaciółmi”.

W centrum znajduję się ja, podmiot poznający – *ego*. Doświadczam, analizuję i wspominam, ale także doświadczam emocji i uczuć. Przedmioty w moim horyzoncie budzą pożądanie lub niechęć, odczuwam gniew i radość. Zachodzące słońce jest obietnicą kojącego snu, ciemne chmury na niebie są zapowiedzią smutku. Kalendarz przypomina, że jutro nie umiera nigdy. Jak w tym chaosie przedmiotów, doświadczeń i przemijania dotrzeć do prawdy, jak uzyskać wiedzę pewną? Rozwiązaniem proponowanym przez Husserla jest transcendentalna redukcja fenomenologiczna. Polega ona na „wzięciu w nawias” tezy generalnej nastawienia naturalnego, na zawieszeniu przekonania o istnieniu świata.

„Jeżeli to czynię – a leży to w granicach mej pełnej swobody – to wówczas nie neguję tego »świata«, jak gdybym był sofistą, nie wątpię o jego istnieniu, jak gdybym był sceptykiem, ale dokonuję »fenomenologicznej« *ἐποχή,* która zabrania mi całkowicie wydania jakiegokolwiek sądu o przestrzenno-czasowym bycie”[72].

Po dokonaniu redukcji świat pozostaje taki jaki był wcześniej, zmienia się jedynie nastawienie do niego. Wyłączone zostało przekonanie o istnieniu przedmiotów. Kolejnym etapem badań fenomenologicznych jest redukcja eidetyczna i zredukowanie indywidualnego *cogito*. Już nie ja poznaję, lecz czysty podmiot poznania, ego transcendentalne. Treść świadomości nie jest już moja, „mojość” została zredukowana. W rezultacie redukcji otwarte zostało pole czystych fenomenów, umożliwiony został wgląd w istotę przedmiotów. „Każdemu przeżyciu psychicznemu

71 Tamże, s. 83.
72 Tamże, s. 93.

odpowiada zatem na drodze redukcji fenomenologicznej czysty fenomen, ukazujący jego immanentną istotę (wziętą jednostkowo) jako daną absolutną”[73]. Na tym etapie nie ma znaczenia, czy badany przedmiot jest rzeczywisty, fikcyjny czy jest wyłącznie halucynacją. Badana jest zawarta w nim istota. Nawet fantazja może być źródłem prawomocnego poznania. Nie tylko dostarcza prawomocnej wiedzy po dokonaniu redukcji, lecz także wspomaga zrozumienie. Umiejętnie użyte środki artystycznego przedstawienia „szczególnie łatwo przekształcają się w doskonale jasne wyobrażenia”[74]. Husserl stwierdza:

„W ten sposób, jeżeli ktoś lubi paradoksy, można rzeczywiście powiedzieć, i jeżeli się ten wieloznaczny sens dobrze zrozumie, to można powiedzieć ściśle zgodnie z prawdą, że »fikcja« stanowi żywioł fenomenologii, tak jak i wszelkiej eidetycznej nauki, że fikcja jest źródłem, z którego czerpie swe soki poznanie »prawd wiecznych«”[75].

Mając przed sobą fenomeny oczyszczone z transcendentów, można przystąpić do kolejnego kroku. Jest nim redukcja eidetyczna. Służy ona przejściu od poznawania istoty szczegółowej do ogólnej. Jej podstawowym narzędziem jest wariacja imaginatywna, chociaż Husserl pisze także o ideacji.

„Najpierw »istota« oznaczała to, co we własnym bycie pewnego indywiduum da się odnaleźć jako jego co. Każde takie »co« jednak można przenieść na poziom »idei« (»*in Idee gesetz*«). Doświadczającą albo ukazującą coś indywidualnego naoczność można przemienić w widzenie istotnościowe (ideacja) (...)”[76].

Husserl raczej stopniuje ogólność istoty, niż mówi o ideach. Zatem po dokonaniu pierwszej redukcji, wzięciu świata w nawias, mamy możliwość oglądu istoty. Dopiero w następnym kroku dokonuje się dalsza redukcja, umożliwiająca ogląd idei, najwyższych stopni ogólności. Dokonywana jest ona za pomocą wspomnianej już wariacji imaginatywnej. Jak pisze Kołakowski:

„W tym, co Husserl nazywa »swobodną wariacją imaginatywną«, próbujemy wyobrazić sobie przedmiot (powszechnik), pomijając niektóre z jego własności lub myślowo wymieniając je na inne, i dochodzimy do wniosku, że pewne z nich, nawet jeśli empirycznie zawsze towarzyszą

73 E. Husserl, *Idea fenomenologii*, tłum. J. Sidorek, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008, s. 59.
74 Tenże, *Idee czystej fenomenologii...*, s. 209.
75 Tamże.
76 Tamże, s. 18.

fenomenowi, strukturalnie do niego nie należą, ich obecność zaś w niczym nie narusza natury fenomenu, podczas gdy innych nie można usunąć bez unicestwienia tożsamości fenomenu”[77].

Należy zatem wyobrazić sobie pewien przedmiot, a następnie dodawać i odejmować kolejne cechy. Jeżeli dokonana zmiana unicestwia go jako ten właśnie, jest to cecha niezbywalna. Za przykład niech posłuży wyobrażenie krzesła. Co można z niego usunąć, aby nim pozostało? Usunięcie lub dodanie elementów konstrukcyjnych ma znaczenie. Usuńmy oparcie, a zostanie taboret. Dodajmy podłokietniki, a będziemy bardzo blisko fotela. Czy materiał wpływa na „krzesłowość”? Nie, wykonane z litego drewna, sklejki lub metalu wciąż będzie krzesłem. Kolor? Również nie, ponieważ podobnie jak z każdym przedmiotem rozciągłym, istotna jest tylko cecha barwności.

1.1.5 Metody badań Romana Ingardena

Główną podstawą metodologiczną niniejszej rozprawy są prace Romana Ingardena. Jako uczeń Husserla stosował on metodę fenomenologiczną, pozostając wobec niej krytyczny. Jak zostanie wskazane, jednocześnie wiele łączyło go ze szkołą lwowsko-warszawską oraz lingwistycznym odłamem filozofii analitycznej.

Najważniejsza jednak wśród metod stosowanych przez Ingardena jest metoda fenomenologiczna, czyli „odrębny sposób podejścia do zagadnień filozoficznych, a zarazem odrębna technika językowego przedstawiania wyników, uzyskanych dzięki takiemu podejściu do świata czy też rozważania świata”[78]. Jest to zatem sposób podejmowania zagadnień i ich prezentowania charakterystyczny dla fenomenologii. Co ją wyróżnia spośród innych metod filozoficznych? Wyróżnia ją przekonanie o możliwości bezpośredniego poznania przedmiotów, o istnieniu istot szeroko rozumianych przedmiotów oraz możliwości językowego przedstawienia rezultatów ich badań. Jej istotnym elementem jest analiza świadomości i jej treści – fenomenów.

Chociaż Ingarden pozostawał wierny duchowi fenomenologii, w wielu kwestiach nie zgadzał się z Husserlem – tym bardziej, im bardziej stanowisko jego mistrza przesuwało się w kierunku idealizmu. Chociaż Ingarden doceniał doniosłość analiz świadomości Husserla i akceptował wiele z nich, nie towarzyszył mu w idealistycznym zwrocie i podejmował próby przezwyciężenia tzw. idealizmu transcendentalnego Husserla. Inną kwestią, która ich różniła, było podejście do zagadnienia redukcji transcendentalnej. Chociaż Ingarden widział zasadność dokonywania redukcji, nie akceptował jej w pełnym, proponowanym przez Husserla, wymiarze. Poddawał w wątpliwość

77 L. Kołakowski, *Husserl i poszukiwanie pewności*, s. 53.
78 Ingarden R., *Wstęp do fenomenologii Husserla,*s. 12-13.

filozoficzną doniosłość redukcji[79] i zarzucał zbytnią metaforyczność jej opisu[80]. Kwestionował także niezmienność zawartości świadomości po przeprowadzeniu redukcji, w szczególności pytał o zmiany charakteru fenomenów realności i istnienia[81]. Z drugiej strony, Ingarden uznawał rolę redukcji w odsłanianiu tego, że świat ukazuje się nam w odcieniach, jej znaczenie w poznawaniu tego, co jest jedynie domniemane i jak zmieniają się sensy przedmiotowe w kolejnych aktach poznawczych[82].

Według Ingardena badanie fenomenologiczne wymaga nie jednej, a szeregu redukcji. Oczyszczenie świadomości z transcendentów i odsłonięcie świata sensów przedmiotowych to dopiero początek procesu poznawczego. Konieczne są kolejne redukcje. Po zredukowaniu tego, co ontycznie transcendentne, przychodzi kolej na treści transcendentne epistemologicznie. Przedmioty zawsze wykraczają poza uchwytujące je spostrzeżenie, należy zatem przyjrzeć się treściom domniemanym, jakościom wypełnionym i niewypełnionym, uświadomić sobie doznawanie wyglądów i skrótów perspektywicznych. Redukcje można przeprowadzać dalej, aż do osiągnięcia strumienia czystej świadomości. Jednakże dla potrzeb niniejszej pracy tak daleko idące badania wykraczają zbyt daleko. Wszak fenomenologia ma badać nie tylko świadomość, ale także jej treści oraz sposób w jaki są jej dane. Ów szereg redukcji to jednakże za mało, musi zostać uzupełniony przez spojrzenie immanentne, czyli refleksję[83]. Redukcja pozwala uchwycić świat i *ego* jako jedynie domniemane i wziąć je w nawias, natomiast refleksja pozwala uchwycić treść świadomości.

Kolejną kwestią metodologiczną jest sposób prowadzenia wywodu przez Ingardena. Stanisław Dąbrowski twierdzi, że

„na wywód Ingardena (w obu jego traktatach z dziedziny filozofii literatury) można spojrzeć jako na układ i rytm różnopoziomowych i różnojakościowych paralelizacji, co najmniej czworakich:

1) między tym, co ogólne, a tym, co szczegółowe czy uszczegółowione (np. przedmiot w ujęciu ogólnoontologicznym a przedmiot przedstawiony w dziele literackim, czas w ujęciu ogólnofilozoficznym a czas przedstawiony w dziele literackim, perspektywa czasowa czasu fenomenalnego a perspektywa czasowa konkretyzacji dzieła literackiego);

2) między charakterystykami kolejnych warstw dzieła literackiego;

79 Zob. tamże, s. 163.
80 Zob. tamże, s. 159.
81 Zob. tamże, s. 206.
82 Zob. tamże, s. 196.
83 Zob. tamże, s. 192.

3) między fenomenologicznymi opisami »rodzajów jakości« a krytycznoliterackimi (podanymi przykładowo) opisami jakości literackich wybranego fragmentu utworu;

4) między traktatem ontologicznoliterackim a traktatem epistemologicznoliterackim"[84].

Pierwsza paralela pojawia się już na początku *O dziele literackim.* Ingarden zaczyna swój wywód od przedstawienia i poddania krytyce poglądów dotyczących sposobu istnienia i charakteru bytowego dzieł literackich. Odrzuca twierdzenia głoszące, że są one przedmiotami realnymi, idealnymi czy psychologicznymi[85]. Druga odnosi się do budowy i funkcji kolejnych warstw dzieła literackiego. Kolejno omawiane są materiały budujące daną warstwę wraz z tworami wyższych rzędów, a następnie omawiana jest ich funkcja w danej warstwie oraz całym dziele. Trzecia paralela dotyczy głównie wskazania fragmentaryczności zainteresowań badaczy dzieł literackich. Zdaniem Ingardena skupiają się oni głównie na przedmiotach przedstawionych lub tworach językowych. Wprowadza on również podział jakości literackich na artystyczne oraz estetyczne. Czwarta paralela odnosi się do porządku przedstawiania zagadnień związanych z dziełem literackim. Ingarden wyłożył większość swojej koncepcji w dwóch pracach: *O dziele literackim* oraz *O poznawaniu dzieła literackiego*. Chociaż w obu przedstawiał zagadnienia ontologiczne i epistemologiczne, to różnią się stopniem specjalizacji w tych dyscyplinach. Przykładowo, praca *O dziele literackim* dotyczy przede wszystkim statusu ontologicznego i budowy dzieła literackiego, jednakże wprowadzone zostają w nim koncepcje konkretyzacji i przedmiotu estetycznego (konkretyzacja oznacza zarówno proces, jak i jego rezultat, czyli przedmiot estetyczny). Zagadnienia te są ze sobą ściśle powiązane ze względu na intencjonalny charakter dzieł sztuki w koncepcji Ingardena. Dzieła sztuki, w tym dzieła literackie, potrzebują dwóch fundamentów bytowych. Pierwszym jest fizyczny materiał, w którym zostało ono utrwalone. Drugim jest jego odbiorca, który jest potrzebny do pełnej konstytucji dzieła[86].

Istotnym rysem metody badań Ingardena jest ich rozpoczynanie od możliwie pierwotnego doświadczenia, dlatego sięga on do życia codziennego i języka potocznego, na podstawie których dokonuje dalszych rozróżnień i wyjaśnień. Na początku pracy *O dziele literackim* zwraca on uwagę na „osobliwy fakt" – ten mianowicie, że ludzie są otoczeni przez książki, dzieła literackie. Jak pisze Ingarden:

84 S. Dąbrowski, *Roman Ingarden o perspektywie czasowej w konkretyzacji dzieła literackiego: próba uważnej lektury*, „Pamiętnik literacki" 1986, 77/2, s. 161-178, s. 163.

85 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim,* tłum. M. Turowicz, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1988, s. 29-43.

86 Zob. R. Ingarden, *O budowie obrazu*, w: tenże, *Studia z estetyki* tom 2, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966, s. 32.

„Stoimy przed osobliwym faktem. Niemal codziennie mamy do czynienia z dziełami literackimi. Czytamy je, jednymi się wzruszamy i zachwycamy, inne nie przypadają nam do gustu; oceniamy je, wygłaszamy o nich rozmaite sądy, dyskutujemy, piszemy rozprawy o poszczególnych dziełach, zajmujemy się ich dziejami. Istnienie ich wydaje się nam naturalne jak powietrze, którym oddychamy. Sądzimy przeto, że przedmioty tych naszych różnorodnych zajęć znamy wszechstronnie i wyczerpująco. A jednak, gdyby nas ktoś zapytał, co to jest właściwie dzieło literackie, musielibyśmy z pewnym zdziwieniem przyznać, że nie znajdujemy na to pytanie trafnej i zadowalającej odpowiedzi”[87].

Chociaż Ingarden wprowadza podział na dzieła literackie i dzieła sztuki literackiej[88], na początku jego rozważań różnica między nimi nie ma znaczenia. Interesuje go cała literatura, a w zasadzie wszystkie twory kulturowe wyrażone w języku. Zaczyna on od mowy potocznej, by w toku dalszych rozważań uściślać i oczyszczać używane w niej pojęcia. Jak pisze Danuta Ulicka: „fenomenologiczną analizę ejdetyczną musi poprzedzać analiza lingwistyczna, skierowana na »potoczne« ujęcie badanego przedmiotu”[89]. Zauważa ona także, że rozważania Ingardena „są w istocie prowadzone metodami analitycznej filozofii lingwistycznej. W punkcie ich wyjścia leży bowiem nie »sam« przedmiot, lecz jego językowy ekwiwalent”[90]. Ingardena nie interesuje język dla niego samego, lecz to, co ma zostać nim uchwycone, czyli sam przedmiot i jego doświadczenie[91]. Ingarden pisze: „Nie chodzi nam [...] o same pojęcia, lecz o to, w co one mają trafić”[92].

Potoczne ujęcia literatury Ingardenowi nie wystarczają. Często i obszernie przytacza on poglądy i wypowiedzi innych filozofów i uczonych, dokonuje drobiazgowej analizy pojawiających się w nich pojęć i wskazuje punkty wspólne z jego koncepcjami. Wykorzystuje on ich twierdzenia instrumentalnie, używa ich, aby wzbogacić własny wywód i odpowiedzieć na postawione pytania[93]. Ustaliwszy faktyczne znaczenie pojęć innych autorów, tłumaczy je na język swojej koncepcji. Zabieg ten może mieć na celu uprawomocnienie rezultatów badawczych poprzez wskazanie miejsc wspólnych. Ingarden wykazuje tym samym zgodność pomiędzy swoimi koncepcjami i koncepcjami innych autorów.

87 Tenże, *O dziele literackim,* s. 23.
88 Dzieło sztuki literackiej zawiera w sobie momenty wartościowe estetycznie i artystycznie. Zob. tamże, przypis 1.
89 D. Ulicka, *Język i doświadczenie: o przedmiocie i metodzie Ingardenowskiej filozofii literatury,* „Pamiętnik literacki” 1986, 77/3, s. 117-141, s. 136
90 Taże, *Granice literatury i pogranicza literaturoznawstwa: Fenomenologia Romana Ingardena w świetle filozofii lingwistycznej,* Wydawnictwo Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 1999, s. 97.
91 Zob. taże, *Język i doświadczenie,* s. 130.
92 R. Ingarden, *O uzasadnianiu*, w: tenże, *U podstaw teorii poznania,* Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1975, s. 452.
93 Zob. D. Ulicka, *Język i doświadczenie,* s. 121.

1.1.6 Podsumowanie przyjętej metodologii

Jak już wspomniano, podstawową metodą tej pracy jest metoda fenomenologiczna w odmianie Ingardenowskiej. W celu wyodrębnienia ze świata naturalnego przedmiotu prowadzonych tutaj badań, jakimi są gry wideo, dokonano próby przeprowadzenia redukcji fenomenologicznej, filozoficznej *epoche*, a następnie redukcji eidetycznej. Zawieszenie nastawienia naturalnego pozwala na uchwycenie przedmiotu takim jakim jest, bez zakrzywienia poznania przez elementy subiektywne w poznaniu. Ponadto redukcja transcendentalna ułatwia oddzielenie przedmiotu badań od relacji, które tworzy on z resztą świata. Operacje te zostaną wykonane ze względu na dążenie do spełnienia Husserlowskiej „zasady wszystkich zasad", która głosi, że podstawą prawomocności poznania jest jego źródłowość, uchwycenie przedmiotu w samoprezentacji, ale tylko w granicach tej prezentacji. Niemniej relacje, z których zostanie wydobyty przedmiot badania także powinny być w badaniu uchwycone, inaczej wiedza o nim byłaby niepełna. Ingarden pisze: „w fenomenologii mówi się zawsze tylko o możliwym świecie – o możliwym świecie realnym. To jednak w ostatecznym obrachunku niewiele mnie interesuje. Chciałbym przecież wiedzieć, jakie jest naprawdę ten świat, w którym jeszcze żyję"[94]. Skutkiem przeprowadzenia redukcji fenomenologicznej i eidetycznej jest zawieszenie charakteru świata realnego jako faktycznie istniejącego. Zostaje on zastąpiony światem możliwym, który jedynie może zaistnieć realnie. W rezultacie redukcji jednostki przestają być postrzegane jako indywidua, lecz prezentują typy możliwych przedmiotów. Podczas oglądu fenomenologicznego znikają konkretne, cielesne byty, a ujawniają się ogólne prawdy o świecie (idee). Jednakże ostatecznym celem Ingardena nie jest poznanie odizolowanych przedmiotów i ich istot oraz idei, lecz poznanie świata realnego. Poznanie pewnej rzeczy domaga się wykroczenia poza jej immanentne określenie, odkrycia w jakie związki wchodzi oraz jakie zjawiska są z nią związane. Poznanie drzewa nie ma sensu, jeśli nie wiemy nic o jego roli w przyrodzie. Gry wideo nie mają znaczenia bez graczy.

Poznanie fenomenologiczne w Ingardenowskiej odmianie to nie tylko próba poznania świata, a zatem powrót do rzeczy samych, lecz także przyjęcie potocznego doświadczenia za punkt wyjścia badań. Postulat ten jest zgodny z tezą głoszoną przez przedstawicieli *game studies*, że aby rzetelnie badać gry wideo, należy samemu być graczem. Oczywiście, stopień zaangażowania w proces grania i podejście do przedmiotu należy dostosować do opracowywanego zagadnienia. Pisząc o literaturze, Ingarden opisał trzy sposoby obcowania z dziełem: konsumenckie, badawcze oraz estetyczne. Chociaż nie uznawał on pierwszego za wartościowe, każde z nich może dostarczyć wiedzy o różnych aspektach dzieła literackiego. Podobnie jest z grami wideo. Przywoływani już badacze przedstawiają różne sposoby obcowania z grami zależne od celu badania. Uwzględnione zostaną

94 Tamże, s. 173.

także inne ich wskazówki metodologiczne, jak sięganie do zewnętrznych źródeł wiedzy o grach. Nie będzie to sprzeniewierzeniem się myśli Ingardena. Jak zostało wskazane w poprzednim paragrafie, on także korzystał z pism innych badaczy i filozofów. Podchodząc do nich krytycznie, otwierał swoją koncepcję na zewnętrze wpływy i próbował znaleźć punkty wspólne.

Bezpośrednie obcowanie z przedmiotem jest istotne w procesie poznawczym, jednakże Ingarden znany jest głównie z obszernych analiz teoretycznych dotyczących badań ontologicznych nad czystymi możliwościami. Jego rozważania obracały się zatem wokół możliwego świata, możliwych przedmiotów. Rezultaty swoich badań przedstawił w pracy *Spór o istnienie świata*, która stanowi obszerne opracowanie zagadnień ontologicznych. Fundamentalne dla jego pracy pytanie rozbrzmiewa w jej tytule: czy i w jaki sposób istnieje świat? Zawarte w *Sporze* rozważania Ingardena dotyczą pluralizmu bytowego i jego charakterystyki oraz związków pomiędzy przedmiotami tworzącymi świat. Podział ten ujawnia się w jego rozważaniach dotyczących dzieł sztuki. W pierwszej części poświęconych im badań Ingarden przedstawia ich ideę. Twierdzi, że jeżeli istnieją takie przedmioty jak dzieła sztuki, powinny być one odpowiednio zbudowane oraz zawierać składniki swoiste dla dzieł należących do odpowiedniej dziedziny sztuki pięknej. Przykładem takich rozważań jest praca *O dziele literackim*. Druga część jego badań obejmuje relacje dzieła ze światem, z odbiorcą. Ingarden ukazuje, jak w procesie konkretyzacji wyłania się przedmiot estetyczny, jakie zmiany zachodzą w procesie odbioru dzieła wraz z upływem czasu. Droga ta przedstawiona jest m.in. w pracy *O poznawaniu dzieła literackiego.* Oba dzieła uzupełniają się. W niniejszej pracy gry wideo będą również badane w tych dwóch perspektywach: drugi rozdział będzie zawierał rozważania dotyczące budowy dzieła i jego składników, natomiast trzeci obejmować będzie rozważania o grach odniesionych do rozgrywki, do obcowania z graczem.

W pracy zostanie także przeprowadzona analiza porównawcza, dotycząca m.in. różnic i podobieństw pomiędzy budową dzieła literackiego i obrazu w ujęciu Ingardena. Zostanie ona wykonana ze względu na dwie rzeczy. Po pierwsze, gry wideo są dziełami o niespotykanej w kulturze złożoności. Inkorporują w sobie elementy wizualne, słuchowe, wymagają niemal nieprzerwanej interakcji z graczem, a w tle dokonywane są złożone operacje komputerowe. Skupiając się wyłącznie na wybranych aspektach gier wideo, rezultat poznawczy będzie niepełny. Nie jest to praca o języku lub aspektach audiowizualnych, lecz próba całościowego uchwycenia gier wideo.

Po drugie, poglądy Ingardena ewoluowały. Jest to szczególnie widoczne w jego rozważaniach dotyczących kina. W *O dziele literackim* opisywał on filmy nieme jako przypadek graniczny dzieł

literackich, nie przyznając im dużej wartości. Jednakże w pracy *Kilka uwag o sztuce filmowej*[95] widać wyraźną zmianę. Nie tylko wykracza on poza dzieła literackie w opisie filmów, lecz wskazuje na inne dyscypliny sztuki (obraz, dźwięk) jako ich podstawę. Nie jest to kompletna teoria dzieła sztuki filmowej. Ingarden zarysowuje obszerne pole możliwych badań. Uznaje, że filmy mogą być wartościowe estetycznie i artystycznie, a także że warto je badać. Podobny los spotkał gry wideo, które na samym początku swego istnienia uznawane były za błahą rozrywkę, odpowiednią wyłącznie dla dzieci. Faktycznie, pierwsze tytuły nie były zbyt zaawansowane, posiadały prostą grafikę i dźwięk, a obecność fabuły nie była nawet sugerowana. Jednakże wraz z rozwojem techniki i umiejętności twórców pojawiają się tytuły, które nie tylko niczym nie ustępują innym sztukom, lecz mogą je przewyższać. Wystarczy dodać, że opowiadająca o losach ludności cywilnej w czasie wojny gra *This war of mine* warszawskiego 11bitstudios została wpisana na listę lektur szkolnych[96].

95 R. Ingarden, *Kilka uwag o sztuce filmowej* w: tenże, *Studia z estetyki* tom 2, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966, s. 311-329.

96 Zob. K. Pisula, *Potop, Wesele, Zbrodnia i kara… This War of Mine? Gra oficjalnie trafiła do kanonu lektur szkolnych!,* online: https://www.tabletowo.pl/this-war-of-mine-staje-sie-lektura-szkolna/, dostęp 20.04.2022 r.

1.2 Czym są gry wideo?

1.2.1 Johan Huizinga – wstęp do badań ludycznych

Johan Huizinga jest jednym z największych XX-wiecznych teoretyków ludycznych aspektów kultury. Jego książka *Homo ludens,* chociaż wiele jej twierdzeń wymaga aktualizacji, pozostaje kanonicznym pismem, do którego odnoszą się niemal wszyscy badacze gier i zabawy. Jej piętą achillesową jest brak wyraźnego odróżnienia gry i zabawy oraz brak dogłębnej analizy gry jako aktywności i dzieła-artefaktu. Może wynikać to z prób stworzenia ogólnego pojęcia wyznaczającego całą sferę ludyczną w rozmaitych kulturach, mimo że Huizinga zdaje się być świadomy istniejących różnic między zabawą a grą. Obok „swobodnej aktywności", która charakteryzuje przede wszystkim zabawę, odwołuje się on do jej reguł, które są typowe dla gier. Huizinga zauważa także, że zabawa może zostać utrwalona i przekazana (np. ustnie) dalej jako twór duchowy[97]. Sugeruje to, że gra może być utrwaloną formą zabawy.

Huizinga definiuje zabawę bardzo szeroko. Pisze on:

„z uwagi na formę można więc (...) nazwać zabawę czynnością swobodną, którą odczuwa się jako »nie tak pomyślaną« i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można odnieść korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej, określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub przy pomocy przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata"[98].

Na podstawie tak określonej zabawy można wywieść kilka jej najważniejszych cech formalnych:

a. Swobodne działanie;

b. Odrębność od zwykłego życia;

c. Oddzielenie czasoprzestrzenne;

d. Posiadanie reguł ;

e. Obecność ryzyka.

„Nakazana zabawa nie jest zabawą"[99] – to krótkie zdanie wskazuje fundamentalną cechę wszelkich gier i zabaw. Mianowicie, nie znoszą one przymusu, gracze decydują się na uczestnictwo

97 Zob. J. Huizinga, *Homo ludens,* tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Fundacja Aletheia, Warszawa 2007, s. 23.
98 Tamże, s. 28.
99 Tamże, s. 20.

w nich z własnej, nieprzymuszonej woli. Stwierdzenie to może odnosić się także do zabawy jako formy aktywności, spontanicznego działania bez zewnętrznych ograniczeń, które daje okazję do wyładowania sił wyobraźni.

Drugą cechą szeroko omawianą przez Huizingę jest odrębność zabawy od „zwykłego" życia. Oznacza to dwie rzeczy. Po pierwsze, że jest to „tylko" zabawa. „Już małe dziecko wie dokładnie, że »tylko tak udaje«, że to »tylko dla zabawy«"[100]. Dziecko bawiące się w kucharza zdaje sobie sprawę z tego, że szykowane przez nie danie z piasku nie jest prawdziwe i prawdopodobnie nie będzie zmuszać przyjaciela do zjedzenia swoich pyszności. Jednocześnie jednak bawiąc się wierzy ono, że jest kucharzem. Huizinga stwierdza: „Każda zabawa może w każdej chwili całkowicie zaabsorbować jej uczestnika"[101]. W zabawę wkrada się poczucie zaangażowania. Nie można prawdziwie bawić się bez powagi, bez wiary w prawdziwość czynności i odgrywanych ról. Chociaż uczestnik wie, że to „tylko zabawa", to jednak w jej ramach wszystko robi na serio. Ta podwójna świadomość jest fundamentalna dla gier. „Dziecko przekształca się w księcia (…). I tak dalece wychodzi przy tym z siebie, iż wierzy już niemal, że naprawdę tym »jest«, nie zatracając jednak w pełni świadomości »zwykłej rzeczywistości«"[102]. Problem z psuj-zabawą polega na tym, że próbuje on zburzyć ściany pomiędzy zabawą a życiem, odebrać bawiącym się iluzję. Jak pisze Huizinga: „Odbiera zabawie lub grze iluzję, *inlusio,* dosłownie: wgranie się – doniosłe słowo!"[103]. To uczucie wgrania się we współczesnym dyskursie gier wideo określane jest mianem immersji, od łacińskiego słowa *immergo*, czyli „zanurzam". Immersja zdaje się mieć jednak głębsze znaczenie, wskazuje bowiem nie tylko na zaangażowanie w samą grę, lecz także w świat w niej wykreowany.

Po drugie, odrębność od zwykłego życia oznacza bezinteresowność zabawy. Uczestnicy przystępują do gier dla samego uczestnictwa i przyjemności płynącej z tego typu aktywności, nie realizują przy tym żadnych biologicznych czy materialnych potrzeb. Z *Homo ludens* wynika, że chociaż zabawa spełnia funkcje społeczne, to jej cele należą do porządku uroczystości i kultu[104]. Pozostają zatem poza sferą „zwykłego" życia.

Oddzielenie czasoprzestrzenne zabawy od zwykłego życia Huizinga nazywa „zaczarowanym kręgiem". Po raz pierwszy określenie to pojawia się jako „zaczarowane koło"[105] i zestawione z innymi miejscami sugeruje spontanicznie wyznaczony obszar dla swobodnych gier dziecięcych. Jednakże później pojawia się „zaczarowany krąg"[106], pojęcie ogólniejsze, szeroko obejmujące miejsca przeznaczone do celów ludycznych. Wszystkie gry i zabawy muszą odbyć się w jego

100 Tamże, s. 21.
101 Tamże.
102 Tamże, s. 29.
103 Tamże, s. 26.
104 Zob. tamże, s. 22.
105 Zob. tamże, s. 24.
106 Zob. tamże, s. 25.

wnętrzu, oddziela on je od „zwykłego" życia. Ale spełnia on także poważniejszą rolę. Jak pisze Huizinga:

„Arena, stół gry, zaczarowane koło, świątynia, scena, ekran filmowy, sala sądowa – wszystkie one są z uwagi na formę i funkcję terenami zabawy lub gry, czyli miejscem uświęconym, obszarem wydzielonym, odgraniczonym, sakralnym, na którym obowiązują szczególne, swoiste prawa. Stanowią one tymczasowe światy w obrębie świata zwyczajnego, służąc wykonaniu zamkniętej w sobie czynności"[107].

Zaklęty krąg wyznacza zatem „światy", w których obowiązują specjalne reguły, którym muszą podporządkować się wszyscy gracze pod groźbą uznania za oszusta lub popsuj-zabawę, co może doprowadzić do usunięcia z gry lub załamania się zaczarowanego kręgu.

Określone miejsce to jednak nie wszystko. Zabawy posiadają także swój własny immanentny czas. Rozgrywka szachów mierzona jest w partiach, a mecz piłki nożnej rozciąga się między dwoma gwizdkami, obwieszczającymi początek i koniec spotkania. Raz rozegrana zabawa może zostać powtórzona. „Z chwilą gry raz się rozegrała, pozostaje we wspomnieniu jako twór duchowy lub duchowy skarb, jest przekazywana i w każdej chwili może zostać powtórzona, albo bezpośrednio po zakończeniu (…), albo też po dłuższej przerwie. *Ta powtarzalność jest jedną z najistotniejszych cech zabawy.* Nie dotyczy jedynie zabawy jako całości, lecz także wewnętrznej konstrukcji"[108]. Przytoczony fragment zawiera kilka spraw wymagających omówienia.

Po pierwsze, zabawa jest tym, co się wydarza i może zostać utrwalone. Owo utrwalenie zwykle określa się mianem „gry". Pojawia się zatem rozróżnienie na aktywność (rozgrywkę) oraz pewien przedmiot kulturowy. Po drugie, to utrwalenie przynależy do kultury. Jest wynikiem aktywności i pomysłowości ludzkiej. Po trzecie, w grach występuje struktura, widoczna także współcześnie w grach wideo, nazywana *gameplay loop*, co można przetłumaczyć jako pętlę rozgrywki. Niezależnie od tego, czy gramy w *Tetrisa*[109], czy w jedną z gier nie-cyfrowych jak szachy, w każdej grze pojawiają się czynności, które wykonywane są przez graczy w pętli. W *Tetrisie* jest to układanie wielokształtnych bloków „opadających" z górnej krawędzi ekranu, w szachach gracze kolejno przesuwają swoje figury, aż jeden z nich wygra lub zremisują. Twórcy gier mają dwie możliwości: uczynić tę pętlę możliwie wciągającą dla graczy, oferując im coraz lepsze nagrody, lub zamaskowanie jej istnienie poprzez zmianę warunków lub oferowanie nowych rozwiązań fabularnych.

107 Tamże, s. 24.
108 Tamże, s. 23.
109 A. Pajitnov, *Tetris*, 1984.

W magicznym kręgu poprzez wyznaczenie czasu i przestrzeni „zawiesza" się zasady rządzące codziennym życiem, zostają one zastąpione regułami gier i zabaw. „Określają one [czas i przestrzeń – W.S.] to, co powinno obowiązywać w obrębie tymczasowego, wydzielonego (…) świata"[110]. Wyznaczają one zatem, co jest grane, w jaki sposób powinna potoczyć się rozgrywka oraz jakie cele powinny zostać zrealizowane. Z celami gier i zabaw wiąże się ich ostatnia cecha, trafnie oddawana przez powszechnie znane powiedzenie „bez ryzyka nie ma zabawy". W zabawie musi pojawić się napięcie, poczucie, że coś może się nie udać. Dotyczy to zarówno gier dla pojedynczego jak i wielu graczy. Dzięki obecności ryzyka pojawia się rywalizacja, a gry mogą wystawić na próbę zdolności graczy takie jak siła, zwinność, spryt czy wytrwałość[111].

1.2.2 Roger Caillois – klasyfikacja gier

Zważywszy na rolę Huizingi w dyskursie dotyczącym gier zapewne nikogo nie zdziwi, że jego koncepcja jest punktem odniesienia dla Rogera Caillois. W swoim dziele pt. *Gry i ludzie* podkreśla on istotną rolę Huizingi w analizie podstawowych cech gier[112], zachowując przy tym krytyczny dystans wobec twierdzeń autora *Homo ludens*. Swój wywód zaczyna on od wskazania braków jego koncepcji, który skupiwszy się na wskazaniu roli gier w kulturze, uznał, że same gry nie wymagają dokładnych badań. Jak pisze Caillois, „uczony z całą świadomością pominął jako oczywiste opis i klasyfikację samych gier i zabaw, jak gdyby wszystkie działania tego typu odpowiadały tym samym potrzebom i wyrażały tę samą postawę psychiczną"[113].

Jednym z gatunków gier pominiętych w analizie Huizingi są gry hazardowe. Caillois, poprzez uznanie ich miejsca w świecie ludycznym, odrzuca tym samym bezinteresowność jako kluczową cechę gier i zabaw. Wspomniano już, że w ujęciu Huizingi gry nie realizują żadnych materialnych potrzeb. Tymczasem wielu graczy przystępuje do rozgrywki właśnie ze względu na możliwość wzbogacenia się. Każdy rzut kością i każde dobranie karty powodowane jest chęcią zgarnięcia puli, liczy się zatem interes graczy. W ujęciu Cailloisa słowo „pula" jest kluczowe. Gry hazardowe nie wytwarzają dóbr, cały możliwy zysk to jedynie przesunięcie kapitału[114]. Zwycięzca zgarnia tylko to, co zostało postawione przez innych graczy. Caillois wskazuje przy tym na inną istotną cechę gier – powtarzalność: „Po zakończeniu rozgrywki wszystko może i powinno zacząć się od tego samego punktu, przy czym nie występuje tu żaden nowy element: ani żniwo, ani jakiś wytwór, ani arcydzieło, ani powiększenie kapitału"[115]. W tym rozumieniu gier i zabaw pojęcie zawodowych

110 Huizinga, *Homo ludens*, s. 25.
111 Tamże, s. 25.
112 Zob. R. Caillois, *Gry i ludzie,* tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 2007, s. 15.
113 Tamże.
114 Zob., tamże, s. 17.
115 Tamże.

graczy staje się niemal oksymoroniczne. Nie zgarniają oni puli, tylko zarabiają swoje pensje, a także swobodne granie zamieniają w pracę. „Bezinteresowność" zostaje zastąpiona „bezproduktywnością", jako jedna z podstawowych cech gier, których Caillois wymienia sześć i przy ich pomocy definiuje gry i zabawy jako czynności:

„1. dobrowolne: grający czy bawiący się nie może tego robić z obowiązku, w przeciwnym razie gra czy zabawa traci od razu charakter wesołej, ochoczej rozrywki;

2. wyodrębnione: zamknięte w określonych z góry granicach czasowo-przestrzennych;

3. zawierające element niepewności: przebieg ani wynik zabawy czy gry nie może być z góry wiadomy; nieodzowne jest postawienie pewnego marginesu, pozwalającego grającemu rozwijać inicjatywę i przejawiać pomysłowość;

4. bezproduktywne: gra czy zabawa nie prowadzi do tworzenia dóbr, bogactw ani jakiegokolwiek nowego elementu; prócz przemieszczenia własności w zamkniętym kręgu grających prowadzi ona do sytuacji identycznej z sytuacją wyjściową;

5. ujęte w normy: poddane konwencjom, które zawieszają zwykłe prawa i chwilowo wprowadzają nowe „ustawodawstwo", jedynie obowiązujące;

6. fikcyjne: towarzyszy im specyficzne poczucie wtórnej rzeczywistości lub też całkowitego oderwania od życia powszedniego"[116].

Jak widać Caillois zgadza się z Huizingą pod względem podstawowych cech gier i zabaw. Jedyną zmianą, którą wprowadza, jest uznanie interesowności graczy. Niemniej pozostają one jałowe pod względem wytwarzania dóbr materialnych – środki zostają jedynie przesunięte, powstaje wyłącznie rozrywka uczestników.

Według Cailloisa gry i zabawy[117] rozpięte są między dwoma biegunami: *paidia* i *ludus*. Pierwszy charakteryzuje się swobodną rozrywką, akcentowaniem spontaniczności i improwizacji. Natomiast drugi podlega rygorom zasad, obejmuje pole sprawiedliwej rywalizacji dla graczy[118]. Jest to pierwsze narzędzie analizy wprowadzone przez Cailloisa. Drugie motywowane jest chęcią znalezienia w opisie gier stałych elementów, które pozwolą na uchwycenie natury i podziału gier na gatunki bez żmudnego analizowania ich reguł i wskazywania różnic pomiędzy nimi. Jest to szczególnie istotne w przypadku gier wideo, które są okresowo dominowane przez określony

116 Tamże, s. 20.

117 Warto zaznaczyć, że nie we wszystkich językach pojęcia *gra* i *zabawa* są wyraźnie odróżnialne. Ich ciągłe przywoływanie razem przez Huizingę i Caillois nie jest przypadkowe i wskazuje na ich podobieństwo. Dopiero analiza obu pojęć pozwala na wyostrzenie ich definicji. Omawiane podejście sugeruje, że Caillois nie zrobił ostatecznego kroku w celu ich rozdzielenia, chociaż jego rozumienie jest bardzo bliskie współczesnemu.

118 Zob. tamże, s. 22.

gatunek, prowadząc do powstawaniu wielu tytułów o bliźniaczych zasadach i mechanikach gier. W rezultacie na pierwszy rzut oka różnią się one niemal wyłącznie historią wplecioną w rozgrywkę. W wyniku swoich badań Caillois uznaje, że stałym elementem gier jest nastawienie graczy do rozgrywki. Proponuje zatem klasyfikowanie gier i zabaw według czterech kategorii: *agon, alea, mimicry* oraz *ilinx*[119].

Agon opiera się na rywalizacji. Jak pisze Caillois: „cała grupa gier i zabaw ma charakter zawodów, to znaczy walki w warunkach sztucznie stworzonej równości szans, pozwalającej antagonistom zmierzyć się w sytuacji idealnej, dzięki której zyskana przewaga jest ściśle wymierna i niepodważalna"[120]. W grach tego typu najważniejsze jest współzawodnictwo i wyłonienie najlepszego gracza lub zespołu w danej kategorii. Liczą się zdolności fizyczne (np. siła lub zręczność) oraz umysłowe (np. pomysłowość i planowanie). Zazwyczaj zawodnicy potrzebują obu rodzajów zdolności. Jeśli kolarz źle zaplanuje swój wyścig i wyczerpie swe siły na już starcie, może mu ich zabraknąć na finisz. Z kolei w przypadku serii wyścigów zbyt intensywny odcinek startowy może doprowadzić do braku sił w dalszej rywalizacji. Gry takie jak szachy wymagają wyłącznie zdolności umysłowych, jednak w obu przypadkach gracz może liczyć wyłącznie na siebie. Z tego względu walka o pierwsze miejsce wymaga od graczy nie tylko wybitnych umiejętności, lecz także żelaznej dyscypliny oraz nieugiętej woli walki.

Kategoria ta doskonale odnajduje się w grach wideo, co dobitnie pokazuje popularność oraz wzrost wartości rynku esportowego. Jak informuje Jurre Pannekeet z serwisu newzoo.com, oglądalność wydarzeń esportowych rośnie o około 15% rocznie osiągając poziom 454 milionów widzów w 2019 r., a szacowane zyski w tym samym okresie wzrosły o 26,7% i wyniosły ponad miliard dolarów[121]. Na platformie streamingowej *Twitch.tv* gra *League of Legends* studia Riot Games[122], zorientowana na rywalizację dwóch 5-osobowych drużyn o zniszczenie bazy przeciwnika, nieustannie cieszy się wysoką popularnością. Jednak rywalizacja w grach nie opiera się wyłącznie na starciu z ludzkim przeciwnikiem. To także walka z przeciwnikami sterowanymi przez komputer, niezależnie od tego, czy gracz walczy wykorzystując oręż czy tylko swój intelekt. Na liście najlepszych gier serwisu *Metacritic* we wszystkich spośród 10 najlepszych gier pojawiają się elementy walki lub innej formy rywalizacji[123]. Nawet w grze *Portal 2* studia Valve[124],

119 Zob. tamże.
120 Tamże, s. 23.
121 J. Pannkeet, *Newzoo: Global Esports Economy Will Top $1 Billion for the First Time in 2019,* online: https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-top-1-billion-for-the-first-time-in-2019/, dostęp 20.04.2022 r.
122 Riot Games, *League of Legends*, Riot Games, 2009.
123 Metacritic, online: https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/pc?sort=desc, pierwotny dostęp 31.01.2020 r.
124 Valve, *Portal 2*, Valve, 2011.

polegającej na rozwiązywaniu łamigłówek, gracz musi wykazać się pomysłowością i sprytem rywalizując o swoje życie w starciu ze sztuczną inteligencją imieniem GlaDOS.

Mając do czynienia z grami należącymi do kategorii *alea*, gracze nie mają wpływu na przebieg rozgrywki, „tak iż chodzi tutaj o zwycięstwo nie nad przeciwnikiem, lecz nad losem”[125]. Wszystkie gry, w których wynik zależy wyłącznie od prawdopodobieństwa, można uznać za należące do tej kategorii. Gracz zawiesza osobiste zaangażowanie w kształtowanie wyniku końcowego i zawierza ślepemu losowi. Dobrym przykładem są wszelkiego rodzaju loterie lub tzw. jednoręki bandyta, gdzie udział gracza kończy się na pociągnięciu dźwigni uruchamiającej mechanizm. Potem pozostaje mu jedynie oczekiwanie na wynik.

Wiele gier, które na pierwszy rzut oka można zakwalifikować do tej kategorii, w rzeczywistości zawiera elementy *agonu.* W grze w pokera wiele zależy od tego, kto otrzymał jakie karty na początku rozgrywki. Jest to element losowy, którego nie da się wyeliminować. Jednak w zaawansowanej grze w pokera celem nie jest dobranie odpowiedniej figury, lecz zgarnięcie puli i maksymalizacja inwestycji. Gracze muszą prawidłowo obliczyć prawdopodobieństwo i dobrze czytać w innych graczach, aby określić, czy mogą grać dalej, czy raczej spasować. *Alea* łączy się z *agonem*, losowość dopełniona jest umiejętnościami i dyscypliną graczy, a ryzyko pozostaje nieodłącznym elementem rozgrywki.

Warto zaznaczyć, że *alea* jest częstym i zwykle nieproszonym gościem w grach wideo, gdzie głównym motywem jest *agon*. Szczególnie zauważalne jest to w przypadku tzw. lootboxes, czyli różnego rodzaju pojemników na losowe nagrody, na które gracz może zapracować w grze lub zapłacić za nie realnymi pieniędzmi. Zazwyczaj są to przedmioty kosmetyczne, jednak zdarzają się sytuacje, w których ta losowość drastycznie ingeruje w samą rywalizację między graczami. Jaskrawym przykładem jest *Battlefront II* studia Dice[126], w którym przez pierwsze miesiące od premiery różnego rodzaje wzmocnienia postaci graczy znajdowały się w skrzynkach z losową zawartością. Tworzyło to sytuację, w której umiejętności gracza traciły znaczenie, gdy jego przeciwnik miał więcej szczęścia i znalazł większą premię do zdrowia lub obrażeń w skrzynce. Jak już wspomniano, *agon* ma stwarzać sytuację równych szans, w której wygrywa najlepszy gracz, a nie najzamożniejszy lub któremu się poszczęściło i znalazł lepszy ekwipunek. Analogicznie, trudno zaakceptować walkę, w której bokserzy przed wejściem na ring mogą wylosować swój sprzęt i jeden znajduje zbroję płytową, a drugi poduszkę.

Mimicry obejmuje gry i zabawy polegające na udawaniu, że jest się kimś innym[127]. Znakomitym przykładem tego rodzaju gry jest dziecięca zabawa w dom, w której uczestnicy

125 R. Caillois, *Gry i ludzie*, s. 25.
126 DICE, *Battlefront II,* Electronic Arts, 2017.
127 Zob. Caillois R., *Gry i ludzie,* s. 27.

przyjmują poszczególne role (mama, tata itd.), aby naśladować czynności takie np. jak gotowanie. Caillois odnajduje tę kategorię także w grach sportowych. Uważa jednak, że po stronie zawodników dominuje *agon*, natomiast *mimicry* staje się domeną kibiców. To oni próbują utożsamić się z zawodnikami lub poczuć się jak uczestnicy spotkania, a nie jedynie jak jego widzowie[128]. Jednak także *agon* obejmuje elementy udawania i przebierania się. Drużyny mają swoje barwy i swoje stroje. Zawodnik, poprzez wygląd, reprezentuje swój zespół. Co więcej, mecz to dramat rozgrywający się na oczach widzów. Zawiera w sobie wzloty i upadki, wzrost napięcia i nagłe zwroty akcji. Dlatego Caillois pisze, że „z istoty swej widowiska te pozostają formą agon, ale ujawniają zarazem wszelkie zewnętrzne cechy przedstawień"[129].

Interesującym punktem rozważań Caillois jest to, że uznaje on, że *mimicry* zawiera wszystkie cechy gier i zabaw za wyjątkiem posiadania reguł, które zostają zastąpione światotwórczą inwencją, naśladowaniem nowej rzeczywistości[130]. Uważa on, że jedyną obowiązującą zasadą jest stałe uwodzenie uczestników i widzów, by pozostali wewnątrz tkanej przed nimi iluzji świata. Wydaje się jednak, że nawet tak szeroka i swobodna reguła ma swoje ograniczenia, chociażby w postaci swoistej logiki działania tak wytworzonego świata. Musi on pozostawać zrozumiały dla uczestników. Co więcej każde wytworzenie świata to obdarzenie go regułami funkcjonowania. Nawet świat baśni i magii działa w określony sposób. Przykładowo w popularnej serii przygód Harry'ego Pottera tytułowy bohater uczy się magicznego zaklęcia *vingardium leviosa*, które sprawia, że jego cel zacznie lewitować. Jednak niewłaściwe wypowiedzenie lub nieodpowiedni ruch różdżki powoduje, że efekt zaklęcia będzie zniekształcony lub w ogóle magia nie zadziała[131]. W związku z tym można zapytać, czy Caillois chodzi o reguły funkcjonowania świata, czy raczej o cel gry i zabawy. Jeżeli chodzi o cel, odnajdziemy bezinteresowność, którą zastąpił on bezproduktywnością. W grze w dom dzieci raczej nie interesuje szlifowanie umiejętności społecznych, kształtowane są one przy okazji, liczy się tylko sama rozrywka, gra dla niej samej.

W przypadku gier wideo także można mówić o kategorii *mimicry*, lecz bardzo rzadko pojawia się ona w czystej postaci, bez domieszek *agonu* czy *alei*. W popularnym gatunku gier fabularnych zwanym RPG (ang. role-playing games), gracz tworzy własną postać lub wciela się w konkretnego bohatera, udaje kogoś innego. Jednak obok przybierania roli protagonisty musi zmierzyć się z wieloma niebezpieczeństwami w świecie gry. Wcielając się w postać Gerata z Rivii w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon* studia CD Projekt Red[132], gracz odgrywa rolę wiedźmina, a zatem musi walczyć z potworami. Pojawia się element rywalizacji – nie z innym graczem, lecz kontrolowanymi

128 Zob. tamże, s. 29.
129 Tamże, s. 30.
130 Tamże.
131 Zob. J.K. Rowling, *Harry Potter i Kamień Filozoficzny*, tłum. A. Polkowski, Media Rodzina, Poznań 2000, s. 180.
132 CD Projekt Red, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt Red, 2015.

przez komputer monstrami. Co więcej, gra ma swój cel. Jest nim odnalezienie Ciri i pokonanie tytułowego Dzikiego Gonu. Po zakończeniu rozgrywki gracz odłoży kontroler i nie będzie to miało konsekwencji w jego życiu – liczy się gra dla niej samej.

Ostatnią kategorią gier i zabaw w ujęciu Caillois jest *ilinx*, którego celem jest oszołomienie, co łączy się z „próbą chwilowego unicestwienia stabilności odbioru i narzucenia świadomości swoistego upojnego lęku”[133]. Wszelkie zabawy powodujące zawroty głowy i poczucie wirowania znajdą się w tej kategorii. Prawdopodobnie najbardziej rozpowszechnioną formą tych zabaw jest taniec, swobodne wirowanie i nagłe zmiany kierunku. Jednak jeśli *ilinx* ogranicza się jedynie do oszołomienia spowodowanego przez wirowanie (słowo to pochodzi z greki i oznacza „wir wodny”[134]), jak sugeruje opis, to co z przywołanymi przez Caillois saneczkami lub huśtawkami[135]? Wskazują one, że istotą *ilinx* nie jest sam zawrót głowy, lecz doświadczenie motoryczne płynące z ruchu, cieszenie się cielesnością, które wiąże się m.in. z szybkością, gwałtownym przyśpieszeniem i nagłą zmianą kierunku ruchu. Takie rozumienie terminu pozwala na objęcie nim szybkiej jazdy samochodowej, sportów zimowych i wielu innych. Dzięki temu można zakwalifikować tu także rozmaite gry wideo, takie jak gry wyścigowe, a także wiele gier wykorzystujących gogle wirtualnej rzeczywistości.

1.2.3 Jesper Juul – klasyczny model gier wideo

W artykule pt. *The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness* Jesper Juul mierzy się z poglądem reprezentowanym przez wielu naukowców badających gry, a pochodzącym z pism Ludwiga Wittgensteina. Głosi on, że gry nie mają ścisłej definicji, lecz kategoryzowane są razem ze względu na „podobieństwo rodzinne” raczej niż wspólne cechy[136] – podobnie jak dzieci są mniej lub bardziej podobne do rodziców, nigdy zaś identyczne. Juul odrzuca ten pogląd, postulując istnienie klasycznego modelu gry, który aplikuje się do nawet najstarszych pozycji. Obejmuje on także gry komputerowe, chociaż różnią się one od gier analogowych[137].

W swojej pracy Juul przywołuje siedem definicji gier, by, dokonując ich analizy, utworzyć nową definicję, która obejmuje sześć cech. Przed omówieniem propozycji Juula warto krótko przedstawić wykorzystane przez niego definicje. Pierwsze dwie zostały już omówione w niniejszej pracy, ich autorami są Huizinga i Caillois. Następna została utworzona przez Bernarda Suitsa w *The Grasshopper*: „granie w grę oznacza angażowanie się w aktywność nakierowaną na wywołanie

133 R. Caillois, dz. cyt., s. 30.
134 Tamże, s. 31.
135 Tamże.
136 Zob. L. Wittgenstein, *Dociekania filozoficzne, § 66-67.*
137 Zob. J. Juul, *The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness*, w: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, red. M. Copier, J. Raessens, Utrecht 2003, artykuł online: https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/, dostęp 21.04.2022 r., s. 1.

określonego stanu, wykorzystując jedynie środki dopuszczone przez zasady, w której to aktywności zasady zakazują efektywnych środków na rzecz mniej skutecznych oraz reguły są akceptowane wyłącznie ze względu na to, że czynią taką aktywność możliwą”[138]. Należy zwrócić uwagę, że definicja Suitsa dotyczy raczej procesu grania, skupia się na aktywności (to play) niż artefakcie (a game). Niemniej gry można przedstawić jako twory, które są zdeterminowane przez zawarte w nich reguły, określające cel oraz środki dostępne podczas jego realizacji.

Następna przytoczona przez Juula definicja pochodzi z dzieła *The Study of Games* autorstwa Elliotta M. Avedona oraz Briana Sutton-Smitha. „Na najbardziej podstawowym poziomie możemy zdefiniować grę jako wykorzystanie dobrowolnych systemów kontroli, w których występują przeciwstawne siły, ograniczone przez procedury oraz zasady celem uzyskania nierównego wyniku”[139]. Porównując tę definicję z poprzednią, dostrzegamy nowe elementy: opozycyjne siły oraz nierówny wynik. W przypadku gier opozycja oznacza nie tylko rywalizację z przeciwną drużyną, lecz także, w duchu Cailloisa, zmagania z losem lub prawem grawitacji. Gry wideo poszerzyły możliwe zmagania graczy wprowadzając przeciwników sterowanych przez sztuczną inteligencję. Z kolei nierówny wynik oznacza wygraną lub przegraną, rozumiane czasem jako powodzenie lub porażka podczas wykonywania określonego zadania.

W pracy *The Art of Computer Game Design*, którą przywołuje Juul, Chris Crawford wskazuje na cztery elementy wspólne grom wideo. Pierwszym jest reprezentacja: „gra jest zamkniętym systemem formalnym, który subiektywnie reprezentuje podzbiór rzeczywistości”[140]. Przytoczony fragment wymaga wyjaśnienia. Przez „zamknięty” Crawford rozumie kompletność i niezależność reprezentacji zawartej w grze. Nie wymaga ona odniesienia do zewnętrznego świata, chociaż autor nie wyjaśnia relacji zachodzącej między światem przedstawionym w grze i rzeczywistością. Powstrzymuje się także przed jej psychologiczną interpretacją[141]. Z kolei „formalny” oznacza, że gry są rządzone wyrażonymi *explicite* regułami. „System” odnosi się do zbioru wzajemnie powiązanych elementów[142]. Kolejne cechy gier komputerowych to interakcja, konflikt oraz bezpieczeństwo. Interakcja jest dość oczywista, gracze mogą wpływać na stan i wydarzenia w grze.

138 B. Suits, *The Grasshopper. Games, Life and Utopia,* University of Toronto Press, Toronto Buffalo 1978, s. 34.
Tekst oryginału: „to play a game is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules, where the rules prohibit more efficient in favor of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity”.

139 E.M. Avedon, B. Sutton-Smith, *The Study of Games,* John Wiley & Sons, Nowy Jork 1971, s. 7.
Tekst oryginału: „At its most elementary level then we can define game as an exercise of voluntary control systems in which there is an opposition between forces, confined by a procedure and rules in order to produce disequilibrial outcome”.

140 Ch. Crawford, *The Art of Computer Game Design*, 1997, online: https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf, dostęp 21.04.2022 r., s. 8.
Tekst oryginału: „a game is a closed formal system that subjectively represents a subset of reality”.

141 Zob., tamże, s. 8-9.

142 Zob. tamże, s. 8.

Z kolei konflikt pojawia się zawsze, gdy istnieją trudności na drodze do osiągnięcia celu (wygrana w wyścigu, walka z bossem, ukończenie gry). Bezpieczeństwo odnosi się do tego, że stawka w realnym świecie jest niższa niż w grze. W przypadku śmierci w grze gracz traci tylko czas, jego zdrowie nie jest zagrożone.

Kolejna definicja cytowana przez Juula jest autorstwa Davida Kelleya. W *The Art of Reasoning* pisze on: „gra jest formą rekreacji składającej się z zestawu zasad, które określają obiekt do uzyskania oraz dopuszczalne środki do zrealizowania tego celu”[143]. Autor kładzie w niej nacisk na reguły gry, cele oraz na dozwolone środki. Z przedstawionej definicji wynika, że traktuje on gry jako aktywność, a nie artefakt („forma rekreacji”). Może wskazywać to, że dla gier nie jest istotne medium. Przykładowo w szachy można grać na kunsztownie wykonanej dębowej planszy, na odpowiednio pomalowanej kartce, czy na narysowanym kredą konturze na chodniku. Co więcej, ta sama plansza może zostać później wykorzystana do gry w warcaby. Warto dodać, że według Kelleya możliwy zysk nie jest wyznacznikiem w podziale na gry i nie-gry[144]. Podział ten powinien być wyznaczony przez cele właściwe danym aktywnościom. Chociaż można grać dla pieniędzy, nie są one fundamentalnym celem gier.

Ostatnia definicja w omawianym artykule pochodzi z książki *Rules of Play. Game Design Fundamentals* Katie Salen oraz Erica Zimmermana. Piszą oni: „Gra jest systemem, w którym gracza angażują się w sztuczny, zdefiniowany przez zasady konflikt, który skutkuje wymiernym wynikiem”[145]. W tej definicji znajdują się cztery kluczowe elementy: systemowość gier, występujący w nich konflikt (rywalizacja), reguły oraz wymierny rezultat.

Czerpiąc z przytoczonych definicji, Juul tworzy własną, wyodrębniającą zawierającą sześć cech gier:

1. Zasady,
2. Zmienny, wymierny wynik,
3. Wyniki posiadają przypisaną im wartość,
4. Wysiłek/wkład gracza,
5. Przywiązanie gracza do wyniku,
6. Negocjowalne konsekwencje[146].

---

143 D. Kelley, *The Art of Reasoning. An Introduction to Logic and Critical Thinking,* W. W. Norton & Company, Inc., Nowy Jork 2013, s. 40.
Tekst oryginału: „a game is a form of recreation constituted by a set of rules that specify an object to be attained and the permissible means of attaining it”.

144 Zob. tamże.

145 K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, rozdz. 7, s. 11.
Tekst oryginału: „A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in quantifiable outcome”.

146 Zob. J. Juul, *The Game, The Player, The World,* s. 35.

Wskazane cechy można opisać w trzech płaszczyznach, które zazębiają się wzajemnie. Pierwsza opisuje grę jako formalny system i obejmuje punkty od 1 do 4. Druga odnosi się do relacji gra-gracz, opisują ją punkty 3-5. Ostatni punkt odnosi się do relacji gra-świat i jest całkowicie opcjonalny. Gra w pokera może poskutkować utratą domu, ale nie musi. Można grać dla zabawy, bez konsekwencji w prawdziwym życiu. Posiadanie wszystkich sześciu jest warunkiem koniecznym i wystarczającym, by coś było grą[147]. Jednocześnie definicja Juula może także posłużyć do wskazania przypadków granicznych oraz co grą nie jest. Przykładowo, tytuły z serii *The Sims*[148] są przypadkami granicznymi, ponieważ posiadają wszystkie cechy z wyjątkiem punktu 3. Gry te mogą toczyć się w nieskończoność, ponieważ nie mają określonego finalnego celu, kończącego je wyniku. Z kolei ruch drogowy, rozpatrywany z perspektywy tej definicji, nie jest grą, chociaż nie spełnia tylko ostatniego punktu. Nie można negocjować konsekwencji kolizji drogowej lub wypadnięcia z drogi.

Punkty 3 i 4 posiadają podwójne znaczenie. Z jednej strony możliwe rezultaty w grze mogą być uznane za dobre (postęp, realizacja celów) lub za złe (koniec gry), odnoszą się wtedy do samej gry jako systemu. Z drugiej gracze pożądają pewnych wyników, wtedy punkt 3 wiąże się z 5. Zilustrować to może prosta i całkowicie zmyślona gra „Drzwi". Przed graczem pojawia się para drzwi. Jedne z nich prowadzą do kolejnej sali z drzwiami, drugie natomiast do pierwszego pomieszczenia. Celem gry jest odgadnięcie, które prowadzą dalej i dojście do ostatniego pomieszczenia. Wybór drzwi prowadzących do kolejnego pomieszczenia ma wartość pozytywną, gra toczy się dalej, następuje postęp. Powrót na początek jest niepożądany, ma wartość negatywną. Łączy się z pragnieniem gracza, by wygrać, czemu sprzyja seria prawidłowych działań w grze (wielokrotne, poprawne odgadnięcie dobrych drzwi). Z kolei wysiłek gracza odnosi się do tego, że gry nie grają się same. Wymagają one wkładu gracza, zarówno z perspektywy podejmowania działań (są zatem ergodyczne, jak pisze Espen Aarseth[149], lub interaktywne), lecz także stanowią dla niego wyzwanie do przezwyciężenia. Nie odniesie on sukcesu, dopóki nie nabędzie odpowiedniego poziomu umiejętności i nie dokona postępu w grze.

Oprócz skonstruowania nowej definicji gier, Juul w swoim artykule podaje także inną istotną ich cechę. Mianowicie gry są transmedialne[150]. Medium gier nie ma znaczenia, z powodzeniem mogą być one rozgrywane przy pomocy rekwizytów takich jak plansza, pionki czy karty, jak i na komputerze przy pomocy klawiatury lub kontrolera. Jak pisze Juul: „jest dość jasne, że nie istnieje zestaw narzędzi ani *materialne wsparcie* wspólne wszystkim grom. Jednakże to, co jest im wspólne,

147 Zob. tamże, s. 44.
148 Maxis, seria *The Sims,* Electronic Arts, 2000-2021.
149 Zob. E. Aarseth, *Cybertekst: spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Pisarski, M. Tabaczyński, Korporacja Ha! art, Kraków – Bydgoszcz 2014, s. 12.
150 Zob. J. Juul, *The Game, The Player, The World…*, s. 40.

to specyficzny rodzaj *niematerialnego wsparcia*, czyli podtrzymywanie reguł, określenie, które ruchy i działania są dozwolone oraz jakie mają skutki. To niematerialne wsparcie może wygodnie zostać nazwane obliczalnością, która jest dostarczana przez istoty ludzkie (w grach planszowych i karcianych), komputery oraz prawa fizyki (w sporcie)”[151]. Zatem medium nie ma znaczenia tak długo, jak jest w stanie zapewnić przestrzeganie reguł gry, wskazywać na dozwolone ruchy oraz aktualizować stan gry zgodnie z działaniami graczy.

Komputery ze względu na swoje możliwości obliczeniowe oraz rodzaje pamięci mają istotne predyspozycje do bycia medium gier. Znacznie sprawniej od ludzi podtrzymują i egzekwują reguły, pozwalając na większą ich złożoność, a zatem na więcej możliwych scenariuszy i działań graczy. Ponadto, na bieżąco aktualizują i podtrzymują stan gry, który może zostać trwale zapisany na twardym dysku lub w chmurze, co pozwala na wznowienie gry w późniejszym terminie. Pomimo tego nie wszystkie gry mogą być łatwo przeniesione na inne medium, w szczególności na komputer. Z tego powodu Juul wprowadza rozróżnienie na implementację i adaptację gier[152]. Implementacja dotyczy gier, które mogą być przeniesione na komputery w możliwie wierny sposób. Przykładami tego typu przeniesienia między mediami są szachy i gry karciane. Najważniejsze cechy gry, takie jak reguły czy rodzaje figur, zostają zachowane niezmienione. Natomiast gry sportowe podlegają adaptacji. Zmianie ulega nie tylko sposób wpływania na stan gry (kontrolowanie całej drużyny zamiast jednego zawodnika czy zmiana fizycznego uczestnictwa na sterowanie kontrolerem), lecz także samo środowisko gry. Znacznemu uproszczeniu ulegają m.in. modele obiektów fizycznych oraz wpływ praw fizyki na przebieg spotkania, które muszą być symulowane przez silnik fizyczny gier, ograniczony możliwościami obliczeniowymi komputerów.

151 Tamże, s. 41.
Tekst oryginału: „it is quite clear that there is no set of equipment or *material support* common to all games. What is common, however is a specific sort of *immaterial support*, namely the upholding of rules, the determination of what moves and actions are permissible and what they will lead to. This can conveniently be described as computation, which is in actuality provided by human beings (in board games or card games), computers, or physical laws (in sports)”.

152 Zob. tamże.

1.2.4 David Myers – gra minimalistyczna

W artykule *In Search of a Minimalist Game* David Myers polemizuje z propozycją Juula. Część omówionych w poprzednim paragrafie cech gier wykracza poza to, co Myers nazywa minimalistyczną grą. Przyjęte przez niego stanowisko minimalistyczne zbliżone jest do fundacjonalizmu oraz esencjalizmu. Głoszą one, że przedmioty posiadają pewną ilość cech podstawowych, które stanowią o ich tożsamość. Minimalizm cechuje daleko posunięty redukcjonizm wyrażający się w twierdzeniu, że jakości esencjalne stanowią mniejszość właściwości przedmiotu[153]. Stanowi to kontrapunkt do twierdzeń fundacjonalizmu i esencjalizmu, na gruncie których możliwe jest, że podstawowe własności przedmiotu stanowią ich większość.

Myers w swojej polemice wskazuje, że Juul umieścił wśród cech gier takie, które wykraczają poza ich esencję. Twierdzi on, że gry powinny być zdefiniowane bez odnoszenia się do zewnętrznego względem nich świata. Takie cechy jak wysiłek oraz przywiązanie do wyniku są związane z graczem, a nie z grami i podobnie jak negocjowalne skutki, należą do sfery nie związanej z ich esencją. Myers twierdzi, że uwzględnienie ich w definicji prowadzi do pytań typu: „jeżeli jeden zespół graczy wykazał się dużym zaangażowaniem, a drugi zespół nie, to który z nich nich lepiej wskazuje prawdziwą naturę rozegranej gry?”[154]. Listę łatwo rozszerzyć o kolejne: Czy gra odłożona na półkę i zapomniana pozostaje grą? Nikt w nią nie gra, zatem nie może być mowy o wysiłku lub zaangażowaniu. Uwzględniając powiązania gier i graczy w definicji tej pierwszej, zmierzamy do uchwycenia sensu grania, procesu zachodzącego między nimi.

Myers zgadza się tylko z dwiema cechami proponowanymi przez Juula, ale i wobec nich pozostaje krytyczny. Druga cecha gier podana przez Juula, zmienny i wymierny wynik, zostaje zinterpretowana jako cel i wraz z zasadami zostają obie określone mianem *formy gier*, która może zostać opisana bez odniesienia do czegokolwiek poza samymi grami[155]. Jednakże Myers zauważa, że ani reguły ani cele, a nawet ich połączenie nie jest wystarczające, aby zdefiniować gry. Proponuje on, by cztery cechy: reguły, cele, opozycyjność oraz reprezentacyjność, uznać za fundament gry minimalistycznej. Wymagają one kilka słów wyjaśnienia.

Szeroko rozumiane reguły i cele są niewystarczające, by zdefiniować gry. Jak twierdzi Myers, potrzeba bardziej konkretnego podejścia. Należy zadać pytanie, czy wszystkie reguły i cele umożliwiają skonstruowanie gry. Odwołując się do *Konika polnego* Suitsa, Myers zauważa, że gry wymagają szczególnego rodzaju reguł i powiązanych z nimi celów. Muszą mianowicie występować

153 Zob. D. Myers, *In Search of a Minimalist Game,* w: *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory,* Londyn 2009, online: http://www.digra.org/digital-library/publications/in-search-of-a-minimalist-game/, dostęp 21.04.2022 r., s. 1.

154 Tamże, s. 2.
Tekst oryginału: „if one set of players displayed considerable effort and another did not, which would be more properly used to indicate the true nature of that game?”.

155 Zob. tamże.

wśród nich reguły zakazu: „reguły gry są instrukcjami, jak osiągnąć cele gry a jednocześnie jak ich *nie* osiągać. Uwzględniając te dwie cechy reguł gier należy stwierdzić, że te drugie są bardziej istotne od pierwszych”[156]. Reguły pełnią zatem podwójną rolę, określają dozwolone i zakazane środki osiągnięcia danego celu. Ważniejsze są jednakże te drugie. Przyglądając się grom można stwierdzić, że zakazane jest znacznie więcej niż dozwolone, od granic świata gry począwszy. Marzeniem wielu graczy jest świat bez niewidzialnych ścian, czyli miejsc poza które nie można iść dalej, chociaż wydaje się, że po drugiej stronie wciąż istnieje możliwość eksploracji. Przybierają one różnorodne formy. Najbardziej ewidentną ich formą jest właśnie niewidzialna dla gracza ściana, po dotarciu do której postać nie może wykonać ruchu naprzód. Inne ich rodzaje obejmują niskie murki i żywopłoty lub bardziej zaawansowane i przyjazne graczom naturalne bariery, takie jak rzeki, otwarte morze czy góry. Te pierwsze doprowadzają graczy do pasji w grach bez możliwości skakania. Wydaje się, że wystarczy trochę podnieść nogę, by szybko i łatwo znaleźć się po drugiej stronie. Jednak wszelkie wysiłki zawodzą, manewr ten jest zakazany. Podobnie gracz nie może wykroczyć poza system walki w grze. W przypadku przeciwnika chowającego się w jaskini istnieje mnóstwo sposobów na pokonanie go poza bezpośrednią walką, takich jak zawalenie sklepienia czy uduszenie go dymem, ale jeśli gra nie przewiduje takiego rozwiązania, gracz ma związane ręce.

Podwójna natura reguł oddaje trzecią cechę gier – opozycyjność. Jak twierdzi Myers, jeszcze przed powstaniem gier komputerowych rywalizacja między zawodnikami przesłoniła bardziej fundamentalną opozycję między graczem a zasadami[157]. Gracz różni się od oszusta i psuj-zabawy jedynie stopniem uznania autorytetu reguł gry, ich działaniami rządzi ta sama logika, rywalizacja z regułami gry[158]. Jednak gracz nie przekracza granic gry. Mistrzostwo rodzi się ze znajomości i naginania zasad, a nie przekraczania innej formy opozycyjności – między grami a światem.

Tam gdzie jest opozycja, pojawia się odniesienie lub szerzej reprezentacja, ostatnia cecha gier według Myersa. Rozumiana jest ona dwojako. Z jednej strony oznacza ona naturę gier w opozycji do rzeczywistości. W tym sensie gry i ich zawartość nie są realne, są odrębne od świata. Z drugiej właściwość ta dotyczy powiązań między elementami gier. Myers pisze: „reguły gry odnoszą się do jej celów”[159] i dalej: „W przypadku gry w kółko i krzyżyk, »X« i »O« oznaczają niewiele ponad znaki odróżniające jednego gracza od drugiego (...)”[160]. Z regułami związane są przywoływane

156 Tamże, s. 3.
Tekst oryginału: „game rules are instructions as to how to achieve game goals and, simultaneously, instructions as to how to *not* achieve game goals. And, given those two characteristics of game rules, the latter is more definitive than the former”.
157 Zob. tamże, s. 4.
158 Zob. tamże, s. 5.
159 Tamże.
Tekst oryginału: „game rules reference game goals”.
160 Tamże, s. 6.

przez nie cele. Z kolei pionki i symbole reprezentują graczy. Dodatkowo, Myers wykorzystuje kategorię reprezentacji do wprowadzenia istotnych rozróżnień. Mianowicie od stopnia podobieństwa przedstawienia do rzeczywistości zależy, czy mamy do czynienia z zabawą, grą czy symulacją. Jeżeli nie ma zasad, są one zmienne lub słabo zdefiniowane, jest to swobodna zabawa (play). Natomiast zbytnie upodobnienie reprezentacji do rzeczywistości, łącznie z zachowaniem jej nienaruszalnych reguł (takich jak prawa fizyki), którym gracz musi się podporządkować, prowadzi do symulacji. Jak pisze Myers: „Wyłącznie przez ustalenie odpowiedniego poziomu i stopnia reprezentacji, ani zbyt dokładnego ani swobodnego, możemy ostatecznie odróżnić zabawę od symulacji, grę od nie-gry”[161].

1.2.5 Wybrane definicje polskich badaczy

W dyskursie dotyczącym definicji gier wideo warto przedstawić także polskie głosy. Jednym z pierwszych polskich badaczy, który podjął się zadania zdefiniowania gier wideo jest Sławomir Łukasz. Według niego gry wideo

„to zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku […] program komputerowy spełniający funkcję ludyczną poprzez umożliwienie manipulacji generowanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym […] obiektami graficznymi lub tekstem, zgodnie z określonymi przez twórców gry regułami. W odróżnieniu od np. programów graficznych, gry służą wyłącznie celom rozrywkowym, a zatem nie spełniają żadnej funkcji użytkowej umożliwiającej jakąkolwiek formę pracy twórczej[162].

Łukasz w swojej definicji zwraca uwagę na pięć aspektów gier wideo: 1. są to programy komputerowe, 2. o funkcji ludycznej, 3. posiadające określone reguły, 4. oferujące użytkownikom możliwość manipulacji obiektami w swoich ramach oraz 5. są one bezproduktywne. Definicja Łukasza jest wystarczająco szeroka, aby objąć nią różne gatunki gier wideo, od *Tetrisa* do *Half-Life 2*. Jednakże nie uwzględnia ona semantycznej strony obiektów przedstawionych w grach oraz sprowadza świat przedstawiony lub przestrzeń gry do ich wizerunku na ekranie. Co więcej, autor zdaje sobie sprawę, że definicja w tej formie nie oddaje bogactwa gatunków gier wideo[163]. Oznacza to, że chociaż zarówno *Tetris* jak i *Half-Life 2* mogą zostać przy jej pomocy opisane, to różnice

Tekst oryginału: „In the case of *TicTacToe,* the »X« and the »O« represent little more than a mark of distinction, a difference between player one and player two (…)”.

161 Tamże.
Tekst oryginału: „It is only by establishing proper level and degree of representation, neither too strict nor too loose, that we can most definitively distinguish between play and simulation, game and not-game”.

162 S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych,* MIKOM, Warszawa 1998, s. 11.

163 Tamże, s. 11-12.

pomiędzy nimi zostaną zatarte przez zawarty w niej stopień ogólności. Można przypuszczać, że nie przewidywał on także powstania gier stojących w sprzeczności z ostatnim punktem jego koncepcji. W 2008 roku ukazał się gra *Foldit*, w której celem jest utworzenie cząsteczek białkowych zgodnie z zasadą oszczędności energii. Następnym krokiem jest przeprowadzenie przez naukowców badań opartych o najwyżej oceniane dzieła celem wykrycia ich podobieństwa do prawdziwych struktur białkowych oraz użyteczności np. w medycynie[164].

Jerzy Zygmunt Szeja także utworzył definicję gier wideo. W swojej książce *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej* pisze on, co następuje:

„proponuję opis gier komputerowych dla jednego uczestnika jako *zabaw umożliwiających wpływ na prezentowane w środowisku graficznym elementy interaktywne. Teleologiczne działania gracza objawiają się wizualnie, a program gry ocenia jego wysiłki, co umożliwia ludyczną satysfakcję. Gra komputerowa polega na skutecznym wprowadzaniu zmiennych za pośrednictwem interfejsu.*

Interfejs to *urządzenia i te elementy programu, które umożliwiają wprowadzenie graczowi zmiennych zakładanych przez program gry*"[165].

Na podstawie powyższej definicji Szeja podaje także jej drugą wersję, jednakże jest ona niemal identyczna, zatem nie ma powodu przywoływać jej *in extenso.* Zastępuje on jedynie „jednego uczestnika" „wieloma". Różnica pomiędzy grami jedno- i wieloosobowymi jest zatem marginalna, aczkolwiek przy głębszej analizie różnice między nimi mogą mieć kolosalne znaczenie. Dodatkowo, gry wieloosobowe, w szczególności rozgrywane on-line, posiadają komponenty, które mogą wykraczać poza paradygmat gry wideo jako niezależnego przedmiotu przyjętego w niniejszej pracy. Kwestia ta zostanie poruszona w dalszych rozdziałach. Istotne w definicji Szeji jest uwzględnienie roli interfejsu jako składnika gry (programu). Jego obecność ujawnia fakt, że gry są przeznaczone do grania, co oznacza, że pewne ich składniki nabierają sensu dopiero podczas interakcji z graczem. Wskazuje to na różnorodność tworzących ją składników, między którymi zachodzą określone zależności.

W dalszej części wywodu autor uzupełnia swoją definicję poprzez uwzględnienie funkcji zapisz/wczytaj. Pisze on:

164 Zob. J. Bohannon, *Video Game Helps Solve Protein Structures*, online: https://www.sciencemag.org/news/2010/08/video-game-helps-solve-protein-structures, dostęp 21.04.2022 r.
165 J.Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004, s. 111-112.

„W przeciwieństwie do zabaw z realnymi ludźmi, w tym narracyjnych gier fabularnych, gry komputerowe muszą uwzględniać zapis rozgrywki, a w większości z nich »odwracanie niepowodzenia« jest integralną częścią gry. Gry komputerowe są nastawione na zwycięstwo gracza. Przegrana jest stanem niepożądanym i opcja *save/load* pomaga jej unikać”[166].

W przedstawionym fragmencie Szeja wprowadza jedną z zasadniczych cech współczesnych gier. Współczesnych, ponieważ pierwsze generacje gier nie posiadały takiej funkcji. Nowoczesne gry arkadowe, ze względu na występujący w nich styl rozgrywki oraz powiązanie jej z określoną opłatą za szansę ukończenia gry, także nie posiadają możliwości zapisu stanu gry. Niemniej Szeja rozważa gry wideo przede wszystkim z perspektywy zabawy, ew. rozgrywki, nie uwzględniając w swojej definicji ich struktury, poza powierzchniowym uchwyceniem elementów wizualnych, interfejsów oraz funkcji zapisu.

Warto przywołać także definicję Jana Stasieńki, który definiuje gry wideo jako: „formy rozrywki przy użyciu komputera, opierającej się na współzawodnictwie z maszyną bądź drugim człowiekiem, które jest konsekwencją wcielenia się w rolę odgrywaną w losowo generowanych warunkach wirtualnego świata”[167]. Stasieńko zwraca uwagę przede wszystkim na ludyczny aspekt gier, uzupełniony przez rywalizację pomiędzy graczami lub graczem a maszyną (sztuczną inteligencją). Istotne jest umieszczenie wydarzeń gry w świecie wirtualnym. Autor podejmuje się próby określenia rodzaju środowiska, w którym ma miejsce akcja, lub, szerzej, rodzaju bytu, którym są gry wideo/zawarte w nich przedmioty.

Innym istotnym momentem badań Stasieńki jest umieszczenie symulacji pośród gatunków gier wideo. Jest to o tyle istotne, o ile istnieje różnica zdań o przynależność tego rodzaju dzieł do kategorii gier. Przywoływani już Juul oraz Myers zwracają uwagę na różnice pomiędzy grami a symulacjami. Pierwszy twierdzi, że należą one do dzieł granicznych, ponieważ nie posiadają określonych celów[168]. Drugi uważa, że dzieła pozbawione rywalizacji[169] oraz rozmywające opozycję między grami a rzeczywistością[170] nie powinny być kwalifikowane jako gry. Stasieńko przez symulacje rozumie gry możliwie wiernie odzwierciedlające rzeczywistość (prawa fizyki, szczegółowość modeli)[171], zatem jego stanowisko stoi w sprzeczności z propozycją Myersa. Jednakże autor *Alien vs. Predator? z*wraca uwagę, że nie ma czystych gatunków, a każda gra może

166 Tamże, s. 137.
167 J. Stasieńko, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005, s. 12.
168 Zob. J. Juul, *The game, the player, the world*, s. 40.
169 Zob. D. Myers, *In search of a minimalist game*, s. 5.
170 Zob. Tamże, s. 7.
171 Zob. J. Stasieńko, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, s. 70.

zostać zakwalifikowana do kilku z nich[172]. Oznacza to, że gry określane są przez cechy gatunkowe w różnych proporcjach. Co więcej, nie dysponujemy obecnie techniką pozwalającą na doskonale wierne odtworzenie rzeczywistości, nie ma zatem idealnej symulacji. Różni twórcy osprzętu do gier powoli zmierzają w stronę zwiększenia zaangażowania ciał graczy w rozgrywkę. Ma to miejsce m.in. poprzez rozwijanie technologii wirtualnej rzeczywistości oraz technologii haptycznej, która działa na zmysł dotyku, głównie poprzez wibracje. Jednakże całkowite zanurzenie się w symulacji, wraz ze stymulacją wszystkich zmysłów, pozostaje odległym snem.

1.2.6 Roman Ingarden – podstawy definicji

Ingarden nigdy nie napisał dzieła o grach wideo. Umarł w 1970 roku, wiele lat nim stały się one przedmiotem zainteresowań naukowców, czy choćby czymś więcej niż błahą zabawką. Jednakże celem niniejszej pracy nie jest analiza Ingardenowskiej teorii gier wideo, lecz jej stworzenie. Dlatego pierwszym krokiem będzie podążenie za pracami Ingardena i wskazanie, jakie cechy łączą różne rodzaje dzieł sztuki.

Fundamentalna teza, postawiona za autorem *O dziele literackim*, brzmi: dzieła sztuki są przedmiotami intencjonalnymi. Czym są przedmioty intencjonalne zostanie szerzej opisane w drugim rozdziale. W tym miejscu wystarczy stwierdzić, że są to przedmioty wytworzone przez ciąg aktów świadomości ich twórców, które zostały utrwalone w materiale swoistym dla danego rodzaju sztuki. Oznacza to, że przedmiot zwany książką nie jest dziełem literackim, lecz jedynie jego nośnikiem. Podobnie Ingarden odróżnia malowidło od obrazu[173]. Pierwsze jest podstawą bytową, zazwyczaj pewną ilością plam barwnych na płótnie. Jego funkcją jest utrzymywanie drugiego w bycie. Natomiast obraz jest „nadbudowany" na malowidle, wyłania się z niego. Ingarden tłumaczy te różnice m.in. różnicą w sądach wygłaszanych o dziele i o jego podstawie. O malowidle czy książce wypowiada się sądy mówiąc o ich fizycznych właściwościach, których nie można wygłosić w przypadku dzieł sztuki. Przykładowo, można wyrwać kilka stron z książki zawierającej *Hamleta*, jednakże sam Hamlet nie stanie się przez to niższy. Nie oznacza to, że nie posiada on fizycznych własności, jednak jest nimi określany w inny sposób, są mu one jedynie „przypisane". Wynika to z jego heteronomii bytowej, ale o tym będzie szerzej w następnym rozdziale.

W pismach Ingardena można napotkać stwierdzenia sugerujące, że podstawa bytowa nie jest przedmiotem fizycznym, chociaż różnica między nimi jest epistemologiczna, nie ontyczna. W *Wykładach i dyskusjach z estetyki* przedstawia on koncepcję sytuacji estetycznej, czyli całościowego obcowania z dziełem sztuki. Uwzględnia ona elementy przedmiotowe i podmiotowe. Rozróżnia w niej zastany przedmiot fizyczny, podstawę bytową, dzieło sztuki oraz przedmiot

172 Zob. Tamże, s. 73.
173 Zob. R. Ingarden, *O budowie obrazu,* s. 7-8.

estetyczny[174]. Przedmiot fizyczny oznacza wyłaniający się z horyzontu nieokreślony przedmiot, który nie został jeszcze przez podmiot rozpoznany. Natomiast podstawa bytowa jest już rozpoznana. Wchodząc do ciemnego pokoju i widząc niewyraźnie pewien przedmiot na stole, ma się do czynienia z przedmiotem fizycznym. Wraz z kolejnymi aktami poznawczymi rozpoznawany jest on jako książka. Odczytując tytuł (może jest widoczny w półmroku) wiemy, że mamy do czynienia z określonym dziełem literackim. Zanurzając się w lekturze (w oświetlonym pokoju) obcujemy z przedmiotem estetycznym. Pomimo wprowadzającej zamęt nazwie przedmiot *fizyczny*, zarówno on jak i podstawa bytowa są przedmiotami realnymi, posiadającymi określone właściwości fizyczne.

Kolejnym istotnym zagadnieniem w koncepcji Ingardena jest odróżnienie dzieła literackiego od przedmiotu estetycznego. Dzieło literackie, ogólniej: każde dzieło sztuki, jest tworem schematycznym, niezależnym od podmiotu poznającego. Podczas obcowania z nim dochodzi do procesu zwanego konkretyzacją, w wyniku którego odbiorca częściowo wypełnia występujące w dziele miejsca niedookreślenia oraz dokonuje obiektywizacji świata przedstawionego. Jednakże konkretyzacja może oznaczać nie tylko proces, lecz także jego rezultat. W tym sensie oznacza ona obraz dzieła pojawiający się w świadomości odbiorcy. Należy przy tym zauważyć, że ze względu na wiele możliwości konkretyzowania dzieła, właściwe jest mówienie o wielu konkretyzacjach jako rezultatach obcowania z dziełem. Pod tym względem jest ona zbliżona znaczeniowo do interpretacji, lecz zawiera implikacje ontologiczne. Konkretyzacja jako obraz dzieła jest także bliska przedmiotowi estetycznemu, który „stanowi konkretne, wartością obdarzone oblicze, w którym ukazuje się dzieło sztuki i jest zarazem wypełnieniem jednej z możliwości jego pełnego (a przynajmniej pełniejszego) określenia”[175]. Zatem można stwierdzić, że przedmiot estetyczny stanowi formę konkretyzacji uzupełnioną przez percepcję wartości zawartych w dziele i reakcję odbiorcy na nie.

Według Ingardena dzieła sztuki są tworami warstwowymi. Pisze on:

„Jednym z głównych rysów jego [dzieła literackiego – W.S.] istotnej budowy jest to, że jest ono tworem zbudowanym z kilku różnorodnych warstw. Poszczególne warstwy różnią się między sobą: 1) charakterystycznym dla każdej z nich materiałem, z którego właściwości płyną szczegółowe własności każdej z warstw; 2) rolą, jaką każda z nich odgrywa zarówno wobec innych warstw, jak też w budowie całego dzieła”[176].

174 Zob. R. Ingarden, *Wykłady i dyskusje z estetyki*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1988, s. 174-175.
175 R. Ingarden, *Przeżycie estetyczne*, w: tenże, *Studia z estetyki* tom 3, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1970, s. 167.
176 R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 52.

Każda warstwa dzieła sztuki zbudowana jest ze swoistego dla niej materiału tworzącego proste i złożone składniki, które spełniają określoną rolę. Ingarden szczegółowo zajmował się warstwową budową dzieł literackich, architektonicznych oraz obrazów. Dzieła muzyczne jako jedyne z badanych przez Ingardena nie posiadają budowy warstwowej[177]. Ingarden podaje cztery warunki budowy warstwowej dzieła:

„Na to, żeby pewne dzieło sztuki posiadało budowę »wielowarstwową«, potrzeba i wystarcza: a) żeby występowały w nim składniki różnorodne […], b) żeby składniki jednorodne […] wiązały się ze sobą w twory wyższego rzędu, […] aż wreszcie wszystkie w ten sposób powstałe twory połączą się z sobą w jednej składnik podstawowy całego dzieła, rozpościerający się zazwyczaj na całą rozpiętość dzieła […], c) żeby tak utworzony podstawowy składnik dzieła nie zatracał w całości dzieła swej odrębności i odgraniczenia, lecz pozostawał wyraźnym członem całości […], d) żeby między różnymi składnikami podstawowymi tego typu istniało organiczne, tzn. z istoty tych składników płynące powiązanie ich w całość jednego dzieła”[178].

Badania przeprowadzone przeze mnie wskazują, że gry wideo także posiadają taką budowę, co zostanie udowodnione w dalszej części wywodu. Warto zaznaczyć, że zawierają one swoiste elementy niespotykane w dziełach sztuki opisywanych przez Ingardena. Prowadzą one do całkiem nowych kompleksów zagadnień.

Kolejną cechą dzieł sztuki jest organiczność. Jak pisze Ingarden: „Mimo różności materiału poszczególnych warstw dzieło literackie nie jest luźną wiązką przypadkowo obok siebie uszeregowanych składników, lecz pewną całością organiczną, której jedność wypływa właśnie ze szczególnych właściwości poszczególnych warstw”[179]. Wynika to przede wszystkim z dwóch rzeczy. Po pierwsze, dzieła zawierają warstwę podstawową tworzącą jego szkielet. W przypadku dzieł literackich jest to warstwa brzmień słownych. Otwiera ona dostęp do kolejnych warstw. Po drugie, poszczególne warstwy oddziałują na siebie. Jedna może być określana przez drugą lub nadbudowywać się na niej. Przykładowo w dziele literackim warstwa przedmiotów przedstawionych jest zależna od pozostałych warstw. Nie tylko nie może prezentować się bez nich odbiorcy, lecz nie może bez nich istnieć. Konsekwencją organiczności dzieła jest to, że poszczególne warstwy mogą jedynie zostać jedynie wyznaczone, abstrakcyjnie oddzielone od

177 Zob. R. Ingarden, *Utwór muzyczny i sprawa jego tożsamości*, w: tenże, *Studia z estetyki* tom 2, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966, s. 167-307, s. 211.
178 Tamże, s. 210.
179 Ingarden R., *O dziele literackim*, s. 52.

siebie. W przypadku usunięcia jakiejkolwiek warstwy dzieło ulegnie rozpadowi, a resztki będą wskazywały na brakujące fragmenty.

Poszczególne warstwy dzieł sztuki są spinane także przez polifoniczność. „To znaczy: każda warstwa jest w całości dzieła na swój sposób widoczna i wnosi ze swej strony coś swoistego do jego całościowego charakteru, nie naruszając przez to zjawiskowej jedności dzieła”[180]. Każda warstwa jest istotna, zarówno przez zawarte w niej składniki, jak i funkcje, które spełnia w dziele.

Ingarden stawia wyraźną granicę między dziełami sztuki a światem realnym. Nie ogranicza się do przyznania im ich własnego *modi* istnienia. Świat przedstawiony w dziełach sztuki jest odrębny względem rzeczywistości. Nie ma między nimi przejścia, a przedmioty utworzone na wzór realnych, np. Warszawa z powieści Bolesława Prusa Lalka, nie jest „prawdziwą” Warszawą. Usuwa także z opisu i badania dzieł wszelkie formy psychologizmu. Oznacza to, że nie zajmuje się procesem ich powstawania, interesuje go jedynie gotowe dzieło. Wszelkie wątki biograficzne autora nie są ich składnikiem, podobnie jak przeżycia towarzyszące aktom twórczym. Ulubione pytanie polonistów, „co autor miał na myśli?”, nie powinno być odnoszone do dzieł. Gotowe dzieło jest niezależne od swojego twórcy. Klucz do odczytania dzieła jest zawarty w nim samym.

Ingarden nie uznaje przeżyć i stanów psychicznych odbiorców za część dzieł sztuki. Uczucie zachwytu dla piękna *Mona Lisy* lub współczucia dla psa, który jeździł koleją, nie są składnikami tych dzieł. Współczesnemu czytelnikowi twierdzenia te mogą wydawać się niewarte wzmianki, lecz Ingarden zaczął tworzyć swoją teorię dzieł sztuki w okresie krytyki i rugowania psychologizmu z dyskursu naukowego. Trochę inaczej kwestia ta wygląda podczas obcowania z dziełem, kiedy to podmiotowość ma znaczenie. Znajomość kontekstu powstania dzieła lub wrażliwość odbiorcy mogą mieć istotny wpływ na jego odbiór. Jednakże wtedy obcuje się z przedmiotem estetycznym, a nie z samym dziełem.

1.2.7 Dyskusja Ingardena ze współczesnymi badaczami

Omówione zostało kilka współczesnych teorii gry wideo oraz przedstawiono podstawowe twierdzenia o dziełach sztuki Ingardena. Obecnie uchwycone zostaną podobieństwa i różnice między nimi. Celem tej analizy porównawczej jest utworzenie wstępnej definicji gier wideo. W toku dalszych badań może ona zostać zmodyfikowana w zależności od rezultatów dociekań.

Pierwszym etapem tych rozważań jest wyznaczenie jasnej granicy pomiędzy grą a rozgrywką, gdzie pierwsze odnosi się do pewnego obiektu/artefaktu, natomiast drugie do procesu obcowania z nim. Podział ten jest mało wyraźny w koncepcjach pierwszych teoretyków gier. Zabawy i różnice pomiędzy nimi a grami są osobną kwestią i nie stanowią przedmiotu badań niniejszej pracy.

180 Tamże, s. 52-53.

Ingarden odróżnia „dzieło literackie” od „dzieła sztuki literackiej”[181], przyjmując, że w drugim występują wartości estetycznie doniosłe, które mogą być nieobecne w pierwszym. Z tego względu „dzieło literackie” jest pojęciem szerszym, obejmującym dowolną twórczość literacką, także pozbawioną walorów estetycznych (np. grafomania). Ze względu na charakter przeprowadzonych w pracy rozważań nie zawiera ona licznych rozważań estetycznych. W rezultacie gry wideo będą rozumiane analogicznie do „dzieła literackiego”, czyli jako wytwór działalności grotwórczej, zarówno amatorów, jak i profesjonalistów. Posługiwanie się wyrażeniem „dzieło komputerowe” jest zbyt wieloznaczne, ponieważ komputery są medium dla wielu różnorodnych programów. Co więcej, komputery i gry wideo są wykorzystywane w tworzeniu dzieł sztuki[182]. Czy gry mogą być określane tym mianem, to zupełnie odrębne zagadnienie, aczkolwiek ze względu na występujące w nich jakości artystyczne i estetyczne wstępnie można je za nie uznać Jednakże wymaga to dalszych badań. Wstępnie przyjęta zostanie pewna dwuznaczność „gry wideo”. Wynika ona z faktu, że na tym etapie badań jeszcze nie przeprowadzono jasnego odróżnienia gry wideo w sensie zbliżonym do „dzieła sztuki” od gry wideo jako „przedmiotu estetycznego” zgodnego z koncepcją Ingardena. Różnice pomiędzy nimi oraz związane z nimi pojęcie „konkretyzacji” zostaną omówione w kontekście gier wideo w kolejnych rozdziałach pracy.

Punktem wyjścia moich badań są wszelkie przedmioty uznawane potocznie za gry wideo utrwalone w środowisku komputerowym. Oznacza to, że za gry wideo uznane zostaną zarówno gry z gatunku RPG (ang. *role-playing games*) i gier przygodowych, przez strzelaniny i gry strategiczne (turowe i czasu rzeczywistego), aż do symulatorów oraz gier menadżerskich. Nacisk będzie położony przede wszystkim na gry, w których gracz wciela się w postać wykreowaną przez niego lub twórców gry, a zatem zaliczane do gatunku RPG, takie jak przywoływany już *Wiedźmin 3* lub *Bloodborne*[183]. Kwestie sprawowania kontroli nad przebiegiem rozgrywki oraz relacji pomiędzy graczem a awatarem/postacią gracza będą omówione w kolejnych rozdziałach.

Ze względu na funkcjonalne podobieństwo komputerów domowych, konsol do gier, współczesnych telefonów komórkowych typu smartphone oraz rozwój technologii zdalnej gry wszystkie te platformy będą kwalifikowane jako środowisko komputerowe. Dodatkowo przyjęto tezę o intencjonalnym charakterze bytowym gier wideo. Typ przedmiotów intencjonalnych, do których zaliczane są gry wideo, pozostaje w określonej relacji z jego podstawą bytową, utrzymującą go w bycie. Podobnie jak dzieło literackie może zostać utrwalone w ludzkiej pamięci

181 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 20.

182 Zob. G. Mitchell, C. Andy, *Videogame Art: Remixing, Reworking and Other Interventions,* w: *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up* tom 2, 2003, online: http://www.digra.org/digital-library/publications/videogame-art-remixing-reworking-and-other-interventions/, dostęp 21.04.2022 r.

183 FromSoftware, *Bloodborne,* Sony Computer Entertainment, 2015.

i książkach, rozumianych jako przedmioty fizyczne wykonane z papieru, a współcześnie także jako e-booki i audiobooki, tak gry wideo mogą być utrwalone na różnego rodzaju nośnikach pamięci komputerowej. Sposób działania tych nośników nie ma znaczenia dla gier rozumianych jako dzieło, ale może mieć wpływ na rozgrywkę/proces konkretyzacji.

	Huizinga	Caillois	Juul	Myers
1.	Swoboda	Dobrowolność	Zasady	Reguły
2.	Odrębność	Wyodrębnienie	Zmienny wynik	Cele
3.	Oddzielenie	Niepewność	Wartościowość wyniku	Opozycyjność
4.	Reguły	Bezproduktywność	Wysiłek gracza	Reprezentacyjność
5.	Ryzyko	Reguły	Przywiązanie do wyniku	
6.		Fikcyjność	Realne konsekwencje	

Powyższa tabela przedstawia omówione dotychczas cechy gier wideo. Widoczne są różnice, nie tylko pomiędzy nimi a koncepcją dzieł sztuki Ingardena, lecz także pomiędzy ujęciami przywołanych autorów. Najbliższy autorowi *Sporu o istnienie świata* jest Myers, który rozważa gry ze względu na nie same, bez odniesienia do świata zewnętrznego. Jednakże żaden z badaczy nie przedstawia szczegółowej analizy budowy gier wideo. Co więcej, wszyscy, poza Myersem, łączą w swoich rozważaniach grę jako przedmiot oraz grę jako proces. Zauważają oni różnice między nimi, lecz w swoim dyskursie nie wytyczają wyraźnych granic między grą jako przedmiotem i jako procesem. W przypadku dzieł sztuki Ingarden przeprowadza wyraźne oddzielenie dzieła od procesu konkretyzacji. Asymilując przedstawione koncepcje, należy dokonać tego rozróżnienia.

Jak zostało wskazane, Huizinga zauważa, że gry mogą zostać utrwalone w pamięci jako „skarb duchowy”[184]. Wprowadza zatem rozróżnienie na grę oraz proces grania. Wytworzony ślad pamięciowy może zostać przekazany przy pomocy głównie werbalnych, lecz także niewerbalnych środków np. poprzez rozgrywkę pokazową. Również dzieła literackie były początkowo (także współcześnie, chociaż w ograniczonej formie) przekazywane ustnie. Gry wideo wymagają natomiast odpowiednich środków utrwalenia i przekazu. Nawet jeśli ktoś podejmie się zapamiętania lub zapisania na papierze milionów linijek kodu, będą one bezużyteczne, ponieważ nie będą

184 Zob. J. Huizinga, *Homo ludens*, s. 23.

utrwalone w odpowiednim materiale i nie będą mogły zostać uruchomione, co uczyni rozgrywkę niemożliwą.

W przedstawionej przez Huizingę charakterystyce gry można odnaleźć podobieństwa do Ingardenowskiej sytuacji estetycznej. Rozgrywa się ona w określonym miejscu i czasie (oddzielenie od życia i odrębność przestrzenno-czasowa), wymaga określonego nastawienia czy postawy (swoboda, oddzielenie od życia) oraz pojawia się w niej przedmiot, z którym obcuje odbiorca (reguły i ryzyko utrwalone w postaci gry). Odrębność wskazuje nie tylko na wyznaczenie miejsca przeznaczone na grę w realnym świecie. W ramach magicznego kręgu zostaje powołany do istnienia wymyślony świat, odrębny od realnego[185]. Podobną właściwość wykazują przedmioty intencjonalne, które są odrębne od domeny przedmiotów realnych. Wyznaczają one swoje własne światy, tak różne od realnego i zarazem tak do niego podobne, że chcemy w nie uwierzyć. Jednakże Huizinga, w przeciwieństwie do Ingardena, nie przyznaje im odrębnego statusu bytowego.

Cailloisa od Huizingi odróżnia, oprócz stworzonej przez niego klasyfikacji gier, uznanie, że gry nie są bezinteresowne. Zastąpił ją on bezproduktywnością: w ramach gry nie są wytwarzane żadne dobra, zmieniają jedynie właściciela. Twierdzenia Cailloisa zacierają granice między grą a rozgrywką. Większość przedstawionych przez niego cech odnosi się do procesu grania, nie zaś do samej gry. Cechą gier *sensu stricto* są u niego jedynie reguły – dobrowolność oraz bezinteresowność, a także fikcyjność w sensie świadomości niecodzienności, odnoszą się do nastawienia uczestników rozgrywki. Także niepewność występuje u Cailloisa jako cecha charakteryzująca przede wszystkim rozgrywkę. Chociaż gra jasno określa warunki przegranej, to niemożliwe jest przewidzenie rezultatu. Ponieważ uznaje on możliwość usunięcia niepewności przy pomocy umiejętności, a zatem wyeliminowania czynnika rozrywkowego, ryzyko odgrywa mniejszą rolę jako inherentna cecha gier i odnosi się głównie do rozgrywki[186]. Natomiast wyodrębnienie przestrzenno-czasowe może dotyczyć zarówno gry jak i rozgrywki. Z reguł gry wynika konieczność wyznaczenia przestrzeni w celu przeprowadzenia rozgrywki. Reguły np. piłki nożnej nie wytyczają wewnętrznie przestrzeni odrębnej od rzeczywistości, lecz prowadzą do modyfikacji realnej przestrzeni. Pole za płotem staje się „boiskiem", a dwa chyboczące się słupki „bramką". Inaczej w przypadku gier wideo. Z jednej strony wyodrębnia się określone, rzeczywiste miejsce, w którym gra będzie rozgrywana. Może to być biurko ze stojącym na nim sprzęcie komputerowym oraz znajdujący się obok fotel. Z drugiej, gra, podobnie jak dzieło literackie lub filmowe, wyznacza własną *quasi*-przestrzeń, wytwarza własny świat.

185 Zob. Tamże, s. 24.
186 Zob. R. Caillois, *Gry i ludzie*, s. 18-19.

Caillois zwraca uwagę, że wielu graczy, w szczególności zawodowych, podejmuje się grania w celach zarobkowych. Kwestionuje on zatem ich status jako „graczy". Odwołując się do jego przykładu, zawodowi bokserzy nie są graczami, gdy biorą udział w meczu bokserskim[187]. Jednakże g*racz* to „człowiek biorący udział w grze towarzyskiej, sportowej, hazardowej"[188], zatem największe znaczenie ma uczestnictwo w takich formach aktywności, inaczej prowadzi to do absurdów. W świetle przywołanej definicji bokser jednocześnie byłby i nie byłby graczem. Byłby, ponieważ bierze udział w grze sportowej i dostosowuje swoje działania do reguł. Nie byłby, ponieważ w jego przypadku jest to działalność zarobkowa.

Juul w swojej pracy skupia się przede wszystkim na graczach oraz relacji pomiędzy nimi a grami wideo. Spośród wymienionych przez niego cech gier jedynie pierwsza – zasady – odnoszą się bezpośrednio do gier-artefaktów. Pozostałe są wieloznaczne, mogą opisywać zarówno grę jak i rozgrywkę, lub nie powinny znaleźć się w definicji jak ostatnia przedstawiona przez Juula cecha – negocjowalne konsekwencje.

Po pierwsze, nie odnoszą się one do samych gier. Gra odłożona na półkę lub znajdująca się w pamięci komputera nie prowadzi od żadnych konsekwencji, np. nie ma żadnego wpływu na zdrowie ludzi, którzy mają z nią kontakt. Nawet gdyby wykonać jej nośnik z domieszką uranu, to nie ona będzie miała negatywne skutki dla organizmów żywych, lecz jej podstawa bytowa. Co więcej, zgodnie z koncepcją Ingardena, dzieła (w tym gry wideo) jako przedmioty intencjonalne nie istnieją w realnym porządku przestrzenno-czasowym i nie posiadają w sobie siły sprawczej. O ile pierwsze twierdzenie może budzić zdziwienie, a w kontekście gier wideo zostanie zrewidowane w niniejszej pracy, to drugie już nie powinno. Dzieła mogą być odczytane, obejrzane lub rozegrane, lecz nie wpływają na swoje otoczenie. Nawet tak zwane dzieła, które zmieniły dzieje, tak naprawdę niczego nie zmieniły. To zawarte w nich idee oddziałały na świadomość i wyobraźnię ich odbiorców. Zmiany społeczne, ekonomiczne i rewolucje są owocem pracy ludzi, którzy uwierzyli, że mogą zmienić rzeczywistość.

Negocjowalne konsekwencje mogą mieć natomiast znaczenie w przypadku rozgrywki lub świadomie wprowadzonych modyfikacji do reguł danej gry, jednakże dalej nie będą jej cechą konstytutywną. Za przykład niech posłuży poker pięciokartowy dobierany. Jest to gra losowa, której celem jest dobranie kart tworzących razem zestawy o różnej wartości (parę, trójkę itd.). Gracze zdecydowani na tę grę mogą umówić się, że stawką rozgrywki będą pieniądze. Wprowadzają zatem nową regułę – po dobraniu kart mogą wyłożyć określoną kwotę, aby grać dalej. Nie grają zatem w podstawowego pokera pięciokartowego dobieranego, lecz w jego zmodyfikowaną wersję. Można

187 Zob. tamże, s. 17.
188 *Słownik języka polskiego PWN*, red. nauk. M. Szymczak, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002, s. 647.

zatem powiedzieć, że grają w „pokera", ściślej „pokera pięciokartowego dobieranego" w wersji „na pieniądze". W przypadku, gdy konsekwencje finansowe wynikają z reguł gry, nie są one negocjowalne. Jeżeli gracz decyduje się stawiać kwoty, na które go nie stać, konsekwencje będą wynikały z rozgrywki i jego nastawienia. Ponieważ czynniki te są zewnętrzne wobec gry, nie mogą być jej cechą definicyjną.

Innym sposobem na utratę pieniędzy jest obstawianie wyników innych gier, na przykład w zakładach bukmacherskich. Jednakże w tym przypadku stanowią one odrębną od rozgrywek sportowych lub e-sportowych dziedzinę. Można powiedzieć, że stanowią osobną grę. Mecze odbędą się niezależnie od tego, czy ktoś będzie się o nie zakładał, czy nie. Zarówno grze jak i rozgrywce dokonane zakłady są obojętne (pomija się ustawianie ich wyników).

Co więcej, umieszczenie negocjowalnych konsekwencji wśród cech gier „rozmywa" definicję. Juul wprowadza je, aby odróżnić rozgrywkę od innych działań i podkreśla, że są one opcjonalne[189]. Zauważa jednakże, że istnieją gry o nie-negocjowalnych skutkach, w szczególności kontaktowe jak rugby. Skutki te wynikają z praw fizyki i biologii, a nie ustalonych zasad danej dyscypliny. Jeżeli uderzymy daną część ciała z dużą siłą, dojdzie do urazu. Dlatego Juul stwierdza, że o negocjowalnych konsekwencjach można mówić przede wszystkim w grach, które nie wymagają ryzykownych działań[190]. Stwierdza przy tym, że staramy się unikać kontuzji w ryzykownych grach. Niejako negocjujemy z losem, stosując odpowiednie środki ostrożności i ochrony ciała. Aczkolwiek, to samo można powiedzieć o wszystkich działaniach w codziennym życiu. One także mogą mieć negocjowalne konsekwencje w przedstawionym sensie. Aby uniknąć wypadków z piłą mechaniczną, można założyć stosowną ochronę ciała i nie uruchamiać jej trzymając ostrze między nogami.

Na podstawie powyższych rozważań można powiedzieć, że negocjowalne konsekwencje nie powinny znajdować się pośród cech definicyjnych gier wideo. Jeżeli konsekwencje wynikają z reguł gry, nie są negocjowalne. Jeżeli wynikają z rozgrywki lub jej okoliczności, nie powinny mieć miejsca w definicji gier. Co więcej, sprawiają, że definicja staje się nieostra. Nie są skutecznym narzędziem do odróżnienia gier lub grania od innych form działań i aktywności. Instrukcję korzystania z tostera i faktyczne jego użycie są analogiczne do reguł i rozgrywki chińczyka (na komputerze lub w tradycyjny sposób). W obu przypadkach niedostosowanie się do zasad, np. robienie tostów w wannie lub lizanie pionków, może prowadzić do negatywnych skutków zdrowotnych.

189 Zob. J. Juul, *The Game, The Player, The World,* s. 38.
190 Zob. tamże.

Wprowadzenie do definicji gier negocjowalnych konsekwencji jest odpowiedzią Juula na wyodrębnienie i bezproduktywność występujące w koncepcji Cailloisa. Próbuje pokazać on, że gry, właściwie proces grania, nie jest tak izolowany od codziennego życia, jak chciałby jego poprzednik. Dokonuje tego wskazując na szachy korespondencyjne, zyski płynące z hazardu oraz tzw. live action role-playing games[191], w których przestrzeń gry miesza się z normalnym życiem[192]. Jednak przedstawione przykłady nie są wystarczające, aby odrzucić twierdzenia Cailloisa. O ile zawodowi gracze lub streamerzy zarabiają, podobnie jak komicy, poprzez świadczenie usług rozrywkowych, o tyle zyski organizatorów i uczestników gier losowych pochodzą z wykupionych szans na wygraną. Przykładowo nagrody w loterii totalizatora sportowego Lotto finansowane są ze środków uzyskanych ze sprzedaży zakładów. Cailloisa miał zatem rację, że w grach nie są wytwarzane dobra, lecz zmieniają one jedynie właściciela[193].

Juul twierdzi, że gra w szachy korespondencyjne oraz uczestnictwo w LARP-ach nakłada się na codzienne życie, co stanowi transgresję wobec wyodrębnienia gier. W przypadku szachów gracze mogą zastanawiać się nad stanem gry i planować kolejne posunięcia wykonując prace domowe lub będąc w pracy. Jednakże, po pierwsze, jest to tylko możliwość, do drugie, nie podejmują oni w tym czasie żadnych innych działań związanych z grą. Przyjmuje to formę argumentu, że czas gry nakłada się na czas codzienny, chociaż gracze nie biorą w niej aktywnego udziału. Oznacza to, że jeśli nikt nie wygrał lub nie skapitulował, każdy z graczy uwikłany jest w rozgrywkę niezależnie od podejmowanych przez niego działań niezwiązanych z grą. Sytuacja obcowania z grą zostaje rozciągnięta na całość czasu uczestnika, aż do końcowego wyniku nie ma rozgraniczenia między codziennością a grą. Co więcej, ta sytuacja odnosi się do każdej gry posiadającej możliwość zapisu rozgrywki. Czasowe rozciągnięcie szachów korespondencyjnych bierze się z konieczności przesyłania wiadomości zwierającej informacje o ruchach graczy, zegar nigdy nie zatrzymuje się. W przypadku innych gier czas zostaje zatrzymany, bez wczytania zapisu gry stan rozgrywki nie ulegnie zmianie. Jednakże omawiane na przykładzie szachów korespondencyjnych splątanie czasu gry i codzienności wynika z możliwości planowania kolejnych działań. W rezultacie utożsamia się myślenie o rozgrywce z byciem w nią aktywnie zaangażowanym. Aplikując ten warunek do gier wideo, zapisanie gry i wyłączenie komputera nie zmienia sytuacji gracza, pozostaje on uwikłany w rozgrywkę niezależnie od tego, czym zajmuje się w danym czasie.

191 Popularnie zwane LARP-ami. Gry, w których uczestnicy biorą bezpośredni, fizyczny udział, rozgrywane w realnej przestrzeni np. w szkołach lub parkach. Gracze wcielają się w określone role, by rozegrać scenariusz przygotowany na potrzeby rozgrywki.

192 Zob. tamże, s. 34.

193 Zob. R. Caillois, *Gry i ludzie*, s. 17.

Konieczność oddzielenia czasu grania od normalnego życia ilustrują także gry, których stan zmienia się wraz z upływem realnego czasu. Niektóre z nich oferują graczom niewielkie bonusy, które mogą odebrać logując się raz dziennie. W innych generowanie surowców lub dostępność pewnych aktywności związana jest z przesuwaniem się wskazówek zegara. W obu przypadkach stan gry zmienia się poza aktywnym uczestnictwem graczy. Zatem czy biorą oni udział w rozgrywce, nawet gdy nic nie robią? Przypomina to sytuację graczy siedzących na ławce rezerwowych, którzy nie biorą aktywnego udziału w grze, lecz na bieżąco śledzą jej przebieg. Istnieje jednak fundamentalna różnica między rezerwowymi a graczami czekającymi na zakończenie pewnych działań w grze, gdy są wylogowani. W przywołanym przykładzie gracze pozostają całkowicie poza wydarzeniami w rozgrywce i nie mają na nią wpływu. Należy zatem uznać, że gracze biorą udział w rozgrywce, gdy mają w niej aktywną rolę, co obejmuje także analizowanie możliwych działań i czekanie na swoją kolej w grach turowych. Wiąże się to z oddzieleniem czasu rozgrywki i normalnego życia. Należy przy tym odróżnić czas rozgrywki i czas gry stanowiący inne zagadnienie, które zostanie rozpatrzone w kolejnym rozdziale.

Podobnie przedstawia się zagadnienie przestrzeni gry. W przytoczonym przez Juula przykładzie rozgrywka ma miejsce w przestrzeni dzielonej z ludźmi, którzy w niej nie uczestniczą. Twierdzi on, że w tych sytuacjach należy wprowadzić specjalne reguły określające dopuszczalne interakcje pomiędzy graczami i nie-graczami. Ma rację, jednak twierdzenie to należy uzupełnić kilkoma kwestiami. Po pierwsze, Juul odnosi się do przestrzeni rozgrywki, nie zaś do przestrzeni gry. Różnica jest kluczowa i szczególnie widoczna w przypadku gier wideo. Dzieci bawiąc się w parku, miejscu publicznym o nieograniczonym dostępie, mogą udawać, że są w dżungli. Park (przestrzeń rozgrywki) staje się dla nich egzotycznym miejscem, w którym rozgrywają się wydarzenia ich zabawy (przestrzeń gry). Zatem jednocześnie spełnia on podwójną rolę, jednak spełnia on ją tylko dla graczy. Osoby postronne nie mają dostępu do „dżungli". W przypadku gier wideo sytuacja jest bardziej wyraźna, ponieważ nie dochodzi do nakładania się dwóch przestrzeni. Gracze pozostają w przestrzeni rozgrywki, usadowieni przez ekranem. Świat gry zostaje przed nimi odsłonięty głównie poprzez obraz i dźwięk. Nie mogą przemierzać go tak, jak w przypadku nakładania się obu przestrzeni, chociaż twórcy gier opracowują i dopracowują sposoby na wzbudzenie w graczach poczucia immersji, czyli zanurzenia w kreowanych przez nich światach.

Drugą kwestią jest to, że chociaż osoby postronne mają dostęp do przestrzeni rozgrywki, nie stają się przez to jej uczestnikami. Gdy współlokator zastanie nas przed ekranem pochłoniętymi grą, nie stanie się on automatycznie drugim graczem, pozostanie obserwatorem. Co więcej, w przypadku niektórych gier LARP interakcje z nie-graczami są zabronione[194] lub pojawienie się

194 Zob. J. Juul, *The Game, The Player, The World,* s. 34.

osób postronnych w przestrzeni rozgrywki powoduje zatrzymanie gry[195]. Separacja normalnego życia i przestrzeni związanej z grami zostaje zachowana.

Zastanawiające w definicji Juula jest pojawienie się cech odwołujących się do celów. Nie występują one *explicite* ani u Huizingi, ani u Cailloisa. Cele pojawiają się także w definicji Myersa, chociaż zachodzi zasadnicza różnica między twierdzeniami jego i Juula. Myers traktuje cele gry jako cechę formalną, w przeciwieństwie do Juula, który rozbijając je na trzy składniki podkreśla relację pomiędzy grą a graczem. W rezultacie wyłącznie „wymierny wynik" przynależy *stricte* do gry. „Wartościowość wyniku" odwołuje się zarówno do elementów gry (np. postęp jako wartość pozytywna) jak i aktów wartościowania rezultatów przez gracza. Natomiast „przywiązanie do wyniku" określa wyłącznie stosunek gracza do rezultatów rozgrywki (np. chęć wygrania). Istotne jest także to, że Juul posługuje się wyrażeniem „outcome" (pol. wynik, rezultat) raczej niż „goal" (pol. cel), które wykorzystuje Myers. Cele wynikają z reguł, określają pewien skutek jako przedmiot dążenia graczy. Może nim być ukończenie gry (cel główny) lub szereg celów podrzędnych (ukończenie określonej misji głównej lub pobocznej, pokonanie określonego bossa). Natomiast wynik wskazuje raczej na stan spowodowany przez gracza, który może być zgodny z celami, lecz nie musi. Każde działanie w grze posiada określony skutek[196], lecz nie każde służy realizacji celów. Wpadnięcie do dołu z kolcami ma pewien rezultat (zazwyczaj śmierć), lecz nie przybliża graczy do wyznaczonych celów.

Wartościowość wyniku rozciąga się pomiędzy celami gry a waloryzacją wyniku przez gracza. Jak pisze Juul: „niektóre możliwe wyniki gier są lepsze niż inne"[197]. Kto określa, które rezultaty są lepsze? Waloryzacja wyniku dokonuje się na dwóch poziomach. Na pierwszym reguły gry określają, które rezultaty rozgrywki są pozytywne (np. przyczyniają się do postępów w rozgrywce) lub negatywne (wstrzymują postęp). Na drugim gracze określają, jakie działania i rezultaty są przez nich pożądane. Jest to zatem forma nastawienia psychicznego. Niektórzy chcą skupić się na ukończeniu gry i doświadczeniu pełnego wątku fabularnego. Inni na sianiu burzy w świecie gry lub możliwie szybkim jej ukończeniu (tzw. s*peedrunnerzy*).

Na podstawie powyższych rozważań można stwierdzić, że Juul dostrzega rolę celów w grach, jednakże podkreślając ich powiązanie z rozgrywką oraz nastawieniem graczy przenosi wagę na wyniki, a także na relację pomiędzy graczem a grą. W rezultacie zwraca uwagę na istotną cechę gier, czyli wagę dobrze sprecyzowanych reguł oraz zawarty w grach potencjał do dokonywania

195 MIT Assassins' Guild, *Patrol Rules,* online: https://assassin.mit.edu/web/Patrol_Rules, dostęp 20.04.2022 r.

196 Jak zauważa Juul, zasady powinny być wystarczająco ścisłe, aby nie były przedmiotem sporów (zob. J. Juul, *The Game, The Player, The World,* s. 36). Warunek ten jest szczególnie istotny w przypadku gier wideo. W ich przypadku niejasna zasada może prowadzić do licznych błędów w rozgrywce, a w pewnych przypadkach do uniemożliwienia jej kontynuowania.

197 J. Juul, *The Game, The Player, The World,* s. 37.
Tekst oryginału: „some of the possible outcomes of the game are better than others".

szeregu różnorodnych działań o określonych skutkach. Zaciera przy tym granicę pomiędzy grą a rozgrywką. Zatem tworząc definicję gier z uwzględnieniem koncepcji Juula należy stwierdzić, że należą do niej reguły wraz z zawartymi w nich celami oraz wymierne rezultaty. Ostatnia cecha zostanie zinterpretowana przede wszystkim jako zdolność gier do wytwarzania przestrzeni umożliwiającej graczom podejmowanie pewnych działań o określonych skutkach.

W przeciwieństwie do omówionych powyżej autorów, Myers skupia się przede wszystkim na cechach esencjalnych gier, wykluczając poza ich zakres relacje pomiędzy grą i graczami oraz grą i rozgrywką. Zbliża się przez to znacząco do koncepcji Ingardena, który skupia się na dziełach, wykluczając poza margines wątki psychologizujące. Istotne w pracy Myersa nie jest uznanie, jak czynią to inni teoretycy gier, że cechą istotową gier są reguły, lecz wskazanie szczególnego rodzaju reguł oraz określonego związku pomiędzy nimi a celami gry. Twierdzi on, że to reguły zakazu są kluczowe dla gier[198]. Przywołuje on twierdzenie, że posiadanie reguł i celów nie wystarczy, by coś było grą[199]. Ma słuszność, taniec towarzyski na balu posiada obie te cechy, lecz nie jest grą. Taniec i gry, chociaż posiadają wiele podobieństw, pozostają odrębne. Jednakże, dokonując modyfikacji tego twierdzenia, Myers dąży do jego podtrzymania. Stwierdzając za Suitsem, że nie chodzi o jakiekolwiek reguły, lecz właśnie o reguły zakazu, wskazuje on, że to właśnie one, obok celów, należą do istoty gier. Problem ze stanowiskiem Myersa pojawia się, gdy zdamy sobie sprawę z kilku rzeczy.

Po pierwsze, uwzględnienie reguł zakazu, a nawet uznanie ich nadrzędności wobec innych reguł, jest niewystarczające do zdefiniowania gier. Definicja gier obejmująca reguły pozytywne i negatywne oraz cele pozostaje zbyt nieostra. Zilustrować tę kwestię można interpretując ruch drogowy jako grę. Posiada on liczne reguły pozwalające na pewne działania, począwszy na określeniu kto ma prawo uczestniczyć w ruchu drogowym. Regulowany jest także przez wiele zakazów, od zakazu prowadzenia pojazdów bez określonego pozwolenia, przez zakaz prowadzenia po spożyciu środków psychoaktywnych, po zakaz poruszania się z większą niż dozwolona prędkość. Nawet znaki nakazu *implicite* są znakami zakazu. Nakaz skrętu w prawo zakazuje ruchu w dowolnym innym kierunku. Znaki informacyjne wskazujące na dopuszczenie określonych działań, jak możliwość zaparkowania w określonym miejscu, pośrednio uświadamiają kierowcom, że nie mogą parkować w dowolnym miejscu. Reguły zakazu odgrywają zatem olbrzymią rolę w ruchu drogowym. Uzupełnieniem reguł obu rodzajów są cele. Celem poruszania się na drogach jest dojechanie do wybranego miejsca. W przypadku ruchu drogowego występuje nawet wspominany przez wielu autorów element ryzyka, objawiający się zmiennymi warunkami drogowymi oraz

198 Zob. D. Myers, *In search of a minimalist game*, s. 3.
199 Zob. tamże.

nastawieniem kierowców traktujących bezpieczeństwo jako opcjonalne lub zbędny luksus. Pomimo licznych podobieństw, ruch drogowy, podobnie jak taniec, nie jest grą.

Po drugie, reguły posiadają podwójną naturę. W przypadku gier wideo dopuszczenie pewnych środków oznacza jednocześnie określenie (zwykle *implicite*), które są zakazane. Jeżeli gracz może wybrać spośród trzech klas postaci, nie może wybrać innych. Możliwa jest sytuacja, w której nie zostały one stworzone przez twórców. Nie zmienia to jednak faktu, że określone zostały narzędzia, którymi gracz może się posłużyć, a inne znajdują się poza jego zasięgiem. Definiując dozwolone możliwości, jednocześnie określamy zakazy. Pozwolenie i zakaz to dwie strony jednej monety. Prowadzi to do trzeciego punktu, zgodnie z którym oba rodzaje reguł są istotne dla gier wideo. Myers uznając reguły zakazu za kluczowe stwierdza, że to one determinują bycie grą. Według niego są one „anty"-formą[200]. Oznacza to, że nadając grze i jej przedmiotom formę, określają one jednocześnie to, czym one nie są. Myers wyjaśnia anty-formę na przykładzie kija udającego, że jest koniem. Z jednej strony kij udaje, że jest koniem i spełnia podobną funkcję (określenie pozytywne), lecz z drugiej nie jest prawdziwym wierzchowcem (określenie negatywne). Podobnie, zdaniem Myersa, magiczny krąg stanowi formę granicy określającej co jest prawdziwe, a co tylko zmyślone. Wspomniany kij-koń oraz inne rekwizyty i zabawki używane do zabawy są podobne do przedmiotów intencjonalnych Ingardena. Przedmioty intencjonalne są heteronomiczne, czyli nie posiadają własnej istoty[201] i jedynie udają, że są pewnym przedmiotem[202]. Udawanie, że pewien przedmiot jest czymś innym, Ingarden opisuje w odniesieniu do chmur. Rzeczywiście są one tylko olbrzymimi skupiskami pary wodnej o przypadkowych kształtach, lecz wykorzystując moc wyobraźni obserwator zamienia je w okręty o wydętych żaglach[203].

Wprowadzenie do definicji anty-formy jest mocną stroną koncepcji Myersa, ponieważ znakomicie oddaje dwie cechy gier, które towarzyszą regułom i celom: opozycyjności oraz referencyjności. W tym sensie jednym określeniem trafia on w sedno gier. Jednakże gry i zabawa są przede wszystkim owocem aktów twórczych, a nie tworzy się zaczynając od zakazów. Niemożliwe jest stworzenie gry negatywnej, określonej wyłącznie poprzez to, czego nie można robić lub czym coś nie jest. Tymczasem definicja Myersa, kładąc nacisk na reguły zakazu, pomija pozytywny aspekt gier.

200 Zob. D. Myers, *The video game aesthetic: Play as form* w: *The Video Game Theory Reader 2*, red. B. Perron, M.J.P Wolf, Routledge, Nowy Jork 2009, s. 47.
201 Zob. R. Ingarden, *Spór o istnienie świata* tom 1, tłum. D. Gierulanka, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1987, s. 84.
202 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 242.
203 Zob. R. Ingarden, *Spór o istnienie świata* tom 2 część 1, tłum. D. Gierulanka, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1987, s. 187.

1.2.8 Definicja gier wideo

Po przedstawieniu różnych definicji i koncepcji gier wideo oraz przywołaniu tez Ingardena dotyczących dzieł sztuki, nadeszła pora na sformułowanie ich wstępnej definicji, służącej jako punkt odniesienia dla dalszych badań zaprezentowanych w niniejszej pracy. Brzmi ona następująco:

Gry wideo są dziełami o intencjonalnym charakterze bytowym oraz o trzech wymiarach, które obejmują budowę warstwową, porządek następstw, a także systemy warunkujące rozgrywkę. Wymienione wymiary wzajemnie na siebie oddziałują. Budowa obejmuje cztery warstwy: kodu, wyglądów, warstwę języka oraz przedmiotów przedstawionych. Porządek następstw odnosi się do porządku (struktury) gry i jest różny od czasu oraz wydarzeń przedstawionych w grze. Systemy określają te elementy, które czynią rozgrywkę wymierną, odpowiadają za podtrzymywanie reguł oraz umożliwiają graczom na interakcję z grą. Gry wideo są tworami intencjonalnymi utrwalonymi w środowisku komputerowym, stanowiącym przestrzeń do ich rozgrywania. Ponadto posiadają one reguły oraz cele określane przez warstwę przedmiotów przedstawionych oraz systemy gry.

W przedstawionej definicji bardzo widoczne są inspiracje koncepcjami Ingardena. Stanowią one fundament niniejszej pracy oraz jej punkt wyjścia. Została ona nazwana wstępną, gdyż część z twierdzeń Ingardenowskich w toku badań ulegnie rewizji oraz stosownym modyfikacjom. Przykładowo porządek następstw, który w przypadku dzieł literackich oznaczał m.in. uporządkowanie zdań oraz układ przedstawiania wydarzeń (czas przedstawiony jest różny od porządku ich przedstawiania), w przypadku gier wideo rozszerza swoje znaczenie m.in. ze względu na możliwość zapisu i wczytania postępu rozgrywki. Możliwość ta nie jest jedynie formą umieszczania w grze zakładki jak ma to miejsce, gdy czytelnik robi przerwę w czytaniu. Oferuje ona sposobność do eksploracji innych ścieżek fabularnych, naprawy błędów oraz siania spustoszenia w świecie gry bez konieczności ponoszenia konsekwencji. Wiele gier oferuje graczom możliwość pisania różnych wersji wydarzeń, a ich odmiana porządku następstw jest jednym z narzędzi, które im to umożliwiają.

Kolejną kwestią jest Ingardenowska koncepcja organiczności oraz polifoniczności dzieł sztuki. Zgodnie z nimi, składniki i warstwy dzieła łączą się, tworząc razem jedną całość i wnoszą do niej swoiste jakości. W rezultacie poszczególnych elementów nie można oddzielić, lecz jedynie wyznaczyć, abstrakcyjnie wyizolować. W przeciwnym wypadku istnieje zagrożenie naruszenia integralności dzieła, wręcz jego rozpadu. Podobnie jak nie można usunąć warstwy językowej z powieści, tak nie usuniemy warstwy wyglądów z gry wideo. Co jednak z takimi elementami, jak czat w formie głosowej lub pisanej? Uwidacznia on część gry pomiędzy różnymi wymiarami,

jest jednym z systemów, który znajduje swoje przedstawienie w wyglądach oraz w języku. Czy można go usunąć bez szkody dla gry? Wydaje się, że oferowanie graczom możliwości komunikowania się, szczególnie w grach wieloosobowych, jest istotnym składnikiem gier. W dalszej kolejności, co z elementami takimi jak tzw. *loot-boxy*[204]? W środowisku graczy spotykają się one z bardzo wyraźną niechęcią, lecz mimo to pojawiają się w kolejnych wydawanych grach. Co więcej, niektórzy z wydawców, obawiając się złych recenzji, umieszczają je w grach tygodnie po premierze.

Odpowiedź na te i inne pytania pojawi się w dalszych rozdziałach pracy. Pierwszy rozdział służy zarysowaniu pierwotnych ram teoretycznych oraz wskazaniu kierunku badań. Następny rozpoczęty zostanie od wyjaśnienia koncepcji dzieła sztuki i przedmiotów intencjonalnych Ingardena, by następnie przejść do przedstawienia trójwymiarowej budowy gier wideo.

204 Termin ten będzie używany w tekście na określenie różnych form pakietów z przedmiotami oferowane graczom, które mogą zdobyć za określone działania w grze lub kupić za realne pieniądze, zawierające losową zawartość.

2. Gry wideo a Ingardenowska struktura dzieła sztuki

Po omówieniu zagadnień wstępnych związanych z definicją oraz metodą badawczą gier wideo można przystąpić do wyłożenia koncepcji gier wideo jako przedmiotów intencjonalnych o warstwowej budowie. Niemniej, należy poprzedzić ją wstępem do ontologii oraz teorii dzieł sztuki Ingardena. W szczególności opisać, jakiego rodzaju bytami są przedmioty intencjonalne, a także odnieść się do opisanych dzieł sztuki. Dopiero w kolejnym kroku można przejść do właściwego zadania przedstawienia budowy gier wideo. Właściwe zrozumienie ontologii Ingardena jest wielce istotne z perspektywy pobudek, którymi kierował się on pisząc *O dziele literackim*.

Jednym z celów Ingardena, obok badań ontologicznych, było przedstawienie budowy dzieła literackiego. Uważał on, że w owym czasie w świecie nauki brakowało rzetelnej pracy poświęconej temu zagadnieniu, że jego przyjęte rozumienie było zbyt „płaskie". Jego odpowiedzią na ten stan rzeczy było stworzenie koncepcji warstwowej budowy dzieła literackiego, mającej za zadanie ukazanie bogactwa składników tworzących je i wskazanie występujących między nimi zależności. Owoce swojej pracy zawarł on w wielu swoich pracach, wielokrotnie na przestrzeni setek stron. Jego dzieła to nie tylko zbiór koncepcji i pomysłów dotyczących literatury, to także próba opisania otaczającego nas świata w jego różnorodności bez redukowania przedmiotów i zjawisk do jednej kategorii bytowej. Przedstawiają one także metodę przeprowadzania badań filozoficznych, zajmowania się problemami właściwie, obejmującą zasady rzetelnej i dogłębnej analizy zagadnień oraz dążenia do prawdy.

Właśnie to dążenie do Prawdy jest źródłem polemicznego charakteru dzieł Ingardena. Dużą rolę w jego pracach zajmują zmagania z tendencjami psychologistycznymi, dominującymi w nauce do początków XX wieku. Ważniejszy jest jednak jego drugi oponent, z którym zmagał się niemal przez całe życie naukowe: idealizm, w szczególności idealizm transcendentalny Husserla. Chociaż praca *O dziele literackim* nosi podtytuł *Badania z pogranicza ontologii, teorii języka i filozofii literatury*, najważniejsza spośród nich jest właśnie ontologia. Rozważania o budowie dzieł literackich, o teorii ich odbioru i języka, są przykrywką dla rozwinięcia teorii przedmiotów intencjonalnych. Postawione w dziele tezy bardzo dokładnie splatają się w jedną nić, wiele twierdzeń dotyczących konkretnych elementów lub warstw dzieła wynika właśnie z koncepcji intencjonalnego charakteru dzieła literackiego. Wskazanie różnorodności otaczających nas bytów było jednym z etapów sporu Ingardena z idealizmem, który miał swój finał w jego *opus magnum* zatytułowanym *Spór o istnienie świata*.

2.1 Przedmiot intencjonalny

Właściwe zrozumienie czym jest dzieło sztuki według Ingardena możliwe jest wyłącznie poprzez zrozumienie jego koncepcji przedmiotów intencjonalnych. Wynika to z faktu, że u podstaw wszystkich jego prac z estetyki leżą rozważania ontologiczne. W tej części pracy przedstawione zostaną najważniejsze cechy przedmiotów intencjonalnych, począwszy od ich źródła i typów, przez momenty bytowe i dwustronność, aż po zagadnienie czasowości i miejsc niedookreślenia.

Jednym z pierwszych poruszanych przez Ingardena zagadnień podczas badań nad dziełami literackimi było pytanie „do jakich przedmiotów należy zaliczyć dzieła literackie, realnych czy też idealnych?”[1]. We wstępnych rozważaniach przyjął on czasowość jako kryterium rozstrzygające o rodzaju bytu. Cechą dystynktywną przedmiotów realnych jest fakt, że powstają w określonym momencie czasowym, istnieją i mogą przechodzić zmiany, by ostatecznie przeminąć. W przeciwieństwie do przedmiotów realnych, idealne nie ulegają wpływom czasu, istnieją poza jego prawami. Jednakże dzieła literackie nie dają się bezspornie zakwalifikować ani do bytów realnych, ani do idealnych. Przejawiają one cechy obu rodzajów bytu, powstają w czasie i, z pewnymi zastrzeżeniami, mogą ulec zmianom (np. poprawki autorskie), a czasem i zginąć. Jednocześnie dzieła literackie posiadają cechy przedmiotów idealnych. Zapisane, nie ulegają dalszym wpływom czasu, a subiektywne ich odczytanie nie wpływa na ich treść. Próbując wykroczyć poza dychotomiczny podział bytów, Ingarden musiał szukać trzeciej drogi. Rozwiązanie przyniosło twierdzenie o intencjonalnym charakterze dzieł literackich.

Czym jest przedmiot intencjonalny? „Przedmiot czysto intencjonalny jest odpowiednikiem i wytworem aktu lub aktów świadomości”[2]. Fundamentalną dla badań fenomenologicznych (i nie tylko) cechą świadomości jest jej intencjonalność. „Intencjonalność” jest terminem, którego filozoficzne pochodzenie sięga czasów średniowiecza, a współczesnej nauce i filozofii został on przywrócony przez Franza Brentano. Pisze on:

„Każdy fenomen psychiczny charakteryzuje się tym, co średniowieczni scholastycy nazywali intencjonalną (lub też mentalną) inegzystencją pewnego przedmiotu, a co my – jakkolwiek nie całkiem jednoznacznie – nazwalibyśmy odniesieniem do pewnej treści, skierowaniem na pewien obiekt (przez który nie należy tu rozumieć czegoś realnego) lub immanentną przedmiotowością. Każde zjawisko psychiczne zawiera coś jako obiekt, chociaż nie każde w ten sam sposób.

1 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 29.
2 Tenże, *Spór o istnienie świata* t. 2 cz. 1, tłum. D. Gierulanka, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1987, s. 162.

W przedstawieniu coś jest przedstawiane, w sądzie – uznawane lub odrzucane, w miłości kochane, w nienawiści nienawidzone, w pożądaniu pożądane itd.

Ta intencjonalna inegzystencja jest właściwa wyłącznie fenomenom psychicznym. Żaden fenomen fizyczny nie wykazuje czegoś podobnego. A zatem fenomeny psychiczne możemy zdefiniować jako fenomeny, które intencjonalnie zawierają w sobie pewien przedmiot"[3].

Później uczeń Brentano, a nauczyciel Ingardena – Edmund Husserl – prowadził własne badania nad świadomością i intencjonalnością, lecz w ujęciu stworzonej przez niego koncepcji filozoficznej przestały być one związane z psychologią. Husserl stwierdził, że fenomeny objawiają się w sferze świadomości, która nie może być utożsamiona z psychiką. Jak zostało ukazane w pierwszym rozdziale, nie był on jedynym filozofem z początków XX wieku zajmującym się tym zagadnieniem, lecz jest najbardziej spośród nich znany i to on przedstawił koncepcję fenomenologii jako filozoficznej nauki.

Intencjonalność oznacza zatem, że każdy akt świadomości nakierowuje się na pewien przedmiot. Można powiedzieć, że świadomość próbuje go chwycić, odpowiednio sobie przedstawić, przy czym odmienne sfery bytowe są doświadczane w swoisty sposób i prezentują w niej adekwatnie do swojej natury. Zatem każdy akt świadomości jest *de facto* aktem intencjonalnym, czyli nakierowanym na pewien przedmiot. Później Ingarden, ze względu na propagowaną przez siebie koncepcję przedmiotów intencjonalnych, zaproponował termin „akty intencyjne"[4], lecz nie przyjął się on w dyskursie fenomenologicznym.

Ze względu na intencjonalny charakter aktów świadomości dochodzi do wytworzenia w tejże przedmiotów intencjonalnych. Jak pisze Ingarden: „Należy to do istoty każdego aktu świadomości, który zawiera w sobie mniemanie przedmiotowe, że jest on w tym sensie wytwórczy i aktywny «, że nieuchronnie – jak cień, który pada poza rzeczą z jednej strony oświetloną – pojawia się przedmiot intencjonalny»[5]. Innymi słowy, każdy akt świadomości, który nakierowany jest na pewien przedmiot (rozumiany szeroko), prowadzi do powstania przedmiotów intencjonalnych. Dotyczy to zarówno swobodnego postrzegania, celowego oglądu, jak i fantazjowania. Jest to szczególnie istotne, ponieważ wskazuje, że nie każdy akt świadomości musi odnosić się do realnie istniejących przedmiotów. Istnieje całkowicie odrębna kategoria aktów i przedmiotów intencjonalnych, którą trudno inaczej nazwać niż twórczą. Ingarden wskazuje w niej dwie grupy: z jednej strony są akty swobodnej fantazji, marzeń i uniesień poetyckich, a z drugiej dzieła sztuki

3 F. Brentano, *Psychologia z empirycznego punktu widzenia*, tłum. W. Galewicz, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1999, s. 126-127.
4 Zob. R. Ingarden, *Wstęp do fenomenologii Husserla,* s. 72.
5 Tenże, *Spór o istnienie świata* t. 2 cz. 1, s. 186.

oraz różnego rodzaju plany i wzory. Podstawowa różnica między nimi polega na utrwaleniu drugiej grupy „w jakiejś bytowo silniejszej podstawie, która pozwala im istnieć dłużej niż wytwarzające je akty”[6].

Ingarden twierdzi, że każdy przedmiot może zostać opisany poprzez podanie trzech określeń. Są to następująco: materia, forma oraz sposób istnienia. Ingarden przeprowadził szeroko zakrojone badania terminologiczne i historyczne, w wyniku których oddzielił od siebie trzy znaczenia materii i formy. W swoich pismach posługuje się on zazwyczaj pierwszą parą pojęć, określaną poprzez rzymską cyfrę I. Przez materię I Ingarden rozumie „to, co jakościowe w najszerszym tego słowa znaczeniu”[7]. Są to wszelkie jakości pojawiające się w przedmiocie. Przykładowo kolor, kształt oraz zapach róży należą do jej materii I. Z kolei forma I oznacza „to, co radykalnie niejakościowe, a w czym »stoi« to, co jakościowe w najszerszym tego słowa znaczeniu [...]”[8]. Określa ona z jakiego rodzaju przedmiotem mamy do czynienia (rzecz, zjawisko itp.), a także wyznacza co jest podmiotem, a co własnością.

Ostatnim określeniem bytu jest jego sposób istnienia. Zdaniem Ingardena przedmiot może istnieć na jeden z czterech sposobów: absolutny, idealny, realny oraz intencjonalny. Każdemu z nich przysługuje określony układ momentów bytowych. Zgrupowane są one w cztery pary, każda z przeciwstawnymi pojęciami. Kolejno są to: bytowa autonomia (samoistność) – bytowa heteronomia (niesamoistność), pierwotność – pochodność, samodzielność – niesamodzielność oraz niezależność – zależność. Słowem wstępu należy zaznaczyć, że autonomia i samodzielność bywają łatwo ze sobą mylone, jednak istnieje między nimi znacząca różnica. Zatem, chociaż znaczenie poszczególnych par momentów bytowych wydaje się nie wymagać tłumaczenia, jest zupełnie na odwrót. Celem uniknięcia nieporozumień i pogłębienia zagadnienia zostaną one pokrótce przedstawione.

Pierwsza para momentów bytowych jest kluczowa dla zagadnień poruszanych w pracy, ponieważ heteronomia jest głównym wyznacznikiem przedmiotów intencjonalnych. Jak pisze Ingarden: „Coś istnieje samoistnie (jest bytowo autonomiczne), jeżeli ma samo w sobie swój fundament bytowy. Ma zaś w sobie taki fundament, jeżeli samo w sobie jest immanentnie określone. Coś istnieje natomiast niesamoistnie (jest bytowo heteronomiczne), jeżeli swój fundament bytowy ma nie w sobie samym, lecz czymś innym”[9]. Oznacza to dwie rzeczy. Po pierwsze, przedmioty autonomiczne posiadają własną, immanentną istotę. Po drugie, występują w nich konkretyzacje jakości idealnych[10]. Można stwierdzić, że idealna czerwień jest „ucieleśniona”

6 Tamże, s. 190.
7 Tenże, *Spór o istnienie świata* t. 2 cz. 1, s. 41.
8 Tamże, s. 40-41.
9 Tenże, *Spór o istnienie świata* t. 1, tłum. D. Gierulanka, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1987, s. 84.
10 Zob. Tenże, *O pytaniach esencjalnych* w: tenże, *Z teorii języka i filozoficznych podstaw logiki*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1972, s, 434.

w przedmiocie autonomicznym w swoistej dla niego indywidualnej formie, zostaje ona w nim skonkretyzowana. W przypadku przedmiotów heteronomicznych wszelkie cechy są jedynie im przypisane przez odpowiednie akty świadomości[11]. Jeżeli postaci powieści posiadają pewne uposażenie jakościowe, nie jest ono ich własnym uposażeniem, lecz zostało im nadane przez autora lub czytelnika.

Heteronomia bytowa ma dla przedmiotów intencjonalnych istotne konsekwencje. Z jednej strony, są one dwustronne i dwupodmiotowe. Z drugiej, w ich uposażeniu materialnym występują tzw. miejsca niedookreślenia. Jak pisze Krzysztof Okopień: „Ingarden – biorąc za przykład wiersz Rilkego *Pieśń trędowatego* – zauważa, że o jednym i tym samym przedmiocie nie można zarazem powiedzieć, iż jest trędowaty i że konstytuuje się w mnogości aktów. Toteż można jedynie powiedzieć, że z jednego punktu widzenia (…) wydaje się on trędowaty, z innego zaś okazuje się konstytuować w mnogości aktów. Drugi punkt widzenia jest przy tym poznawczo uprzywilejowany: przedmiot udaje tylko, że jest „trędowaty", naprawdę zaś jest intencjonalny"[12]. Wskazuje on, że w wierszu Rilkego występuje pewien przedmiot o cechach należących do dwóch różnych porządków. Pierwszy ukazuje nam pewną postać – Trędowatego. Jest on człowiekiem dotkniętym chorobą, żyjącym w określonym czasie i miejscu należącym do świata przedstawionego. Ten porządek przynależy do zawartości przedmiotów intencjonalnych. Zawiera ona ich uposażenie materialne i jest ich „przebraniem". W ramach swej zawartości przedmiot intencjonalny może przyjmować dowolny charakter bytowy. Drugi stanowi to, co Ingarden nazywa strukturą intencjonalną lub samym przedmiotem intencjonalnym[13]. Opisywany jest on poprzez szereg twierdzeń odnoszących się do konstytuujących go aktów świadomości. Porządki te odnoszą się do dwóch stron przedmiotów intencjonalnych. W każdej można wskazać podmiot własności (stąd dwupodmiotowość).

Zatrzymajmy się przy postaci Trędowatego. Dlaczego można nazwać go dwustronnym i dwupodmiotowym? W języku polskim funkcjonuje łudząco podobne wyrażenie „dwulicowy", współcześnie oznaczające osobę fałszywą lub zakłamaną. W polszczyźnie pojawia się także słowo „dwuliczny" oznaczające „mający dwie twarze", które pasuje do koncepcji Ingardena. Rilke komponując swój wiersz mógł mieć pewne doświadczenia z realnie istniejącymi osobami cierpiącymi na trąd. Jednakże postać z jego dzieła stanowi odrębny byt, niezależny od jakiejkolwiek realnej osoby. Trędowaty musiał zatem zostać przez Rilkego wymyślony lub stworzony, co dokonało się w wielu aktach świadomości autora. Powstał zatem pewien przedmiot, który został

11 Zob. tenże, *Spór o istnienie świata* t. 1, s. 89.
12 K. Okopień, *Uprzedmiotowienie*, Wydawnictwo Wydziału Filozofii i Socjologii Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 1997, s. 140.
13 Zob. R. Ingarden, *Spór o istnienie świata* t. 2 cz. 1, s. 201.

określony jako trędowaty, by w kolejnych aktach zyskiwać kolejne cechy. Zatem owemu przedmiotowi nadano formę konkretnego indywiduum oraz pewną ilość cech. W takiej sytuacji dochodzi do nierównowagi, ponieważ forma przedmiotowa zakłada występowanie w nim wszystkich cech, lecz akt twórczy nadaje mu jedynie ograniczoną ich ilość. Co więcej, przedstawienie pełnego opisu przedmiotu nie jest zadaniem poezji, ani nawet form komunikacji. Wymieniane są jedynie własności istotne dla celu wytworzenia danej wypowiedzi językowej. Czytelnika nie interesuje rozmiar buta protagonisty, chyba że będzie istotny dla dzieła, co zdarza się np. w powieściach kryminalistycznych, w których przestępca zostawił odciski stóp w miejscu zbrodni. W innych wypadkach będzie on pominięty w opisie. Z tego względu w przedmiotach intencjonalnych pojawiają się miejsca niedookreślenia. Chociaż przedmioty przedstawione posiadają formę przedmiotową zakładającą występowanie w nim wszystkich cech, to jedynie niewielka ich liczba jest *explicite* określona w dziele. Reszta pozostaje niedookreślona lub dana *implicite*, jako wynikająca z formy.

Zatem w świadomości Rilkego pojawia się przedmiot, któremu przypisuje on postać i cechy Trędowatego. W rezultacie pojawiają się dwa przedmioty, które w rzeczywistości okazują się dwiema stronami jednego przedmiotu. Pierwszy obejmuje wytwór aktów twórczych autora. W tym sensie można stwierdzić, że Trędowaty został przez Rilkego wymyślony i że został ukonstytuowany przez takie a takie akty świadomości, które przypisały mu pewne własności. Drugi odnosi się samej postaci Trędowatego. Można opisać go jako człowieka, który choruje na trąd i kołacze kołatką. Stąd bierze się właśnie dwustronność przedmiotów intencjonalnych. Jedna strona opisuje go jako wytwór aktów świadomości, a druga, czyli jego zawartość, przedstawia go jako np. przedmiot realny. Zatem przedmiot intencjonalny „udaje", że jest czymś innym.

Jedną z cech dystynktywnych podmiotu jest to, że się o nim orzeka, zatem jest on nosicielem cech. Jednakże w koncepcji Ingardena jednemu przedmiotowi przypisuje się własności należące do dwóch różnych porządków. Z jednej strony jest on intencjonalny, ale z drugiej realny. Jak twierdzi Ingarden: „Z chwilą jednak gdy w przedmiocie intencjonalnym występuje coś takiego jak jego własności, musi się w nim naturalnie znajdować i podmiot własności"[14]. Zatem, ponieważ o przedmiocie orzekane są dwa porządki własności, muszą znajdować się w nim dwa podmioty. Pierwszy stanowi sam przedmiot intencjonalny, zaś drugi znajduje się w jego zawartości. W tym sensie obie strony przedmiotów intencjonalnych posiadają swoje podmioty.

Należy przy tym pamiętać, że właściwym podmiotem jest podmiot przedmiotu intencjonalnego, a posiadane zawartości jest jedną z jego cech[15]. Obie strony zawierają swoją

14 Zob. tamże, s. 202.
15 Zob. tamże, s. 203.

własną materię I, formę I oraz sposób istnienia[16]. Z tego względu w ramach swej zawartości przedmioty intencjonalne mogą stać się przedmiotem dowolnego rodzaju bytowego. Trędowaty, chociaż fundamentalnie jest przedmiotem intencjonalnym, jednocześnie jest przedmiotem indywidualnym o realnym sposobie istnienia, lecz te cechy są mu jedynie przypisane.

Heteronomia związana jest także z występowaniem w przedmiotach intencjonalnych wspomnianych już miejsc niedookreślenia. Ich obecność jest wystarczająca, aby uznać dany przedmiot za niesamoistny[17]. Wynika to z faktu, że przedmiot realny jest efektywnie wszechstronnie określony, natomiast przedmiot intencjonalny jest określony jedynie w pewnym zakresie. Pozostałe cechy są dane *implicite* lub całkowicie nieokreślone. Do tych braków określenia materialnego odnoszą się właśnie miejsca niedookreślenia. Chociaż „forma nominalnie wyznaczonego przedmiotu jest formą pierwotnej konkretnej jednostki, która zawiera w sobie potencjalnie nieskończoną mnogość cech należących do jego jakościowego uposażenia”[18], to „w wypadku przedmiotów przedstawionych forma ta jest tylko schematem, który – w odróżnieniu od formy realnych lub ogólniej: bytowo autonomicznych przedmiotów – nie może być nigdy w pełni wypełniony przez materialne momenty”[19]. W przytoczonych cytatach Ingarden wskazuje na istotny rys przedmiotów zarówno auto- jak i heteronomicznych.

Przedmioty autonomiczne posiadają nieskończoną ilość cech, chociaż fakt ten jest ukryty przed okiem obserwatora. Wszelkie przedmioty transcendentne wobec świadomości dane są w doświadczeniu poprzez mnogość stale zmieniających się („przepływających”) wyglądów[20]. Robert Sokolowski wskazuje, że występują one w trzech rodzajach: stron, aspektów i profili[21]. Pierwsze odnoszą się do strony aktualnie skierowanej ku obserwatorowi. Drugie do sposobu prezentacji, podobnie jak obrócony kwadrat wydaje się być rombem. Natomiast profile to subiektywne zmiany postrzegania wyglądów spowodowane przez m.in. nastrój obserwatora. Korzystając z przykładu komputera, na którym pisana jest ta praca, ja (autor) mogę stwierdzić, że widzę jedynie część obudowy wraz ze skierowanym w moją stronę ekranem oraz klawiaturą. Posiadanie przez niego wnętrza i tylnej strony jest dane w akcie spostrzeżeniowym, lecz jedynie jako domniemane. To, co spostrzegane wskazuje, że faktycznie posiada on niewidzialne w pojedynczym akcie spostrzeżeniowym właściwości. Gdyby komputer nie był mi dany jako całość,

16 Zob. tamże, s 201.
17 Zob. R. Ingarden, *Utwór muzyczny i sprawa jego tożsamości* w: tenże, *Studia z estetyki* t. 2, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966, s. 271.
18 Tenże, *O dziele literackim*, s. 319.
19 Tamże.
20 Zob. E. Husserl, *Idee czystej fenomenologii…*, s. 129.
21 Zob. R. Sokolowski, *Wprowadzenie do fenomenologii*, tłum. M. Rogalski, Wydawnictwo WAM, Kraków 2012, s. 31-33.

nie prezentowałby się jako przedmiot[22]. Obróciwszy go, to co było zakryte zostaje odsłonięte, przesłaniając przy tym dotychczas widoczne części. Poprzez kolejne akty poznawcze możliwe jest złączenie mnogości wyglądów i dokonanie ich obiektywizacji w „całościowe" spostrzeżenie przedmiotu. Cudzysłów pojawia się ze względu na transcendencję przedmiotu zarówno wobec jednorazowych aktów spostrzeżeniowych, jak i ogólnych możliwości poznania[23].

Przedmioty heteronomiczne, a w zasadzie ich zawartość, podobnie jak autonomiczne, dane są w spostrzeżeniu poprzez wyglądy. Jednakże w ich przypadku niemożliwe jest swobodne poznawanie, obracanie i spoglądanie na zasłonięte strony. Chociaż posiadają formę konkretnej jednostki, nie zawierają w sobie nieskończonej ilości skonkretyzowanych jakości. Bohater gry wideo określony jest poprzez mnogość wyglądów oraz odnoszące się do niego jednostki znaczeniowe, jednakże na tym kończy się jego uposażenie materialne. Pozostałe cechy potencjalnie wyznaczane przez jego formę przedmiotową pozostają nieokreślone. Ten fakt zostaje przez Ingardena nazwany miejscami niedookreślenia. Pisze on:

„Przedmiot ten [intencjonalny – W.S.] w swej zawartości jest zawsze – i to z istoty swej – po wieloma względami całkiem nieokreślony, posiada »miejsca niedookreślenia«. Tylko te »strony« jego zawartości są jednoznacznie lub wieloznacznie określone, ale w każdym razie określone, które są intencyjnie wyznaczone, sprojektowane przez explicite spełnione momenty intencyjne nienaocznej treści przynależnego aktu. Wszystko natomiast, co w akcie jest tylko współpomyślane, współmniemane albo też tylko potencjalnie należy do jego treści, albo wreszcie w żaden sposób nie jest wyznaczone w treści aktu, ale co zarazem z istoty swej powinno by należeć do przedmiotu przez akt wyznaczonego, wszystko to jest zupełnie nieokreślone w zawartości przedmiotu intencjonalnego"[24].

Przedmioty intencjonalne są konstruowane przez akty twórcze ich autora. Jednakże nie jest on w stanie sprojektować przedmiotu obdarzonego pełnią materialnego określenia. W rezultacie tworzy on jedynie schemat obdarzony *explicite* jedynie pewną ilością właściwości. Ze względu na występowanie w zawartości formy przedmiotu indywidualnego pozostałe cechy są zawarte w niej potencjalnie. Jeżeli opis bohatera gry kończyłby się na zakwalifikowaniu go do istot ludzkich, opisie koloru jego włosów i wzrostu, to reszta cech przynależnych mu ze względu na bycie człowiekiem, takich jak jego waga lub wzór odcisków palców, jest dana potencjalnie, chociaż pozostaje nieokreślona.

22 Zob. R. Ingarden, *Wstęp do fenomenologii Husserla*, s. 89.
23 Zob. tamże, s. 104.
24 Tenże, *Spór o istnienie świata* t. 2 cz. 1, s. 204.

Pierwotność lub pochodność odnoszą się do momentów określającą istotę przedmiotu. Jak pisze Ingarden: „Przedmiot jest bytowo pierwotny, jeżeli z istoty swojej nie może być wytworzony przez żaden inny przedmiot. […] jego własna istota zmusza go do istnienia, w sobie samym zawiera on niejako *źródło* swojego istnienia. […] Przedmiot jest natomiast bytowo pochodny, jeżeli w swej istocie jest taki, że istnieć może tylko z wytworzenia przez inny przedmiot”[25]. Pierwotność w sensie Ingardenowskim oddaje sens określenia *causa sui*, bycie swoją własną przyczyną istnienia, przy czym wyłącznie byt absolutny jest pierwotny bytowo[26]. Należy pamiętać, że badania przeprowadzone w *Sporze o istnienie świata* prowadzone są z perspektywy ontologii, nie metafizyki. Analizie podlega zawartość idei, a nie realne istnienie. Kwestia istnienia bytów absolutnych pozostaje nierozstrzygnięta[27]. Podobnie, bytowa pochodność jest cechą istotową. Oznacza ona, że każdy byt pochodny musi zostać stworzony przez inny byt. Nie oznacza to konieczności empirycznej, związanej z ciągiem przyczynowo-skutkowym. Przykładowo pochodny charakter bytowy człowieka nie wynika z faktu przyjścia na świat, lecz z zawartej w jego istocie konieczności bycia urodzonym, ew. stworzonym. Zaistnienie w bycie bez przyczyny sprawczej jest domeną bytów absolutnych.

Samodzielność bywa mylona z autonomią ze względu na podobieństwo obu wyrazów. Jednakże różnica między nimi jest znacząca. Autonomia oznacza posiadanie immanentnej istoty i skonkretyzowanych jakości. Z kolei „Przedmiot istnieje samodzielnie, jeżeli nie wymaga z istoty swojej istnienia żadnego innego przedmiotu, z którym musiałby z istoty swojej współistnieć w obrębie jednej i tej samej całości. […] Natomiast coś jest bytowo niesamodzielne, jeżeli istnienie jego jest z jego istoty koniecznym współistnieniem w obrębie jednej całości z czymś innym [...]”[28]. Samodzielność i niesamodzielność bytową można wyjaśnić na przykładzie podmiotu własności i barwy czerwonej. Jak pisze Ingarden: „moment »czerwień« w całości »barwa czerwona« jest bytowo niesamodzielny, ponieważ musi współistnieć zawartym w tejże całości momentem »barwności«”[29]. Z kolei barwa, mniej niesamodzielna niż określająca ją „czerwoność”, stanowi dopełnienie pewnego nosiciela własności (podmiotu). Posiłkując się przykładem z otaczającej nas rzeczywistości, nie istnieje w niej barwa, która nie przynależy do pewnego przedmiotu. Nie można znaleźć samodzielnej barwy czerwonej w realnym świecie, lecz na drodze redukcji fenomenologicznej można dostrzec idealną jakość „czerwoności”, która już jest samodzielna.

Zagadnienie bytowej samodzielności pociąga za sobą kwestię bytowej zależności. Jak stwierdza Ingarden: „Jest mianowicie możliwe, że pewien przedmiot jest bytowo samodzielny,

25 Tamże, s. 92.
26 Zob. W. Stróżewski, *Ontologia*, Aureus – Znak, Kraków 2004, s. 126.
27 Zob. R. Ingarden, *Spór o istnienie świata* t. 1, s. 93.
28 Tamże, s. 116.
29 Tamże.

a pomimo to z istoty swej wymaga dla swej egzystencji istnienia jakiegoś innego przedmiotu bytowo samodzielnego. Mówimy wtedy o nim, że jest bytowo zależny”[30]. Zwrot „dla swego istnienia” odnosi się do przedłużenia istnienia, utrzymania w bycie. Jeżeli pewien przedmiot wymaga innego, by wspierać swoją egzystencję, a gdy zabraknie tego drugiego przestanie istnieć, to jest on zależny bytowo. Można stwierdzić, że człowiek, chociaż jest bytem samodzielnym, jest zależny bytowo, ponieważ jego egzystencja zależy od dostępu do pożywienia i powietrza.

W koncepcji Ingardena typ przedmiotów intencjonalnych, do którego zaliczają się dzieła sztuki, definiowany jest przez cztery momenty bytowe oraz nieaktualność. Kwestia czasowości, bo do niej odnosi się nieaktualność, pojawia się w pismach Ingardena w trzech wariantach. Pierwszym jest czasowy sposób istnienia dzieła sztuki. Drugim jest czasowy, ściślej *quasi*-czasowy, charakter przedmiotów przedstawionych w dziele. Trzecim jest wzajemna relacja odpowiednich części dzieła, które mogą przyjąć postać początku, rozwinięcia i zakończenia czy kolejnych rozdziałów. Warianty drugi i trzeci zostaną bliżej przedstawione w dalszych częściach pracy, jednakże już teraz należy stwierdzić, że łączy je właśnie owa nieaktualność. Jak wspomniano w poprzednim rozdziale, Ingarden posługuje się określeniem czasowym, aby scharakteryzować idealny, realny oraz intencjonalny sposób istnienia. Przedmioty idealne są kwalifikowane jako pozaczasowe[31], natomiast przedmioty realne posiadają charakter aktualności. Ingarden stwierdza:

„Każda teraźniejszość rzeczywistego czasu (i to zarówno intersubiektywnego jak subiektywnego) tym się szczególnie w istnieniu swym wyróżnia od »rzeczywistej« przeszłości i – w jeszcze wyższym stopniu – od każdej przyszłości, iż zarówno każde »teraz« samo w sobie, jak i to, co rzeczywiście jest w momencie »teraz«, odznacza radykalna aktualność, która nie jest właściwa ani dla przeszłości, ani dla przyszłości. Aktualności tej nie należy rozumieć tu jako szczególnej żywości czy też natarczywości, z jaką narzuca się osobie przeżywającej, jakkolwiek te momenty charakteryzują również to, co teraźniejsze, lecz jako to, co miano na myśli w średniowieczu używając wyrażenia »*in actu esse*«[32].

Aktualność przedmiotu jest ściśle powiązana z jego autonomią bytową. Istnienie i zmienianie się w czasie jest cechą przedmiotów realnych. Natomiast mówiąc o przedmiotach heteronomicznych stwierdza się, że posiadają one jedynie przypisaną czasowość, że udają aktualność lub że jest ona pochodną aktów intencjonalnych ich odbiorców, które same mają charakter czasowy.

30 Tamże, s. 122.
31 Zob. R. Ingarden, *Spór o istnienie świata* t. 1, s. 246.
32 Tenże, *O dziele literackim*, s. 304.

„W zastosowaniu do tworów kulturowych tego rodzaju, jak literackie dzieła czy dzieła sztuki w ogóle znaczy to: jako tylko intencjonalne twory (jakkolwiek posiadające odpowiedni fundament bytowy w rzeczywistości) nie znajdują się one we właściwym sensie w czasie ani też nie zmieniają się we właściwym sensie w czasie. To, co w ścisłym sensie jest w czasie, to tylko intencyjne akty twórcze poety i akty uchwytywania spełniane przez czytelnika. To jednak, co w nich zostaje »utworzone«, tzn. samo dzieło literackie, jest tylko »rzekomo« w czasie i w tym rzekomym, bytowo heteronomicznym istnieniu nie może nigdy osiągać aktualności czegoś we właściwym sensie realnego [...]”[33].

Zatem dzieło, chociaż powstało w pewnym nieokreślonym, lecz konkretnym czasie, nie posiada charakteru aktualności, który posiadają przedmioty realne. Charakteryzowane jest ono przez nieaktualność. Nie ulega zmianom wraz z upływem czasu i nie zachodzą w nim dalsze procesy. Chociaż dzieło po utworzeniu pozostaje bierne, to może ono ulec zmianom, lecz nie dzięki nieokreślonym siłom w nim zawartych. Nie ulega wątpliwości, że autor dzieła może dokonać w nim zmian i pozostanie ono tym samym dziełem[34]. Dotyczy to przede wszystkim dzieł sztuki literackiej i modyfikacji wprowadzonych w kolejnych wydaniach. Kwestia innych dzieł sztuki jest bardziej złożona i nie będzie szczegółowo omawiana w tej pracy. Pierwszą sprawą jest wprowadzanie zmian w dziełach architektonicznych. Szczególnie, że autorstwo przypisuje się architektom, nie firmie budowlanej wykonującej zlecenie. Jak autor miałby samodzielnie wprowadzić zmiany w już istniejącym obiekcie? Dynamitem? Po drugie, dzieła sztuki bardziej związane ze swoją podstawą bytową, jak obrazy, rzeźby, czy budowle właśnie, posiadają istotną słabość, jaką jest podatność na wkradanie się historii w ich nieaktualność. Chodzi o zmiany, które zachodzą w nich wraz z oddziaływaniem upływu czasu na podstawy bytowe, które biorą udział w ich konstytuowaniu. W takim przypadku Ingarden pisze o wciągnięciu w proces historyczny i stwierdza, że może doprowadzić on do znaczących zmian w dziele[35].

2.1.1 Gra wideo jako przedmiot intencjonalny

Zgodnie z rozróżnieniem Ingardena typ przedmiotów intencjonalnych, do którego należą zarówno gry wideo jak i przedmioty przedstawione, charakteryzuje się heteronomią, pochodnością, samodzielnością oraz zależnością. Lista cech zostaje dopełniona poprzez uwzględnienie nieaktualności[36]. Jak przedstawione cechy prezentują się w kontekście dzieł sztuki?

33 Tenże, *Spór o istnienie świata* t. 1, s. 242.
34 Zob. tenże, *O dziele literackim*, s. 31.
35 Zob. tenże, *O budowie obrazu,* w: tenże, *Studia z estetyki* t. 2, s. 97.
36 Zob. tenże, *Spór o istnienie świata* t. 1 s. 249.

Heteronomia i związane z nią miejsca niedookreślenia objawiają się przede wszystkim w przedmiotach przedstawionych w grach wideo, i to na kilka sposobów. Pierwszą kwestią są liczne braki w określeniu jakościowym wszystkich obiektów w grze wideo. Dotyczy to nie tylko nieposiadania masy lub przeszłości i przyszłości poza przedstawionymi wydarzeniami. Jak wspomniano, przedmioty przedstawione dane są jako należące do realnego typu bytu, zatem cechy te są im przynależne jako domniemane, chociaż pozostające w sferze niedookreślenia. Na przykład wiele budynków i innych obiektów nie posiada wnętrza. Przedstawione są one głównie za pomocą wyglądów zewnętrznych. Odnosi się to także do pojawiających się w grze postaci. Przy odpowiednim ustawieniu kamery okazuje się, że stojący przy placu pokaźny pałac składa się jedynie z zewnętrznych ścian, a głowa osoby rozmawiającej z graczem zawiera jedynie gałki oczne i szczękę. Gra przypomina zatem miasteczka rodem z westernów, które składały się wyłącznie z fasad i saloonu. Moment uświadomienia sobie przez gracza, że ma do czynienia nie z przedmiotami, lecz jedynie z ich niekompletnymi schematami, Allison McMahan nazywa „film set shock"(pol. szokiem planu filmowego)[37], natomiast Piotr Kubiński „techniczną deziluzją"[38].

Drugą kwestią jest fakt, że w sytuacji, gdy można mówić o świecie przedstawionym, ukazana jest jedynie jego część. Wszystkie ukazane w grze lokacje mają znaczenie dla wydarzeń gry lub stanowią jej tło. Reszta świata pozostaje domniemana w horyzoncie (w sensie Husserla) otaczającym to, co zostało przedstawione. Gracze eksplorując przestrzeń gry mogą natrafić na informacje jedynie wspominające pewne obszary, do których nie mają oni dostępu lub dostrzec lokację, która jest jedynie szczątkowym modelem majaczącym na widnokręgu. Dla przykładu w grze *Demon's Souls*[39] gracze mogą wykorzystać pięć klińców (ang. archstone) znajdujących się w Spójni (ang. Nexus), aby podróżować między lokacjami w grze. Jednakże w grze występuje także szósty kliniec, który prowadził do północnych zakątków Boletarii. Jednakże został on zniszczony i nie może zostać użyty. Wspomniany obszar należy zatem do świata gry, lecz pozostaje poza zasięgiem gracza. Nie został on stworzony przez twórców w grywalnej formie, chociaż w plikach gry wciąż mogą być zapisane modele obecnych w nim przedmiotów. Wynika to z tego, że taniej jest ukryć je w katalogu gry, niż dokładnie wszystkie je usunąć. Twórcy gry wykorzystują różne metody, aby ukryć fakt ograniczenia przedstawionego świata. Mogą w tym celu zaprojektować lokalizacje ograniczone naturalnymi barierami, takimi jak rzeki i góry. Mogą także wykorzystać dzieła architektoniczne, np. wysokie mury otaczające miasto będące teatrem dla działań gracza,

37 Zob. A. McMahan, *Immersion, Engagement and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games,* w: *The Video Game Theory Reader*, red. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, Nowy Jork 2003, s. 76.
38 Zob. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 73.
39 FromSoftware, *Demon's Souls*, Bandai Namco Partners, 2009.

lub tzw. niewidzialne ściany. Ostatni wspomniany sposób może jednakże prowadzić do technicznej deziluzji i stanów zmniejszonej immersji graczy.

Trzecią kwestią związaną z heteronomią i miejscami niedookreślenia jest umożliwienie graczom tworzenia własnych bohaterów lub wcielania się w wykreowane przez twórców gry postaci. Zgodnie z koncepcją Ingardena przedmioty przedstawione mogą zostać skonkretyzowane przez odbiorcę, o czym będzie mowa w dalszej części pracy, lecz pozostają niezmienne. Może on jedynie uzupełnić miejsca niedookreślenia, lecz nie ma wpływu na wydarzenia mające miejsca w dziele. Gry wideo natomiast stwarzają środowisko, w którym gracze mogą i muszą podejmować działania prowadzące do postępu w rozgrywce. Z tego powodu czasem używa się określenia ukutego przez Espena Aarsetha, nazywając gry dziełami ergodycznymi[40], czyli wymagającymi nietrywialnego wysiłku gracza. Grant Travinor uważa, że „ergodyczny" służy jedynie zastąpieniu „interaktywny", chociaż nie ma podstaw ku tej zmianie[41].

Gry wideo jako wytwory aktów twórczych zawierają w sobie moment pochodności. W przeciwieństwie do dzieł literackich, które zazwyczaj mają jednego autora, są one dziełem wielu osób. Jednakże, pomimo tego faktu, często przywołuje się nazwiska konkretnych osób, projektantów i dyrektorów, którzy odcisnęli w grach swoją wizję i styl. Przykładowo, seria *Dark Souls* kojarzy się z Hidetaką Miyazakim, seria *Resident Evil* z Shinjim Mikamim, a *Metal Gear Solid* z Hideo Kojimą. Odpowiedzialni byli oni za ogólną ideę, zgodnie z którą były kształtowane gry stworzone pod ich przewodnictwem. Materiał filmowy o studiu *Santa Monica* ukazuje tę interakcję i wzajemną zależność pomiędzy ekipą studia a dyrektorem kreatywnym – Corym Balrogiem. Oprowadzając ekipę filmową po dziale odpowiedzialnym za oświetlenie gry i środowisko, w którym mają miejsce wydarzenia, stwierdza on, że to tam wydarza się magia. Dodaje przy tym, że jest on osobą, która biega między biurkami i mówi: „Make it more blue!"[42]. Dzięki jego wizji i zdolnościom ekipy pracującej nad *God of War*[43] jest ona jedną z najwyżej ocenianych gier.

Gry wideo, chociaż pochodne, są samodzielne, czyli nie muszą współistnieć w ramach pewnej całości, konkretnie z aktami świadomości. Ingarden pisze w tym sensie o transcendentności przedmiotów intencjonalnych:

40 Zob. E. Aarseth, *Cybertekst: Spojrzenie na literaturę ergodyczną,* tłum. M. Pisarski, M. Tabaczyński, Korporacja Ha! art, Kraków – Bydgoszcz 2014, s. 12.
41 Zob. G. Trevinor, *The Art of Videogames*, wyd. Wiley-Blackwell, Malden-Oxford-Chichester 2009, s. 22.
42 Zob. PlayStaion – News and Trailers!, *Cory Barlog Exclusive Tour of Santa Monica Studio* online: https://www.youtube.com/watch?v=LPbapnm9GX0, dostęp 21.04.2022 r.
43 Santa Monica Studio, *God of War*, Sony Interactive Entertainment, 2018.

„Czysto intencjonalne przedmioty są w stosunku do odpowiednich i w ogóle w stosunku do wszelkich aktów świadomości w tym sensie »transcendentne«, że nic z tego, co rzeczywiście stanowi składnik lub moment aktu, nie jest elementem czysto intencjonalnego przedmiotu i odwrotnie. Mimo to przynależą one do aktów, które są ich źródłem, stanowią mianowicie ich »intencjonalny odpowiednik«, konieczny w tym sensie, że z istoty owych aktów świadomościowych płynący”[44].

W przytoczonym fragmencie widoczna jest zarówno samodzielność przedmiotów intencjonalnych, jak i ich pochodność. Jest to zgodne ze stanowiskiem Ingardena stwierdzającym, jakie elementy nie przynależą do dzieła. Mianowicie ani przeżycia autora ani czytelnika nie są jego częścią, chociaż musiało ono zostać wytworzone przez autora (autorów). Oznacza to także, że niezależnie od tego, jak daleko odbiorca odpłynie w swojej interpretacji dzieła, nie zmieni to jego treści. Dotyczy to także możliwości tworzenia modów. Ze względu na lokalny zasięg ich działania, nie wprowadzają one zmian we wszystkich kopiach gry, a tym bardziej w niej samej. Co więcej, możliwość i prawo wprowadzania zmian w samym dziele przynależy wyłącznie do twórców i od nich zależy ewentualne zatwierdzenie i włączenie do ich gier efektów działalności moderów.

Ostatnim momentem bytowym gier wideo jest zależność, czyli konieczność istnienia innego przedmiotu samodzielnego, który utrzyma je w bycie. Owym bytem niezbędnym dla kontinuum istnienia dzieł sztuki w koncepcji Ingardena jest podstawa bytowa, czyli fizyczny przedmiot, w którym są one utrwalone. Tradycyjną podstawą bytową dzieł literackich jest wykonana z papieru książka, obrazów – malowidło, czyli pokryte plamami barwnymi płótno, a rzeźb – kamień lub metalowy odlew. Współcześnie dostępne są także utrwalenia dzieł w postaci cyfrowej, takie jak e-booki oraz audiobooki. Podobnie gry wideo są utrwalane na nośnikach danych takich jak dyski HDD (ang. hard disk drive, pol. napęd dysku twardego) i SSD (ang. solid-state drive, czyli dysk półprzewodnikowy).

Jednakże sam dysk nie wystarczy, aby uruchomić grę. Jest on tylko jednym z podzespołów jednostki centralnej, w skład której wchodzi także płyta główna, procesor, karta graficzna i inne. Należy zatem uznać, że podstawą bytową jest cały komputer wraz z urządzeniami peryferyjnymi niezbędnymi do wyświetlania obrazu, odtwarzania dźwięków oraz wydawania poleceń. Obejmuje ona także oprogramowanie z systemem operacyjnym na czele. Pierwotnie gry i programy były na „sztywno” zapisane w hardware.

44 Ingarden R., *O dziele literackim*, s. 181.

Co więcej, nie ma znaczenia, czy gra jest uruchamiana na komputerze stacjonarnym (PC) czy konsoli. Fundamentalnie działają one tak samo, opierając się na modelu uniwersalnej maszyny Turinga[45]. Różnica między nimi polega przede wszystkim na tym, że konsole są układem zamkniętym o podzespołach i systemie operacyjnym zaprojektowanym i zoptymalizowanym do odtwarzania gier. Gwarantuje to, że każda gra napisana na daną konsolę będzie działała na każdym sprawnym jej egzemplarzu i będzie to robiła zgodnie z wyznaczonymi przez twórcę parametrami. Otwarty układ komputerów osobistych natomiast umożliwia właścicielom większy zakres dostępnych aktywności oraz swobodną wymianę podzespołów (w ramach kompatybilności między nimi). Dzięki temu mogą oni usprawniać jego działanie poprzez instalację nowych, lepszych komponentów. Konsekwencją jest utrudnione tworzenie gier, ponieważ twórcy, nie wiedząc na jakim dokładnie komputerze będzie grane ich dzieło, muszą sprawić, aby działy one na wielu różnorodnych konfiguracjach sprzętowych. W rezultacie gry w wersji pecetowej są zwykle gorzej zoptymalizowane niż konsolowe, lecz oferują graczom więcej opcji ustawień. Dodatkowo, chociaż konsole w dniu premiery dorównują osiągami pecetom, to z czasem zaczynają im coraz bardziej ustępować pod względem możliwości. Inną konsekwencją otwartej budowy komputerów osobistych jest konieczność mierzenia się z paradoksem statku Tezeusza. Ile części można wymieć zanim stary komputer zostanie zastąpiony przez nowy?

Kwestia podstawy bytowej oraz jej różnorodności wymaga także odniesienia się do dwóch innych kwestii. Po pierwsze, jaka jest relacja wyświetlanych multimediów i gier? Po drugie, czy wersje przeznaczone na różne systemy operacyjne lub urządzenia – komputery i konsole – to ta sama gra, czy różne?

Pierwsza kwestia odnosi się do relacji możliwości odtworzenia jednej gry na różnych urządzeniach jednego typu (np. na komputerach) ze zmiennymi komponentami (karty graficzne i monitory). Innymi słowy, wyraża się ona w pytaniu, czy granie w wyższej rozdzielności lub przy większym poziomie szczegółowości detali ma znaczenie dla tożsamości i jedności gry. W zależności od ustawień na jednym komputerze gra może wyglądać fantastycznie i działać płynnie, na innym obiekty będą zamazane i uproszczone, a przez niską ilość klatek wyświetlanych na sekundę obraz będzie się „ciąć". Problem w rozważeniu tego zagadnienia zaczyna się już na etapie pytania o sposób przechowywania gry w pamięci urządzenia: czy zapisana jest ona na dysku HDD czy SSD? Wykorzystują one odmienne technologie, a drugi jest znacząco szybszy od pierwszego. Odpowiadając na tę kwestię należy zauważyć, że gra w swojej zapisanej wersji (kod źródłowy) stanowi instrukcję wygenerowania treści wraz z zasadami, które nimi rządzą. Zawiera on

45 Zob. L. De Mol, *Turing Machines*, dostęp online: https://plato.stanford.edu/entries/turing-machine/, dostęp 21.04.2022 r.

jedynie schemat przedstawianych przedmiotów, co jest zgodne z ich naturą jako tworów heterogenicznych. Rolą komputera i urządzeń peryferyjnych jest możliwie wierne (zależne od możliwości danej jednostki) zrekonstruowanie wyglądów. Jednakże treści audiowizualne generowane są przez podstawę bytową. Oznacza to, że wyświetlane obrazy, odtwarzane dźwięki i inne treści stanowią skonkretyzowany rezultat wykonywania poleceń przez komputer i jako takie są czymś innym niż wyglądy przedmiotów przedstawionych w grze. Przy czym poszczególne kopie gry są analogiczne do egzemplarzy danego dzieła literackiego. Ingarden ilustruje to przykładem koni, twierdząc, że istnieje tyle koni, ile żyje indywidualnych zwierząt tego gatunku, natomiast istnieje tylko jedno dzieło, niezależnie od ilości egzemplarzy[46].

W artykule *A Conceptual Model for Video Games and Interactive Media* Jacob Jett i in. wskazują na liczne różnice pomiędzy poszczególnymi edycjami danej gry[47]. Przykładowo gra *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*[48] w wersji na Nintendo 64 wymaga użycia kontrolera, lecz wersja na Nintendo 3DS potrzebuje ekranu dotykowego i oferuje dodatkowe efekty 3D. Z tego powodu niektórzy gracze uważają je za różne gry[49]. Należy przy tym zapytać, czy przytoczona gra jest regułą czy wyjątkiem? Konsola Nintendo 64 jest urządzeniem stacjonarnym, które działa wraz z podłączonym do niej monitorem lub telewizorem oraz kontrolerem. Zatem kwalifikuje się ona do konsol domowych, podobnie jak konsole PlayStation oraz X-Box. W przeciwieństwie do niej 3DS jest konsolą przenośną o odmiennej budowie. Posiada ona wbudowany wyświetlacz oraz kontroler i dysponuje dodatkowym ekranem dotykowym. To właśnie on decyduje o największej różnicy pomiędzy nimi i wpływa przede wszystkim na dodatkowe opcje sterowania. Twórcy wersji na 3DS postanowili wykorzystać możliwości dawane przez nowe urządzenie i odpowiednio zmodyfikowali grę. Fakt dostosowania i poszerzenia zawartości gry odgrywa znaczną rolę w uznaniu obu wersji za różne gry, chociaż dzielą one przedmioty przedstawione i większość mechanik.

Współczesne konsole są na tyle podobne do siebie i komputerów stacjonarnych, że uznanie dwóch wersji na różne konsole za dwie różne gry jest raczej niespotykane. Tworzenie portów na inne urządzenia wymaga zmian w kodzie źródłowym gry i jego optymalizacji. W rezultacie mogą pojawić się błędy i problemy w działaniu gry na urządzeniach innych niż pierwotna platforma. Przykłady w historii gier wideo są liczne: pecetowe wersje *Dark Souls*[50] czy *NieR: Automata*[51]. Zostały one wydane z licznymi błędami, przede wszystkim w sterowaniu i opcjach graficznych. Gracze mogli doświadczyć tzw. lagu, czyli opóźnienia pomiędzy wydaniem polecenia, a jego

46 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 33.
47 Zob. J. Jett i in., *A Conceptual Model for Video Games and Interactive Media*, „JASIST" 67/3 2016, s. 505-517.
48 Nintendo EAD, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Nintendo, 1998.
49 Zob. J. Jett i in., *A Conceptual Model for Video Games and Interactive Media,* s. 506.
50 FromSoftware, *Dark Souls*, Bandai Namco Entertainment, 2011.
51 PlatinumGames, *NieR: Automata,* Square Enix, 2017.

realizacją lub wizualizacją, problemów z wyświetlaniem obrazu w pewnych rozdzielczościach czy fluktuacji ilości klatek wyświetlanych na sekundę (ang. frames per second). W rezultacie wymagały one licznych łatek, a błędy zostały finalnie rozwiązane poprzez zastosowanie fanowskich modów.

Należy przy tym zauważyć dwie rzeczy. Po pierwsze, błędy pojawiają się także na platformie, na którą pierwotnie była przygotowana gra, zatem nie jest to czynnik decydujący o różnicach pomiędzy wersjami. Po drugie, przedmioty przedstawione były takie same we wszystkich wersjach. Różne wersje gry ukazują ten sam świat, tych samych bohaterów oraz ich losy. Rządzą się one tymi samymi zasadami i, w przypadku wspomnianych konsol, oferują te same mechaniki gry. Różnice w graniu przy wykorzystaniu kontrolera lub klawiatury i myszki są drugorzędne i sprowadzają się głównie do różnic w poręczności oraz przyciskach wykorzystywanych do wydawania poleceń, natomiast możliwe działania i ich egzekucja pozostają takie same. Zauważalne są one przede wszystkim podczas rozgrywki, chociaż kontrolery oferują graczom także technologię haptyczną (więcej w dziale poświęconym wyglądom). Jak już stwierdzono, różnice w wyświetlanym obrazie można zakwalifikować do różnic w przetwarzaniu instrukcji kodu gry oraz konkretyzacji wyglądów przez podzespoły komputera lub konsoli.

Można pokusić się o wskazanie analogii pomiędzy konsolowymi i pecetowymi wersjami danej gry a tłumaczeniem dzieła literackiego. Podobnie jak uznaje się, że *Pan Tadeusz* Mickiewicza w języku polskim i japońskim jest tym samym dziełem, tak wersje danej gry na konsole i pecety są tą samą grą. Intuicja ta jest prawidłowa, chociaż posiada ona swoją słabość. Mianowicie, w przypadku tłumaczenia dzieł literackich na inne języki dokonuje się zmian we wszystkich jego warstwach. Zadaniem tłumacza jest dokonanie możliwie wiernego przekładu. Można jednak zapytać, czy *Pan Tadeusz* przetłumaczony na język, w którym nie występują trzynastozgłoskowe, zachowuje swoją tożsamość?

W przeciwieństwie do dzieł literackich, zmiany w grach wideo przy ich „tłumaczeniu" na inne systemy zachodzi w różnych warstwach i nie zawsze pociąga zmiany we wszystkich jednocześnie. Te, które zachodzą w kodzie źródłowym przy tworzeniu wersji na inne systemy, są zasadniczo niewidoczne dla gracza. Objawiają się one przede wszystkim wówczas, gdy coś nie działa prawidłowo. Dodatkowo, gry wideo są i pozostają dziełami przede wszystkim audiowizualnymi. Chociaż zawierają one treści językowe, zazwyczaj są one drugorzędne i dotyczą elementów interfejsu. Wyjątkiem są gry o rozbudowanej stronie fabularnej, przede wszystkim z gatunku RPG, w których każde słowo może mieć znaczenie. W ich przypadku gracze mówią często o złych tłumaczeniach. Przykładem może być gra *Bloodborne* wspomnianego już studia *FromSoftware*[52]. Opis kości starego tropiciela w języku polskim i angielskim sugeruje, że należała

52 FromSoftware, *Bloodborne*, Sony Computer Entertainment, 2015.

on do mężczyzny[53]. Jednakże oryginalny opis w języku japońskim wykorzystuje neutralne rodzajowo wyrażenie, przez co nie precyzuje płci właściciela[54]. Wyrażenie neutralne rodzajowo otwiera o wiele szersze pole do spekulacji w kwestii tożsamości właściciela kości niż zakwalifikowanie go jako mężczyzny. Szczególnie, że *Bloodborne* nie udziela graczom wielu informacji i zmusza ich do zastanawiania się nad znaczeniem licznych elementów przedstawionego w niej świata.

Gra wideo, zgodnie z zaprezentowaną charakterystyką bytu intencjonalnego, jest bytem nieaktualnym. Oznacza to, że w żadnym momencie swojego istnienia nie ulega wpływom czasu. Można stwierdzić, że atemporalność nie polega ona na ścisłym znajdowaniu się poza czasem. Wprost przeciwnie, gra wideo jest w nim zakorzeniona, lecz nie ulega zmianom, tak jak ma to miejsce w przypadku przedmiotów realnych. W gotowym przedmiocie intencjonalnym nie zachodzą żadne zmiany spowodowane wewnętrznymi przyczynami. Nie jest on nigdy „rzetelnie" w teraźniejszości lub, jak powiedzieliby scholastycy, *in actu esse*. Natomiast zmiany mogą pojawiać się i pojawiają się w podstawie bytowej, która jest przedmiotem fizycznym, a zatem ulega wpływom środowiskowym. Jednakże, chociaż istnieje ścisła zależność pomiędzy dziełem a przedmiotem, na którym jest ono nadbudowane, podstawa bytowa nie jest efektywnie jego składnikiem.

Pojawiają się pewne problemy z takim ujęciem w postaci łatek, rozszerzeń, zawartości do pobrania (ang. downloadable content, DLC) oraz tzw. gier funkcjonujących jako usługa (ang. game as a service). W dobie internetu twórcy korzystają z jego dobrodziejstw, aby wprowadzać zmiany w stworzonych przez nich grach już po ich premierze. Czy twierdzenie Ingardena o nieaktualności przedmiotów intencjonalnych nie zostaje poddane tu w wątpliwość? Na tle jego koncepcji odpowiedź jest przecząca: nieaktualność nie oznacza niemożliwości wprowadzenia zmian w dziele. W przypadku dzieł literackich publikowanych w formie książkowej autorzy mogą modyfikować treści ich dzieł w kolejnych wydaniach. W niektórych przypadkach do książek były dołączane erraty, które informowały czytelnika o występujących w nich błędach i przedstawiały prawidłową wersję. Gry wideo są dziełami bardziej złożonymi i wielokrotnie błędy kodu pozostają nieuchwytne aż do czasu premiery. Twórcy gry mogą wykorzystać internet, aby dystrybuować łatki, które mają za zadanie naprawić owe błędy. Jednakże ich możliwości wykraczają poza naprawę błędów. W ramach łatek mogą próbować balansować elementy gry, aby rozgrywka była bardziej wyrównana, a także dodawać do gry nową zawartość.

53 Zob. *Old Hunter Bone,* online: https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Old+Hunter+Bone, dostęp 21.04.2022 r.; oraz *Kość Starego Tropiciela*, online: https://www.miastogier.pl/wiki,strona-662,kosc_starego_tropiciela.html, dostęp 21.04.2022 r.

54 Zob. VaatiVidya, *Bloodborne's Lore ► Translated!*, online: https://www.youtube.com/watch?v=WglvyYOKJpY, dostęp 21.04.2022 r.

W ostatnim przypadku pojawia się jednak pytanie o gotowość gry. Jeżeli można wprowadzić w niej zmiany w dowolnym momencie, to czy kiedykolwiek jest ona skończona? Ingarden jasno stwierdza, że w swoich analizach zajmuje się wyłącznie gotowym dziełem literackim. Pisze on: „Za »gotowe« uważam dzieło literackie wówczas, gdy wszystkie zdania i poszczególne słowa w nim występujące zostały jednoznacznie ustalone co do swego brzmienia, sensu i wzajemnego uporządkowania”[55]. Wyłącza przy tym z rozważań akt powstawania dzieła oraz formę jego przekazu (ustna lub pisemna) pod warunkiem, że nie dochodzi do znacznych zmian w jego obrębie. Postawa ta mogła mieć odniesienie do pierwszych gier, które, ze względu na sposób ich wydania, nie mogły ulec żadnym zmianom. Jednakże współczesne gry wideo wymagają zmiany postawy badawczej. W przeciwnym wypadku mogłyby być one analizowane dopiero po wydaniu ostatniej łatki i ostatniego rozszerzenia. Szczególnie w przypadku gier jako usług sytuacja byłaby trudna, ponieważ z założenia mają one otrzymywać regularne rozszerzenia, podlegają ciągłemu balansowaniu oraz zaprojektowane są na lata. Za przykład takich gier może posłużyć *Destiny 2*[56], która dotychczas otrzymała pięć rozszerzeń, a kolejne są planowane. W podobnej sytuacji są gry wydawane w epizodach, takie jak *The Walking Dead*[57], która doczekała się pięciu epizodów wydanych między kwietniem i listopadem 2012 roku.

W niniejszej pracy przyjmuje się zatem, że gra jest gotowa w momencie jej wydania. Posiada ona określony kształt i formę wraz z zawartością rozwiniętą wystarczająco, aby mogła zostać ona uruchomiona. Treści dodawane po premierze stanowią jej rozszerzenia i mają zachować jej jedność. Badacz analizujący określoną grę powinien przy tym określić, z której jej wersji korzysta. Ma to znaczenie przede wszystkim z perspektywy przedmiotów przedstawionych w grze. Gra *Desitny 2* oraz *Destiny 2: Forsaken*[58] są tą samą grą, jednakże w drugim wypadku uległa ona znaczącym zmianom poprzez wprowadzenie nowych elementów rozgrywki (mechanik gry) oraz przedmiotów (bohaterów, rynsztunku). Gracz ma przy tym dostęp do wszelkiej wydanej wcześniej zawartości gry, pod warunkiem, że nie została ona usunięta przez jej twórców. Zachowane są zatem jej elementy takie jak postać gracza, przedmioty w jego posesji oraz ciągłość fabularna.

55 R Ingarden., *O dziele literackim*, s. 44.
56 Bungie, *Destiny 2*, Activision, 2017.
57 TellTale Games, T*he walking Dead, TellTale Games,* 2012.
58 Bungie, *Destiny 2: Forsaken*, Activision, 2018.

2.2 Pierwszy wymiar gier wideo – budowa warstwowa

2.2.1 Kod gry

Kod źródłowy stanowi niezręczny temat do badań naukowych. Chociaż spełnia fundamentalną rolę w każdym programie komputerowym, zazwyczaj jest pomijany w dyskursie badawczym. Lars Konzack stwierdza, że istnieją dwa ważkie powody takiego stanu rzeczy. Po pierwsze, zazwyczaj jest on niewidoczny[59]. Udostępnienie kodu szerokiemu gronu odbiorców, przykładowo w celu ułatwienia tworzenia fanowskich modyfikacji popularnie zwanych modami, jest bardzo rzadkie, a twórcy zazdrośnie strzegą swoich sekretów. Licencje na użytkowanie produktu, w tym gier wideo, zawierają paragrafy zakazujące odwrotnej inżynierii mającej na celu zbadanie, jak został on napisany i jak funkcjonuje. Wyjątki stanowią głównie małe studia *indie*, w których korzystanie z narzędzi *open-source* jest powszechną praktyką[60]. Dzięki temu można uzyskać łatwy wgląd do fundamentów działania danej gry. Drugim powodem ograniczonego wykorzystywania analizy kodu źródłowego jest trudność w jego zrozumieniu[61]. Osoba nieobeznana z językami programowania nie dowie się wiele, nawet mając do niego dostęp.

Oprócz Konzacka otwarcie czarnej skrzynki, jaką dla wielu jest kod źródłowy, przeprowadzało niewielu badaczy, wśród nich byli Michael Mateas[62], Noah Wardrip-Fruin[63], Nick Montfort i Ian Bogost[64] oraz Ea Christina Willumsen[65]. Willumsen zauważa dwie korzyści płynące z analizy kodu, także w sytuacji małej wiedzy o językach programowania i sposobie działania programów komputerowych. Po pierwsze, dostarcza on informacji o zmiennych oraz nazwach przedmiotów występujących w grze. Po drugie, ujawnia on obecność i przebieg procesów zachodzących poza wzrokiem gracza[66]. Należy przy tym zwrócić uwagę, że korzystanie z kodu źródłowego w celu zrozumienia i interpretacji gry jest działaniem dokonywanym przede wszystkim w środowisku naukowym. Informacje uzyskane w ten sposób mogą negatywnie wpłynąć na zwykłą

59 Zob. L. Konzack, *Krytyka gier komputerowych: metoda analizy gier komputerowych,* tłum. P. Wojcieszuk, „Kultura i Historia" 13/2008, online: https://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/892, dostęp 20.04.2022 r.

60 Zob. N. Lipkin, *Examining Indie's Independence: The Meaning of „Indie" Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association" 7(11): 8-24, online: https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/122/149, dostęp 21.04.2022 r., s. 12.

61 Zob. L. Konzack, *Krytyka gier komputerowych...*

62 Zob. M. Mateas, *Expressive AI: Games and Artificial Intelligence*, w: *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, online: http://www.digra.org/digital-library/publications/expressive-ai-games-and-artificial-intelligence/, dostęp 21.04.2022 r.

63 Zob. N. Wardrip-Fruin, *Expressive Processing: Digital fictions, computer games, and software studies*, MIT Press, Cambridge 2009.

64 Zob. N. Montfort, I. Bogost, *Racing the beam: The Atari video computer system,* MIT Press, Cambridge 2009.

65 Zob. E.Ch. Willumsen, *Source Code and Formal Analysis: A Hermeneutic Reading of Passage,* w: Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG, 2016, online: http://www.digra.org/digital-library/publications/source-code-and-formal-analysis-a-hermeneutic-reading-of-passage/, dostęp 21.04.2022 r.

66 Zob. tamże, s. 9.

rozgrywkę, poprzez przedwczesne ujawnienie sekretów lub zwrotów fabularnych. W środowisku graczy umiejętności oraz narzędzia konieczne do uzyskania dostępu oraz modyfikacji kodu źródłowego posiadają zazwyczaj moderzy.

Czym jest kod źródłowy gry wideo? Jest to zespół instrukcji zapisany w określonym, zrozumiałym dla człowieka języku programowania, który określa wykonywane przez komputer operacje oraz przetwarzanie zapisanych danych. Większość komponentów gry, takich jak jej silnik lub API (ang. application programming interface – interfejs programowania aplikacji), jest zapisana w kodzie źródłowym. Natomiast inne przechowywane są w inny sposób. Przykładowo, obrazy zapisane są w kodzie binarnym z załączonym pakietem metadanych zawierającym informacje o rozdzielczości lub głębi koloru. Z tego względu w programie występują polecenia określające sposób dostępu oraz wykorzystania zawartych w nich danych. Fundamentalnie każdy program i plik musi być przetłumaczalny na język maszynowy, czyli serię poleceń bezpośrednio wpływającą na działanie podzespołów. Jednakże za stworzenie kodu maszynowego odpowiedzialny jest zazwyczaj producent danego komponentu, szczególnie że niektóre wymagają napisania kodu wyłącznie dla nich. Dodatkowo, za komunikację między programem a podzespołami odpowiadają m.in. wspomniane już API, takie jak DirectX czy Vulkan. Zatem pisanie kodu maszynowego oraz API nie jest częścią procesu tworzenia gier, chociaż są one przez nie wykorzystywane.

Kod źródłowy spełnia w grach analogiczną funkcję jak dwuwarstwa językowa w dziele literackim. Mianowicie stanowi on zapisaną i utrwaloną formę dzieła, która warunkuje pozostałe warstwy. Jednakże w przeciwieństwie do niej nie stanowi jego zewnętrznej otoczki, przez którą obcuje się z pozostałymi warstwami[67]. Zazwyczaj pozostaje on ukryty i wyłania się z horyzontu otaczającego właściwy przedmiot interakcji gracza z grą (świat przedstawiony i systemy gry) jedynie wtedy, gdy pojawiają się nieprawidłowości w jego działaniu. Można pokusić się o stwierdzenie, że kod stanowi „serce" gry. Metafora ta będzie prawdziwa, gdy przez „serce" rozumie się element, bez którego pozostałe nie są możliwe. Natomiast będzie fałszywa w przypadku uznania, że kod stanowi sedno gier wideo. Wynika to z faktu, że jedynie współuczestniczy on w generowaniu świata przedstawionego lub pola rozgrywki, ogólniej – w stworzeniu warunków umożliwiających rozgrywkę, które to zadanie jest właściwym celem gier wideo. Trzeba przy tym pamiętać, że chociaż kod gry ma kluczowe znaczenie i wpływa na kształt wielu elementów gry, to redukowanie jej wyłącznie do tej jednej warstwy jest błędne. Wynika to z kilku powodów.

Po pierwsze, kod gry pozostaje poza doświadczeniem gracza. W czasie rozgrywki obcuje on nie z samym kodem, lecz z tym co zostaje wygenerowane przez podzespoły komputera podczas

67 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 95.

wykonywania zapisanych w nim poleceń oraz tym, co zostaje przedstawione. Co więcej, nie jest on bezpośrednio obecny na wszystkich etapach tworzenia gry. Istnieją narzędzia, takie jak silnik gry, ułatwiające proces tworzenia. Dzięki nim twórcy nie muszą napisać całej gry od pierwszej linijki kodu, ponieważ zawarte są w nim podprogramy odpowiadające za m.in. renderowanie (generowanie obrazu z treści cyfrowych), audio (min. wczytujący, odtwarzający i modulujący dźwięki), silnik fizyczny (symulowanie praw fizyki), sztuczną inteligencję (sterującą zachowaniem przeciwników) oraz moduł odpowiedzialny za połączenie sieciowe. Na skutek wykorzystywania silnika gry tworzenie staje się szybsze, ponieważ 1) można wykorzystać gotowe elementy, 2) artyści mogą posłużyć się programem graficznym do stworzenia modeli przedmiotów przedstawionych, który zapisze je w odpowiedniej formie, 3) programiści mogą posłużyć się gotowymi skryptami zawartymi w silniku oraz uzyskać dostęp do zmiennych zwartych w kodzie w bardziej przejrzystym i łatwiejszym do użycia interfejsie graficznym.

Po drugie, poszczególne wyższe warstwy są transcendentne wobec kodu. W czasie rozgrywki gracze obcują nie z obiektami kodu, lecz z przedmiotami przedstawionymi. Nie można wskazać linijek kodu i powiedzieć „To jest dom", nawet jeśli akurat ta jego część odpowiada za jego wygenerowanie. Prowadzi to do kolejnej kwestii. Mianowicie obrazy i dźwięki generowane przez komputer nie są tożsame z wyglądami przynależnymi do prezentowanych przedmiotów przedstawionych, podobnie jak warstwa wyglądów w obrazie nie jest tożsama z plamami barwnymi malowidła[68]. Co więcej, ze względu na ich podwójne uwarunkowanie (jako przedmiot w świecie oraz jako obiekt ludyczny) to, w jaki sposób sztuczna inteligencja została zaprogramowana i zapisana w kodzie źródłowym gry, zostaje w procesie konstytuowania przedmiotów przedstawionych zamienione w osobowość oraz zachowanie. Na tej zasadzie napotkany „przeciwnik" o odpowiednio zaprogramowanych regułach działań staje się „rycerzem", który atakuje lub broni, jest agresywny lub pasywny.

Trzecim powodem są sposoby tworzenia przedmiotów przedstawionych wykorzystywane przez twórców, przede wszystkim gdy są oni ograniczeni możliwościami technicznymi. W grze *Fallout 76*[69] niektóre przedmioty zapisane są przy pomocy fragmentów kodu z poprzedniej gry – *Fallout 4*[70]. Wynika to m.in. z posługiwania się tym samym silnikiem gry (*Creation Engine*), chociaż został on w pewnym stopniu ulepszony i zmodyfikowany celem obsługiwania sieciowego trybu dla wielu graczy. Czasem twórcy gier mają problemy wynikające m. in. z limitacji technicznych. W dodatku do gry *Fallout 3*[71] gracze mogą skorzystać z na pozór normalnego metra.

68 Zob. R. Ingarden, *O budowie obrazu*, w: *Studia z estetyki* tom 2, s. 8.
69 Bethesda Game Studios, *Fallout 76*, Bethesda Softworks, 2018.
70 Bethesda Game Studios, *Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015.
71 Bethesda Game Studios, *Fallout 3: Broken Steel,* Bethesda Softworks, 2009.

Jednakże wykorzystując edytor gry można przekonać się, że jest ono w rzeczywistości NPC (ang. *non-playable character*), który porusza się pod ziemią z wagonem na głowie. Dostęp do kodu gry ujawnia, że nie jest to kapelusz a część garderoby ramienia znajdująca się na głowie postaci[72]. Istnieje zatem rozdźwięk pomiędzy tym, co ma być przedstawione, a sposobem tego przedstawienia.

Kod gry, chociaż zwykle pozostaje w horyzoncie podczas doświadczenia rozgrywki, wnosi do dzieła swoiste, głównie artystyczne, jakości. Mają one największe znaczenie dla konkretyzacji gry. Dobrze napisany kod sprawia, że gra jest zoptymalizowana. Oznacza to, że zasoby sprzętu komputerowego są odpowiednio wykorzystywane, a poszczególne obiekty i lokacje są szybko generowane. Źle zoptymalizowana gra prowadzi do spadków jakości wyświetlanych obrazów (rozmycie obiektów, spadek szybkości wyświetlania obrazu), długich ekranów wczytywania czy opóźnienia wykonywania poleceń. Dobra optymalizacja, w połączeniu z minimalizacją ilości tzw. bugów oraz glitchy[73], prowadzi do zmniejszenia niezadowolenia graczy podczas rozgrywki poprzez eliminację rzeczy mogących ją zakłócić. Niewykluczone, że osoby o wysokich kompetencjach w programowaniu mogą doświadczać przyjemności płynącej z lektury dobrze napisanego kodu, podobnie jak matematycy dostrzegają piękno w równaniach matematycznych.

2.2.2 Warstwa wyglądów

Jednym z najważniejszych haseł filozofii fenomenologicznej jest „powrót do rzeczy samych". Przekłada się ono na twierdzenie o bezpośrednim dostępie poznawczym do przedmiotów. Zatem w doświadczeniu nie jest dana żadna reprezentacja przedmiotu, lecz jest on dany w swojej samoobecności. Jednakże, jak stwierdzono w poprzednich częściach pracy, ze względu na strukturę poznania niemożliwe jest uchwycenie przedmiotu w całości lub, cytując Maurice'a Merleau-Ponty'ego, „z wysokości Syriusza lub rozumu boskiego, który nie ma punktu widzenia"[74]. Zatem każde spostrzeżenie przedmiotu dane jest jedynie fragmentarycznie, poprzez wyglądy. Jak pisze Ingarden: „To, zaś, co jest transcendentne w tym sensie, że nie należy efektywnie do mego strumienia świadomości […] dane jest tylko w odcieniach, przejawach, jest zawsze dane jednostronnie, zawsze w pewnym spostrzeganiu wychodzącym poza to, co w sposób właściwy dane na przedniej stronie przedmiotu"[75] i dalej: „Rzecz realna i wszystko, co realne, doświadczane jest w odcieniach, w wyglądach, w przejawach i ukazuje się jako to, co identyczne w tych przejawach"[76].

---

72 Zob. P. Savage, *Here's what's really powering Fallout 3's metro train*, online: https://www.pcgamer.com/heres-whats-happening-inside-fallout-3s-metro-train/ dostęp 21.04.2022 r.

73 Od angielskiego słowa *bug,* czyli robaka. Nazwa potocznie odnosi się do błędu kodu. Słowo *glitch* (pol. usterka) używane jest synonimicznie do *bug* lub na oznaczenie błędu wykonania polecenia raczej niż błędu samego polecenia.

74 M. Merleau-Ponty, P*roza świata,* tłum. J. Skoczylas, Czytelnik, Warszawa 1976, s. 123.

75 R. Ingarden, *Wstęp do fenomenologii Husserla*, s. 179.

76 Tamże, s. 211.

To, co nie przejawia się w spostrzeżeniu (np. jego tylna strona), jest w nim dane jako domniemane. Wynika to ze struktury przedmiotu[77] i występowania jakości, które wskazują, że przedmiot ma jeszcze niewidoczne części. Obserwator spoglądając na czerwoną kulę może dostrzec jedynie jej część, reszta pozostaje dla niego niewidoczna. Jednakże jej kształt, zmiany kolorytu i inne jakości wypełnione wskazują obecność drugiej strony. Obrócenie kuli lub zmiana pozycji względem niej, poprzez ciągły strumień wyglądów, ujawnia to, co nie było dane w pierwszym spostrzeżeniu.

Ostatnie stwierdzenie, chociaż dotyczy przedmiotów realnych, jest prawdziwe także dla przedmiotów intencjonalnych, chociaż w zmodyfikowanym sensie. W swej zawartości posiadają one *habitus* rzeczywistości. Zatem „udają" one przedmioty realne i posiadają przynajmniej część przynależnym ich cech ukształtowaną przez formę jednostkowego przedmiotu indywidualnego. W rezultacie, chociaż są one jedynie schematyczne, to pretendują do bycia postrzeganym jakby były realne. Szczególnie, że te ich jakości, które są dostrzegalne, wybijają się na pierwszy plan spostrzeżenia i ukrywają występowanie w nich miejsc niedookreślenia.

Wyglądy, w dużym uproszczeniu, są podstawową jednostką spostrzeżenia zmysłowego. Chociaż nazwa jest sugestywna i wskazuje na doświadczenie wzrokowe, oznaczają one jego wszelkie możliwe formy. Zatem oprócz wzrokowych, obejmują wszelkie wrażenia, w tym słuchowe, czuciowe itd[78]. Co więcej, nie ma czystych spostrzeżeń związanych z konkretnym zmysłem. We wszystkich wyglądach oprócz jakości zmysłowych pojawiają się także materiałowe[79]. Oznacza to, że dane są w nich także takie jakości jak gładkość, szorstkość i inne. Przykładowo, patrząc na blat drewnianego biurka można stwierdzić, że będzie ono gładkie i zapewne względnie ciepłe. Z kolei spoglądając na metalowe ostrze można dostrzec jego ostrość, a także gładkość i chłód. Pluszak nie tylko jest miękki, także wygląda na taki.

Ingarden rozróżnia dwa typy wyglądów: zewnętrzne i wewnętrzne. Pierwsze dotyczą wymienionych już wrażeń zmysłowych. Natomiast drugie dotyczą tego, co komuś „gra w duszy". Jak pisze Ingarden: „W sposób o wiele bardziej zawikłany kształtuje się zawartość wyglądu, jeżeli wygląd doprowadza do przejawiania się cielesnych własności i charakterów jako wyrazu »dusznych« (by tu użyć tego starego polskiego wyrazu!) i duchowych procesów i własności indywiduum psychicznego"[80]. Oznacza to, że poprzez odpowiednie posłużenie się wyglądami można przedstawić także cechy i jakości, które należą do życia wewnętrznego przedmiotów przedstawionych, głównie postaci. Na platformie internetowej znajduje się film znakomicie ilustrujący to zagadnienie. Przeprowadzono w nim dokładną analizę tego, jak drobne różnice

77 Zob. tamże, s. 89.
78 Zob. R. Ingarden, *Szkice z filozofii literatury*, Znak, Kraków 2000, s. 35.
79 Zob. tenże, *Wykłady z fenomenologii Husserla*, s. 35.
80 Tenże, *O dziele literackim*, s. 345.

w animacjach bohaterów gry *Overwatch*[81] oddają ich osobowość i osobiste historie[82]. Przykładowo Żołnierz 76 wykonuje szybkie i efektywne ruchy, a broń w pozycji spoczynkowej prawie się nie porusza. Z jednej strony przedstawia go to jako doświadczonego żołnierza, a z drugiej oddaje jego gotowość do akcji i skupienie.

Spośród dzieł sztuki analizowanych przez Ingardena, gry wideo najbliższe są dziełom sztuki filmowej. Dzieje się tak ze względu na to że:

„W widowisku filmowym coś się wciąż dzieje. I to w dwojakim sensie: a) w warstwie przedmiotów przedstawionych dzieje się wciąż z ludźmi i rzeczami, a i pokazywane w filmie procesy także zmieniają się w toku swych przebiegów, b) w warstwie wyglądów dokonuje się nieustanna zmiana ich zawartości i następowania po sobie; jedne z nich przemijają, a pojawiają się inne”[83].

Oba te punkty mają odniesienie do gier wideo, chociaż w przypadku drugiego z nich zachodzi istotna różnica. Zarówno w grach jak i filmach warstwa wyglądów wzrokowych przedstawiana jest za pomocą odpowiednio uporządkowanego szeregu statycznych obrazów. Poprzez szybkie wyświetlenie jednego po drugim, pojawia się wrażenie ruchu. Jednakże, chociaż oba dzieła mogą występować w środowisku komputerowym, to w przypadku gier wideo poszczególne klatki są renderowane na bieżąco, zgodnie ze zmianą stanu gry i możliwości podzespołów graficznych. Wyjątkiem są gry i sceny stworzone przy wykorzystaniu technologii FMV (ang. full-motion video), czyli uprzednio nagrane lub renderowane sceny. W wielu grach pojawiają się pod postacią przerywników filmowych, zwanych także cut-scenes. Powstał także gatunek gier FMV, w których gracze oglądali film i w odpowiednich momentach musieli dokonać wyborów, które decydowały o dalszym przebiegu. Gatunek ten nazywany jest także filmem interaktywnym. Jednym z nich była wydana w 1983 roku gra *Dragon's Lair*[84], chociaż wówczas nikt nie posługiwał się tym określeniem[85].

W grach wideo wyglądy, podobnie jak dwuwarstwa językowa w dziełach literackich[86], stanowi zewnętrzną osłonę dzieła. Jednakże istnieje między nimi zasadnicza różnica. Beata Garlej stwierdza, że dzieła literackie nie mogłyby zaistnieć bez warstwy językowej[87]. Wynika to z tego, że stanowi ona ich podstawową warstwę. Natomiast, jak zostało już wskazane, fundamentalną warstwą

81 Blizzard Entertainment, *Overwatch*, Blizzard Entertainment, 2016.
82 Zob. New Frame Plus, *How Overwatch Conveys Character in First Person*, online https://www.youtube.com/watch?v=7Dga-UqdBR8, dostęp 20.04.2022 r.
83 R. Ingarden, *O sztuce filmowej,* w: *Studia z estetyki* t. 2, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966, s. 316.
84 Advanced Microcomputer Systems, *Dragon's Lair*, Atari Ireland (EU), 1983.
85 Zob. P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia,* s. 86.
86 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 96.

gier wideo jest jej kod źródłowy. Pomimo tego, w porządku poznawczym to wyglądy ogrywają kluczową rolę, za wyjątkiem tytułów z pogranicza gier wideo i literatury. Zaliczyć można do nich gry takie jak *Colossal Cave Adventure*[88], która w całości była grą tekstową, czy gry należące do gatunku visual novel. Gry z tego gatunku zawierają wszystkie elementy multimedialne, jak obraz, dźwięk, tekst oraz elementy interaktywne[89], jednakże większość treści przekazywana jest poprzez wyświetlany tekst.

Chociaż dominującym zmysłem kultury i nauki pozostaje wzrok[90], to słuch odgrywa ogromną rolę, często umykając uwadze odbiorcy dzieł. Stwierdzenie to pozostaje prawdziwe w odniesieniu do gier wideo. Brak odpowiednich wyglądów dźwiękowych sprawia, że luki w warstwie przedmiotów przedstawionych będą bardziej zauważalne, a rozgrywka będzie uboższa. Mark Grimshaw twierdzi, że zjawisko immersji pojawia się w znacznej mierze dzięki dźwiękom[91]. Badacze, przedstawiając funkcje dźwięku w grach, opisują jednocześnie zadanie innych wyglądów. Wskazuje to na szczególną emfazę roli wyglądów dźwiękowych, sugerując, że mogą mieć one taką samą lub większą rolę w kształtowaniu gier i ich doświadczania. Można wymienić następujące funkcje dźwięku w grach: tworzenie zjawiska immersji[92], stworzenie wrażenia przestrzenności[93], a zatem rozszerzenie wyobrażenia przedstawionego świata[94] oraz przeprowadzenie gracza przez daną sekwencję rozgrywki[95].

Wyglądy słuchowe spełniają funkcję stwarzania przestrzenności lepiej niż wyglądy wzrokowe przede wszystkim w grach wykorzystującą perspektywę pierwszoosobową. Chociaż gracze obserwują wydarzenia gry oczami kierowanej przez nich postaci, to pole widzenia w grze zostaje ograniczone. W przypadku konsolowej wersji gry *Overwatch* kąt stożka widzenia wynosi zaledwie 93°[96]. Stanowi to nieco więcej niż połowę pola widzenia człowieka przy wykorzystaniu obojga

87 Zob. B. Garlej, *Warstowość dzieła literackiego w ujęciu Romana Ingardena: koncepcja, rozwinięci, recepcja*, wyd. Universitas, Kraków 2015, s. 27.
88 W. Crowther, *Colossal Cave Adventure,* W. Crowther, 1977.
89 Zob. K. Bashova, V. Pachovski, *Visual Novel*, Konferencja ICT Innovations 2013, Ohrid 2013, online: https://www.researchgate.net/publication/306083425_Visual_novel, dostęp 20.04.2022 r., s. 3.
90 Zob. T. Pinch, K. Bijsterveld, *New Keys to the World of Sound*, online: http://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780195388947.001.0001/oxfordhb-9780195388947-e-050, dostęp 20.04.2022 r., s. 11.
91 Zob. M. Grimshaw, *Sound and Immersion in the First-Person Shooter, „Games Computing and Creative Technologies: Journal Articles (Peer-Reviewed)"* 2008, online: https://core.ac.uk/download/pdf/301020295.pdf, dostęp 31.05.2021 r., s. 2.
92 Zob. T. Pinch, K. Bijsterveld, *New Keys to the World of Sound,* s. 17
93 Zob. Munday R., *Music in Video Games,* w: *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*, red. J. Sexton, Edinburgh University Press, Edinburgh 2007, s. 52.
94 Zob. Z. Whalen, *Play Along – an Approach to Videogame Music*, "Game Studies" 1(4), online: http://www.gamestudies.org/0401/whalen/, dostęp 20.04.2022 r.
95 Tamże.
96 Zob. V. Milella, *The Best FoV (Field of View) for Overwatch*, online: https://www.esportstales.com/overwatch/the-best-fov-field-of-view#:~:text=Overwatch%20is%20available%20also%20on,a%20FoV%20slider%20on%20console., dostęp 20.04.2022 r.

oczu, które wynosi 180°. W połączeniu z koniecznością poruszania kamerą przy pomocy kontrolera i braku opcji natychmiastowego sprawdzenia co znajduje się z tyłu, drastycznie ogranicza to ilość dostępnych informacji wzrokowych. Braki zostają wypełnione przez wyglądy słuchowe, dzięki którym gracz może usłyszeć czy ktoś porusza się za jego postacią. Jak pisze Trevor Wishart: „Głośnik, w rezultacie, pozwolił nam na stworzenie wirtualnej, akustycznej przestrzeni, w której możemy projektować obraz dowolnej przestrzeni istniejącej realnie”[97]. Oznacza to, że dzięki technologii dźwięku przestrzennego gracz może usłyszeć przedmioty przedstawione otaczające jego postać. Zwiększa to zakres jego doświadczenia przestrzennego świata gry. Dotyczy to nie tylko słyszenia kierunkowego, lecz także charakteru materiałowego otoczenia. Jeżeli pojawi się pogłos lub echo, będzie to oznaczało, że przestrzeń otaczająca jego postać jest pusta i otaczają go twarde materiały, które odbijają, raczej niż pochłaniają, dźwięk.

Łukasz A. Plesnar, analizując dzieła filmowe, dzieli dźwięki na trzy kategorie: szmery, czyli dźwięki naturalne, werbalne dźwięki mowy oraz na dźwięki muzyczne[98]. Podział ten ma zastosowanie także w przypadku gier wideo, lecz musi zostać uzupełniony przez czwartą kategorię obejmującą dźwięki interfejsu. Przeprowadzenie powyższego podziału ma istotne implikacje dla budowy gier i funkcji warstwy wyglądów, w szczególności wyglądów dźwiękowych. Ingarden pisząc o dziele filmowym zauważa, że pojawiająca się w nim muzyka może mieć dwojaki charakter: może należeć do świata przedstawionego lub być poza nim[99]. Twierdzenie o możliwości przynależności utworu do świata przedstawionego zbliża Ingardena do badaczy dzielących składniki dzieł na diegetyczne i niediegetyczne. Kwestia ta pojawi się w dalszej części tekstu poświęconej zagadnieniom świata, przestrzeni i czasu, dlatego nie będzie szczegółowo omawiana w tym miejscu. Należy wstępnie zaznaczyć, że określenie „diegetyczny” w pewnym zakresie pokrywa się z określeniem „należący do świata przedstawionego”.

Zgodnie z podziałem Ingardena muzyka może mieć swoje źródło w przedmiotach przedstawionych, a zatem być jednym z nich. Ma to miejsce, gdy jakaś postać wykonuje określony utwór, muzyka jest odtwarzana przy pomocy pojawiającego się w dziele radia lub innego urządzenia, itd. W przeciwnym wypadku twory muzyczne znajdują się poza dziełem. Należy przy tym zauważyć różnicę pomiędzy „nienależeniem do świata przedstawionego”, a „byciem poza dziełem”. O ile w przypadku pierwszych filmów oznaczały one to samo, ponieważ muzyka nie była zapisana wraz z filmem, lecz była odgrywana przez muzyka znajdującego się na sali kinowej,

97 T. Wishart, *Sound, Symbol and Landscapes*, w: *The Language of Electroacoustic Music*, red. S. Emmerson, The Macmillan Press LTD, Basingstoke 1986, s. 43.
Tekst oryginału: „The loudspeaker has, in effect, allowed us to set up a virtual acoustic space into which we can project an image of any real existing acoustic space”.

98 Zob. Ł.A. Plesnar, *Sposób istnienia i budowa dzieła filmowego*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1990, s. 19-20.

99 Zob. R. Ingarden, *O sztuce filmowej,* s. 323.

to wraz z rozwojem techniki sytuacja ta uległa zmianie. Jest to szczególnie istotne w przypadku gier wideo, które składają się z większej ilości składników niż filmy, zachowując przy tym jedność. W ich przypadku nienależenie do świata przedstawionego nie oznacza automatycznie bycia poza dziełem. W ich sytuacji przydatny okazuje się wspomniany w poprzednim akapicie podział.

Ingarden pisząc o muzyce w filmach wysuwa twierdzenie, że bierze ona udział w konstytuowaniu świata przedstawionego i jego składników. Dotyczy to zarówno muzyki zawartej w dziele (w świecie), jak i tej poza nim. Pisze on: „Muzyka jest tu tylko na pozór akompaniamentem, a w rzeczywistości dopiero ona pozwala ukonstytuować się w pełni temu, co czysto filmowo (przez wyglądy) zostało tylko częściowo pokazane”[100]. Twierdzenie to samo w sobie stanowi argument za uznaniem muzyki w filmie za jego część. Pozwoliło ono także autorowi niniejszej pracy wysunąć tezę, że muzyka przynależy do świata przedstawionego. Wynika to z jej roli w konstytuowaniu stanów rzeczy i przedmiotów przedstawionych, w szczególności wyglądów wewnętrznych oraz relacji pomiędzy muzyką a jakościami metafizycznymi[101].

Można to zilustrować dwoma przykładami. Po pierwsze, współcześnie można spotkać się z muzyką napisaną specjalnie dla gier, tak jak ma to miejsce w przypadku *Dark Souls 3*[102], *Nier: Automata*[103] czy *Doom Eternal*[104]. Służy ona tworzeniu świata gry poprzez nadanie odpowiedniego nastroju przedstawionym sytuacjom, zarówno podczas eksploracji, jak i walki. Lokacje mogą mieć przypisane im motywy muzyczne oddające ich charakter. W *Dark Souls III* gracz odwiedzając Kapliczkę Zjednoczenia Ognia może usłyszeć dwa związane z nią utwory. Pierwszy brzmi ciepło, przedstawia ją jako schronienie dla postaci gracza. Natomiast drugi, *Sekretna Zdrada*, brzmi chłodno i mrocznie. Oddaje on wiszącą w powietrzu tajemnicę.

Inne gry nie wykorzystują muzyki napisanej specjalnie dla nich lub robią to w niewielkim stopniu. Zamiast tego, zazwyczaj podczas jazdy samochodem, gracz może posłuchać wybranych utworów z epoki przedstawionej w grze. Rozwiązanie takie pojawiło się min. w *GTA: Vice City*[105] oraz *Mafii 3*[106]. Może wynikać to z faktu, że twórcy bazowali na świecie rzeczywistym, a autentyczna muzyka z okresu będzie lepiej oddawała jego klimat niż napisana od nowa w odpowiedniej konwencji.

Podział dźwięków przedstawiony przez Plesnara został uzupełniony przez dźwięki interfejsu. Pełnią one funkcję informacyjną i zazwyczaj są elementami niediegetycznymi. W grach mogą

100 Tamże.
101 Zob. W. Sikora, *Czy muzyka przynależy do świata przedstawionego*? *Analiza z perspektywy Ingardenowskiej* w: *Dyskursy gier wideo*, red. M. Kłosiński, K.M. Maj, Facta Ficta, Wrocław 2019.
102 FromSoftware, *Dark Souls III*, Bandai Namco Entertainment, 2016.
103 PlatinumGames, *Nier: Automata,* Square Enix, 2017.
104 id Software, *Doom Eternal,* Bethesda Softworks, 2020.
105 Rockstar North, *Grand Theft Auto: Vice City,* Rockstar Games, 2002.
106 Hangar 13, *Mafia III*, 2K Games, 2016.

występować w wielu formach i odnosić się do wielu akcji. Przykładowo, gracz przeglądający menu główne może usłyszeć dźwięk informujący go, że kursor zmienił pozycję i została wybrana inna opcja. W takiej sytuacji uzupełnia on wprowadzone przy pomocy kontrolera polecenie przejścia do kolejnej zakładki. W grach mogą pojawić się także dźwięki akceptacji i odrzucenia polecenia. Zazwyczaj ma to miejsce na poziomie menu gry i jest częścią interfejsu. Jeżeli gracz próbuje wybrać niedostępną opcję, może pojawić się dźwięk odmowy. W tej sytuacji współgra on z informacją wyświetloną wizualnie, zazwyczaj poprzez inny koloru tekstu lub pojawiający się napis i sygnalizuje, że dana akcja nie może zostać wykonana. Jako przykład może posłużyć zmiana koloru napisu „zapisz" w menu gry oraz dźwięk towarzyszący odmowie wybrania tej opcji. Może on pojawić się w grach, które zakazują dokonania zapisu postępów w trakcie walki, podróży, czy podczas przerywnika filmowego.

Warstwa wyglądów spełnia w grach wideo kilka funkcji. Przede wszystkim służy przedstawieniu występujących w nich przedmiotów i świata. Dotyczy to ich wyglądów zewnętrznych i wewnętrznych oraz przestrzeni i czasu. Należy przy tym zauważyć, że wzrok gracza „przenika" przez wyglądy i pada na same przedmioty przedstawione. Nie są one dane przedmiotowo, lecz jedynie doznawane[107]. Wyglądy, wraz z kolejną warstwą, językową, biorą udział w tworzeniu interfejsu gry, który spełnia w grze funkcje kontrolne i informacyjne. Trzecią funkcją warstwy wyglądów jest stwarzanie poczucia immersji graczy. Dotyczy to przede wszystkim dźwięków i muzyki, które otaczają nie tylko postać gracza, lecz także niego samego poprzez wykorzystanie technologii dźwięku przestrzennego. Tym samym umieszczają go „wewnątrz" wydarzeń gry, znajduje się w centrum nie tylko wizualnym, lecz także dźwiękowym.

Wyglądy poza wspomnianymi funkcjami wnoszą do gier wideo swoiste jakości artystyczne i estetyczne. Znowu ujawnia się podwójna rola tej warstwy – względem przedmiotów i względem interfejsu. Z jednej strony jakości te objawiają się w przedstawieniu świata i jego składników. Z drugiej menu gry (główne, ekwipunku, rozwoju postaci i inne) także mogą być nośnikami wartości i jakości estetycznych i artystycznych. Rozwój techniki najmocniej wpłynął na przedstawienie świata, które stało się bardziej szczegółowe, zdolne do ukazywania większych przestrzeni i obiektów. Wystarczy porównać *Asteroids*[108] czy *Super Mario Bros*[109] z bardziej współczesnymi produkcjami jak *Wiedźmin 3: Dziki Gon*[110] lub jedną z gier wykorzystującą technologię *Ray Tracing* (np. *Control*[111]), by przekonać się o różnicy. Pierwsze posiadają ograniczoną liczbę szczegółów i bardzo prostą grafikę. Drugie natomiast mogą zachwycić gracza

107 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 346.
108 Atari Inc., *Asteroids*, Atari Inc., 1979.
109 Nintendo R&D4, *Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985.
110 CD Projekt Red, *Wiedźmin 3: Dziki Gon,* CD Projekt Red, 2015.
111 Remedy Entertainment, *Control*, 505 Games, 2019.

rozmachem przedstawionego świata, który z pewnością może zostać okrzyknięty mianem pięknego i zapierającego dech w piersiach. Nie oznacza to, że gry mniejsze w skali, o minimalistycznej grafice nie mogą być estetycznie wartościowe. Wprost przeciwnie, zdolni artyści są w stanie wykorzystać potencjał dostępnych im środków, podobnie jak Michał Anioł dostrzegł *Dawida* w bloku marmuru odrzuconym przez innych rzeźbiarzy z powodu jego niedoskonałości[112].

2.2.3 Warstwa językowa

W tej części pracy przedstawiona zostanie budowa i funkcja warstwy językowej w grach wideo. Badając dzieło literackie Ingarden wyznaczył w nim dwie warstwy związane z językiem. Pierwsza to warstwa brzmień językowych, druga natomiast to warstwa znaczeń. Jednakże w niniejszej pracy będą one przedstawione razem. Powodem połączenia ich w jedną warstwę jest ich bliski związek. Sam Ingarden wielokrotnie ujmował je razem, nazywając je dwuwarstwą językową. Kolejną kwestią jest usunięcie przez Ingardena ze swoich rozważań kwestii zapisanej formy językowej. Uczynił tak z dwóch powodów. Po pierwsze, forma graficzna języka przedstawiona za pomocą tuszu drukarskiego lub, w przypadku gier i e-booków, wyświetlana na ekranie nie jest częścią dzieła, lecz stanowi składnik jego podstawy bytowej. Drugi powód wyjaśnia, dlaczego nie uznał za ich część stypizowanych przedstawień graficznych języka analogicznie do stypizowanych brzmień słownych. Mianowicie, pierwotnie dzieła literackie przekazywane były w formie mówionej, a dopiero później przyjmowały swoją zapisaną formę[113]. W przeciwnym wypadku powstałoby ryzyko konieczności uznania, że pewne dzieło zachowane w dwóch formach nie jest tożsame, lecz realnie stanowi dwa różne dzieła.

Krytyczna dla właściwego zrozumienia dwuwarstwy językowej jest odpowiedź na pytanie, co Ingarden miał na myśli pisząc o języku w dziełach. Odpowiedź na to pytanie jest istotna także dla inspirowanej jego pracami koncepcji gier wideo. W przypadku dzieł literackich można wskazać dwie kwestie dotyczące języka. Po pierwsze, w *O dziele literackim* Ingarden przeprowadza badania na poziomie metajęzyka, chociaż nie posługuje się on tym terminem. Przeprowadza on szereg analiz, w rezultacie których wyróżnia składniki słów (brzmienia i znaczenia) i określa ich rodzaje (nazwy, słówka funkcyjne, czasowniki określone). Zauważa także, że w języku potocznym oraz pisanym nie występują czasowniki nieokreślone, a wyznaczenie tej formy dokonywane jest na potrzeby analizy gramatycznej[114]. Zatem Ingarden odróżnia praktykę językową od teorii języka. Ze względu na to odróżnienie można stwierdzić, że przez język w dziele literackim rozumie on

112 Zob. A. Cirocka, *Michał Anioł i jego „Dawid". Symbol Florencji i arcydzieło rzeźbiarskie*, online: https://niezlasztuka.net/o-sztuce/michal-aniol-dawid/, dostęp 20.04.2022 r.

113 Zob. R. Ingarden, *O poznawaniu dzieła literackiego*, tłum. D. Gierulanka, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1976, s. 21.

114 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 122, przypis.

utrwalone rezultaty operacji zdaniotwórczej. Przez „operację zdaniotwórczą" Ingarden rozumie subiektywną czynność, która „[…] wywołuje […] przemiany w znaczeniach poszczególnych słów i dostosowuje je do podstawowego schematu i typu zdania, które ma powstać"[115]. Jest ona aktem świadomości, której celem jest wyrażenie treści myśli lub intencji w formie językowej poprzez dobór słów o odpowiednich znaczeniach i modyfikacji ich formy, aby budowały pojedyncze zdanie lub ich mnogość.

Po drugie, język w dziełach literackich zostaje utożsamiony z tekstem dzieła. Powstaje jednakże pytanie: czym jest tekst? W przeciwieństwie do innych pojęć, jak brzmienia słowne, nazwy czy nawet dzieło literackie, ew. dzieło sztuki literackiej, użyty przez Ingardena termin „tekst" nie zostaje wyjaśniony. Jest on problematyczny, ponieważ język i tekst nie są tożsame. Zatem, skoro Ingarden wyznaczył dwuwarstwę językową, powinien był przedstawić relację pomiędzy nimi, jednakże tego nie uczynił. Brak wyjaśnienia terminu „tekst" w pismach Ingardena jest ważny, ponieważ punktem wyjścia jego rozważań jest świadomość potoczna. Dzieło literackie jest w niej tożsame z książką. Zatem słowo „tekst" w świadomości potocznej oznacza, używając terminologii Ingardena, zarówno dzieło literackie jak i jego podstawę bytową, ściślej – znaki graficzne użyte do jego zapisu. Jednakże dokonał on ich oddzielenia, zatem termin „tekst" musiał zyskać inne niż potoczne znaczenie. Z rozważań Ingardena można wywnioskować, że tekst rozumiany jest przez niego jako układ słów i zdań o jednoznacznie ustalonych brzmieniach, sensach oraz porządku. Takie określenie praktycznie słowo w słowo powtarza jego rozumienie „gotowego" dzieła literackiego[116]. Różnica tkwi w usunięciu z niego warstw wyglądów oraz przedmiotów przedstawionych.

Utożsamienie warstwy językowej z tekstem prowadzi do dalszych komplikacji. Mianowicie, jak porozumiewają się postaci przedstawione w dziele? Ingarden stwierdza, że ich wypowiedzi nie należą do porządku tekstu, lecz do warstwy przedmiotów przedstawionych. W rezultacie „wypowiedź" zostaje uchwycona przedmiotowo i jest tylko wyrażona poprzez tekst. Jako taka zostaje ona ujęta w cudzysłów i tylko on przynależy do tekstu dzieła[117]. Podobna sytuacja zachodzi w przypadku dzieł filmowych, w których wypowiedzi bohaterów należą do świata przedstawionego. Język pojawiający się w filmach stanowi żywą mowę i, jak stwierdza Ingarden, stanowi on część zachowania postaci przedstawionych[118]. Jednakże Ingarden posługuje się nieodpowiednim przykładem, aby zilustrować język w filmach. Mianowicie, przywołuje on postać speakera, opisującego widzom wydarzenia mające miejsce w filmie, który nie stanowi części świata

115 Zob. tamże, s. 160.
116 Zob. tamże, s. 44.
117 Zob. tamże, s. 246.
118 Zob. R. Ingarden, *O sztuce filmowej*, s. 318-319.

przedstawionego[119]. Problem tkwi w braku dalszej charakterystyki owego speakera. Przyjmując jego opis *prima facie* wygląda on identycznie jak narrator w dziełach literackich z tą różnicą, że jego obecność w literaturze jest normalna, w filmach zaś jest postrzegany jako niezgodny ze sztuką filmową nieznośny wtręt[120]. Należy zauważyć, że Ingarden stoi na stanowisku głoszącym, że „wszystko w świecie przedstawionym w widowisku filmowym powinno być pokazane wprost w wyglądach lub wyrażone w materiale wzrokowo-naocznym lub dźwiękowym, dostarczonym zachowaniem się osób przedstawionych. Toteż jeżeli film dźwiękowy jest skomponowany zgodnie z tą zasadą, to język pojawiający się w nim jest zawsze tylko żywą mową ludzi w filmie przedstawionych"[121]. Oznaczałoby to, że takie elementy jak tytuł lub napisy końcowe nie należą do filmu. Nie są one częścią świata przedstawionego, lecz stanowią składnik dzieła filmowego i jako takie konstytuują dodatkową, obok wyglądów i przedmiotów przedstawionych, warstwę. Przy czym powyższe twierdzenie przyjmuje charakter normatywny a nie opisowy. Zgodnie z nim każdy film, który zawiera elementy tekstowe będzie filmem kiepskim, w sensie niezgodnym ze sztuką filmową. Ze względu na wszechobecność napisów tytułowych w kinematografii stanowisko to jest nie do utrzymania.

Należy przy tym odróżnić speakera pełniącego funkcję narratora w dziele od speakera jako osoby, która opowiada widzom to, co dzieje się w filmie. W drugim przypadku może on przyjąć różne formy. Pierwszą jest lektor, który „czyta" film w przypadku braku dubbingu. Drugą jest pojawiająca się w niektórych produkcjach osoba, która przedstawia widzom film za pomocą języka migowego. W obu wymienionych i innych przypadkach osoba taka faktycznie nie jest częścią filmu, którego dystrybucja odbywa się bez uczestnictwa speakerów. Natomiast speaker-narrator jest jego częścią, chociaż zdaniem Ingardena jest on niezgody z naturą dzieła filmowego, a przynajmniej „czystego" dzieła filmowego, czyli operującego jedynie obrazem[122]. Pokazuje to, że analiza dzieła filmowego Ingardena, chociaż bardziej szczegółowa niż ta przeprowadzona w pracy *O dziele literackim*[123], pozostaje powierzchowna. Szczególnie, że analiza obrazu malarskiego zawarta w tym samym tomie *Studiów z estetyki* obejmuje różnice budowy warstwowej w zależności od rodzaju obrazu i tego, co przedstawia[124].

Jak stwierdza Ingarden „czynnik języka, więc czynnik znaczeniowego wyznaczania przedmiotów przedstawionych, albo w ogóle znika – jak w filmie niemym – albo też staje się tylko środkiem pomocniczym, uzupełniającym – jak w filmach dźwiękowych"[125]. Ponownie widać, że nie

119 Zob. tamże, s. 319.
120 Zob. tamże.
121 Tamże, s. 318-319.
122 Zob. tamże, s. 317.
123 Zob. tenże, *O dziele literackim*, §58.
124 Zob. tenże, *O budowie obrazu.*
125 Tenże, *O sztuce filmowej*, s. 318.

utożsamiał on warstwy języka z mową, która stanowi część świata przedstawionego, lecz częścią filmu, która jest analogiczna do tekstu dzieła literackiego. Zatem można powiedzieć, że język jest przez Ingardena rozumiany jako ta część dzieła, która chociaż wymaga posługiwania się słowami i zdaniami, nie stanowi części świata przedstawionego. Obejmowałaby zatem postać narratora oraz napisy. Prowadzi to do wieloznaczności pojęcia „języka" w jego pracach, ponieważ postaci przedstawione także się nim posługują. Co więcej, w przypadku dzieł filmowych, zauważa on występowanie brzmień słownych[126]. W rezultacie w jego pismach „język" odnosi się do dwóch rzeczy: utożsamienia go z dwuwarstwą językową oraz do wypowiedzi językowych, jako należących do warstwy przedmiotowej. Zasadniczo można wskazać także trzecie znaczenie obejmujące rozważania o języku, czyli metajęzyk. Powodem relegowania wypowiedzi bohaterów do warstwy przedmiotowej mogła być niefortunna próba ujednoznacznienia jego znaczenia oraz intencjonalność pochodna, która będzie opisana w dalszej części pracy. Oznacza ona, że niektóre wytworzone intencjonalnie przedmioty posiadają zdolność intencjonalnego wyznaczania kolejnych przedmiotów. Przykładowo, każda wypowiedź językowa postaci przedstawionej jest dwuwarstwowa i intencjonalna, przez co wyznacza ona pewien przedmiot intencjonalny. Owa intencjonalność jest jej użyczona przez wytwarzające wypowiedź akty. Zatem pomimo faktu, że całość dzieła jest stworzona przez autora, można wskazać w nim piętrową strukturę, w której niższe warstwy nadają wyższym możliwość konstytuowania przedmiotów intencjonalnych. W rezultacie znacząco komplikuje to budowę dzieła, poprzez konieczność uwzględniania w jego opisie warstw w warstwach. Aby zachować prostotę budowy w niniejszej pracy warstwa językowa będzie utożsamiona z pojawiającym się w grach tekstem, zatem z różnego rodzaju oknami dialogowymi czy tekstem menu.

Gry wideo są dziełem przede wszystkim audiowizualnym. Język pełni w nich funkcję pomocniczą, przynajmniej w kwestii przedstawienia przedmiotów. Pomijając gry tekstowe i visual novel, wiele gier posługuje się językiem aby dostarczyć graczom dodatkowych informacji o przedmiotach. Jako przykład ponownie może posłużyć gra *Bloodborne*[127], w której gracze za pośrednictwem menu ekwipunku mogą przeczytać opisy zebranych przedmiotów. Ujawniają one nie tylko informacje o nich samych, lecz także o świecie gry, czyli tzw. *lore*. Jak stwierdza Rafał Kochanowicz, termin *lore* użyty w kontekście gier nie jest przetłumaczalny na język polski i oznacza mniej więcej tyle, co osnowa i kontekst wydarzeń gry[128]. Wykorzystując terminy Ingardena, można zatem stwierdzić istnienie związku pomiędzy *lore* a miejscami niedookreślenia

126 Zob. tamże, s. 314.
127 FromSoftware, *Bloodborne*, Sony Computer Entertainment, 2015.
128 Zob. R. Kochanowicz, *Game lore – dodatek, podstawa i „granica" supersytemów*, „Literatura i Kultura Popularna" 25(2019), s. 81.

i horyzontem świata gry. Wyznacza ona to, co nie jest dane wprost lub w pełni i wypełnia luki w określeniu przedmiotów (w szerokim sensie) w grze. We wspomnianej grze *Bloodborne* z opisów przedmiotów, a zatem z *lore*, dowiadujemy się o wydarzeniach mających miejsce w mieście Yharnam przed przybyciem naszego bohatera. W szczególności o źródle dziwnej plagi, która dotknęła jego mieszkańców i pochodzeniu bestii przemierzających ulice.

Brzmienia występują w stypizowanej formie i są różne od konkretnego materiału głosowego. Są one tym, co jest takie samo w wielu konkretnych wypowiedziach. Ingarden pisze: „ta niezmienna, przy wielokrotnym wypowiadaniu pewnego słowa w pewnym określonym języku ściśle ta sama typowa postać brzmieniowa jest rozpoznawana jako znamię danego słowa (...)”[129]. Zdaniem Ingardena do każdego słowa przynależy określony sposób, w jaki ono brzmi. Brzmienia, podobnie jak zapis fonetyczny w słownikach, wskazują prawidłową wymowę niezależnie od konkretnych wypowiedzi. Każdy Polak, który opanował mowę ojczystą, wymawia słowo „kot” w charakterystyczny dla niego sposób. Wynika to m.in. z różnic w budowie narządów mowy czy temperamentu. Jednakże każde wypowiedziane słowo „kot” odwołuje się do brzmienia słownego w rozumieniu Ingardena, które jest jego podstawą. Powyższy cytat informuje także o funkcji brzmień w dziele. Mianowicie służą one do identyfikacji poszczególnych słów. W rezultacie uznania, że posiadają one stypizowaną raczej niż konkretną formę, unika się problemów związanych z odróżnianiem słów w zależności od różnych akcentów i gwar. *Pan Tadeusz* Mickiewicza przeczytany z polskim i amerykańskim akcentem pozostaje tym samym dziełem, ponieważ zawarte w nim brzmienia nie ulegają zmianie podczas jego głośnego odczytania.

Brzmienia słowne wnoszą także swoiste jakości estetyczne i artystyczne. Dotyczy to przede wszystkim wyższych tworów brzmieniowych, takich jak rytm oraz rymy pojawiające się w wypowiedziach. Chociaż warstwa ta jest bardziej wyraźna w dziełach literackich niż w grach wideo. W przypadku tych drugich większość pojawiającego się tekstu stanowi treść tego, co zostało powiedziane przez przedstawione postaci oraz część interfejsu. Wypowiedzi postaci w grach, podobnie jak w dziełach literackich, należą do świata przedstawionego, chociaż mogą być wyrażone w tekście (np. przez napisy). Wygłoszona wypowiedź stanowi zatem jeden ze składników warstwy przedmiotowej i jest przedstawiona za pomocą wyglądów, raczej niż przy wykorzystaniu warstwy językowej[130]. Towarzyszące jej napisy stanowią jedynie formę powtórzenia lub ułatwiają graczom jej zrozumienie.

Jakości artystyczne i estetyczne brzmień mogą objawiać się natomiast w przypadku różnych form literackich przedstawionych tekstowo w grach wideo. Przykładowo gracz przemierzający

129 Ingarden R., *O dziele literackim*, s. 61.
130 Zob. tamże, s. 246.

świat gry może natrafić na fikcyjne dzieła literackie. Przyjmują one formę przedmiotów przedstawionych, lecz posiadają warstwową strukturę charakterystyczną dla odpowiedniego rodzaju dzieł sztuki. W tym sensie w ramach warstwy przedmiotowej gier wideo mogą pojawić się wielowarstwowe dzieła sztuki. Przy czym nie zawsze musi to być zmyślona książka. Niektóre gry posiadają dziennik, który może zawierać stylizowane opisy zadań i wydarzeń. Ma to miejsce m.in. w grze *Wiedźmin 3*, w której dziennik zadań stylizowany jest na pamiętnik jednej z postaci – poety Jaskra.

Występowanie w grach wideo dzieł literackich należących do świata przedstawionego odsłania piętrową strukturę intencjonalną przedmiotów intencjonalnych, w szczególności dzieł sztuki. Anita Szczepańska nazywa to zjawisko intencjonalnością pochodną, czyli nadbudowywaniem się przedmiotów intencjonalnych nad innymi[131]. Natomiast Ingarden w kontekście narratora, będącego niejako „poza" światem, który okazuje się być jedną z postaci powieści, a zatem należącym warstwy przedmiotowej, pisze: „Odpowiednie stany rzeczy w osobliwy sposób wchodzą jedne w drugie jak coraz to mniejsze pudełka"[132]. Szczepańska przedstawia piętrową strukturę trochę inaczej niż Ingarden w przytoczonym fragmencie. Mianowicie, każde dzieło ma piętrową budowę, ponieważ wyższe warstwy wyłaniają się z niższych. W przypadku dzieł literackich warstwa brzmień związana jest intencjonalnie z warstwą znaczeń, które z kolei wyznaczają intencjonalne odpowiedniki zdań. Owe odpowiedniki przedstawiają stany rzeczy, przez które czytelnik dociera do warstwy wyglądów i przedmiotów przedstawionych. Intencjonalność zdań jest im nadana przez akty twórcze autora, innymi słowy jest pochodną jego świadomości. Przedmioty przedstawione są wytworzone jako posiadające odpowiedni rodzaj charakteru bytowego. Zatem bohaterowie są stworzeni jako posiadający świadomość, lecz jest ona im jedynie przypisana przez autora.

Ingarden rozważając przypadek postaci w dziele pełniącej jednocześnie funkcję narratora zauważa, że znajduje się ona jednocześnie w świecie przedstawionym i poza nim. Jest zatem jednym z przedmiotów znajdującym się w pudełku-świecie. Z kolei jego wypowiedzi jako przedmiotu przedstawionego także posiadają warstwową strukturę intencjonalną. Dzieje się tak, ponieważ każda wypowiedź w języku zawiera przynajmniej dwie warstwy, brzmień i znaczeń, oraz wyznacza pewien przedmiot intencjonalny. Można wyobrazić sobie, że bohater-narrator odczytuje innym postaciom fragment fikcyjnego dzieła istniejącego w świecie powieści, której to powieści jest on częścią. W tej sytuacji czytelnik ma do czynienia z dziełem w dziele, które także posiada warstwową budowę. Zatem czterowarstwowe dzieło zostaje przedstawione za pomocą

131 Zob. A. Szczepańska, *Estetyka Romana Ingardena*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989, s. 39-40.
132 R. Ingarden, *O dziele literackim,* s. 271.

dwuwarstwowej wypowiedzi językowej w świecie przedstawionym przez inne czterowarstwowe dzieło, jednocześnie będąc częścią jego warstwy przedmiotowej. Intencjonalność zostaje użyczana kolejnym tworom, które dzięki temu dysponują pochodną intencjonalnością, czyli nadaną zdolnością do wyznaczania kolejnych przedmiotów intencjonalnych.

Warstwę znaczeń słownych można określić mianem najważniejszej w dziełach literackich ze względu na rolę, jaką w nim one odgrywają. W końcu to one stanowią główny składnik konstytuujący przedmioty przedstawione w dziele. Jednakże stanowi ona także piętę Achillesową koncepcji Ingardena, ze względu na problem z uzasadnieniem podstawy identyczności sensu zdań. W pierwszych wydaniach *Das literarische Kunstwerk* Ingarden twierdził, że źródłem intersubiektywnej tożsamości dzieł literackich są idealne pojęcia. Zawierają one potencjalnie wszystkie znaczenia danego słowa, które w procesie tworzenia zdania i jego odbioru są aktualizowane. Oznacza to, że chociaż słowo „zamek" jest wieloznaczne, to w zdaniu „Hrabia skierował konia w stronę zamku" jego znaczenie zostaje zawężone do „zamku" jako budowli obronnej. W *Przedmowie do polskiego wydania* odrzuca koncepcję idealnych pojęć[133]. Jednakże nie przedstawia żadnej koncepcji mogącej uzupełnić powstałą lukę. Jak stwierdza Wiesław Bartnik, bez idealnych pojęć roszczenia koncepcji Ingardena do intersubiektywnej tożsamości tracą swoją podstawę[134]. Twierdzi on przy tym, że chociaż Ingarden nie udzielił zadowalającej odpowiedzi, to w swoich rozważaniach zawarł istotną intuicję dotyczącą tożsamości dzieł[135].

Udzielenie pełnej i satysfakcjonującej odpowiedzi na pytanie o intersubiektywną tożsamość dzieł literackich wykracza daleko poza kompetencje niniejszej pracy. Z tego powodu rozważania zostaną ograniczone do bardziej konkretnych rozwiązań Ingardenowskich koncepcji dzieł sztuki. W szczególności do tych, które są wplecione w koncepcję intencjonalności dzieł sztuki i ukazują, jak ich poszczególne składniki oddają jej twierdzenia.

Według koncepcji Ingardena warstwa znaczeń słownych składa się ze słów, które dzielą się na nazwy, pojęcia funkcjonujące oraz czasowniki określone[136]. Ingarden wprowadza czasowniki określone, ponieważ w takiej formie występują w dziełach literackich. Zarówno one jak i pojęcia funkcjonujące spełniają podobną rolę jak funktory[137], chociaż Ingarden nie posługuje się tym pojęciem.

Struktura przedmiotów odzwierciedlona jest w składnikach nazw. Tak jak badając dany przedmiot należy podać jego treść materialną, formalną oraz wskazać jego sposób istnienia,

133 R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 14.
134 Zob. W. Bartnik, *O bycie dzieła literackiego* w: *Ontologia fikcji*, red, J. Paśniczek, Wydawnictwo Uniwersytetu Marie Curie-Skłodowskiej, Warszawa 1991, s. 38.
135 Zob. tamże, s. 45.
136 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim,* s. 100.
137 Zob. T. Widła, D. Zienkiewicz, *Logika*, C. H. Beck, Warszawa 2018, s. 15.

tak analizując nazwy należy wydzielić w nich intencjonalny wskaźnik kierunkowy, treść materialną i formalną oraz momenty egzystencjalnej charakterystyki i pozycji[138]. Jednakże, podobnie jak przedmioty, nazwy są jednolitą całością i nie można faktycznie oddzielić od siebie ich poszczególnych składników. Można jedynie na drodze analizy je wydzielić, odróżnić od siebie i wskazać ich funkcje[139].

Język posiada intencjonalność pochodną, nadaną mu przez akty świadomości jego użytkowników. Stąd bierze się intencjonalny wskaźnik kierunkowy, dzięki któremu słowa mogą odnosić się do przedmiotów. Innymi słowy stanowi on tę część znaczenia, dzięki której nazwa wskazuje określony obiekt. W zależności od przedmiotów, do których dana nazwa się odnosi, może przyjąć on rożne formy, które można uporządkować w opozycyjne pary[140]. Intencjonalny wskaźnik kierunkowy może być jednopromienny, gdy wskazuje konkretny, indywidualny przedmiot jak w nazwie „środek Ziemi" lub wielopromienny, gdy wskazuje wiele przedmiotów, jak „jądra planet". W przypadku wskazywania wielu przedmiotów może być on określony lub nieokreślony. Będzie on określony, jeżeli zbiór wskazywanych przez niego przedmiotów zostanie zawężony. Natomiast będzie on nieokreślony, jeżeli nazwa wskazuje zbiór o niesprecyzowanej liczbie elementów. Przykładowo wyrażenie „planety w Układzie Słonecznym" posiada wielopromienny i określony intencjonalny wskaźnik kierunkowy, lecz same „planety" wielopromienny i nieokreślony, ponieważ nie precyzuje, do których planet się odwołuje. Wskaźnik kierunkowy może być także stały i aktualny albo zmienny i potencjalny. Pierwszy pojawia się „we wszystkich przeto wypadkach, w których dane słowo oznacza pewien numerycznie całkowicie określony przedmiot[...]"[141]. Zatem np. imię i nazwisko użyte jako nazwa własna konkretnego indywiduum posiada stały i aktualny wskaźnik kierunkowy. Natomiast będzie on zmienny i potencjalny, wtedy gdy odnosi się on do nieokreślonego przedmiotu. Przykładowo w zdaniu „Potrzebuję krzesła" wskaźnik kierunkowy słowa „krzesło" jest potencjalny, ponieważ mówcy chodzi o dowolny przedmiot należący do klasy krzeseł. Podział intencjonalnych wskaźników kierunkowych Ingardena nie jest podziałem ścisłym. Nakładanie się znaczenia wskaźnika jednopromiennego oraz stałego i aktualnego wskazuje, że odnoszą się one do różnych aspektów użycia nazw.

Treść materialna i formalna nazw jest analogiczna jak w przypadku składników przedmiotu i odnosi się odpowiednio do jego uposażenia jakościowego oraz struktury. Natomiast moment egzystencjalnej charakteryzacji funkcjonalnie spełnia tę samą rolę, co trzeci składnik przedmiotów, ponieważ przypisuje on przedmiotom wyznaczonym przez nazwę odpowiedni sposób istnienia[142].

138 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim,* s. 100.
139 Zob. tamże, s. 100-101.
140 Zob. tamże, s. 102.
141 Tamże.
142 Zob. tamże, s. 114.

Różnica pomiędzy charakteryzacją i pozycją przypomina Ingardenowskie rozróżnienie na ontologię i metafizykę. Pierwsze dotyczy ogólnej idei przedmiotu i określa jak może on istnieć, bez rozstrzyganie, czy faktycznie istnieje. Natomiast drugie rozstrzyga, czy dany przedmiot wyznaczony przez nazwę faktycznie istnieje[143].

Struktura nazw odpowiada budowie przedmiotów i ujawnia heteronomiczny charakter przedmiotów intencjonalnych. O ile przedmioty realne są autonomiczne, czyli są określane przez inherentne cechy wynikające z ich własnej, indywidualnej istoty, o tyle przedmioty heteronomiczne posiadają jedynie przypisane im własności. Zatem treść materialna i formalna oraz momenty egzystencjalnej charakterystyki nazwy nie tyle opisują, co wytwarzają przedmiot intencjonalny. Będzie on posiadał jedynie te cechy, które zostały mu przypisane wprost lub dane jako domniemane.

Na wstępie rozważań dotyczących warstwy językowej w grach wideo zauważono, że Ingarden uznaje wypowiedzi postaci przedstawionych za część warstwy przedmiotowej. Rozróżnienie to ma swoje odniesie także podczas przeprowadzania analizy gier wideo. Do przytoczonych już argumentów, zgodnie z którymi wypowiedzi stanowią formę zachowania postaci przedstawionych oraz próby uniknięcia komplikacji budowy dzieła wynikającej z intencjonalności pochodnej, można dodać kolejny. Jak zauważa Krzysztof Inglot, język w grach stanowi medium przedstawiające świat, a nie jego element[144]. Zgodnie z tym twierdzeniem postaci pojawiające się w grach posługują się własnym językiem, który jest „tłumaczony" na język zrozumiały dla gracza. W przypadku serii gier *Monster Hunter*[145] gracz może wybrać ścieżkę językową rodzimą dla świata gry, która będzie dla niego niezrozumiała. W tym wypadku jeżeli będzie chciał on zrozumieć dialogi, konieczne będzie włączenie napisów w jednym ze znanych przez niego języków. Pojawia się zatem rozdźwięk pomiędzy mową w świecie przedstawionym oraz elementami tekstowymi pojawiającymi się na ekranie.

Ingarden rozróżnia dwie funkcje warstwy znaczeń w dzieł literackich: wytwarzanie i rozbudowa pozostałych warstw w dziele oraz wnoszenie do niego swoistych jakości estetycznych[146]. Pierwsza wynika z pięciu okoliczności: 1) roli znaczeń w konstytuowaniu przedmiotów przedstawionych, 2) ich wpływu na sposób przedstawienia przedmiotów, 3) odciskania piętna na warstwie brzmieniowej, 4) ustanawiania przez znaczenia części wyglądów przedmiotów przedstawionych oraz 5) roli znaczeń w konstytuowaniu idei dzieła w rozumieniu

143 Zob. tamże.
144 Zob. K. Inglot, *Nazwy własne a lokalizacja gier elektronicznych fantasy – o potrzebie przekładu oraz wybranych tendencjach w tłumaczeniu gier anglojęzycznych na rynek polski i niemiecki*, „Homo ludens" 1(5) 2013, s. 75.
145 Capcom, seria *Monster Hunter,* Capcom, 2004-2021.
146 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 248.

Ingardena[147]. Warstwa znaczeń w grach wideo spełnia analogiczne funkcje, lecz wymaga pewnych uzupełnień.

W przeciwieństwie do dzieł literackich gry wideo mają znacząco mniej homogeniczną budowę i pod względem przedstawienia przedmiotów polegają, podobnie jak film, na warstwie wyglądów. Ustalając rolę warstwy językowej w grach należy uwzględnić skalę różnic pomiędzy nimi. Rozpięte są one pomiędzy dwiema skrajnościami. Pierwszą są gry tekstowe pokroju *Colossal Cave Adventure*[148] i gier z gatunku MUD (ang. multi-user dungeon) oraz visual novel, w których tekst odgrywa olbrzymią rolę. Drugą skrajnością są gry takie jak *Journey*[149], w których ilość tekstu została zredukowana do niezbędnego minimum. Większość znajduje się w pewnym punkcie pomiędzy nimi. Niemniej, niezależnie od tego, w którym miejscy spektrum znajduje się gra, będzie zawierała pewne elementy językowe, chociażby nazwę gry w menu głównym lub napis „naciśnij start, aby rozpocząć" w różnych odmianach.

Jak zostało już wspomniane, warstwa językowa pełni w grach wideo, w porównaniu do dzieł literackich, funkcję pomocniczą. Oznacza to, że jej rola w kształtowaniu przedmiotów przedstawionych jest ograniczona. Zamiast niej odgrywają one istotną rolę w kształtowaniu elementów interfejsu, w szczególności okien dialogowych, napisów oraz stron menu. Przy czym ograniczona nie oznacza znikoma lub nieistotna. W przywołanym przykładzie gry *Bloodborne*, tekst gry ma znaczenie dla kształtowania *lore* świata przedstawionego.

W przypadku interfejsu gry jego elementy przyjmują lub mogą przyjąć formę językową. W pierwszym wypadku wykorzystuje on elementy graficzne o znaczeniu symbolicznym, a zatem kształtowane przez warstwę wyglądów. Ma to miejsce np. w grze *Grim Dawn*[150], w której przycisk przedstawiający ludzkie popiersie służy do otwarcia menu postaci, a przestawiający książkę menu umiejętności. Jednakże elementy wizualne są uzupełnione przez tekst, jako że po nasunięciu kursora na odpowiedni przycisk pojawia się tekst, który ujawnia jego znaczenie. Podobnie dzieje się w przypadku broni znajdującej się w ekwipunku postaci gracza. W wyniku nasunięcia kursora na wybrany przedmiot pojawi się okno zawierające szczegółowe informacje o nim, od zadawanych obrażeń i wymagań, przez specjalne właściwości, do informacji o zestawie, którego jest on częścią. Tekst spełnia zatem funkcję informacyjną względem elementów graficznych.

Okna dialogowe i napisy, podobnie jak okna menu gry, są elementami interfejsu, które są niemal w całości przedstawione za pomocą tekstu. Pierwsze dwa muszą zostać od siebie

147 Zob. tamże, s. 248-249.
148 W. Crowther, *Colossal Cave Adventure,* W. Crowther, 1977.
149 Thatgamecompany, Santa Monica Studio, *Journey*, Sony Computer Entertainment, 2012.
150 Crate Entertainment, *Grim Dawn*, Crate Entertainment, 2016.

odróżnione, chociaż oba dotyczą wypowiedzi postaci. Wynika to z faktu, że w zależności od gry występują one razem lub osobno.

Podstawowym przypadkiem występowania samych napisów są przerywniki filmowe. Stanowią one tekstowe przedstawienie tego, co zostało powiedziane podczas ich projekcji. Pojawiają się one także podczas rozmowy z postaciami przestawionymi i wykorzystywane są głównie wtedy, gdy gra nie obsługuje ścieżki dźwiękowej w wersji językowej zrozumiałej dla gracza. W takiej sytuacji napisy tłumaczą wypowiedziane kwestie. Mogą być one także wykorzystywane, gdy zarówno napisy jak i wypowiedzi postaci są w tym samym języku. Wtedy służą one powtórzeniu tego, co zostało powiedziane. Celem takiego wykorzystania napisów może być ułatwienie zrozumienia kwestii postaci. Ma to miejsce szczególnie w przypadku, gdy gracz posługuje się danym językiem w ograniczonym stopniu, a także gdy wypowiedzi są modyfikowane przez akcent postaci lub wygłaszane w silnym bólu lub pod wpływem emocji, a zatem pełnią funkcję wyrażania stanów wewnętrznych.

Przez okna dialogowe rozumie się przede wszystkim elementy interfejsu, które prezentują graczom kwestie do wyboru, określające wypowiedzi jego postaci. W niektórych grach okna dialogowe zawierają wyłącznie opcje dialogowe, lecz w innych obejmują także zapis wypowiedzi postaci, z którymi gracz prowadzi rozmowę. W drugim wypadku spełniają jednocześnie funkcję napisów. Pierwszy rodzaj pojawia się w grach z serii *Mass Effect*[151]. Zazwyczaj gracz może w nich wybierać spośród sześciu prezentowanych opcji. Z prawej strony okna zwykle znajdują się kwestie prowadzące rozmowę dalej i mające znaczenie dla dalszych wydarzeń w grze, natomiast z lewej pytania dodatkowe skierowane do rozmówcy celem uzyskania informacji. Okno dialogowe zawierające w sobie napisy pojawia się np. w *Divinity: Original Sin 2*[152]. Górna część okna dialogowego zawiera ostatnią wypowiedź postaci, z którą gracz rozmawia, a poniżej znajdują się kwestie do wyboru. Z prawej strony okna znajduje się suwak, dzięki któremu gracz może uzyskać dostęp do wygłoszonych wcześniej kwestii. Co więcej, oprócz wypowiedzi postaci, w formie tekstu pojawiają się także kwestie narratora, a czasem także opis sytuacji. Z tego względu w grze pojawia się „podwójna projekcja", która w koncepcji Ingardena ma znaczenie zbliżone do didaskaliów. Obejmuje ona dodatkowy tekst zawierający informacje uzupełniające tekst główny i pełniący przy tym funkcję konstytuowania przedmiotów przedstawionych[153].

Warstwa znaczeń, oprócz współtworzenia przedmiotów przedstawionych i elementów interfejsu, wnosi do gier wideo także swoiste jakości artystyczne i estetyczne. O ile rzadko są one porównywalne do literatury pięknej, o tyle mogą mieć istotne znaczenie w grach. Jedną z owych

151 Bioware, seria *Mass Effect*, Electronic Arts, 2007-2021.
152 Larian Studios, *Divinity: Original Sin 2*, Larian Studios, 2017.
153 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, 272-273.

jakości jest jasność i prostota opisu przedmiotu lub umiejętności. Źle napisany i niejasny opis prowadzi do błędnego zrozumienia ich sposobu działania. Może także znacząco utrudnić rozgrywkę, szczególnie w sekwencjach gry, w których gracz działa pod presją czasu i musi wykorzystać informacje dostarczone tekstowo.

Po omówieniu budowy, funkcji oraz jakości wnoszonych do gier wideo przez warstwę znaczeniową pojawia się kwestia relacji zachodzącej pomiędzy nią, szerzej: dziełem, a rzeczywistością. Rozważania dotyczące natury zdań pojawiających się w dziele przekładają się na warstwę przedmiotów przedstawionych. W dziełach literackich zagadnienie to jest najlepiej ilustrowane przez koncepcję quasi-sądów. Chociaż przyjmują one zewnętrzny habitus sądów, tak naprawdę nimi nie są[154]. Oznacza to, że nie mogą być one „prawdziwe". Jeżeli w pewnym dziele lub grze zostają przedstawione określone wydarzenia, odbiorca nie będzie traktował ich jako realnie zachodzących. Jednakże nie można powiedzieć, że przedstawienie to nic nie oznacza, czy do niczego się nie odnosi. Wprost przeciwnie, quasi-sądy spełniają w dziełach literackich funkcję wytwarzania przedmiotów przedstawionych. W rezultacie, chociaż nie są one prawdziwe w klasycznym rozumieniu, to są one „prawdziwe" wewnątrz świata przedstawionego[155]. Wypowiedzi bohaterów pewnej powieści lub gry wideo przedstawione są za pomocą quasi-sądów, a zatem dotyczą otaczającej ich rzeczywistości, czyli świata przedstawionego. W tym sensie w jego wnętrzu pełnią one funkcję sądów. Na tym ich rola się kończy, ponieważ nie mogą być one traktowane jako sądy o rzeczywistości, wytworzony przez nie świat jest od niej odseparowany. Zdaniem Ingardena od normalnych sądów odróżnia je intencjonalna identyfikacja stanów rzeczy[156]. W przypadku sądów utożsamiałaby ona realny i intencjonalny stan rzeczy. Natomiast w przypadku braku tego utożsamienia, zdania byłyby quasi sądami i przedstawiałyby wytworzone przez nie przedmioty. Owa intencjonalna identyfikacja, zgodnie z przeprowadzoną przez Ingardena analizą nazw, byłaby funkcją intencjonalnego wskaźnika kierunkowego, a zatem efektywną częścią samego zdania. Niestety, nie jest to do końca pewne.

Problem z koncepcją quasi-sądów pojawia się m.in. ze względu na niespójności w koncepcji Ingardena. Traktowanie czynnika decydującego o charakterze zdań jako ich efektywnej części zdaje się wynikać wprost z rozdziałów dotyczących budowy warstwy znaczeń, w szczególności składników nazw. Jednakże w dalszych rozdziałach *O dziele literackim* i w późniejszych pracach Ingarden wprowadza nieścisłości. Przykładowo, omawiając różne rodzaje zdań w dziele literackim, stwierdza on, że o charakterze quasi-sądów może decydować intencja wypowiedzi je tworzących[157].

154 Zob. tamże, s. 237.
155 Zob. tamże, s. 243.
156 Zob. tamże, s. 242.
157 Zob. tamże, s. 239-240.

Dopuszcza zatem to, że quasi-sądy w jakiś sposób związane są z rzeczywistością. Co więcej, w pracy pt. *O tak zwanej »Prawdzie« w literaturze* pojawia się stwierdzenie, że o charakterze zdania decyduje nie tylko jego budowa, lecz także kontekst i tytuł dzieła[158].

Jednym z krytyków koncepcji quasi-sądów Ingardena był Jerzy Pelc. Wskazuje on, że o byciu sądem lub supozycją zdania decyduje akt asercji autora lub jego brak[159]. Oznacza to, że zdanie jest sądem, jeżeli autor jest przekonany, że orzeka ono prawdę o świecie. Jeżeli brak takiego przekonania, będzie ono supozycją. W dalszej części artykułu Pelc twierdzi, że Ingarden swoją koncepcję wywiódł z analizy przeżyć czytelników[160]. Oba przytoczone twierdzenia Pelca są niezgodne z poglądami głoszonymi przez Ingardena. Wynika to nie tylko z faktu, że w jednym z pierwszych rozdziałów *O dziele literackim* usunął on przeżycia autora i czytelnika, a zatem także ich przekonania, z dzieła. Stoi to także w sprzeczności z intencjonalnym charakterem bytowym dzieł sztuki i przedmiotów intencjonalnych w ogóle, jako niezależnych od rzeczywistości.

Konflikt pomiędzy twierdzeniami Pelca i Ingardena może być wyjaśniony przez Danutę Ulicką, jedną z najlepszych znawczyń tego wielkiego polskiego fenomenologa. Zauważa ona, że komentatorów Ingardena bulwersowały jego twierdzenia o odcięciu dzieła literackiego od transcendentnej wobec niego rzeczywistości, w rezultacie czego „staje się ono bezinteresowną »rzeczą samą w sobie«, która zmusza do lektury neutralizującej świat realny i w ogóle zrywającej z nim wszelki związek”[161]. Ulicka twierdzi, że winę za niezrozumienie koncepcji quasi-sądów ponosi częściowo sam Ingarden ze względu na używanie metafor[162] oraz sugestywne podtytuły rozpraw[163]. W rezultacie dyskurs dotyczący „prawdy” w dziełach literackich został przesunięty w stronę logiki. Jednakże „prawda” logiczna jest tylko jednym z możliwych sensów tego terminu. Ingarden w *O tak zwanej »Prawdzie« w literaturze* wymienia czternaście sposobów mówienia o „prawdziwości” w dziełach literackich, Ulicka pisze:

„Gdyby sformułować na podstawie jego rozważań definicje »prawdy«, uzyskalibyśmy:

1. definicję logiczną (prawda jako własność zdania);

2. definicję syntaktyczną (prawda w sensie konsekwencji przedmiotowej oraz systemu jakości podbudowujących wartość artystyczną dzieła);

3. definicję semantyczną (prawda w sensie »wierności reprezentowania« i »prostego podobieństwa« przedmiotów przedstawionych do przedmiotów istniejących autonomicznie);

158 Zob. R. Ingarden, *O tak zwanej «Prawdzie» w literaturze* w: *Studia z estetyki* t.1, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966, s. 428.
159 Zob. J. Pelc, *Quasi-sądy a dzieło literackie*, „Pamiętnik literacki” 54/3 (1963), s. 61-62.
160 Zob. tamże, s. 65.
161 D. Ulicka, *Granice literatury i pogranicza literaturoznawstwa*, s. 155.
162 Zob. tamże, s. 157.
163 Zob. tamże, s. 159.

4. definicję pragmatyczną (prawda w sensie zgodności dzieła z intencjami autora oraz sprawności działania na czytelnika)”[164].

Zgodnie z koncepcją Ingardena quasi-sądy są wyłączone z pierwszej definicji. Jak już stwierdzono, dzieła literackie oraz inne, w tym gry wideo, wytwarzają odrębne światy, rzeczywistości intencjonalne niezależne od realnej. Z tego względu zawarte w nich zdania nie mogą orzekać i nie orzekają o rzeczywistości w sensie prawdy logicznej. Natomiast mogą być one „prawdziwe” w myśl pozostałych definicji. Cytując nauczyciela Ingardena i nieco poszerzając kontekst „można powiedzieć ściśle zgodnie z prawdą, że »fikcja« stanowi żywioł fenomenologii, tak jak i wszelkiej eidetycznej nauki, że fikcja jest źródłem z którego czerpie swe soki poznanie »prawd wiecznych«”[165]. Zdaniem Władysława Stróżewskiego jakości metafizyczne nadbudowujące się na dziele literackim także ujawniają prawdę o świecie. Stwierdza on: „Dzieło jest drogą, bez której tej prawdy nie bylibyśmy w stanie doświadczyć. Jest jak reflektor wydobywający z mroku jakiś fragment świata i pozwalający dostrzec go w jego prawdzie, rozumianej teraz – po Heideggerowsku – jako ODSŁONIĘCIE”[166].

2.2.4 Warstwa przedmiotów przedstawionych

Warstwa przedmiotów przedstawionych w pewnym sensie stanowi ukoronowanie gier wideo. To na nich skupia się uwaga graczy i z nimi obcują przez większość rozgrywki. Pozostałe elementy gry pełnią funkcję podrzędną względem nich, mając za zadanie umożliwienie obcowania z nimi. Czym jednakże one są? Kwestia ta jest olbrzymiej wagi, szczególnie że w pismach Ingardena pojawia się kilka znaczeń przedstawienia. W dziełach literackich „przedmiot przedstawiony”, z akcentem na przedmiot, rozumie on w bardzo szerokim sensie. Będzie to przede wszystkim wszystko to, co zostało zaprojektowane przez użycie nazwy, bez względu na przynależność do kategorii i uposażenie materialne. Przede wszystkim nie oznacza to, że przedmiotem jest tylko to, co posiada swoją nazwę. Przedmiot obejmuje także to, co nie zostało wyznaczone przez użycie nazwy[167]. Oznacza to, że wszystko, co może zostać uchwycone przez świadomość i przedstawione w pewnej formie, jest przedmiotem. W tym sensie są nimi nie tylko rzeczy, lecz również zjawiska i procesy, a także to, co dane jedynie subiektywnie.

Większych trudności interpretacyjnych dostarcza wyrażenie „przedmioty przedstawione” z akcentem położonym na „przedstawione”. Wynikają one z wielości znaczeń przedstawiania

164 Tamże, s. 161.
165 E. Husserl, *Idee czystej fenomenologii i fenomenologicznej filozofii,* s. 209.
166 W. Stróżewski, *Jakości metafizyczne* w: *Od teorii literatury do ontologii świata*, red. J.W. Perzanowski, A. Pietruszczak, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2003, s. 90.
167 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim,* s. 284.

pojawiających się w pismach Ingardena. Leszek Jazownik wskazuje na cztery znaczenia słowa „przedstawienie":

„a) przedstawienie$_1$ = bycie przedmiotem przedstawionym – w ściśle Ingardenowskim tego słowa rozumieniu […],

b) przedstawienie$_2$ = odtworzenie (z »odtworzeniem« – w rozumieniu Ingardena – mamy do czynienia w powieści historycznej, gdy postaci i zdarzenia są jedynie »obrazami« zdarzeń i postaci rzeczywistych, a więc odcinają się od swych »oryginałów«, nie starając się sugerować, że są tym samym, co owe oryginały).

c) przedstawienie$_3$ = reprezentowanie (z »reprezentowaniem« – w sensie, jaki temu pojęciu nadaje Ingarden – mamy do czynienia w powieści historycznej, gdy czysto intencjonalny przedmiot przedstawiony sugeruje, że jest tym samym co przedmiot realny […]).

d) przedstawienie$_4$ = zachowywanie przez przedmiot intencjonalny jakichś analogii do przedmiotu rzeczywistego"[168].

Ściśle Ingardenowskie rozumienie słowa „przedstawienie" niekoniecznie jest takie ścisłe. W pracy *O dziele literackim* można wskazać kilka bardziej lub mniej ogólnych jego znaczeń. W podstawowym sensie oznacza ono tyle, co ukazywanie lub odsłanianie. Przedmioty w dziełach są przedstawione, ponieważ są ukazywane przez „coś innego" niż one same. W dziełach literackich funkcję przedstawiania spełniają przede wszystkim stany rzeczy (ogólniej: intencjonalne odpowiedniki zdań)[169], w obrazach funkcję tę pełni warstwa wyglądów, natomiast w grach wideo warstwa wyglądów oraz warstwa językowa. Wyrażenie „coś innego" pojawia się w cudzysłowie, ponieważ stany rzeczy należą do zasięgu bytowego przedmiotów, czyli ogółu przynależnych im cech i własności[170]. Zatem dochodzi do ich samoprezentacji[171]. „Samoprezentacja" oznacza tu coś innego niż Husserlowskie „*Selbstgegebenheit*", czyli bycie danym „we własnej osobie"[172], lub Ingardenowska „samoobecność", która pokrywa się z rozumieniem Husserla[173]. Jednakże, samoprezentacja w przytoczonym tu sensie, a także „odsłanianie" i „pokazywanie", ma na celu doprowadzenie do samoprezentacji w drugim znaczeniu. Przedmiot musi być dany jako on sam, jako istniejący, aby mógł zostać ukazany. Dodatkowo, „odsłanianie" oznacza także ujawnianie

168 L. Jazownik, *O zapatrywaniach Romana Ingardena na jakości metafizyczne oraz na sposób ich objawiania się w dziele literackim*, „Acta Universitatis Lodziensis, Folia Litteraria Polonica" 9(2007), s. 313.
169 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 252.
170 Zob. tamże, s. 260.
171 Zob. tamże, s. 253.
172 Zob. E. Husserl, *Idee czystej fenomenologii i fenomenologicznej filozofii*, s. 14, drugi przypis.
173 Zob. R. Ingarden, *Spór o istnienie świata* t. 2 cz. 1, s. 183.

wewnętrznych cech przedmiotu, uzyskanie wiedzy o tym, co było zasłonięte i nieznane[174]. Wyznaczenie przedmiotu poprzez nadanie mu nazwy nie dostarcza informacji o tym, czym on jest, ani jaki jest. Jego wnętrze musi zostać odsłonięte.

Innym znaczeniem „przedstawiania" jest „pokazywanie", które Ingarden opisuje jako: „przedstawienia, w którym przedmiot zostaje określony w swej zjawiskowej (bezpośrednio dostrzegalnej) zawartości, a dzięki temu zdolny jest od razu ukazać się w swej zjawiskowej postaci"[175]. Tak zdefiniowane pokazywanie dotyczy spostrzeżeń zmysłowych, a zatem przede wszystkim autonomicznych stanów rzeczy[176]. Jednakże występowanie w dziele warstwy wyglądów nadaje przedmiotom przedstawionym charakter naoczności[177]. Zatem, dzieła sztuki i gry wideo są w stanie pełnić funkcję pokazywania przedmiotów. Tym bardziej, że, jak twierdzi Peer F. Bungaard, nie ma znaczącej jakościowej różnicy w postrzeganiu przedmiotów realnych i fikcyjnych (a zatem intencjonalnych), jedne i drugie ukazują się w ziarnisty i niepełny sposób, chociaż istnieją istotne różnice ontologiczne pomiędzy nimi[178].

Można wskazać jeszcze jedno znaczenie „przedstawiania" w pismach Ingardena. Mianowicie, w przypadku dzieł literackich stany rzeczy są wyznaczane, a właściwie wytwarzane, przez znaczenia słów, zdań oraz ich mnogości. Dodatkowo, warstwa znaczeń wpływa na sposób przedstawienia przedmiotów. Co więcej, Ingarden wiąże konstytuowanie przedmiotów przez stany rzeczy z przedstawianiem[179]. W rezultacie wytwarzanie i przedstawianie w dziełach są tym samym procesem. Zatem „przedmiot przedstawiony" znaczy tyle, co „przedmiot (intencjonalnie) wytworzony". Zgodne jest to z rozumieniem przedmiotów intencjonalnych jako odrębnej sfery bytowej, różnej od przedmiotów realnych lub idealnych. Innymi słowy, dzieła faktycznie wytwarzają światy przedstawione, które stanowią osobny porządek ontyczny. W tym sensie są one względnie samodzielne wobec realnego świata. Względnie, ponieważ zostały wytworzone przez ich twórców, ale efektywnie nie stanowią jego części, gdyż transcendują wytwarzające je akty.

Ostatnie znaczenie oddaje intencjonalność pochodną dzieł oraz charakterystykę bytową przedmiotów intencjonalnych. Akty twórcze autora użyczają intencjonalności tworom językowym dzieła, które wytwarzają przedmioty przedstawione. W przypadku gier wideo owe użyczenie obejmuje także inne składniki dzieła. W rezultacie powstaje heteronomiczny przedmiot pochodny, który jest przy tym samodzielny względem dzieła, lecz jest jednocześnie od niego zależny. Należy

174 Zob. tenże, *O dziele literackim*, s. 256.
175 Tamże.
176 Zob. tamże, s. 257, pierwszy przypis.
177 Zob. tamże, s. 350.
178 Zob. P.F. Bungaard, *Roman Ingarden's theory of reader experience: A critical assessment*, „Semiotica" 2013(194), online: https://www.researchgate.net/publication/271390033_Roman_Ingarden%27s_theory_of_reader_experience_A_critical_assessment, dostęp 20.04.2022 r., s. 16-17.
179 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 252.

przy tym ponownie podkreślić, że tym, co jest dane w normalnym doświadczeniu, jest zawartość przedmiotów przedstawionych, nie zaś ich pełna intencjonalna struktura. Gracze, ale także czytelnicy i inne osoby obcujące z dziełami sztuki, nie napotykają przedmiotu intencjonalnego, który „udaje", że jest Geraltem z Rivii. Są oni świadkami i sprawcami przygód Geralta we własnej osobie. Aleksandra K. Przegalińska pisząc o fenomenologii istot wirtualnych stwierdza: „Chatbot nie jawi mi się bowiem naocznie jako okno dialogowe, z kilkoma linijkami tekstu odpowiedzi na zadane przeze mnie pytanie, lecz jako **osoba**"[180]. Oddaje tym samym stwierdzenie Ingardena o sposobie jawienia się przedmiotów intencjonalnych. Jeżeli w swej zawartości posiadają habitus rzeczywistości, jeżeli przyjmują w niej formę indywidualnej jednostki, to będą postrzegane jako one same z pominięciem całości intencjonalnej struktury.

Przedmioty przedstawione w grach wideo znacząco różnią się od ich książkowych odpowiedników. Pomijając oczywistą kwestię konstytucji za pomocą elementów audiowizualnych, są one dodatkowo warunkowane przez mechanikę gry. W pracy *„Define Real, Moron!"* Espen Aarseth wprowadza pojęcie *game object* (pol. obiekt gry) oraz *ideal game object* (pol. idealny obiekt gry). *Game object z*ostaje wytworzony poprzez połączenie struktury gry/mechaniki gry oraz świata gry/semiotyki[181]. Pierwszy element jest rozumiany jako silnik gry, który umożliwia graczom podejmowanie działań i aktualizuje stan gry. Natomiast drugi spełnia funkcję informatywną poprzez wykorzystywanie elementów audiowizualnych i haptycznych, dostarcza on graczom informacje o świecie i stanie gry[182]. Natomiast *ideal game object* stanowi jego wyidealizowaną wersję. Pojawia się on w percepcji graczy raczej niż w samej grze i jest pozbawiony wad i błędów, które mogą pojawiać się np. w kodzie gry[183]. Przykładowo, jeżeli gracz napotka aberracyjne zachowanie postaci niezależnej, będzie zdawał sobie sprawę, że miało ono miejsce w wyniku błędu. Natomiast zdaniem Aarsetha nie jest to błąd, po prostu *game object* został w ten sposób zaprogramowany. Podział proponowany przez Aarsetha pasuje do koncepcji przedstawionej w niniejszej pracy. Jednakże, o ile *ideal game object* jest fenomenologicznej natury, co w tym przypadku oznacza dany w percepcji gracza, o tyle gra wideo nie jest przedmiotem intencjonalnym. W artykule *Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games* argumentuje on, że zawartość gry obejmuje trzy różne ontologiczne warstwy: realną, wirtualną oraz fikcyjną[184]. Realne przedmioty rozumie on jako takie, które w grach

180 A.K. Przegalińska, *Istoty wirtualne. Jak fenomenologia zmieniała sztuczną inteligencję*, Universitas, Kraków 2016, s. 200.

181 Zob. E. Aarseth, *„Define Real, Moron!". Some Remarks on Game Ontologies* w: *DIGAREC Keynote-Lectures,* red. S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch, wyd. Potsdam University Press, Potsdam 2011, s. 59.

182 Zob. tamże, s. 60.

183 Zob. tamże, s. 66.

184 Zob. tenże, *Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games,* 2007, online: https://www.researchgate.net/publication/228953402_Doors_and_Perception_Fiction_vs_Simulation_in_Games, dostęp 20.04.2022 r., s. 4.

funkcjonują tak samo jak w rzeczywistości. Przykładowo drzwi, które można otworzyć, będą w jego sensie realne, w przeciwieństwie do tylko przedstawionych za pomocą tekstur, które będą fikcyjne. Elementy wirtualne rozumie on analogicznie do pieniędzy w bankach, ponieważ można je kupić, można je wymienić na inną walutę i zapracować na nie[185]. Są zatem fundamentalnie różne od dzieła jako przedmiotu intencjonalnego Ingardena.

Koncepcja przedmiotów przedstawionych w grach wideo wykracza poza ramy wyznaczone przez Ingardena. Jednakże nie stanowi to problemu, ponieważ każda forma artystyczna powinna być badana i opisywana na własnych zasadach. Dzieła literackie zbudowane są inaczej od obrazów, zaś gry wideo różnią się od innych dzieł kulturowych. Przedmioty przedstawione w grach wideo różnią się od należących do innych dzieł tym, że posiadają dodatkowy zestaw własności, które wynikają z proponowanego w niniejszej pracy trzeciego wymiaru gier. Pod tym względem zbliżone są one do *game object* Aarsetha. Konieczność wprowadzenia dodatkowego zestawu cech wynika m.in. z cechy gier, którą Juul nazywa wymiernością[186]. Każda akcja dopuszczalna w grach musi posiadać określony skutek. Jeżeli jest nią walka, reguły gry muszą określić warunki zwycięstwa i przegranej.

W przypadku walki dwóch realnych osób o wygranej decyduje siła, wytrzymałość oraz odporność na ciosy. Jednakże, jak przedstawić te cechy w grach wideo? Wszak realny świat jest nieskończenie bardziej złożony od przedstawionego w grach wideo, a rezultaty wielu działań zależą w znacznej mierze od przypadku, np. szczęśliwego trafienia we wrażliwy punkt na ciele przeciwnika. Należy przetłumaczyć cechy takie jak „silny" czy „zręczny" na parametry wewnątrz gry i opisać ich funkcje względem mechaniki gry, czyli zbioru reguł i instrukcji opisujących wszystkie możliwe działania w grze oraz ich skutki. W grze *Neverwinter Nights*[187], należącej do gatunku RPG, gracz, tworząc nową postać, otrzymuje określoną ilość punktów, które może zainwestować w sześć atrybutów: siłę, zręczność, kondycję, mądrość, inteligencję oraz charyzmę. Funkcjonują one jako zmienne w formułach określających skutki działań podjętych przez postać gracza. Przykładowo, inwestowanie w siłę wpływa na ilość obrażeń zadawaną przy użyciu ciężkich broni, np. toporów, i umożliwia niszczenie skrzyń. Rozwijanie zręczności wpływa na zdolność posługiwania się bronią lekką, taką jak sztylety, oraz szanse powodzenia w otwieraniu zamków. W przypadku walki postać gracza i jej przeciwnicy posiadają przypisaną im ilość punktów wytrzymałości, potocznie zwaną „życiem", oraz punkty obrony. Gdy postać gracza atakuje przeciwnika gra oblicza, ile punktów obrażeń zostaje zadanych, redukuje ich liczbę przez współczynnik obrony i odejmuje wynik od puli punktów wytrzymałości celu. Redukcja „życia" do

185 Zob. tamże.
186 Zob. J. Juul, *The Game, The Player, The World,* s. 35.
187 BioWare, Obsidian Entertainment, *Neverwinter Nights*, Atari, 2002.

zera prowadzi do wyłączenia przeciwnika z walki („śmierci"). Zatem gra określa wymierne warunki wygranej i przegranej.

Owa dualna natura objawia się w każdym aspekcie dotyczącym świata przedstawionego. W ujęciu Ingardena jest on tożsamy z warstwą przedmiotów przedstawionych[188]. Należy przy tym zaznaczyć, że odróżnia on świat przedstawiony od fabuły (ogółu wydarzeń w dziele), akcji (ogół działań postaci) oraz szkieletu fabuły (szczególnie ważne wydarzenia)[189]. Podobne ujęcia świata przedstawionego prezentuje Remigius Bunia. Przyjmuje on koncepcję świata diegetycznego wprowadzoną do dyskursu przez Gérarda Genetta. W ujęciu tego francuskiego teoretyka literatury świat diegetyczny oznacza czasoprzestrzenne uniwersum opowieści[190]. Jednakże zdaniem Buni znaczenie Genetta implikuje świat jako ukazany przez akt opowiadania danej historii, a zatem przez pryzmat narracji[191]. Oznacza to, że etymologia słowa „diegetyczny" pozostaje obecna w sposobie posługiwania się nim przez Genetta. *Diegesis* (gr. διήγησις) w ujęciu Platona oznacza opowiadanie proste, czyli wygłoszone przez samego narratora[192]. Jego przeciwieństwem jest *mimesis* (gr. μίμησις), w którym narrator wciela się w przedstawione postaci, „podszywając się" pod nie[193]. W dziełach diegetycznych mogą pojawić się zwroty takie jak „opowiem wam". Natomiast do dzieł mimetycznych można zaliczyć dramaty przedstawione na scenie, w których aktorzy wcielają się w ukazane postaci. Zatem w ujęciu Genetta świat diegetyczny obejmuje tylko to, co zostało bezpośrednio ukazane przez akt opowiadania.

W przeciwieństwie do Genetta, Bunia staje na stanowisku głoszącym, że świat diegetyczny jest niezależny od narracji[194]. Jego zdaniem wszystko to, co nie zostało przedstawione wprost, jest dane potencjalnie, a każdy wykreowany świat jest kompletny[195]. Wynika to z tego, że przyjmuje on za Kendall L. Walton *zasadę rzeczywistości* (ang. *reality principle*). Zgodnie z tą zasadą elementy fikcyjnego świata są identyczne z realnymi, dopóki nie zostaną określone wprost jako różniące się[196]. Pod tym względem stanowisko Bunia zgodne jest z twierdzeniami Ingardena, chociaż w pismach polskiego fenomenologa powyższa reguła się nie pojawia. Jednakże można przyjąć, że w jego wypadku wynika to z odnoszenia się do ogólnych idei przedmiotowych. Pisze on, że „forma nominalnie wyznaczone przedmiotu jest formą pierwotnej konkretnej jednostki,

188 Zob. R. Ingarden, *Forma i treść dzieła literackiego* w: *Studia z estetyki* t.2, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966, s. 393.
189 Zob. tamże.
190 Zob. R. Bunia, *Diegesis and Representation: Beyond the Fictional World, on the Margins of Story and Narrative,* „Poetics Today" 31(4), s. 679.
191 Zob. tamże, s. 681.
192 Zob. Platon, *Państwo*, 393a.
193 Zob. tamże, 393c.
194 Zob. R. Bunia, *Diegesis and Representation…,* s. 680.
195 Zob. tamże, s. 701.
196 Zob. K.L. Walton, *Mimesis as Make-Balieve: On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, Cambridge 1990, s. 144-145.

która zawiera w sobie potencjalnie nieskończoną mnogość cech należących do jego jakościowego uposażenia”[197]. Zatem przedmioty przedstawione posiadają formę identyczną jak przedmioty realne.

Bunia zauważa, że każdy przypadek luki w czasoprzestrzeni świata diegetycznego musi zostać wytłumaczony. Jeśli zabraknie odpowiedniego wyjaśnienia, będą mogły zostać do niego odniesione realne prawa fizyki i metafizyki[198]. W rezultacie własności czasoprzestrzeni świata diegetycznego będą identyczne z realnymi. Należy także dodać, że Bunia zamiennie posługuje się terminami „wszechświat” (ang. „universe”) oraz „świat” (ang. „world”)[199]. Pierwszy pojawia się w kontekście wszystkiego co istnieje, posiada zatem wymiar kosmiczny. Natomiast w przypadku drugiego terminu Bunia przywołuje jego angielską etymologię, zgodnie z którą słowo „świat” pierwotnie odnosiło się do „epoki człowieka” (ang. „the age of man”)[200]. W tym znaczeniu odnosi się do świata jako zamieszkałego przez ludzi i związanego z ich historią.

Stanowisko to jest zgodne z twierdzeniami Ingardena dotyczącymi przedstawionej przestrzeni i czasu. Stwierdza on, że chociaż w dziełach literackich dany jest jedynie wycinek świata, to zawsze jest on otoczony przez nieokreślone tło (horyzont). Pisze on: „Jest zawsze tylko tak, jak gdyby jakiś stożek światła oświetlał nam część pewnej okolicy, podczas gdy reszta znika w nieokreślonej mgle, ale w swej nieokreśloności przecież istnieje”[201]. Cytat ten wyraża stanowisko podobne do twierdzenia Bunia o byciu danym potencjalnie w przypadku części świata diegetycznego, które nie zostały opisane wprost. Jednakże Ingarden tłumaczy tę potencjalność przez występowaniem w przedmiotach intencjonalnych miejsc niedookreślenia.

Powyższe twierdzenie o identyczności formy przedmiotów realnych i przedstawionych zostaje wzmocnione przez wypowiedzi Ingardena o przestrzeni przedstawionej. Należy przy tym zauważyć, że poniższy fragment odnosi się także do cech czasu przedstawionego. Ingarden stwierdza, że:

„Nie można przecież powiedzieć, że poza wycinkiem przestrzeni ograniczonym ścianami pokoju nie ma absolutnie żadnej przestrzeni, a zatem, że jest tam zupełna nicość. Ale fałszem byłoby też twierdzić, że istniej przestrzeń otaczająca ten pokój, która byłaby określona […], by ona była przedstawiona pozytywnie przez odpowiednie stany rzeczy. Jeżeli rzeczywiście przedstawiona przestrzeń (wewnątrz pokoju) nie kończy się w ścianach pokoju, to jest tak tylko dlatego, że do istoty przestrzeni w ogóle należy to, że nie może się ona nagle kończyć czy urwać. Tylko dzięki niemożliwości takiego urwania się czy znikania przestrzeni

197 R. Ingarden, *O dziele literackim,* s. 319.
198 Zob. R Bunia., *Diegesis and Representation…,* s. 699-700.
199 Zob. tamże, s. 696-697.
200 Zob. tamże, s. 696.
201 R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 282.

jest ona poza pokojem nawet wtedy współprzedstawiona, gdy nie ma o tym w tekście wcale mowy, a przestrzeń wewnątrz pokoju staje się przez to jej wycinkiem"[202].

Powyższy cytat ilustruje trzy rzeczy. Po pierwsze, przestrzeń przedstawiona, a zatem także inne przedmioty, określana jest przez odpowiednią ogólną formę. Zatem wzmacnia on twierdzenie o identyczności formy przedmiotów realnych i intencjonalnych. Po drugie, wskazuje, że miejsca niedookreślenia dotyczą także przestrzeni. Nawet gdy ukazane w dziele są jedynie pewne miejsca i nie wspomina ono o reszcie świata, to nieopisane odcinki przestrzeni są dane jako współdomniemane. Przestrzeń będzie jednolita, w sensie nieposiadania luk ani przerw. Chyba, że autor opisze takie wydarzenie wprost. Po trzecie, zdaniem Ingardena świat przedstawiony, to więcej niż zbiór opisów danych w dziele. Transcenduje on wytwarzające go elementy dzieła i przyjmuje formę kompletnego świata. Wszystkie trzy wnioski płynące z powyższego cytatu znajdują swoje odbicie w twierdzeniach Bunia, chociaż wynikają z odmiennych stanowisk metodologicznych i ontologicznych.

Prezentowana koncepcja świata przedstawionego pasuje przede wszystkim do gier z gatunku RPG, takich jak *Wiedźmin 3: Dziki Gon* lub *The Elder Scrolls V: Skyrim*[203], w których gracz może przemierzać świat, rozmawiać z postaciami niezależnymi i uczestniczyć w mających w nim miejsce wydarzeniach. Jednakże powstaje pytanie, jak nazwać przestrzeń pojawiającą się w *Tetrisie*[204]? Cała rozgrywka *Tertrisa* odbywa się w niewielkiej, pustej przestrzeni, w której gracz układa wielokształtne bloki. Trudno zatem twierdzić, że występuje w nim świat w tym samym sensie, co w *Wiedźminie*. Jednakże można posłużyć się innym terminem, aby opisać przestrzeń *Tertrisa.* Chaim Gingold w swojej dysertacji przedstawia koncepcję mikro-świata – miniaturowego ogrodu – aby opisać m.in. *Super Mario Bros.* Pisze on:

„Miniaturowy ogród, podobnie jak śnieżna kula, zestaw modelu kolejowego lub akwarium, jest completny; niczego nie brakuje i nic nie może zostać usunięte. Jasne granice (przestrzenne i nie-przestrzenne), panoramy oraz spójny poziom abstrakcji pracują ramię w ramię, aby uczynić miniaturowy świat wiarygodnym, kompletnym oraz uległym zarówno wobec autora jak i gracza. Miniaturowość czyni ogród zrozumiałym w umyśle gracza i emocjonalnie bezpiecznym w jego sercu. Miniaturowa skala, jasne granice i wewnętrzne życie pomagają graczom uchwycić świat myślą, ręką i sercem"[205].

202 Tamże, s. 288.
203 Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V: Skyrim,* Bethesda Softworks, 2011.
204 Pajitnov A., *Tetris*, 1984.
205 Ch. Gingold, *Miniature Gardens & Magic Crayons: Games, Spaces, & Worlds,* rozprawa doktorska, Georia Institute of Technology 2003, online:

Koncepcja Gingolda wydaje się być szczególnie użyteczna, ponieważ przedstawia świat gry jako posiadający jasno określone granice i będący kompletnym. Przy czym granice rozumie on jako przestrzenne ograniczenie świata gry oraz w sensie możliwych działań graczy, a zatem reguł[206]. Jego wywód porusza się pomiędzy dwoma wymiarami gry: ontologicznym oraz funkcjonalnym. Istotna jest szczególnie kwestia funkcjonalna. Mianowicie, przeprowadza on analizę gier tak, jak są one prezentowane graczom. W tym sensie granice ekranu są jednocześnie granicą gry. Przykładowo, świat gry *Super Mario Bros.* jest ograniczony od góry i dołu poprzez ekran[207]. Gracz nie może zerknąć na przestrzeń gry wykraczającą poza aktualnie wyświetlany na ekranie obraz. Co więcej, Gingold wskazuje na technikę *hide-and-reveal* (pol. ukryj i ujawnij), służącą zachęcaniu graczy do eksploracji świata gry poza widocznymi granicami[208]. Jako sposób przedstawienia świata implikuje ona, że coś istnieje poza tym, co gracz spostrzega w danej chwili. Chociaż w koncepcji Gingolda może wskazywać ona elementy ukryte w określonym miniaturowym ogrodzie lub możliwe przejścia między nimi, to jednocześnie implikuje istnienie świata poza ograniczeniami ekranu. W jego ujęciu gra S*uper Mario Bros. s*kłada się z szeregu miniaturowych ogrodów, jednakże można w niej wskazać świat przedstawiony lub diegetyczny niezależny od sposobu przedstawienia. Mario wyrusza na odnalezienie księżniczki Peach, która została uprowadzona przez Bowsera. Tytuł uprowadzonej implikuje istnienie królestwa, z którego pochodzi, a kolejno odwiedzane przez Mario lokacje muszą być jakoś połączone. Istnieją zatem podobieństwa pomiędzy koncepcją Gingolda a innymi. Nie jest to nic zaskakującego. Wszak wszystkie one próbują opisać jedno zjawisko.

Istnieje jednakże sposób na uchwycenie świata przedstawionego w *Wiedźminie 3* oraz przestrzeni gry w *Tetrisie* za pomocą jednej klasyfikacji. Kluczem jest właściwe zrozumienie słowa „świat". W przypadku dzieł sztuki Ingarden przyjmuje jego rozumienie zbliżone do Bunia, czyli kosmosu lub miejsc związanych z życiem ludzi lub innych istot należących do świata przedstawionego. Jednakże, prowadząc rozważania dotyczące świata, Ingarden posługuje się także bardziej ogólnym terminem. Mianowicie świat jest jedną z dziedzin przedmiotowych. Stwierdza on: „Dziedziną, w której istnieją szczególne związki bytowe pomiędzy elementami jest np. pewien

https://www.researchgate.net/publication/273946905_Miniature_Gardens_Magic_Crayons_Games_Spaces_Worlds, dostęp 20.04.2022 r., s. 7-8.
Tekst oryginału: „A miniature garden, like a snow globe, model train set, or fish tank, is complete; nothing is missing, and nothing can be taken away. Clear boundaries (spatial and non-spatial), overviews, and a consistent level of abstraction work hand in hand to make the miniature world believeable, complete, and tractable for both the author and player. Miniatureness makes a garden intelligible in the mind of a player, and emotionally safe in his heart. Miniature scale, clear boundaries, and inner life help players to wrap their heads, hands, and hearts around a world".

206 Zob. tamże, s. 16.
207 Zob. tamże, s. 17.
208 Zob. tamże, s. 19.

określony świat”[209]. Przy czym przez dziedzinę należy rozumieć zbiór przedmiotów samoistnych połączonych przez nieintencjonalne związki[210]. Można zatem powiedzieć, że „świat” odnosi się do indywidualnego przedmiotu wyższego rzędu, w którym można wskazać formę III i materię III[211]. Poszczególne istniejące w nim przedmioty powiązane są związkami bytowymi, np. relacjami przyczynowymi. W przypadku gier wideo można zachować wspomnianą dualną naturę przedmiotów przedstawionych, ogólniej świata. W tym sensie będą one powiązane nie tylko regułami przyczynowości będącymi pochodną ogólnych form przedmiotowych, lecz także zasadami wynikającymi z reguł gry. Zatem zarówno świat z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, przedstawiony przez Gingolda miniaturowy ogród, jak i przestrzeń *Tetrisa* stanowią możliwe światy i jako takie mieszczą się w ogólnym pojęciu „świata” jako dziedziny przedmiotowej.

Rozważania o świecie przedstawionym w grach wideo należy uzupełnić koncepcją *gameworld* (pol. świat gry). Terminem tym posługuje się m.in. Rune Klevjer, twierdząc że świat gry wykracza poza symulowanie codziennego świata[212]. Wynika to z występowania w nim dodatkowych reguł. Klevjer przeciwstawia swoją koncepcję świata gry koncepcji Jaspera Juula, zbliżonej do koncepcji Genetta. Juul stwierdza: „W moim opisie czasu w grach, czas gry jest porównywalny do czasu aktu opowiadania, a czas fikcyjny do czasu przedstawionego w opowieści”[213]. Zdaniem Klevjera w świecie gry mogą pojawiać się elementy, które nie mają sensu z perspektywy „normalnego” świata np. strzałki wskazujące kierunek[214]. Jednocześnie nie jest on ograniczony czwartą ścianą, zatem postaci przedstawione mogą mówić bezpośrednio do gracza[215]. Ma to miejsce np. w grze *Metal Gear Solid*[216], w której Psycho Mantis jest w stanie odczytać stan karty pamięci zainstalowanej w konsoli. Jednocześnie, twierdząc, że czyta w myślach protagonisty, odczytuje, które przyciski kontrolera zostały wciśnięte przez gracza. W rezultacie unika wszystkich wymierzonych w jego stronę ataków.

---

209 R. Ingarden, *Spór o istnienie świata* t. 2 cz. 2, tłum. D. Gierulanka, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1987, s. 35.

210 Zob. tamże, s. 8.

211 Terminy „forma III” i „materia III” odnoszą się sposobu uporządkowania oraz składników przedmiotów wyższego rzędu. Zob. tenże, *Spór o istnienie świata* t. 2 cz. 1, tłum. D. Gierulanka, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1987, s. 41.

212 Zob. R. Klevjer, *What is the Avatar?Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, dysertacja doktorska, University of Bergen 2006, online: https://www.researchgate.net/publication/242412375_What_is_the_Avatar_Fiction_and_Embodiment_in_Avatar-Based_Singleplayer_Computer_Games, dostęp 20.04.2022 r., s. 42.

213 Zob. J. Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* wyd. MIT Press, Cambridge Massachusetts 2005, s. 160.
Tekst oryginału: „In my description of time in games, play time is comparable to discourse time, and fictional time is comparable to story time”.

214 Zob. R. Klevjer, *What is the Avatar?*, s. 58.

215 Zob. tamże, s. 59.

216 Konami Computer Entertainment Japan, *Metal Gear Solid*, Konami, 1998.

Odwołując się do koncepcji Klevjera należy zwrócić uwagę na pewną kwestię. Mianowicie, w ramach świata gry w jego rozumieniu można wyznaczyć świat diegetyczny w znaczeniu Bunia. Byłby on zatem światem podobnym do rzeczywistego, zamieszkanym przez bohaterów gry i postaci niezależne, który różni się od rzeczywistości występowaniem dodatkowych praw, co nie jest wykluczone w koncepcji Bunia. Dodatkowo, w jednym świecie diegetycznym może rozgrywać się kilka gier. W takiej sytuacji Marie-Laure Ryan pisze o *storyworld,* który to termin Magdalena Rembowska-Płóciennik tłumaczy jako *świat opowieści*[217], a Piotr Kubiński jako *światoopowieść*[218], akcentując wagę obu członów. Zdaniem Ryan *storyworld* jest terminem transmedialnym, odnoszącym się do światów przedstawionych współdzielonych przez wiele dzieł z różnych gatunków[219]. Oznacza to, że zarówno dzieła Tolkiena jak i gry stworzone na ich podstawie przedstawiają ten sam świat. W tym kontekście *gameworld* Klevjera konkretnym przedstawieniem danego świata w ramach jednej gry wideo. Należy także zauważyć, że przedstawione koncepcje mieszczą się w Ingardenowskim rozumieniu świata w wąskim (jako świat przedstawiony) oraz w szerszym (jako dziedzina przedmiotowa) sensie.

W przeciwieństwie do pozostałych warstw gier wideo przedmioty przedstawione nie odgrywają roli w tworzeniu kolejnych warstw dzieła. W tym sensie można stwierdzić, że istnieją one same dla siebie. Jednakże nie można powiedzieć, że nie spełniają one żadnej funkcji. To na nich gracze skupiają swoją uwagę i to dzięki nim mogą przeżywać przygody lub uczestniczyć w losach bohaterów gier. Chociaż gracze kierowani są licznymi motywami, głównie dzięki przedmiotom przedstawionym mogą realizować swoje pragnienia. Analizując motywy związane z angażowaniem się w gry wideo Juho Hamari i Lauri Keronen wskazują m.in. na to, że gracze czerpią przyjemność i satysfakcję z rozgrywki, a część z nich uważa, że pozwalają one na rozwinięcie użytecznych umiejętności[220]. Zdaniem Richarda Bartle'a gry pomagają w odnalezieniu przez graczy własnej tożsamości[221]. Natomiast autorzy artykułu *Why People Play Massively Multiplayer Online Games?*, porównując sposoby angażowania się graczy w granie ze stylami przywiązania, wykazali, że najważniejszym czynnikiem jest poczucie bycia zanurzonym w świecie gry[222].

217 Zob. M. Rembowska-Płóciennik, *Poetyka intersubiektywności: Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku,* Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012, s. 297.

218 Zob. P. Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia" 4(43), s. 7.

219 M.-L. Ryan, *Storyworlds Arcoss Media: Introduction* w: *Storyworlds Across Media,* University of Nebraska Press, Lincoln-Londons 2014, s. 1.

220 Zob. J. Hamari, L. Keronen, *Why do people play game? A meta-analysis*, „International Journal of Information Management" 37(3) 2017, s. 131.

221 Zob. R. Bartle, *Virtual Worlds: Why People Play,* „Massively Multiplayer Game Developement" 2(1), online: https://www.researchgate.net/publication/308073596_Virtual_worlds_Why_people_play, dostęp 20.04.2022 r., s. 15.

222 Zob. L. Suarez, C.F.W. Thio, S. Singh, *Why People Play Massively Multiplayer Online Games?,* „International Journal of e-Education, e-Bussiness, e-Management and e-Learning" 3(1) 2013, online: https://www.researchgate.net/publication/269757547_Why_People_Play_Massively_Multiplayer_Online_Games, dostęp 20.04.2022 r., s. 11-12.

Jednakże motywy graczy są czynnikiem zewnętrznym wobec gier wideo. Odpowiadając na pytanie o funkcję przedmiotów przedstawionych trzeba przyjrzeć się przede wszystkim im samym, ponieważ gry wideo mogą realizować potrzeby graczy właśnie ze względu na owe funkcje. Pierwszą z nich jest zdolność do wytworzenia świata, będącego sceną dla wydarzeń gry i możliwych działań graczy. Postać gracza, bohaterowie niezależni, lokacje gry i inne elementy są przedmiotami przedstawionymi w grze. Poprzez ich wytworzenie, nadanie im odpowiednich własności oraz określenie ich wzajemnych relacji, także poprzez mechanikę gry, możliwe jest zanurzenie się w świecie gry, odkrywanie jego sekretów i mierzenie się z przeciwnościami. Geralt jest głównym bohaterem gry z serii *Wiedźmin*. Posiada określone własności, takie jak wygląd czy charakter, zatem w pewnym stopniu jest autonomicznym indywiduum. Jednocześnie jest on postacią w grze wideo, nad którą gracz może sprawować kontrolę i decydować o jej losach, wybierać jej rynsztunek czy sposób związania wroga walką. Dzięki niemu gracz może w pewnym zakresie doświadczyć wiedźmińskiego losu.

Druga funkcja przedmiotów przedstawionych dotyczy przede wszystkim gier o rozbudowanym świecie i wyraźnie zarysowanych bohaterach i fabule. Mianowicie, podobnie jak w przypadku innych dzieł kulturowych, są one podłożem, na którym mogą pojawić się jakości metafizyczne. Jak twierdzi Ingarden:

„Istnieją szczególne proste lub pochodne jakości, takie jak np. wzniosłość (czyjejś ofiary) lub podłość (czyjejś zdrady), tragiczność (czyjejś klęski) lub straszliwość (czyjegoś losu), to, co wstrząsające, niepojęte lub tajemnicze, demoniczność (czyjegoś czynu lub pewnej osoby), świętość (czyjegoś życia) lub jej przeciwieństwo: grzeszność czy »piekielność« (np. czyjejś zemsty), ekstatyczność (najwyższego zachwytu) lub cisza (ostatecznego ukojenia) itp. Należą tutaj także tego rodzaju jakości jak groteskowość pewnego zjawiska lub postaci, albo patetyczność czyjegoś zachowanie się, uroczystość pewnego obrzędu, albo np. wdzięk i lekkość dziewczęcego ruchu lub przeciwnie: powaga i pewnego rodzaju ciężkość czyjegoś usposobienia i sposobu bycia itp.”[223].

Nie stanowią one jakości poszczególnych przedmiotów, lecz mogą nadbudowywać się na sytuacjach życiowych. Nie są one częste, lecz gdy się objawią, całkowicie odmieniają szarą codzienność. Zdaniem Ingardena są one właśnie tym, co nadaje życiu wartość przeżycia[224]. Jednakże nie mogą one zostać uchwycone rozumowo, mogą być wyłącznie doświadczone i trwają bardzo krótko. Zbyt krótko, by odpowiednio się nimi nasycić i w pełni je przeżyć. Zachwyt

223 R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 368.
224 Zob. tamże, s. 369.

zapierający dech w piersiach może trwać tylko przez moment. Aczkolwiek, poza codziennym życiem mogą objawić się także w literaturze, w filmie i w grach wideo. Ze względu na heteronomiczność dzieł nie ukazują się w nich w całkowicie zrealizowanej formie, mogą być jedynie odsłonięte. Jednakże zachowują przy tym swoje jakościowe uposażenie[225]. Jak pisze Ingarden: „Słusznie więc twierdzimy, że dopiero warstwa przedmiotowa spełnia funkcję odsłaniania jakości metafizycznych. Należy tylko dodać, że funkcja ta może być spełniana tylko przez przedmioty już ukonstytuowane i doprowadzone do naocznego przejawienia się”[226]. Zatem jakości metafizyczne mogą ujawnić się dopiero w rozgrywce, w której ukazują się przed graczem, który doprowadza do ich konkretyzacji. Nie ma ich w grze, gdy jest jedynie zapisana na dysku. Jednakże, gdy zostaje ona uruchomiona, a gracz zanurza się w jej świecie, gdy mierzy się w niej z mrożącymi krew w żyłach przeciwnikami, gdy jest świadkiem heroicznych czynów lub wprost przeciwnie: niewymownego okrucieństwa, mogą się one przed nim objawić, może ich doświadczyć i pozwolić sobie na chwilę zadumy.

225 Zob. tamże, s. 372.
226 Tamże, s. 375.

2.3 Drugi wymiar gier wideo – porządek następstw

Omawiając cechy przedmiotów intencjonalnych, a zatem także dzieł sztuki i gier wideo, Ingarden stanowczo podkreśla ich nieczasowy charakter. Jak stwierdzono, oznacza to, że nie znajdują się one we właściwym sensie w czasie, nie są one aktualne. W przeciwieństwie do przedmiotów realnych, zasadniczo nie ulegają one zmianom wraz z upływem czasu. Nie wyklucza to jednakże możliwości wprowadzania zmian przez samych autorów lub „wkradania się" czasu do dzieła poprzez jego podstawę bytową, co może mieć miejsce w przypadku dzieł mocno z nią związanych, jak obrazy lub rzeźby. Nieaktualność przedmiotów intencjonalnych nie jest jedynym kontekstem, w którym czas pojawia się w badaniach dzieł sztuki.

Drugi sens czasowości odnosi się do quasi-czasowości przedmiotów przedstawionych. W swej zawartości mogą posiadać one formę przedmiotów realnych, a zatem być uwikłane w upływ czasu jako część świata przedstawionego w omówionym w tej pracy sensie. Należy wspomnieć, że kolejność wydarzeń w warstwie przedmiotów przedstawionych, a zatem zgodna z upływem czasu w świecie przedstawionym, różni się od porządku ich przedstawienia. To, co wydarzyło się „wcześniej" w dziele może zostać przedstawione przez fazę znajdującą się w dziele po fazie „teraźniejszej". Zabiegi takie pojawiają się np. gdy dana postać opowiada o swojej przeszłości, a akcja przenosi się w przeszłość, aby przedstawić wydarzenia z jej perspektywy. Pod tym względem podział Ingardena podobny jest do rozróżnienia na „fabułę" i „sjużet" (chociaż zdaniem Roberta Zimanda prawidłowa transkrypcja brzmi „sjużiet"[227]). W tym sensie pierwsza odnosi się do wydarzeń i postaci w dziele, a drugie do sposobu ich uporządkowania[228]. Jednakże, „świat przedstawiony" Ingardena, podobnie jak „świat diegetyczny" Bunia, wykracza poza „fabułę" dzieła. Niemniej porządek następstwa pełni funkcję uporządkowania treści dzieła, a zatem jest zbliżony znaczeniowo do sjużetu.

Trzeci sens czasowości zostanie szerzej omówiony w kolejnym rozdziale, a odnosi się on do konkretyzacji. Oznacza ona proces obcowania z dziełem, który wybiega poza bierną percepcję i wymaga aktywnego uczestnictwa w jego odbiorze, m.in. przez zrozumienie przedstawionych wydarzeń lub podejmowanie działań w grach wideo. Zdaniem Ingardena przypisuje się dziełu czasowy charakter w wyniku pomieszania go z jego konkretyzacją[229]. W niektórych recenzjach pojawiają się estymacje, ile czasu zajmie ukończenie gry w zależności od długości kampanii lub sposobu gry. Gracze, którzy chcą ukończyć wszystkie zadania poboczne, będą grali dłużej niż

227 Zob. R. Zimand, *„Sjużet" – co to za zwierz?,* „Teksty: teoria literatury, krytyka, interpretacja" 6/1972, s. 43.
228 Zob. tamże, s. 45.
229 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim,* s. 384.

gracze skupieni wyłącznie na misjach głównych. Jednakże, chociaż rozgrywka jest rozpięta w czasie, nie oznacza to, że dzieło posiada czasowy charakter.

Czwarty sens czasowości wynika z faktu, że dzieła posiadają m.in. początek i koniec. Sugeruje to, że dzieło rozpościera się pomiędzy nimi, a zatem występuje w jego ramach pewien proces, który je rozwija. Jednakże, jak wspomniano, wynika on z czasowego charakteru konkretyzacji, czyli procesu obcowania z dziełem. Natomiast prawdą jest, że dzieło składa się z pewnej ilości uporządkowanych części, które Ingarden nazywa wspomnianym już „porządkiem następstwa", który oznacza „określony system miejsc przeznaczonych niejako dla poszczególnych faz, przy czym każda faza składa się z odpowiednich faz wszystkich powiązanych ze sobą warstw dzieła, uzyskując określone kwalifikacje dzięki temu, że znajduje się akurat w tym a nie innym miejscu"[230].

Jak stwierdza Ingarden, w przypadku dzieł nie można mówić o pewnym określonym „teraz", które odchodzi w „przeszłość" i zostaje zastąpione przez „przyszłość". Wszystkie fazy[231] istnieją jednocześnie w dziele. Nie ma w nim części, które pojawiają się w nim lub uzyskują określoną formę dopiero podczas lektury. Wszystkie zawarte w nim rozdziały są obecne w każdej chwili. Jednakże pomiędzy poszczególnymi fazami zachodzi jednostronność uwarunkowania w konstytuowaniu[232]. Polega ona na tym, że biorąc trzy kolejne fazy A, B i C, każda kolejna jest określona przez samą siebie oraz poprzedzające ją fazy. Zatem B jest określone przez A, jednocześnie uczestnicząc w konstytuowaniu C. Relacja ta nie zachodzi w drugą stronę, C nie ma wpływu na kształt A. W sytuacji, w której późniejsza faza wnosi coś nowego do poprzednich, Ingarden mówi o uzupełnieniu[233]. Przykładowo ma to miejsce w powieściach kryminalnych, w których ujawniane fakty rzucają nowe światło na uprzednio przedstawioną sprawę, lecz nie mogą wpłynąć na to, co już się wydarzyło. Dostarczają one jedynie informacje powiększające zrozumienie zaszłych wydarzeń.

Należy jednakże zauważyć, że pod względem uporządkowania poszczególnych części gry wideo znacząco różnią się od dzieł literackich czy filmowych. Dotyczy to przede wszystkim przedmiotów generowanych losowo oraz porządku misji do wykonania przez gracza. Przy czym porządek, o którym będzie mowa, różni się od faktycznej kolejności ich ukończenia związanej z konkretyzacją. Omawiane zagadnienie dotyczy struktury gry, a nie rozgrywki. Prezentowane

230 Tamże, s. 388.

231 Ingarden nie tłumaczy, jak rozumie słowo „faza". Jednakże można wnioskować, że w przypadku dzieł literackich odnosi się ono zarówno do poszczególnych słów, jak i zbudowanych z nich zdań oraz ich mnogości (np. rozdziałów). Jako, że porządek następstwa dotyczy wszystkich warstw, świat przedstawiony także jest odpowiednio uporządkowany, od poszczególnych wyglądów tworzących przedmioty przedstawione do ich mnogości w postaci wydarzeń oraz miejsc. Warstwa kodu w grach wideo zostanie potraktowana analogicznie do tekstu dzieła literackiego.

232 Zob. tamże, s. 389.

233 Zob. tamże, s. 392, przypis.

rozważania w pewnym stopniu odpowiadają podziałowi na mikro- i makro-poziom niepewności przeprowadzony przez Katie Salen i Erica Zimmermanna[234]. Pierwszy wiąże się z konkretnymi wynikami systemów losowości w grach, natomiast drugi ich ostatecznego rezultatu. Jednakże w tej części pracy elementy losowe omawiane są jako uwikłane z określonymi przedmiotami i fazami gry, a nie jako jedna z mechanik w niej występujących. Używając terminologii Rogera Cailloisa, przedmiotem analizy nie jest charakter gry jako *alea*[235], lecz jakie poszczególne elementy w jej strukturze są związane z losowością. Innymi słowy, w tym rozdziale badany jest wpływ elementów losowych na poszczególne fazy, a nie element losowości w grach jako taki. Natomiast makro-poziom niepewności wiąże się z pojawiającą się w grach swobodą w podejmowaniu działań przez graczy.

W gotowych dziełach literackich wszystkie przedmioty przedstawione posiadają określone miejsce i właściwości. Sięgając po *Pana Tadeusza* można być pewnym, że w dziele nie pojawi się nowa postać, a Soplicowo nie zostanie zaatakowane przez Turków Osmańskich. Jednakże w niektórych grach, przede wszystkim zawierających elementy *rouge-like* lub tzw. *looterów* (od ang. loot czyli łup), pojawiają się przedmioty (w szerokim sensie), których nie było w danym miejscu podczas poprzedniej rozgrywki, ponieważ są generowane na nowo podczas każdej rozgrywki.

Przykładem gry z gatunku *rouge-like* jest wydany w 2020 roku *Hades*[236], w którym gracz wciela się w postać Zagreusa, syna Hadesa, przed którym stoi zadanie ucieczki z piekła greckiej mitologii. Podczas próby wydostania się na powierzchnię gracz-Zagreus musi pokonać przeciwności stojące przed nim w czterech lokacjach: w Tartarze, na łąkach Asfodelowych, w Elizjum oraz w świątyni Styx. Jednakże każda z nich podzielona jest na określoną ilość komnat utrzymanych w odpowiednim stylu, których układ i zawartość jest generowana losowo. Oznacza to, że zaczynając rozgrywkę gracz nie wie, jakie wzmocnienia otrzyma podczas próby ucieczki, ani z jakimi dokładnie przeciwnikami będzie walczył. Natomiast stała jest kolejność krain oraz ilość komnat w każdej z nich, typ możliwych przeciwników oraz boss strzegący wyjścia (w Tartarze jest to furia Megaera).

Analizując grę *Hades* należy uznać, że składa się ona z kilku częściowo skonkretyzowanych lokacji, jak sypialnia Zagreusa, oraz krain, których część uposażenia materialnego jest konkretna, a część dana potencjalnie poprzez szereg instrukcji generowania ich zawartości. Zatem porządek następstwa musi zostać zmodyfikowany, aby mógł obejmować ramy, w których możliwe jest zastąpienie części konkretnych przedmiotów instrukcją je generującą.

234 Zob. K. Salen, E. Zimmermann, *Rules of Play…,* rozdział 15, s 1-2.
235 Zob. R. Caillois, *Gry i ludzie*, s. 25.
236 Supergiant Games, *Hades*, Supergiant Games, 2020.

W dziełach literackich i filmach każde przedstawione działanie postaci jest jednoznacznie określone i nie ma możliwości ich zmiany. Natomiast gry wideo mają na celu stworzenie przestrzeni, w której postaci kierowane przez gracza mogą wykonywać swobodne działania w ramach nadanych jej reguł. Oznacza to, że jeżeli w pewnej powieści postać pije szklankę mleka, myje zęby i idzie spać, to jej działania nie mogą ulec zmianie. Z kolei w grach wideo, poza sytuacjami, w których gra wymusza określoną kolejność celem posunięcia rozgrywki naprzód, gracze nie tylko mogą najpierw umyć zęby, a dopiero potem wypić mleko. Dopuszczalne są także działania, które w żadnej mierze nie wpływają na postęp w rozgrywce, takie jak chodzenie w kółko. Podany przykład ilustruje dwie rzeczy. Po pierwsze to, że gracz posiada pewną swobodę działań. Idąc z punktu A do B, gracz może udać się bezpośrednio do B lub nadłożyć drogi i uprzednio odwiedzić punkt C. Po drugie, że kolejność wykonywania misji w pewnym stopniu dopuszcza dowolność.

Drugi przypadek można zilustrować następująco: w wielu grach o rozbudowanej fabule występuje podział misji na główne i poboczne. Misje główne związane są bezpośrednio z fabułą gry, np. w *Wiedźminie 3* jest to odnalezienie i pomoc Ciri. Na pewnym etapie gry gracz wcielający się w postać Geralta musi zdecydować, czy uda się na poszukiwania do Wyzimy i ukończy wątek związany z Krwawym Baronem, czy wyruszy na wyspy Skellige, gdzie będzie uwikłany w problemy związane z sukcesją jarla rządzącego wyspami. Gracz musi odwiedzić obie lokacje i wykonać związane z nimi misje główne. Jednakże, niezależnie od kolejności, dotrze on do tego samego punktu fabularnego. Ma zatem pewien wybór, rozpięty pomiędzy dwoma określonymi kamieniami milowymi w rozwoju wydarzeń gry. Natomiast misje poboczne mogą zostać wykonane w dowolnej kolejności, za wyjątkiem łańcucha, w którym jedna prowadzi do drugiej. Misje poboczne ujawniają jednocześnie dualny charakter gier wideo. Z jednej strony gracz wciela się w określoną postać, przed którą stoi pewne zadanie, a z drugiej może zaangażować się w działania, które mają niewielki wpływ na wątek główny, lecz umożliwiają mu zdobycie większego doświadczenia i lepszego ekwipunku. Podczas ich wykonywania czas fabularny zostaje „zawieszony” do momentu ich ukończenia. Z perspektywy diegetycznej trudno wyobrazić sobie, żeby Geralt przestał poszukiwać Ciri, aby pograć w karty lub wziąć udział w napadzie na bank. Jednakże jest to całkowicie dozwolone w grze, a wręcz zalecane, ponieważ każda misja główna określana jest poziomem trudności zależnym od poziomu postaci gracza. Zatem zdobywanie doświadczenia jest jednym z narzędzi radzenia sobie z przeciwnikami w misjach głównych.

Istotne jest nie tylko to, co gracz zrobi, lecz także w jaki sposób. Jerzy Szeja twierdzi, że „Fabularna gra komputerowa, pozostając fenomenem interaktywnym, ma tak naprawdę budowę linearną – co oznacza, że struktura dzieła (»tekst wiodący«, »prawidłowe opowiadanie«) dominuje

nad funkcją odbioru”[237]. Budowę linearną można rozumieć na dwa sposoby. Po pierwsze, gdy pewne działania w grze można wykonać wyłącznie w jeden sposób. Przykładowo, gdy gracz ma za zadanie zdobycie twierdzy wroga i może wykonać jedynie frontalny atak. Po drugie, gdy działania gracza mogą mieć jedynie jeden rezultat, np. gdy gracz może jedynie zniszczyć wrogie siły, nie może ich sobie podporządkować. Linearna gra w tym sensie przypomina dzieło literackie, że wszystkie istotne elementy są z góry określone i dopuszcza ona jedynie drobne wariacje, np. którą spośród dostępnych broni wybierze gracz lub którego przeciwnika pokona jako pierwszego, gdy mierzy się z grupą. Gracz porusza się w niej niczym „na szynach”, nie mogąc wybrać innej trasy.

Twierdzenie Szeji o linearnej budowie gier jest prawdziwe wyłącznie w odniesieniu do niektórych tytułów[238]. Wraz z rozwojem gier wideo pojawia się coraz więcej gier, przede wszystkim z gatunku RPG, które posiadają nielinearną budowę. Jako przykład można ponownie przywołać *Wiedźmina 3*. Gra oferuje graczom możliwość inwestowania punktów zdobytych w wyniku awansowania na wyższy poziom w cztery różne kategorie umiejętności: szermierkę, znaki, alchemię oraz ogólne zdolności. Dystrybucja znacząco wpłynie na sposób gry. Przykładowo, jeżeli ktoś będzie prowokował Geralta do walki, a ma on znacząco rozwinięte umiejętności walki mieczem, gracz może zdecydować się na bezpośrednią konfrontację. Natomiast w przypadku inwestowania w umiejętności związane ze znakami wiedźmińskimi, może użyć wzmocnionego znaku *aksji*, aby, manipulując umysłem agresora, odwieść go od niecnych zamiarów. *Wiedźmin 3* jest nielinearny także w drugim znaczeniu. W misjach związanych z Krwawym Baronem, w zależności od decyzji podjętych przez gracza-Geralta, możliwe są dwa rezultaty. W pierwszym żona Barona wraz z córką opuszczają go na zawsze, a on popełnia samobójstwo przez powieszenie. W drugim Baron odzyskuje żonę, lecz ginie grupa sierot, którymi się opiekowała. Podobnie misja główna może zakończyć się na trzy sposoby: Ciri może stać się wiedźminką i towarzyszyć Geraltowi w podróżach, zostać cesarzową Nilfgardu albo zginąć. Jednakże, pomimo całego szeregu możliwych działań w grze, o losie Ciri decydują wybory dokonane przez gracza jedynie w kilku momentach gry.

Porządek następstw w sensie przedstawionym w *O dziele literackim* trudno przełożyć bezpośrednio na gry wideo. Wynika to z faktu, że w dziełach literackich (i filmach) jest on określony przez dwie rzeczy: dzieło istnieje jednocześnie we wszystkich swoich fazach oraz przez to, że kolejne fazy są konstytuowane przez ich własną zawartość oraz fazy poprzedzające je.

237 J.Z. Szeja, *Gry fabularne…*, s. 155.

238 Twierdzenie to może odnosić się także do rozgrywki i omówionej w kolejnym rozdziale koncepcji konkretyzacji. W tym sensie gracz podczas jednej rozgrywki może realizować tylko jedną z wykluczających się ścieżek fabularnych, np. nie może jednocześnie oszczędzić i skazać na śmierć bandytów.

Jednakże w grach wideo, chociaż wszystkie części istnieją jednocześnie[239], to 1) część przedmiotów może być zastąpiona przez instrukcje mające je wygenerować oraz 2) nie wszystkie są uwikłane w relację opisaną przez Ingardena.

Punkt pierwszy odnosi się do przywołanych wcześniej przedmiotów, które są generowane podczas rozgrywki zgodnie z określonymi wytycznymi. Mogą być to otrzymywane łupy, umiejscowienie przeciwników lub układ całych obszarów. W tym wypadku należy uznać, że do samej gry należy właśnie ta instrukcja, zaś przedmiot przez nią wytworzony jest częścią konkretyzacji. Ta sama zasada dotyczy przedmiotów stworzonych przez graczy przy wykorzystaniu dostępnych narzędzi, np. w edytorze postaci lub w menu wytwarzania przedmiotów. Zastąpienie konkretnych przedmiotów instrukcjami ich generowania można rozumieć także przez traktowanie ich jako domniemanych. W tym sensie bandyci atakujący podróżnych na pustkowiu są naturalnym elementem krajobrazu. Są oni wpisani w koncepcję „pustkowia". Zatem, pamiętając, że porządek następstwa obejmuje wszystkie warstwy gry, na poziomie świata są oni jednym z przedmiotów, natomiast w kodzie są przedstawieni za pomocą instrukcji ich wygenerowania. Ich konkretna postać pojawia się podczas egzekucji tej instrukcji, co zachodzi podczas rozgrywki.

Drugi punkt dotyczy przede wszystkim układu misji i zadań do wykonania. Wszystkie misje w grze istnieją jako jej część. Zatem spełniona jest pierwsza cecha literackiego porządku następstwa. Jednakże, odnośnie relacji mogą mieć miejsce cztery przypadki. Po pierwsze, w grach jedynie część misji jest bezpośrednio uwarunkowana przez misje je poprzedzające. Oznacza to, że wśród ich wymagań znajduje się ukończenie wcześniejszych etapów. Przykładowo, wykonanie misji głównej n+1 jest możliwe dopiero po zakończeniu misji n. Zatem spełniona jest druga reguła Ingardena. Nie musi ona obowiązywać w drugim przypadku dotyczącym pozostałych misji, w szczególności misji pobocznych, co do których nie jest wymagane zachowanie odpowiedniej kolejności. Oznacza to, że pomiędzy poszczególnymi misjami nie zachodzi warunkowanie w żadną stronę. Relacja pomiędzy nimi powstaje dopiero podczas rozgrywki. Trzeci przypadek zachodzi, gdy gra jest podzielona na etapy, np. na akty. Zazwyczaj o zakończeniu jednego i rozpoczęciu drugiego aktu decyduje ukończenie wszystkich misji głównych. Istnieje wtedy ciąg misji, w którym jedna warunkuje następną. Jednakże, w każdym akcie może istnieć pula zadań pobocznych, która nie jest wymagana do zrobienia w nim postępów. Oznacza to, że jedna faza (początek aktu) warunkuje następujące po niej fazy (zadania poboczne), lecz one nie pozostają w relacji z

239 Problematyczne pod tym względem są fazy zaprojektowane z interakcją gracza w zamyśle. Zaliczają się do nich sytuacje walki lub rozmowy, w których uczestniczy postać gracza poza przerywnikami filmowymi. Bez wątpienia są one fazą w przypadku dzieł literackich, lecz gry wideo jedynie stwarzają możliwość ich przeprowadzenia na poziomie rozgrywki. W tym sensie nie istnieją jako faza gry w przedstawionym w pracy sensie. Ze względu na to, że przeciwnicy są zaprojektowani, aby z nimi walczyć, a postaci niezależne, aby z nimi rozmawiać, to sama możliwość ich przeprowadzenia zostanie uznana za fazę.

kolejnymi fazami (kolejnym aktem). Zachowana jest zatem ogólna struktura zależności pomiędzy fazami wyższego rzędu, czyli aktami, lecz nie występuje ona w zawartych w nich fazach - zadaniach pobocznych. Czwartym przypadkiem są gry o budowie nielinearnej. Przywołajmy ponownie trzy zakończenia *Wiedźmina 3*. Nie mogą one pozostawać w relacji, o której pisze Ingarden, ponieważ wzajemnie się wykluczają. W ramach jednej rozgrywki możliwe jest wyłącznie jedno zakończenie – Ciri nie może zostać wiedźminką i być martwa jednocześnie. Pomijany jest przypadek wykorzystywania zapisów gry na różnych etapach rozgrywki celem wyboru innych opcji.

Rozwiązaniem jest uznanie, że w grach występuje porządek następstwa, lecz jest odmienny od literackiego czy filmowego. Różni się przede wszystkim tym, że nie wszystkie fazy są ze sobą powiązane przyczynowo lub relacja taka powstaje podczas rozgrywki. Co więcej, niektóre z nich dane są jedynie potencjalnie, co wynika z interaktywności gier wideo. Gracz może doprowadzić do określonej sytuacji, którą będzie można uznać za fazę rozgrywki, lecz w grze będzie ona funkcjonowała jako możliwość danego wydarzenia. Zatem porządek następstwa w grach wideo będzie systemem, który określa układ elementów gry oraz warunki zajścia określonych zdarzeń w przypadku możliwości interakcji gracza. W jego ramach można wyznaczyć dwa porządki: wyższy i niższy. W pierwszym elementy powiązane są w relację opisaną przez Ingardena. Obejmuje on m.in. początek, rozwinięcie i koniec gry oraz misje i możliwość działań wymaganych do dokonaniu postępu lub ukończenia gry. Niższy porządek obejmuje fazy, których relacja kształtowana jest podczas rozgrywki. Obejmuje ona te części gry, których kolejność i relacja jest zależna od działań gracza. Jako przykład można wskazać ukończenie kilku tych samych misji w dwóch różnych rozgrywkach. W zależności od kolejności ich wykonania, każda ukończona będzie wpływała na stan gry w kolejnych misjach. Będą zatem uwikłane w relację warunkowania, która wynika z działań gracza.

W niniejszym rozdziale przedstawione i omówione zostały zagadnienia przedmiotów intencjonalnych oraz budowy dzieł literackich w dwóch wymiarach: wertykalnym oraz horyzontalnym. Przeprowadzone badania ukazały, że metodologia i wyniki analiz Ingardena mogą zostać wykorzystane w kontekście gier wideo. W rezultacie, podobnie jak w przypadku dzieł literackich, wykryto cztery warstwy w nich występujące. W przypadku gier wideo pojawia się dodatkowo kod gry. Jednocześnie uznano, że dwie Ingardenowskie warstwy, brzmieniowa i znaczeniowa, zostaną przedstawione jako jedność ze względu na ich wzajemny stosunek oraz spełniane funkcje. Zabieg ten nie stoi w całkowitej opozycji do koncepcji Ingardena, ponieważ zauważał on ich powiązanie i posługiwał się terminem dwuwarstwy językowej.

W przypadku warstwy wyglądów zauważono, że w grach wideo występują przede wszystkim wyglądy audiowizualne, a pozostałe dane są za ich pośrednictwem. Przykładowo, szorstkość powierzchni może być przedstawiona za pomocą wyłącznie wyglądów wzrokowych, zaś rodzaj materiału, z jakiego została wykonana, może być dany przy wykorzystaniu wyglądów słuchowych. Dany przedmiot może wyglądać na twardy i brzmieć jakby był zbudowany z drewna. Chociaż podczas tworzenia gier wideo przedmiotom przypisuje się odpowiednie wyglądy, to kwestia, których z nich i w jakiej formie gracz faktycznie doznaje podczas rozgrywki, jest powiązana z podstawą bytową, czyli sprzętem i osprzętem komputerowym. Z perspektywy technicznej, gry mogą być dane w różnych rozdzielczościach obrazu, jednakże to od mocy obliczeniowej podzespołów komputera oraz urządzeń wyświetlających zależy, jak będę prezentowane graczom. Chociaż wyglądy gry odtwarzanej w rozdzielczościach 1080p oraz 1440p będą różne, to z perspektywy przedmiotów przedstawionych są one takie same.

Należy jednocześnie zauważyć, że wyglądy dotykowe mogą być dane nie tylko za pomocą elementów wzrokowych, lecz także za pośrednictwem technologii haptycznej. Kontrolery w nią wyposażone są w stanie przekazywać wrażenia dotykowe poprzez wykorzystanie drżeń. W zależności od czułości produkujących je elementów za ich pomocą można przedstawić szeroki wachlarz odczuć, od pociągnięcia za spust do kropli deszczu padających na ciało postaci gracza. Jednakże brak kontrolera zbudowanego przy wykorzystaniu tej technologii nie wpływa na występowanie wyglądów dotykowych w grach. Uwydatnia to różnicę pomiędzy wyglądami przypisanymi przedmiotom przedstawionym i faktycznie odczuwanym podczas rozgrywki.

Warstwa językowa w grach wideo dotyczy tych elementów, które zostały przedstawione za pomocą tekstu. Jednakże w pismach Ingardena pojawia się wieloznaczność terminu „język". W przypadku literatury odnosi się on do dwuwarstwy językowej, wypowiedzi postaci oraz tekstu dzieła. Natomiast w filmach dodatkowo pojawia się kwestia napisów oraz tzw. speakera lub narratora. W rezultacie analiz pojęciowych oraz wykorzystania narzędzi fenomenologicznych uznano, że warstwa językowa w grach wideo obejmuje różnego rodzaju okna dialogowe, napisy towarzyszące wypowiedziom postaci oraz elementy menu gry. Natomiast treści językowe pojawiające się w grach w formie fikcyjnych tekstów literackich oraz wypowiedzi postaci przynależą do warstwy przedmiotów przedstawionych.

Przedmioty przedstawione w grach wideo są heteronomiczne, czyli posiadają jedynie przypisane im cechy. Konstytuowane są przez akty twórcze ich autorów oraz pozostałe warstwy gry. Tym, co odróżnia je od przedmiotów pojawiających się w dziełach literackich lub filmach, jest ich dualna natura. Wynika ona z faktu, że jako przedmioty są zbliżone do przedmiotów realnych i w pewnym stopniu podlegają tym samym prawom, lecz jednocześnie posiadają dodatkowe własności i

są podporządkowane regułom wynikającym z mechaniki gry. W rezultacie można mówić o świecie przedstawionym w grach wideo, którego znaczenie jest zbliżone do świata diegetycznego, oraz o świecie gry, który jest wypadkową świata przedstawionego oraz mechaniki gry. Przedmioty przedstawione spełniają w grach dwie funkcje. Podobnie jak dzieła literackie umożliwiają graczom doświadczenie jakości metafizycznych. Jednocześnie, ze względu na ich podwójne uwarunkowanie, wytwarzają interaktywny świat, w który gracze mogą się aktywnie angażować.

Wykazano także występowanie w grach wideo struktury horyzontalnej, jaką jest porządek następstwa. Ustanawia on porządek poszczególnych części gier, które jako przedmioty intencjonalne są nieaktualne. Zatem gra jako schemat istnieje jednocześnie we wszystkich swoich fazach. Jednakże ze względu na jej funkcję, którą jest umożliwienie rozgrywki, w budowie mogą występować elementy nieokreślone. Zastępują one konkretne przedmioty indywidualne (w szerokim sensie) i przyjmują formę instrukcji ich generowania zgodnie z określonymi wytycznymi. W rezultacie uwidoczniona zostaje różnica pomiędzy grą jako dziełem schematycznym a rozgrywką.

W następnym rozdziale zostaną omówione zagadnienia związane z proponowanym w tej pracy trzecim wymiarem gier wideo, który uzupełnia dwa określające dzieła sztuki w koncepcji Ingardena. Obejmuje on mechanikę gier, reguły oraz interfejs. Przedstawiona zostanie także koncepcja konkretyzacji oraz szczególny przedmiot przedstawiony, którym jest awatar/postać-gracza.

3. Przekraczając Ingardena – gry wideo jako swoiste medium

W poprzednim rozdziale gry wideo zostały omówione zgodnie z dwuwymiarową koncepcją budowy dzieł sztuki Romana Ingardena. Przedstawiono warstwową budowę (pierwszy wymiar) oraz kwestię porządku elementów (drugi wymiar) tworzących gry wideo. Jednakże zaprezentowane podejście jest niewystarczające, aby w pełni opisać przedmiot badań podjętych w niniejszej pracy. W tym rozdziale będę argumentował, że gry wideo różnią się od dzieł sztuki (szerzej: dzieł kulturowych) analizowanych przez Ingardena występowaniem w nich dodatkowego, trzeciego wymiaru. Wśród przesłanek wskazujących na konieczność rozszerzenia koncepcji autora *Sporu o istnienie świata* znajduje się występowanie w grach wideo elementów nieobecnych w innych dziełach kulturowych, takich jak różne formy tzw. mechanik.

Kolejną istotną różnicą między dziełem sztuki a grą wideo jest wpływ podstawy bytowej[1] na odbiór gier wideo. Argumentował będę, że w przypadku obcowania z nimi dochodzi do podwójnej konkretyzacji. Oznacza to, że na proces nazywany przez Ingardena konkretyzacją, obejmujący m.in. uzupełnianie miejsc niedookreślenia oraz reakcję na wartości, wpływa sposób, w jaki podstawa bytowa przetwarza i udostępnia graczom zawartość gry. W tym sensie będzie mowa o pierwszej konkretyzacji, która jest dokonywana przez urządzenia techniczne. Na jej podstawie gracze dokonują drugiej konkretyzacji, operacji subiektywnej zgodnej z koncepcją Ingardena.

Ze względu na rolę techniki oraz zasadniczo odmienny sposób obcowania graczy z grami wideo, w przeciwieństwie do np. czytelnika z dziełem literackim, Ingardenowska koncepcja odbioru dzieła sztuki zostanie poddana analizie krytycznej. Wskazane zostaną różnice zachodzące między kontemplacyjnym i nastawionym na wartości sposobem odbioru dzieł sztuki postulowanym przez Ingardena, a zaangażowaną i nastawioną na interakcję ze światem przedstawionym praktyką grania w gry wideo. Zwieńczeniem tej części pracy będzie analiza relacji zachodzącej pomiędzy graczem a kierowaną przez niego postacią w grze wideo.

1 Jak już wspomniano, podstawą bytową dzieł sztuki jest przedmiot realny stanowiący ich fizyczne podłoże, przykładowo marmur stanowi podstawę bytową rzeźby. Ze względu na kwestie techniczne związane z grami wideo, w ich przypadku podstawa bytowa będzie rozumiana szeroko jako jednostka centralna (komputer osobisty lub konsola) wraz z urządzeniami peryferyjnymi, takimi jak monitor lub klawiatura.

3.1 Trzeci wymiar gier wideo

Wyodrębnienie elementów gier wideo, których nie dzielą one z innymi dziełami kulturowymi, w szczególności z dziełami sztuki, jest zadaniem łatwym. Obraz nie wymaga uruchomienia komputera i podłączonego do niego ekranu oraz włączenia odpowiedniego programu służącego do wyświetlenia jego zawartości. Podczas jego oglądu nie ma konieczności wciskania przycisku „start" oraz układania, niczym puzzli, jego pomieszanych fragmentów. Natomiast gry wideo domagają się działań fizycznych i intelektualnych, dzięki którym udostępniają swoją zawartość. Z tego względu Piotr Kubiński twierdzi, że wymagają one zmiany paradygmatu komunikacyjnego, w którym odbiorca zostaje zastąpiony przez użytkownika[2]. Jednakże należy zauważyć, że zmiana ta nie dotyczy odbiorcy w ogóle, lecz tylko takiej sytuacji, w której pozostaje on bierny wobec odbieranych treści. Z poglądem tym polemizowało wielu badaczy przeciwstawiając mu koncepcję aktywnego odbiorcy, który musi wykorzystać swoje zdolności, aby właściwie odebrać dzieło. Wśród tych badaczy można wymienić Romana Ingardena, Wolfganga Isera oraz Umberto Eco. Poglądy Ingardena dotyczące aktywnego odbioru dzieł sztuki zostały już częściowo omówione przy okazji przedstawiania jego koncepcji przedmiotów intencjonalnych i miejsc niedookreślenia. Wspominano także o procesie konkretyzacji, czyli procesie aktywnego odbioru dzieł sztuki. Zostanie on omówiony z większą szczegółowością w dalszej części pracy.

Iser w swoich pracach przedstawia koncepcję „miejsc pustych", które podobne są do Ingardenowskich miejsc niedookreślenia. Zdaniem Isera w tekstach występują luki, które muszą zostać uzupełnione przez czytelnika. Jednakże między miejscami niedookreślenia a miejscami pustymi istnieje fundamentalna różnica. Koncepcja miejsc niedookreślenia Ingardena wynika z ontologicznej charakterystyki przedmiotów intencjonalnych, zatem odnoszą się do wszelkich przedmiotów intencjonalnych. Natomiast miejsca puste Isera są terminem literackim odnoszącym się do tekstów. Oznaczają one luki występujące między przedmiotami przedstawionymi w dziele (miejsca niedookreślenia występują w przedmiotach) i wymagają od czytelnika wytworzenia połączeń między nimi (w przeciwieństwie do wypełnienia luk w określeniu materialnym)[3].

W przypadku koncepcji Eco aktywna rola odbiorcy polega na interpretowaniu dzieła. Twierdzi on, że „każde dzieło sztuki (…) jest z istoty swej otwarte na potencjalnie nieskończoną serię możliwych interpretacji, z których każda pozwala dziełu odżyć na nowo, wedle jakiejś perspektywy, jakiegoś gustu czy indywidualnego wykonania"[4]. W rezultacie otwartości dzieła

2 Zob. P. Kubiński, *Gry Wideo. Zarys Poetyki,* Universitas, Kraków 2016, s. 27.
3 Zob. W. Iser, *The Art of Reading. A Theory of Aesthetic Response,* Routledge and Kegan Paul, London-Henley 1978, s. 183.
4 U. Eco, *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych,* tłum. L. Eustachiewicz, W.A.B., Warszawa 2008, s. 96.

czytelnik dokonuje interpretacji jego treści podczas każdego aktu lektury. Zatem bierze aktywny udział w jego odbiorze.

Z przedstawionych koncepcji wynika, że aktywna forma odbioru dzieł literackich zbliżona jest do koncepcji użytkownika. Zatem opozycja odbiorca-użytkownik nie jest ostra. Jednakże gry wideo tym różnią się od tradycyjnych dzieł kulturowych, że wymagają one bezprecedensowego stopnia zaangażowania zarówno na poziomie koncepcyjnym jak i fizycznym. Lektura książki oprócz aktów interpretacyjnych oraz konkretyzacji wymagają jedynie przewracania stron, ewentualnie wciśnięcia przycisku „następna strona" w przypadku e-booków. Natomiast od graczy wymaga się tych samych umiejętności, co od czytelników (przede wszystkim w grach o rozbudowanej fabule i świecie przedstawionym), a ponadto zdolności konfiguracyjnych oraz motorycznych. Przykładowo w grze *Wiedźmin 3* gracz sterujący postacią Geralta w niemal każdym momencie rozgrywki interpretuje stan gry, konkretyzuje przedmioty przedstawione, na bieżąco śledzi postępy misji, których się podjął, zarządza ekwipunkiem oraz angażuje się w walkę, w której zazwyczaj walczy z grupą przeciwników, zatem musi orientować się w swoim otoczeniu. Ponadto gracz musi być w stanie fizycznie oddziaływać na urządzenie kontrolne, takie jak klawiatura lub kontroler, nie tylko pamiętając o funkcjach poszczególnych przycisków, lecz także zachowując przy tym odpowiednią sekwencję wydanych poleceń oraz relacji czasowej pomiędzy poszczególnymi komendami, a także między komendami a wydarzeniami w grze. Jeżeli odstęp między wciśnięciem przycisku ataku i przycisku uniku będzie zbyt krótki, drugie polecenie nie zostanie przyjęte przez grę. Jeżeli gracz nie zareaguje lub zareaguje w niewłaściwy sposób na wymierzony w jego postać cios, otrzyma ona obrażenia.

Różnica zachodząca między odbiorcą w tradycyjnym sensie (także aktywnym) a użytkownikiem[5] oddaje to, czym wymiar wertykalny (warstwowy) w sensie Ingardenowskim różni się od postulowanego w niniejszej pracy trzeciego wymiaru. O ile, w dużym uproszczeniu, wymiar warstwowy służy wyłonieniu świata przedstawionego, wytworzenia przestrzeni gry, o tyle trzeci wymiar służy stworzeniu pozostałych warunków umożliwiających rozgrywkę. W rezultacie działania jego składników przed graczem otwiera się pole działań i doświadczeń niedostępnych dla odbiorców innych dzieł kulturowych. Przed omówieniem elementów składających się na trzeci wymiar konieczne jest omówienie kilku zagadnień.

5 Ze względu na koncepcje, z których wyrasta niniejsza praca, w jej dalszych częściach termin „użytkownik" będzie zamiennie używany z „odbiorcą". Wynika to z faktu, że celem niniejszej pracy nie jest rozwijanie terminów opozycyjnych do tych, którymi posługuje się Ingarden. Mając za zadanie analizę krytyczną jego koncepcji oraz zbadanie stopnia możliwości zastosowania jego badań do problemów związanych z grami wideo, uważam, że należy wstrzymać się z wnioskami do końca analiz. W przeciwnym wypadku termin „użytkownik" może zostać uznany za bardziej trafny z definicji, co jest założeniem niezgodnym z przyjętą w pracy metodologią. W dalszych częściach pracy termin „odbiorca" będzie pojawiał się w dwóch znaczeniach: jako odbiorca w sensie Ingardena oraz jako odbiorca w zmodyfikowanym, zbliżonym do użytkownika sensie. Zmiany w posługiwaniu się tym terminem będą sygnalizowane.

3.1.1 Problemy związane z trzecim wymiarem

Pierwszą kwestią jest relacja zachodząca pomiędzy kodem źródłowym gry (uznanym za pierwszą warstwę) a trzecim wymiarem. Konieczność wyjaśnienia tego zagadnienia wynika z bliskości zachodzącej między nimi. Bliskość ta obarczona jest ryzykiem utożsamienia obu ze względu na ich techniczny aspekt oraz stopień wykorzystania medium gry, czyli komputera. Jak wspomniano, wszystkie składniki gry wideo zasadniczo mogą zostać zredukowane do serii poleceń zapisanych w określonym języku programowania lub języku maszynowym. Dotyczy to także obrazów (np. tła) oraz tekstur, czyli obrazów powierzchni nakładanych na model przedmiotów. Przeprowadzenie tak daleko idącej redukcji byłoby jednakże niezgodne z doświadczeniem związanym z grami wideo oraz przedstawioną w poprzednim rozdziale koncepcją intencjonalności pochodnej. Należy uświadomić sobie, że podobnie jak przepis kucharski nie jest tożsamy z procesem gotowania i gotowym daniem, tak kod źródłowy, chociaż stanowi podstawę każdej gry wideo, nie jest jej poszczególnymi składnikami. W doświadczeniu grania pozostaje on niewidoczny, zastąpiony przez efekty współdziałania zapisanych w nim instrukcji, podzespołów komputera oraz urządzeń peryferyjnych. Przykładowo, silnik graficzny, uznany za część trzeciego wymiaru, utożsamiony z kodem źródłowym staje się nieodróżnialny od pozostałych składników.

Doświadczenie różnic zachodzących pomiędzy poszczególnymi komponentami gry a kodem źródłowym, pomimo łączącej je zależności, jest zgodne z Ingardenowską koncepcją przedmiotów intencjonalnych, w szczególności z koncepcją intencjonalności pochodnej. Przedmioty intencjonalne transcendują wytwarzające je akty świadomości. Transcendencja ta jest widoczna w charakteryzujących je momentach bytowych. Mianowicie, przedmioty intencjonalne są pochodne (do ich istoty należy bycie stworzonymi), jednocześnie będąc samodzielnymi (nie istnieje konieczność ich współistnienia z innym przedmiotem samodzielnym). Zgodnie z koncepcją intencjonalności pochodnej, intencjonalność jest cechą, która może zostać przekazana przedmiotom intencjonalnym. Zdaniem Ingardena przedmioty przedstawione w dziele literackim zostają utrwalone na mocy obdarzenia języka mocą tworzenia przedmiotów intencjonalnych. Innymi słowy, chcąc zachować wyimaginowane światy przed zapomnieniem i unicestwieniem, wytwarzające je intencje muszą zostać zachowane pod odpowiednią postacią. W przypadku dzieł literackich materiałem tym jest język. Zatem pierwotne źródło intencjonalności i wytworzonych przez nią przedmiotów, czyli świadomość, użycza lub przypisuje swoje możliwości tworom językowym. W rezultacie zdania i budujące je słowa stają się intencjonalne i mogą wytwarzać (przedstawiać) przedmioty. Zachowana zostaje przy tym transcendentność przedmiotów intencjonalnych, w rezultacie której przedmioty przedstawione mogą wytwarzać kolejne przedmioty intencjonalne, np. opowieść bohatera powieści wytwarza świat przedstawiony wewnątrz świata, w którym on sam

się znajduje. Intencjonalność pochodna może zostać zaaplikowana do kodu źródłowego oraz zapisanych w nim składników. Zatem zarówno opisane w poprzednim rozdziale dwa wymiary gier jak i postulowany w tym rozdziale trzeci wymiar transcendują kod źródłowy, w którym są zapisane. Nie mogą zatem zostać z nim utożsamione.

Druga kwestia związana z trzecim wymiarem gier wideo dotyczy koncepcji organiczności oraz polifonii składników dzieła. Jak wspomniano w pierwszym rozdziale, organiczność jest jednym z warunków budowy warstwowej. Oznacza ona, że „Mimo różności materiału poszczególnych warstw dzieło literackie nie jest luźną wiązką przypadkowo obok siebie uszeregowanych składników, lecz pewną całością organiczną, której jedność wypływa właśnie ze szczególnych właściwości poszczególnych warstw”[6]. Chociaż w przytoczonym cytacie zasada ta odwołuje się do warstw dzieła, należy uznać, że jest to zasada organizująca całe dzieło. Oznacza to dwie rzeczy. Po pierwsze, poszczególne składniki gier wideo tworzą i prezentują się jako jedność. Po drugie, w grach wideo zachodzą istotne relacje pomiędzy ich elementami.

Potocznie uznaje się, że w grach wideo występują elementy o naturze funkcyjnej, które muszą się w nich pojawić niezależnie od gatunku. Nie wystarczy skonstruować świata przedstawionego i ubrać go w szaty pięknej grafiki, należy dać graczom możliwość wchodzenia z nim w interakcje. W przeciwnym wypadku nie będzie to gra. Zatem zarówno świat przedstawiony jak i elementy interfejsu stanowią składniki gier, które normalnie się w nich pojawiają. Już teraz można stwierdzić, że do istoty gier należy współwystępowanie tych składników. Wykorzystując metaforę, z której wywodzi się Ingardenowski termin „organiczności”, można stwierdzić, że jeżeli uznać świat przedstawiony za włókna mięśniowe gier, to interfejsy będą kierującymi nimi nerwami. Żaden składnik nie działa w pojedynkę.

Ze względu na tę zasadę organiczności organizującą budowę gier wideo łatwo dojrzeć elementy obce, nie pasujące do natury gier. Za przykład mogą posłużyć reklamy wyświetlane w czasie ładowania gry. W historii gier wideo wydawcy próbowali umieścić reklamy w pełnopłatnych grach wideo kilkukrotnie, głównie w grach sportowych[7]. Za każdym razem spotkało się to z oburzeniem graczy i głosami krytyki skierowanej w stronę odpowiedzialnych za tę sytuację korporacji. Praktyka ta jest nie tylko wątpliwa etycznie, ponieważ gracze zapłacili już za otrzymany produkt, a umieszczenie w grach reklam jest formą wykorzystywania ich w celach majątkowych. Wyświetlane treści reklamowe często także nie miały związku z treścią gry. Zaburzały one także

6 R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 52.

7 Zob. O.S. Good, *Unskippable advertising returns to NBA 2K, fans angry*, online: https://www.polygon.com/2020/10/19/21523142/nba-2k21-unskippable-ads-advertising-2k-sports-nba-2k-pc-ps4-xbox-one, dostęp 20.04.2022 r.

porządek rozgrywki, zmuszając graczy do obejrzenia całości, chociaż gra już załadowała się w czasie wyświetlania reklamy.

Wspomniano już, że zasada organiczności wpływa także na relacje występujące pomiędzy składnikami gry. Podczas omawiania warstwy wyglądów pojawiło się twierdzenie, że biorą one udział w tworzeniu interfejsów gry wideo. Interfejsy zostaną omówione szerzej w dalszej części pracy. Dla tego momentu wywodu istotne są te interfejsy, które jawią się jako istotna część gry, takie jak menu gry lub ekran ekwipunku postaci. Posłużymy się przykładem gry *Diablo II*[8] celem zilustrowania organicznych zależności pomiędzy elementami gry. Podczas rozgrywki w *Diablo II* stałym elementem interfejsu jest belka znajdująca się na dole ekranu. Zawiera ona osiem istotnych dla gracza elementów (zaczynając od lewej strony): 1) czerwoną kulę symbolizującą poziom zdrowia postaci gracza, 2) pole zawierające symbol aktywnej umiejętności przypisanej do lewego przycisku myszy, 3) pasek przedstawiający ilość zdobytego doświadczenia względem obecnego poziomu postaci, 4) pasek informujący gracza o aktualnym poziomie wytrzymałości postaci, niezbędnej do poruszania się biegiem, 5) przycisk pokazujący skróty do okien ekwipunku, umiejętności i innych, 6) ramkę reprezentującą pas wraz z aktualnie wyposażonymi miksturami, 7) pole zawierające symbol aktywnej umiejętności przypisanej do prawego przycisku myszy oraz 8) niebieską kulę symbolizującą poziom many postaci, czyli zasobu niezbędnego do używania umiejętności. Każdy z wymienionych elementów posiada charakterystyczny dla niego wygląd wizualny, który jednocześnie związany jest z pełnioną przez niego funkcją, np. pole umiejętności przedstawia księgę symbolizującą naukę. Dodatkowo, klikając znajdującą się w pasie miksturę wykorzystuje się ją, czemu towarzyszy charakterystyczny dźwięk. Interfejsy stanowią zatem połączenie elementów danych zmysłowo za pomocą wyglądów oraz spełniają określoną funkcję względem rozgrywki, np. informacyjną lub użytkową.

Zasada organiczności objawia się także w przypadku innych elementów gier wideo, takich jak przedmioty przedstawione. W poprzednim rozdziale pojawiło się twierdzenie głoszące, że przedmioty przedstawione w grach wideo różnią się od przedmiotów przedstawionych w dziełach sztuki posiadaniem dodatkowych atrybutów. Dodatkowo, podczas omawiania koncepcji świata, przywołane zostały dwie możliwości uchwycenia go na gruncie teorii Ingardena. Pierwsza prezentowała świat przedstawiony jako podobny do świata diegetycznego opisywanego przez innych badaczy. Zgodnie z drugą, świat przedstawiony, szerzej świat gry, może być rozumiany jako dziedzina przedmiotowa. Ta druga możliwość jest szczególnie istotna dla wyjaśnienia funkcjonowania zasady organiczności w grach wideo. Wynika to z faktu, że koncepcja świata Bunia, i jak twierdzę – także Ingardena, odwołuje się do swoiście rozumianych idei przedmiotów,

8 Blizzard North, *Diablo II,* Blizzard Entertainment, 2000.

które zgodne są z przedmiotami występującymi w rzeczywistości. Nie są one identyczne z tymi przedmiotami, jak w przypadku przedmiotów pojawiających się w świecie fantastycznym, które mogą posiadać właściwości obce zasadom rzeczywistego świata, lecz są wystarczająco podobne, aby nie wymagały wyjaśnienia czym one są. Dobrym przykładem jest srebro – w rzeczywistości posiada ono jedynie właściwości fizyczne i chemiczne, lecz w świecie gry *Wiedźmin 3* jest szczególnie użyteczne podczas walki z potworami. Oba srebra są metalami o określonych zdolnościach odbijania światła, mogą zostać przekute w oręż lub biżuterię, lecz ostrze wiedźmińskiego miecza posiada właściwości magiczne.

Zdefiniowanie świata w kategoriach dziedziny przedmiotowej zbliżone jest do koncepcji świata przedstawionego lub diegetycznego, lecz nadto kładzie nacisk na pojęcie przedmiotu w szerokim sensie oraz znaczących relacji występujących między elementami świata. W rezultacie dopuszcza większą swobodę w procesie twórczym i pozwala na połączenie przedmiotów przedstawionych oraz elementów trzeciego wymiaru gier wideo. Posiadanie określonej wytrzymałości przez przedmioty jest zgodne z potocznym ich rozumieniem. Upuszczenie ceramicznej wazy zaowocuje fontanną kawałków różnej wielkości i kształtów. Jednakże w przypadku gier wideo i ich świata można przypisać wazie punkty wytrzymałości lub można uczynić ją niezniszczalną. W przypadku uznania, że jest to próba wymiernej reprezentacji właściwości fizycznych, należy zapytać, co przedstawiają punkty zdrowia. Czy jest to odporność ciała na ciosy lub tempo utraty krwi w przypadku rany, a może przewidywana długość życia? Jak możliwe jest to, że postać gracza może umrzeć otrzymując ciosy wyłącznie w jedną z kończyn? Zdrowie i życie zgodne z ogólną ideą lub nastawieniem naturalnym nie mogą zostać przedstawione w postaci wymiernej. Zasady gier wideo wykraczają poza reguły rzeczywistego świata, na których opierają się przedstawione w pracy koncepcje świata przedstawionego i diegetycznego. W rezultacie zaaplikowania koncepcji dziedziny przedmiotowej możliwe jest uchwycenie przedmiotów przedstawionych jako posiadające podwójne uwarunkowanie zorganizowane zgodnie z zasadą organiczności. Bohater gry wideo z jednej strony jest przedmiotem przedstawionym w sensie zbliżonym do postaci utworu literackiego lub obrazu. Z drugiej strony posiada pewne właściwości, dzięki którym gracze za jego pośrednictwem mogą wchodzić w interakcje ze światem gry. W świecie przedstawionym może być on obdarzony określonym wyglądem i cechami charakteru oraz przeżywać fantastyczne przygody. Z perspektywy trzeciego wymiaru posiada on statystyki. Interfejsy umożliwiają dostęp do informacji o nim i sprawowanie nad nim kontroli, a odpowiednie systemy w tle odpowiadają za symulowanie zjawisk fizycznych i egzekwowanie reguł gry. W czasie rozgrywki gracze doświadczają obu tych stron jako połączonych i prezentują się im one jako organiczna jedność.

W grach wideo wszystkie trzy wymiary splatają się w jednolitą całość, co odpowiada Ingardenowskiej zasadzie organiczności dzieł. Jednakże istnieją zagrożenia jedności gier wideo, chociaż dotyczą one głównie rozgrywki wyłaniającej się na ich podstawie. Najpoważniejszym z nich jest *dysonans ludonarracyjny*. Terminem typ posłużył się po raz pierwszy Clint Hocking, który dokonując krytyki gry *Bioshock*[9] stwierdza, że istnieje olbrzymia różnica (dysonans) pomiędzy tym, czym *Bioshock* jest jako gra i jako opowieść[10]. Zdaniem Hockinga w grze pojawiają się dwa kontrakty: ludyczny i narracyjny. Zgodnie z pierwszym gracz powinien traktować *Bioshock* jak każdą grę i dążyć do pozyskania możliwie największego wyniku (rośnięcie w siłę). Natomiast drugi kontrakt nakłania go do podążania za przedstawioną w grze opowieścią. Hocking argumentuje, że w przypadku gry *Bioshock* kontrakty te są niekompatybilne, a wręcz są ze sobą sprzeczne. Zdobywając moc w (pozornie) najlepszy sposób, postać gracza staje w opozycji względem pomocy Atlasowi, z którym powinien współpracować celem dokonania postępów fabularnych. Decydując się na przestrzeganie wyłącznie kontraktu ludycznego i odrzucając możliwość współpracy gracz praktycznie może wyłączyć grę, ponieważ działanie wbrew fabule gry jest ślepą uliczką. Zatem dochodzi do konfliktu pomiędzy możliwymi działaniami gracza w grze (mechaniką), a tym co konieczne jest dla rozwoju fabuły (opowieścią).

Chociaż koncepcja dysonansu ludonarracyjnego jest ciekawym i użytecznym narzędziem badawczym, nie może zostać bezkrytycznie aplikowana do analizy gier wideo. W przypadku gry *Bioshock* oba poziomy – ludyczny i narracyjny – uzupełniają się[11]. Można także argumentować, że postulowany przez Hockinga dysonans został świadomie wykorzystany przez twórców gry *Bioshock*, aby zwiększyć siłę oddziaływania ich dzieła, np. poprzez nakłonienie gracza do zastanowienia się nad koncepcją wolnej woli. Dodatkowo, dysonans ludonarracyjny nie jest cechą pochodzącą wyłącznie ze struktury gry. O jego obecności podczas rozgrywki mogą decydować także gracze. Twórcy mają za zadanie dostarczyć graczom narzędzia konieczne do zrealizowania celów gry oraz sprostania przeciwnościom stojącym na drodze. Jednakże zawsze istnieje możliwość wykorzystania ich w innym celu. Przykładowo występujący w grze system walki może zostać użyty nie tylko do walki z przeciwnikami (np. potworami), lecz także z postaciami niezależnymi. W rezultacie nawet dobry bohater sterowany przez gracza może dopuścić się mrożących krew w żyłach zbrodni. W takiej sytuacji dysonans nie wynika z intencji twórców lub struktury gry, lecz jest wykorzystaniem przez gracza dostępnych mu narzędzi w wybranym przez siebie celu. Zgodnie z

9 Irrational Games, 2K Boston, 2K Australia, *Bioshock*, 2K Games, 2007.

10 Zob. C. Hocking, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, online: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html, dostęp 20.04.2022 r.

11 Zob. J.Pamięta-Borkowska, *Dysonans ludonarracyjny – co to takiego? Czyli polemika z tekstem sprzed 11 lat,* 2018, online: https://polygamia.pl/dysonans-ludonarracyjny-co-to-takiego-czyli-polemika-z-tekstem-sprzed-11-lat,6562492657145985a, dostęp 20.04.2022 r.

koncepcją Ingardena intencje autorów i graczy nie stanowią części dzieła, zatem w przedstawionym przypadku możliwy dysonans nie jest powodowany przez samą grę wideo, lecz przez czynniki od niej niezależne.

Dysonans ludonarracyjny jest w grach wideo zjawiskiem niepożądanym, co wynika z absolutyzacji immersji, czyli wrażenia zanurzenia w grze, która stała się najważniejszym czynnikiem kształtującym opisywane medium[12]. Z tego względu propozycje zminimalizowania wpływu dysonansu ludonarracyjnego przyjmują radykalne formy.

Z jednej strony sugeruje się oddanie w ręce gracza całkowitej kontroli nad wydarzeniami w grze[13]. Unika się tym samym konfliktu pomiędzy tym, co powinno być zgodnie z opowieścią gry, a tym co jest w niej możliwe do zrobienia. Jedną z form tego rozwiązania są narracje emergentne[14], które zastępują określoną opowieść możliwościami stworzenia przez graczy własnych opowieści. Jako przykład może posłużyć gra *Minecraft*[15], w której nie występuje żadna określona fabuła. Jej celem jest przede wszystkim zdobywanie surowców oraz wznoszenie konstrukcji ograniczonych wyłącznie czasem i wyobraźnią graczy. Zgodnie z koncepcją narracji emergentnych gracze każdorazowo tworzą własne opowiadania w ramach świata gry, które nie są im narzucone z zewnątrz, lecz wynikają z ich zainteresowań oraz pomysłowości. Mogą przyjmować rozmaite formy, od małych jak historia o budowaniu domu w dziczy, do wielkich z rodzaju ograbiania świata gry ze wszystkich surowców naturalnych celem zrealizowania palącej ambicji zbudowania największego miasta w *Minecrafcie*.

Drugim rozwiązaniem problemu dysonansu ludonarracyjnego jest odebranie graczom możliwości działania poza wyznaczonymi przez twórców granicami[16]. Przyjęcie tej zasady twórczej pozwala na opowiedzenie historii bez ryzyka jej zaburzenia, lecz nie eliminuje potencjalnego napięcia pomiędzy składnikami gry. Dzieje się tak, ponieważ wartościując doświadczenie fabuły gry zgodnie z wizją twórców (jedyną słuszną!) dewaluuje się pozostałe cechy gry, takie jak sprawczość gracza lub interaktywność. Dodatkowo, jak pisał Huizinga, powtarzalność gry (rozumiana jako możliwość ponownego rozegrania gry od początku do końca) jest jedną z jej najważniejszych cech[17], lecz traci ona na wartości, gdy odbiera się graczom możliwość działania.

12 Zob. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, s. 53.
13 Zob. B. Makedonski, *Ludonarrative dissonace: The roadblock to realism*, 2012, online: https://www.destructoid.com/ludonarrative-dissonance-the-roadblock-to-realism/ dostęp 20.04.2022 r.
14 Zob. F. Seraphine, *Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony?,* 2016, online: https://www.researchgate.net/publication/307569310_Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony, dostęp 20.04.2022 r., s. 3.
15 Mojang Studios, *Minecraft*, Mojang Studios, 2011.
16 Zob. B. Makedonski, *Ludonarrative dissonace: The roadblock to realism*.
17 Zob. Huizinga J., *Homo ludens,* s. 23.

Gra, w której to samo zadanie można wykonywać na różne sposoby, jest bardziej atrakcyjna niż gra, w której nie ma istotnych różnic pomiędzy kolejnymi rozgrywkami.

Gry stworzone zgodnie z przedstawionymi propozycjami można zasadniczo zakwalifikować do przypadków granicznych. Posiadają one liczne cechy pozwalające uznać je za gry zgodnie z przytoczonymi w rozdziale pierwszym definicjami, lecz wykraczają one poza nie pod pewnymi względami, np. *Minecraft* nie posiada określonego celu oraz punktu końcowego innego niż wyłączenie gry lub jej porzucenie.

Jednakże w kontekście rozważań o dysonansie ludonarracyjnym i możliwymi sposobami jego zmniejszania należy zwrócić uwagę na dwie kwestie. Po pierwsze, jego koncepcja oraz przedstawione sposoby radzenia sobie z nim przedstawiają mechanikę/rozgrywkę oraz opowieść jako stojące w sprzeczności. W tym świetle usunięcie dysonansu polega na opowiedzeniu się po jednej ze stron i rozwinięcie jej kosztem drugiej. Tymczasem, jak twierdzi Teun Dubbelman, „mechaniki gier są jednymi z najpotężniejszych narzędzi narracyjnych”[18]. Argumentuje on, że elementy ludyczne oraz narracyjne nie tylko nie stoją w sprzeczności, lecz wzajemnie się uzupełniają. Odwołuje się on m.in. do koncepcji *environmental stroytelling* (pol. narracja środowiskowa), polegającej na opowiadaniu historii poprzez odpowiednio dobrane elementy otoczenia[19]. Zasłane ciałami pole bitwy, spalona wioska lub szkielet obejmujący toster w wannie mogą służyć jako przykłady tej techniki designu gier wideo: każdy z nich dostarcza graczowi informacji o tym, co wydarzyło się w danym miejscu w bliskiej lub dalszej przeszłości. Dodatkowo we wszystkie przedmioty otoczenia mogą zostać wplecione elementy mechaniki, dzięki którym gracze mogą wchodzić z nimi w interakcje. Przykładowo, pośród ciał może ukrywać się przeciwnik jedynie udający martwego, aby uniknąć losu swoich towarzyszy, który zaatakuje postać gracza, gdy ten spróbuje go przeszukać. Innymi przykładami uzupełniania się mechaniki oraz opowiadania w grze mogą być umiejętności, którymi dysponują postaci. Gracz kierujący postacią Geralta w grach z serii *Wiedźmin,* oprócz zdolności walki mieczem, dysponuje także magicznymi znakami oraz miksturami o zróżnicowanym działaniu. Możliwość ich wykorzystania przed walką oraz w jej trakcie współgra z obrazem wiedźmina kreowanym przez opowieść gry. W rezultacie napięcie pomiędzy narracją a elementami ludycznymi może zostać zredukowane lub wyeliminowane poprzez odpowiedni projekt gry. Natomiast nawet w najlepiej zaprojektowanej grze gracze mogą zdecydować się na podjęcie działań zaburzających harmonię jej elementów. Jednakże w takiej

18 T. Dubbleman, *Narrative Game Mechanics*, w: *Interactive Storytelling. ICIDS 2016. Lecture Notes in Computer Science*, tom 10045, red. F. Nack, A. Gordon, Springer, Cham, 2016, s. 39.
Teskt oryginału: „game mechanics are one of the most powerful narrative devices”.

19 Zob. B. Stewart, *Environmental* Storytelling, 2015, online: https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling, dostęp 20.04.2022 r.

sytuacji możliwość pojawienia się dysonansu nie powinna być przypisana grze, ponieważ będzie on spowodowany przez czynniki od niej niezależne.

Po drugie, jak zauważa Piotr Kubiński, w grach wideo obok elementów intensyfikujących immersję pojawiają się czynniki osłabiające ją, które nazywa on czynnikami emersyjnymi, zaś zjawisko przeciwstawne immersji – emersją[20]. Jeżeli immersja tworzy wrażenie zanurzenia się w grze wideo, to emersja przypomina graczom, że stanowią oni część realnego świata, zaś ich uczestnictwo w wydarzeniach gry jest zapośredniczone. Jak pisze Kubiński „emersyjność okazuje się żywiołem bardzo silnie obecnym w omawianym medium i równie silnie determinującym kształt powstających za jego pośrednictwem utworów – a więc będącym ważnym wyznacznikiem poetyki gier elektronicznych"[21]. Dysonans ludonarracyjny, jako element zaburzający immersję, można zakwalifikować do postulowanej przez Kubińskiego grupy czynników emersyjnych. W rezultacie traci on charakter obcości lub bycia niepożądanym w grach wideo, stając się jedną z cech charakteryzujących to medium. Poprzez takie ujęcie może zostać on ujęty jako obosieczny miecz. Z jednej strony, nieumiejętnie użyty zagraża doświadczeniu płynącemu z rozgrywki. Z drugiej, podobnie jak inne czynniki emersyjne, posiada duży potencjał artystyczny.

3.1.2 Składniki trzeciego wymiaru gier wideo

Jak już wspomniano, problematyka trzeciego wymiaru dotyczy tych aspektów gier wideo, które umożliwiają przeprowadzenie rozgrywki. Chociaż dotychczas przedstawione rozważania pokazały, że wpisuje się on w Ingardenowską koncepcję ontologii dzieł sztuki, to pod pewnymi względami znacząco od niej odbiega. Jednym z podstawowych problemów, z którymi musi zmierzyć się prezentowana koncepcja, jest kwestia widoczności. W przypadku form dzieł sztuki omawianych przez Ingardena wszystkie ich warstwy prezentowane są przed odbiorcą. Przykładowo naiwny czytelnik lub, używając określenia Ingardena, konsument literacki w postawie nie- lub poza-estetycznej skupia się niemal wyłącznie na przedmiotach przedstawionych chcąc zrekonstruować ich losy, pomija on przy tym inne estetycznie wartościowe momenty dzieła. Jednakże pozostałe warstwy dzieła literackiego pozostają dane podczas lektury pomimo zawężenia pola świadomości. Z jednej strony do przedmiotów przedstawionych dociera się poprzez pozostałe warstwy, zatem są one zawsze obecne podczas obcowania z dziełem. Z drugiej strony wystarczy, że konsument literacki w niewielkim stopniu rozszerzy swoje pole świadomości, aby uchwycić jakości także innych warstw. Szczególnie że, jak postuluje Ingarden, właściwy odbiór dzieła sztuki w postawie estetycznej wymaga uważnego i wszechstronnego oglądu[22]. Zatem chociaż lektura

20 Zob. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, s. 69-70.
21 Tamże, s. 148.
22 Zob. R. Ingarden, *O poznawaniu dzieła literackiego*, s. 193.

dzieła wymaga od odbiorcy pewnego wysiłku, np. dostrzeżenia zestrojów jakości, to poszczególne elementy dzieła są mu współdane. Można powiedzieć, że dzieło odsłania się przez odbiorcą podczas jego postrzegania, a jego składniki są widoczne.

W przeciwieństwie do dzieł literackich liczne elementy gier wideo są niewidoczne dla odbiorcy lub dane są jedynie pośrednio. Kod źródłowy, wymieniony w drugim rozdziale jako pierwsza warstwa gry wideo, zasadniczo pozostaje niedostępny dla przeciętnego użytkownika. Wgląd w ten element gry można uzyskać jedynie poprzez stosowanie odpowiedniego oprogramowania. Podobnie sytuacja przedstawia się w przypadku przetwarzania kodu źródłowego przez podzespoły komputerowe. Jednakże na tym etapie wykraczamy poza samą grę wideo jako przedmiot intencjonalny i wkraczamy w pole zagadnień związanych z relacją pomiędzy grą wideo a jej podstawą bytową. Natomiast rezultat przetwarzania kodu (szerzej: gry wideo) przez urządzenia elektroniczne (jednostkę centralną i urządzenia peryferyjne) dany jest użytkownikowi zarówno bezpośrednio jak i pośrednio. Przykładowo w przypadku części silnika gry odpowiedzialnej za renderowanie obrazu[23] przed graczami ukazuje się jedynie rezultat jej pracy, zaś sam proces powstawania obrazu jest niedostępny dla gracza.

Kwestia widzialności wykracza poza kwestie związane z przetwarzaniem gry wideo i pracy jej komponentów. Podczas tworzenia interfejsów twórcy gry muszą zdecydować, które informacje są dostarczane graczom oraz w jakiej formie. Przykładowo w grze *Destiny 2*[24] każda broń posiada przypisane jej parametry, jednakże gracze mają wgląd jedynie do niektórych z nich. Podstawowe, takie jak zasięg lub czas przeładowania, przedstawione są w menu ekwipunku w postaci graficznej za pomocą kilku poziomych wykresów (dokładne wartości liczbowe są niewidoczne). Obok dostępnych graczom do wglądu parametrów w grze *Destiny 2* występują także ukryte, do których nie mają oni dostępu na poziomie gry. Jednym z nich jest wspomaganie celowania, które wpływa na tor lotu pocisków wystrzelonych przez postać gracza. Gdy wspomaganie celowania jest aktywne, wystrzelone pociski, które minimalnie chybiają, będą odrobinę zmieniały tor lotu, by mimo wszystko dosięgnąć cel. Z perspektywy gracza wygląda to tak, jakby przeciwnik przyciągał niektóre pociski. Efekty działania wspomagania celowania są widoczne dla graczy, jednakże jego dokładna wartość oraz sposób przetwarzania przez grę pozostają poza ich zasięgiem.

Kwestia widoczności pojawiająca się podczas badania gier wideo sprawia, że badacze, chcąc zrozumieć naturę tego medium, muszą odnieść się do zewnętrznych, zarówno oficjalnych jak i nieoficjalnych (dostarczanych przez fanów), źródeł. Konieczność ta jest szczególnie istotna w przypadku silnika gry, z którym związane są dodatkowe zagadnienia.

23 Najprościej mówiąc, renderowanie oznacza proces tworzenia widzialnego obrazu przedmiotu w grze wideo na podstawie danych zapisanych w formie cyfrowej.

24 Bungie, *Destiny 2,* Activision, 2017.

Z silnikiem gry wiążą się także inne kwestie oprócz widoczności. Jedna z nich dotyczy wspomnianego już związku gier wideo z postępem technicznym. Wpływa on na wszystkie aspekty gier, od elementów audiowizualnych, przez sztuczną inteligencję, do przetwarzania informacji przez komputer. Wzrost mocy obliczeniowej, dostępnej pamięci[25] oraz rozwój urządzeń peryferyjnych pozwala na tworzenie nie tylko ładniejszych, lecz także bardziej rozbudowanych światów gier. W rezultacie gracze mają do dyspozycji coraz bardziej złożone mechaniki rozgrywki, przeciwnicy sterowani przez sztuczną inteligencję stają się trudniejsi, a oprawa audiowizualna staje się bogatsza. Dawniej muzyka w grach wideo mogła zająć najwyżej kilka dodatkowych bitów pamięci. Współcześnie liczne gry mogą zawierać w sobie wielominutowe utwory wykonane przez orkiestrę.

Jednakże rozwój techniki dotyczy nie tylko ulepszeń już dostępnych elementów, np. silników gry zdolnych do renderowania obrazów w większej rozdzielczości, lecz także komponentów nieobecnych w poprzednich generacjach gier wideo. Przez wiele lat gry wideo mogły być rozgrywane jedynie na pojedynczym urządzeniu. Postęp technologii komunikacyjnych, przede wszystkim internetu, umożliwił powstawanie gier wieloosobowych wykorzystujących liczne komputery lub konsole. Gracze, łącząc swoje urządzenia przy pomocy odpowiednich przewodów lub za pośrednictwem internetu, mogą grać razem pomimo znajdowania się po przeciwnych stronach globu. Stało się to możliwe m.in. poprzez rozbudowanie silników gry poprzez dodanie do nich komponentów zarządzających komunikacją pomiędzy innymi komputerami oraz serwerami. Innymi słowy rozwój techniki przyczynił się do rozbudowy gier wideo o zupełnie nowe elementy. Oznacza to, że każdy postęp lub przełom w technice może sprawić, że w grach wideo pojawią się nowości, które mogą w znaczący sposób zmienić niektóre z ich elementów oraz sposób rozgrywki. Współcześnie najwięcej mówi się o rozwoju technologii haptycznej, która wzbogaca rozgrywkę o wrażenia dotykowe. Jednakże już teraz trwają prace nad urządzeniami stymulującymi inne zmysły[26]. Znana z dzieł fantastyki naukowej technologia pełnego zanurzenia się w cyfrowym świecie może nie być tak odległa, jak można by sądzić.

Warto wspomnieć o jeszcze jednej kwestii związanej z silnikami gry. Jest ona szczególnie istotna, ponieważ może wpłynąć na zagadnienie indywidualności gier wideo. Mianowicie, między

25 Przez pamięć rozumie się zarówno pamięć operacyjną jak i masową oraz związane z nią parametry zależne od budowy komponentu, której są one częścią. Te ostatnie są szczególnie istotne, ponieważ wpływają na immersję graczy. Przykładowo, rozwój dysków SSD pozwala na szybkie (czasem błyskawiczne) wczytywanie lokacji w grze. Dzięki temu gracze nie są wyrywani z akcji gry przez ekrany wczytywania i pozostają zaangażowani w wydarzenia gry. Zbyt długi czas wczytywania powoduje frustrację lub, co gorsza, w przypadku niektórych typów matryc ekranów pozwala zobaczyć w nich swoje oblicze i prowadzi do zadawania nieprzyjemnych pytań egzystencjalnych, takich jak „Co właściwie robię ze swoim życiem?”.

26 Zob. E. Siner, *The ‘Digital Lollipop’: You Can Literally Taste The Innovation*, 2013, online: https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2013/12/10/250001919/the-digital-lollipop-you-can-literally-taste-the-innovation?t=1632485821217, dostęp 22.04.2022 r.

innymi ze względu na funkcję spełnianą przez silnik gry oraz koszty jego stworzenia, liczne gry współdzielą jeden i ten sam silnik. Dzieje się tak nie tylko w przypadku gier pozostających ze sobą w relacji następstwa odsłon lub dzielenia uniwersów, lecz także różnych tytułów jednego studia oraz dzieł indywidualnych i niepowiązanych ze sobą twórców. Jako przykład dzielenia silnika gry przez kolejne odsłony serii można przywołać gry *Nioh*[27] oraz *Nioh 2*[28], które na pierwszy rzut oka wyglądają identycznie. W obu występuje ten sam styl graficzny, współdzielą one liczne animacje, a także zasady gry oraz mechaniki. Nie wiedząc, że mamy do czynienia z kolejną częścią gry, można uznać, że *Nioh 2* stanowi rozszerzenie *Nioh,* chociaż bardziej rozbudowany systemu walki drugiej gry może skazywać na dokonane modyfikacje. Jednakże o indywidualności przywołanych gier decydują także elementy nie wynikające wprost z budowy i sposobu działania silnika gry. Do najważniejszych różnic należy inna fabuła oraz nowy protagonista. Chociaż *Nioh 2* została wydana trzy lata po pierwszej części, to przedstawione w niej wydarzenia chronologicznie odbywają się przez przybyciem Williama (protagonisty *Nioh*) do Japonii. Zmiany występują także na poziomie reguł oraz mechaniki gry. Przykładowo w drugiej części gry debiutuje Królestwo Ciemności, czyli stosunkowo duży obszar skażony mocą Yokai (rodzaj demonicznych przeciwników), w którym postać gracza wolniej regeneruje Ki (odnawiający się w czasie zasób pozwalający na wykonywanie ataków i uników), a przeciwnicy są silniejsi. Stanowi on rozwinięcie Krainy Yokai pojawiającej się w obu częściach gry, która występuje na o wiele mniejszej powierzchni i posiada inny warunek usunięcia – użycie pulsu Ki w przypadku Krainy Yokai i pokonanie przeciwnika odpowiedzialnego za pojawienie się Królestwa Ciemności.

Należy zauważyć, że nie zawsze kolejne gry z tej samej serii mają ten sam silnik. Rozumie się przez to sytuację, w której dwie kolejne gry korzystają z innej wersji silnika (ulepszonej lub zmodyfikowanej), albo został on zamieniony na inny. Obie można zilustrować przy pomocy gier sygnowanych nazwą studia i wydawcy gier Capcom. W pierwszym przypadku można przywołać dwie gry z serii *Monster Hunter*. Wydana w 2017 roku gra *Monster Hunter Generations Ultimate*[29] korzysta z silnika MT Framework 2.x. Natomiast gra *Monster Hunter: World*[30], która ukazała się kilka miesięcy później, wykorzystuje jego zmodyfikowaną wersję nazwaną MT Framework 3.0[31]. Z kolei druga z przywołanych sytuacji ma miejsce np. w przypadku gier z serii *Devil May Cry*[32]*,* w której czwarta odsłona korzysta z silnika MT Framework 1.x, natomiast piąta wykorzystuje nowy silnik studia Capcom – RE Engine[33].

27 Team Ninja, *Nioh,* Sony Interactive Entertainment, Koei Tecmo, 2017.
28 Team Ninja, *Nioh 2,* Sony Interactive Entertainment, Koei Tecmo, 2020.
29 Capcom, *Monster Hunter Generations Ultimate*, Capcom, 2017.
30 Capcom, *Monster Hunter: World*, Capcom, 2018.
31 Zob. Wikipedia, *MT Framework*, online: https://en.wikipedia.org/wiki/MT_Framework, dostęp 20.04.2022 r.
32 Capcom, seria *Devil May Cry*, Capcom, 2001-2019.
33 Zob. Wikipedia, *Devil May Cry 5*, online: https://en.wikipedia.org/wiki/Devil_May_Cry_5, dostęp 20.04.2022 r.

Ostatnia kwestia związana ze współdzieleniem silnika przez różne gry dotyczy sytuacji, w której twórca dokonuje zakupu silnika u wyspecjalizowanej firmy. Stanowi to kolejną formę wykorzystywania silników w grach, obok omówionych już sytuacji używania ich w ramach jednego studia lub jednej serii gier. Kwestię tę warto przywołać, ponieważ wskazuje ona na istotną rolę silnika w budowie gier wideo oraz jego instrumentalną naturę. Jako przykład firmy specjalizującej się w tworzeniu oraz rozwijanie silników gry jest Epic Games oraz stworzony przez nią silnik *Unreal Engine*. Udostępniany jest on indywidualnym twórcom oraz studiom poprzez sprzedaż licencji na jego użytkowanie lub pobierając tantiemy w przypadku wykorzystania komercyjnego. W rezultacie *Unreal Engine* stanowi ogniwo łączące liczne gry o kompletnie różnym pochodzeniu lub gatunku. Należy przy tym pamiętać, że chociaż silnik gry jest narzędziem do tworzenia gier oraz ich składnikiem, to nie stanowi on całej gry. Co więcej, chociaż dostarczane są wraz z nim liczne zasoby (np. tekstury), to twórcy gry mogą wykorzystać go do stworzenia nowych, co jest jednym z czynników stanowiących o indywidualności poszczególnych tytułów.

Rozważania o problemach związanych z definiowaniem postulowanego trzeciego wymiaru gier wideo zostaną zwieńczone przywołaniem jeszcze jednego problemu. Mianowicie, podobnie jak nie ma jednej, ogólnie przyjętej definicji gry wideo, tak wśród badaczy z kręgu *game studies* nie ma konsensusu odnośnie innych kluczowych pojęć. Na pierwszy plan wysuwa się zagadnienie relacji pomiędzy regułami a wielokrotnie wspomnianymi w tej pracy mechanikami. Zostanie ono rozwinięte w dalszej części rozdziału. Obecnie należy wspomnieć, że termin „mechanika" jest szeroko stosowany w dyskursie gier wideo począwszy od potocznego rozumienia, którym posługują się głównie gracze, do naukowych dyskusji i prac badawczych[34]. Jednakże nie wszystkie opracowania posługują się ostrymi definicjami, wyraźnie oddzielając reguły od mechanik. W pracy *Game Mechanics: Describing Computer-Augmented Games in Terms of Interaction* autorzy traktują mechaniki jako formę podsumowania reguł[35], definiując je następująco: „Mechanika gry jest dowolną częścią systemu zasad obejmująca jeden, i tylko jeden, możliwy rodzaj interakcji mający miejsce podczas rozgrywki, który może być ogólny lub konkretny"[36]. Można zatem uznać, że mechanika stanowi szczegółową regułę opisującą określoną interakcję w grze. Jednakże badacze idą raczej tropem wyznaczonym m.in. przez Elliota M. Avedona, który analizując gry niecyfrowe

34 Na marginesie można zauważyć, że autor niniejszej pracy nie jest przeciwny wprowadzaniu pojęć potocznych do dyskursu naukowego. Tym bardziej, że takie działanie zgodne jest z przyjętą w pracy metodologią. Jednakże w toku dalszych badań muszą zostać one opracowane i poddane krytyce.

35 Zob. S. Lundgren, S. Björk, *Game Mechanics: Describing Computer-Augmented Games in Terms of Interaction* w: *in Terms of Interaction. Proceeding of TIDSE 2003,* online: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.13.5147, dostęp 20.04.2022 r., s. 9.

36 Tamże, s. 4.
Tekst oryginału: „A game mechanic is simply any part of the rule system of a game that covers one, and only one, possible kind of interaction that takes place during the game, be it general or specific".

zauważa, że występują w nich *procedure for action* (pol. procedura działania) oraz *rules governing action* (pol. reguła rządząca działaniem)[37]. Zatem w procesie zachodzącym podczas gry odróżnia on od siebie zasady oraz przebieg (procedurę) pewnego działania. Sposób przebiegania działania bliski jest znaczeniu przypisywanemu terminowi „mechanika" zarówno potocznie, jak i w dyskursie naukowym. Zagadnienie definicji reguł i mechanik oraz ich wzajemnych relacji zostanie poruszone także w dalszej części rozdziału. W tym miejscu istotne jest podkreślenie, że pojęcia te są różnie definiowane w dyskursie naukowym, czasem nachodząc na siebie.

3.1.3 Budowa trzeciego wymiaru gier wideo

Część pracy poświęcona konkretnym elementom trzeciego wymiaru rozpocznie się odwróconym porządku niż miało to miejsce w poprzednim rozdziale. Mianowicie, o ile opis struktury warstwowej zaczął się od przywołania budowy oraz składników poszczególnych warstw, a dopiero później została omówiona ich funkcja, o tyle opis trzeciego wymiaru rozpocznie się od przedstawienia jego funkcji. Ma to na celu wyraźniejsze przedstawienie pojawiających się między nimi różnic.

W poprzedniej części rozdziału stwierdzono, że wertykalny wymiar dzieł sztuki służy wyłonieniu świata przedstawionego, natomiast diagonalny[38] wytwarza warunki umożliwiające rozgrywkę. W tym sensie można powiedzieć, że jego funkcją jest udostępnianie graczom świata przedstawionego poprzez generowanie odpowiednich wyglądów oraz symulowanie przestrzeni i przedmiotów. Należy przy tym pamiętać, że wszystkie wymiary gry wideo splatają się w jedność zgodnie z zasadą organiczności. Kolejnym zadaniem trzeciego wymiaru jest implementowanie oraz podtrzymywanie reguł nadanych grze oraz występującemu się w niej światowi. Jak wspomniano w pierwszym rozdziale, reguły są jednym ze składników gry. Odwołując się do koncepcji Huizingi, odpowiadają one nie tylko za określenie przebiegu rozgrywki, lecz także za wyznaczenie magicznego kręgu, czyli odizolowanej od codziennego życia przestrzeni gry. W przypadku gier wideo można mówić o dwojakim wyznaczeniu przestrzeni gry. W pierwszym sensie będzie to fragment realnej przestrzeni, w której znajduje się gracz oraz sprzęt elektroniczny niezbędny do przeprowadzenia rozgrywki. W drugim, jest to świat przedstawiony zawarty w grze wideo.

Właśnie drugiemu przypadkowi należy poświęcić szczególna uwagę. Mówiąc o regułach obowiązujących w grach łatwo zapomnieć o całym szeregu zasad, które traktuje się jako oczywiste, ponieważ stanowią one część otaczającej nas rzeczywistości fizycznej, lecz które muszą zostać uwzględnione w grach wideo. W przypadku gier planszowych nie ustanawia się specjalnego

37 Zob. E.M. Avedon, *The Structural Elements of Games* w: *The Study of Games*, red. E.M. Avedon, B. Sutton-Smith, John Wiley and Sons, New York 1971, s. 422.

38 Nazwa utworzona analogicznie do nazw stosowanych przez Ingardena. Jeżeli pierwszy wymiar jest wertykalny, a drugi jest horyzontalny, to trzeci można nazwać diagonalnym.

zestawu reguł określających z jaką szybkością mają poruszać się rzucone kości, ani nie określa się ich masy, aby działała na nie odpowiednia siła przyciągania. Natomiast w przypadku gier wideo niezbędne jest, aby silnik gry symulował zjawiska fizyczne. W większości gier nie stanowią one części reguł gry wideo *per se*, w takim sensie w jakim noszenie ciężkiego pancerza przez postać gracza negatywnie wpływa na jego zdolność posługiwania się magią, jak ma to miejsce w niektórych grach z gatunku RPG. Jednakże stanowią one jeden z warunków możliwości przeprowadzenia rozgrywki, ponieważ regulują sposób działania świata gry oraz wpływają na narzędzia, którymi dysponuje gracz. Można powiedzieć, że zjawiska fizyki wraz z opisującymi je prawami oraz parametrami muszą pojawić się w grach wideo, ponieważ należą one do koncepcji świata przedstawionego. Jest to zgodne z twierdzeniem z poprzedniego rozdziału, zgodnie z którym wszystko to, co nie jest określone *explicite* jako odmienne, jest przyjmowane przez odbiorcę jako takie samo jak w realnym świecie. Warto wspomnieć także o tym, że ze względu na intencjonalny charakter świata gier wideo, a zatem na bycie światem wytworzonym, twórcy nadają mu reguły. Zatem można stwierdzić, że zasady fizyczne świata przedstawionego stanowią podkategorię reguł gry.

W poprzednim akapicie pojawiło się sformułowanie „w większości gier", ponieważ znaczenie zasad fizycznych nie ogranicza się do sposobu funkcjonowania świata. W niektórych grach funkcjonują one jedynie na peryferiach uwagi graczy. Chociaż wpływają one na rozgrywkę i można odnieść do nich pojęcie „mechaniki", to rzadko stanowią istotny element rozgrywki. Jako przykład można przywołać obrażenia otrzymywane przy upadku z wysokości. Można stwierdzić, że nawet jeśli rozumiane one będą jako jedna z mechanik gry wideo w sensie rozwiniętym w dalszej części pracy, ponieważ postać gracza może „zeskoczyć" lub „zepchnąć przeciwnika", to będą one traktowane raczej jako konsekwencja symulowania grawitacji niż coś, co może zostać wykorzystane przez gracza. Jednakże w niektórych grach zasady fizyki funkcjonują *explicite* jako mechanika gry. Jedną z takich gier jest *Gravity Rush*[39], w której gracze mogą manipulować grawitacją w celu przemieszczania się lub walki.

Zadanie trzeciego wymiaru jako systemu odpowiedzialnego za podtrzymywanie reguł nie ogranicza się do ciągłej symulacji praw fizycznych w świecie gry, lecz dotyczy śledzenia oraz modyfikacji stanu gry, a także na egzekwowaniu wszystkich reguł podczas rozgrywki. W przypadku gier planszowych za utrzymanie stanu gry odpowiedzialna jest plansza oraz znajdujące się na niej pionki, zaś egzekwowanie reguł spoczywa na barkach graczy. Muszą oni nie tylko interpretować wydarzenia w grze i podejmować decyzje zależne od ich zamiarów oraz stanu gry, lecz także pilnować, czy reguły gry są przestrzegane. W przypadku gier wideo to silnik gry

39 Japan Studio, *Gravity Rush*, Sony Computer Entertainment, 2012.

pełni rolę stróża odnośnie tego, co jest dozwolone, a co zakazane w trakcie rozgrywki. W grach niecyfrowych może zdarzyć się, że gracz przypadkiem wykona niedozwolony ruch, który nie zostanie wychwycony przez innych uczestników gry. Jednakże w przypadku gier wideo, jeżeli nie pojawi się błąd w jej działaniu, odpowiedni system wychwyci niedozwolone zagranie. Przykładowo gracz nie zdoła wyposażyć swojej postaci w ciężki pancerz, gdy ta nie spełnia jego wymagań (np. ma za mało punktów siły) albo otrzyma ona pewną karę (np. zmniejszenie szybkości ruchu), ponieważ gra sprawdzi statystyki postaci i porówna je z odpowiednią regułą.

Następną funkcją trzeciego wymiaru jest umożliwienie graczom na podejmowanie działań w trakcie rozgrywki i wpływanie na stan gry. Właśnie możliwość wpływania na tok akcji oraz losy bohaterów gry wideo sprawiają, że wyróżniają się one na tle innych mediów, takich jak filmy lub literatura. Jak pisze Kubiński: „gry wideo wymagają […] wykonywania konkretnych, fizycznych działań: znaczących (a więc konstytuujących akcję i rodzące się w toku gry znaczenia) manipulacji, które dokonywane są za pomocą określonych narzędzi dostępu. Manipulacje te są kluczowym komponentem gry wideo jako całości, stanowią jej istotę”[40]. Należy przy tym zauważyć, że zgodnie z jego twierdzeniami działania te mają charakter fizyczny i dokonują się za pośrednictwem różnej maści kontrolerów[41]. Dodatkowo stoi on na stanowisku, zgodnie z którym kontrolery stanowią element interfejsu. Jednakże w takiej sytuacji należy wprowadzić istotne rozróżnienie. Interfejs według Kubińskiego oznacza „sprzęgnięty ze sobą zespół urządzeń oraz oprogramowania, których połączenie służy użytkownikowi do wzajemnego komunikowania się z maszyną [...]”[42]. Wspomniane rozróżnienie, chociaż pojawia się w przywołanej definicji, nie jest istotne dla pracy Kubińskiego analizującej funkcje interfejsów, lecz odgrywa znaczącą rolę w przypadku ontologicznych badań budowy gier wideo. Mianowicie, pisząc o sprzęgniętym zespole urządzeń oraz oprogramowania, Kubiński wprowadza do definicji interfejsu komponenty znacząco od siebie różne, chociaż nie określa on ich natury ontycznej. Jest to problematyczne na gruncie koncepcji Ingardenowskiej, ponieważ przyjmuje ona intencjonalny charakter dzieł kulturowych i wyraźnie oddziela je od przedmiotów fizycznych (realnych). Mowa o odróżnieniu od siebie dzieła jako takiego oraz jego podstawy bytowej. Przenosząc definicję interfejsów na grunt Ingardenowski należy stwierdzić, że interfejs ma szerokie oraz wąskie znaczenie. Pierwsze zgodne jest ze stanowiskiem Kubińskiego. Natomiast o węższym znaczeniu interfejsu będzie mowa w przypadku przeprowadzenia podziału na jego fizyczną, stanowiącą element podstawy bytowej w przedstawionym w drugim rozdziale zmodyfikowanym znaczeniu, oraz intencjonalną stronę,

40 P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki,* s. 31.
41 Zob. tamże.
42 Tamże, s. 161.

będącą częścią samej gry wideo. W drugim przywołanym sensie interfejsy stanowią jeden z elementów konstytuujących trzeci wymiar gier wideo.

3.1.3.1 Silnik gry

Ze względu na charakter oraz zadanie silnika gry można pokusić się o wykluczenie go ze składników gry. Jak już wspomniano, stanowi on narzędzie służące do tworzenia oraz odtwarzania. Co więcej, liczne gry dzielą ze sobą ten sam silnik. Kierując się tym tropem należy uznać, że silnik nie stanowi gry. Trudno nawet powiedzieć, że staje się on lub może stać się grą. Jason Gregory twierdzi, że granica między grą wideo a silnikiem gry jest nieostra[43]. Wynika to m.in. z tego, że silnik gry jest zasadniczo uniwersalny i może zostać wykorzystany do tworzenia dowolnej gry w ramach dostępnych dla niego możliwości. Stanowi w tej formie narzędzie, które przetwarza zewnętrzne wobec niego dane. Podczas tworzenia gry wideo w tę, można by rzec, czystą formę zostają wpisane konkretne reguły gry oraz inne modyfikacje wpływające m.in. na sposób renderowania obiektów gry[44]. W rezultacie granica między grą a silnikiem zaciera się, zostaje on przez nią wchłonięty. Silnik gry zostaje zaimplementowany jako jeden z jej elementów i jest niezbędny do jej funkcjonowania. Jego działanie jest warunkiem *sine qua non* przeprowadzenia rozgrywki gry wideo. W tym sensie staje się on jednym z jej fundamentów.

Chociaż ze względu na spełnianą funkcję silnik gry można nazwać sercem gry wideo, nie stanowi on jednolitej struktury. W rzeczywistości w jego skład wchodzą liczne (pod)systemy, których zadanie oraz wewnętrzna budowa mogą się znacząco różnić. Co więcej, w skład jednego silnika mogą wchodzić komponenty pochodzące od różnych twórców. Z taką sytuacją mamy do czynienia w przypadku oprogramowania *Havok* tworzonego przez firmę o tej samej nazwie. Firma ta znana jest przede wszystkim z tworzenia silnika fizycznego, którego zadaniem jest symulowanie zjawisk fizycznych w grach, a który jest włączany do różnorodnych silników gier. W rezultacie silnik gry może posiadać swoją nazwę (np. MT Framework, Unity), lecz w jego skład wchodzą liczne indywidualne podsystemy dostarczane przez zewnętrznych producentów (np. wspomniany *Havok*). Zatem silnik gry stanowi zbiorczą nazwę dla całego pakietu systemów, które umożliwiają działanie oraz rozgrywkę w grach wideo.

Opracowania dotyczące budowy silników gier wideo są zasadniczo zgodne co do tworzących je komponentów. Zazwyczaj wymienia się silnik renderujący, silnik kolizji oraz fizyczny, systemy odpowiedzialne za animację, sztuczną inteligencję oraz dźwięk[45]. Listę tę można uprościć, wskutek czego otrzymamy silnik graficzny, silnik fizyczny, silnik dźwiękowy oraz systemy sztucznej inteligencji. Do listy można dodać systemy odpowiedzialne za odczytywanie i przetwarzanie

43 Zob. J. Gregory, *Game Engine Architecture*, CRC Press, Boca Raton, London, New York, 2014, s. 11.
44 Zob. tamże.
45 Zob. tamże, s. 3.

komend wydawanych przez użytkownika (ang. *input*) oraz systemy związane z funkcjami sieciowymi[46]. Należy przy tym zauważyć, że lista ta jest niekompletna, a poszczególne składniki silnika będą różniły się w zależności od konkretnych tytułów. Jest tak ze względu na to, że każdy silnik zbudowany jest inaczej (np. poprzez wykorzystanie innych języków programowania, całościowej architektury lub konkretnych wierszy kodu źródłowego) i obsługuje jedynie określone gatunki gier lub wręcz przygotowany jest wyłącznie dla jednej gry[47]. Oznacza to, że silnik gry wykorzystywany w grach RPG z izometrycznym punktem widzenia może być bezużyteczny przy tworzeniu strzelanki z perspektywą pierwszoosobową. Natomiast niekompletność odnosi się m.in. do możliwości rozwoju techniki. Jak wspomniano w poprzedniej części pracy, gry wideo przez wiele lat nie miały komponentów sieciowych. Rozwój technologii komunikacyjnych umożliwił rozgrywkę online, jednakże aby była ona możliwa, należało stworzyć oraz zintegrować z grami systemy, które taką rozgrywkę umożliwiają.

3.1.3.2 Zasoby gry wideo

Jak podaje słownik terminów dla początkujących twórców gier wideo w silniku Unity, zasoby gry odnoszą się do wszystkich elementów, które tworzą grę wideo[48]. Przywołane objaśnienie tego terminu jest niezwykle szerokie, obejmuje postaci, obiekty czy elementy środowiska. Z tego względu musi zostać ono zawężone, aby mogło zostać użyte w przedstawianej analizie. Zawężenie to zostanie dokonane na dwa sposoby. Po pierwsze, przywołane zostanie podwójne określenie przedmiotów przedstawionych zaproponowane w poprzednim rozdziale. Po drugie, uwaga zostanie zwrócona na techniczny aspekt zasobów.

W poprzednim rozdziale pojawiła się teza, że przedmioty przedstawione w grach wideo tym różnią się od przedmiotów przedstawionych w dziełach literackich, że posiadają one dodatkowe własności wynikające z diagonalnego wymiaru tych pierwszych. O ile dowolne działanie przedstawione w literaturze wymaga jedynie określenia słownego, o tyle w przypadku gier wideo musi zostać ono odpowiednio zaprogramowane. Zatem biorąc za przykład atak mieczem bohatera gracza, można powiedzieć, że ta oto indywidualna postać wykonuje mordercze cięcie mieczem lub, odwołując się do znanego polskiego mema, „Kolega jest akurat knightem i wali z axa". Podkreślenie indywidualności jest szczególnie istotne, ponieważ każdy przedmiot przedstawiony w tym sensie jest przedmiotem indywidualnym. Jednakże, aby możliwe było dokonanie takiego działania w grze wideo, należy wykonać szereg czynności. Przede wszystkim należy stworzyć

46 Zob. Study Tonight, *What is a game engine?*, online: https://www.studytonight.com/3d-game-engineering-with-unity/game-engine, dostęp 20.04.2022 r.

47 Zob. J. Gregory, *Game Engine Architecture*, s. 12.

48 Zob. Unity, *Game development terms*, online: https://unity.com/how-to/beginner/game-development-terms#:~:text=Asset%20%3A%20Shorthand%20for%20anything%20that,%2C%20maps%2C%20environments%2C%20etc. Dostęp 20.04.2022 r.

model postaci o określonym zbiorze animacji zależnych od wydarzeń w grze oraz poleceń wydanych przez gracza. Co więcej, model każdego przedmiotu (postaci gracza, przeciwników, ekwipunku) jest tworem złożonym z wielu elementów. Do widocznych elementów modelu należy jego geometria oraz nałożone na nią tekstury, czyli obrazy powierzchni. Oprócz tego należy przypisać mu określone tzw. hitboxy, czyli przestrzeń determinującą kolizję, mającą kluczowe znaczenie m.in. przy określaniu, czy obrażenia zostały otrzymane lub zadane. W najlepszym wypadku hitboxy pokrywają się z modelem przedmiotu, do którego przynależą. W innym wypadku możliwe są sytuacje, w których będę one większe lub mniejsze od modelu lub czas ich aktywności będzie krótszy lub dłuższy od animacji w przypadku wykonywanego ataku[49]. Ze względu na to, że z perspektywy gracza widoczne są jedynie zrenderowane modele, może dojść do dysonansu pomiędzy tym, jak dany atak wygląda, a jaki odnosi skutek. Gracz unikając takiego ciosu, może zdziwić się, że pomimo wykonania poprawnego manewru unikowego jego postać otrzymała obrażenia. Należy stwierdzić, że poszczególne elementy wchodzące w skład przedmiotu przedstawionego w grze wideo stanowią jej zasoby; dotyczy to zarówno modeli, tekstur czy hitboxów.

Jednakże należy wrócić do kwestii indywidualności. Jak wspomniano, przedmioty przedstawione w grach wideo są przedmiotami indywidualnymi. W przypadku konkretnych postaci w grze wideo wydaje się to być oczywiste m.in. ze względu na niepowtarzalny wygląd lub przypisane im imię. Dotyczy to także bossów, którzy raz pokonani wracają na swoje miejsce w świecie gry po jej ponownym uruchomieniu[50]. W przeciwieństwie do nich poszczególne elementy tworzące ich modele są w grze używane wielokrotnie. Może wynikać to m.in. z poziomu widoczności danego przedmiotu, podobieństwa między przedmiotami lub kosztami produkcji. W pierwszym przypadku w zasobach gry mogą znajdować się tylko dwie tekstury kory, które zostaną wykorzystane we wszystkich drzewach w grze. Nie tylko drzewa są do siebie podobne w ramach gatunków, lecz stanowią przedmioty rzadko przyciągające uwagę. Zatem zmniejszenie nakładów poprzez masowe tworzenie identycznych drzew, ewentualnie poddanie ich lekkim modyfikacjom pozwala zaoszczędzić czas pracy. Chociaż konkretna tekstura jako obraz jest

49 Zamach mieczem w realnym świecie może być niebezpieczny przez całą swoją rozpiętość czasową. Jednakże w przypadku gier wideo animacja ataku posiada określoną ilość klatek, z których jedynie część posiada aktywny hitbox. Zatem postać gracza będzie w stanie zadać obrażenia przeciwnikom jedynie podczas części animacji ataku. Chociaż twórcy gier dokładają starań, aby aktywne klatki ataku były zgodne z wizualną jego częścią, nie zawsze się to udaje. W rezultacie niektóre ataki trafiają cel zanim dojdzie do wizualnego kontaktu broni z przeciwnikiem lub wprost przeciwnie – mogą zadać obrażenia już po zakończeniu ataku.

50 Z taką sytuacją gracze mają do czynienia m.in. w grze *Diablo II,* w której jednym z głównych elementów rozgrywki jest zdobywanie coraz lepszego ekwipunku, który generowany jest w losowy sposób. Ze względu na to, że każdym razem, gdy gracz kończy rozgrywkę, stan świata jest resetowany, możliwe jest robienie tego w nieskończoność. Pokonywanie właśnie bossów jest dobrym sposobem na zdobywanie lepszego ekwipunku, ponieważ w momencie śmierci nie tylko zostawiają po sobie więcej łupów, lecz także przypisana jest im większa szansa na zostawienie rzadkich, czyli potężniejszych, przedmiotów.

indywidualna, to poprzez zaaplikowanie jej do licznych elementów w grze, traci ona tę własność. Jednakże poszczególne drzewa w świecie gry, nawet utworzone przy pomocy tych samych zasobów, posiadają charakter indywidualny.

Kwestia techniczna związana z zasobami dotyczy ich związku z silnikiem gry. Jak twierdzi wspomniany już Jason Gregory, silnik gry sam w sobie stanowi narzędzie służące przetwarzaniu danych. Chociaż można zaprogramować go, aby animował postać np. orka, a zatem można powiedzieć, że silnik będzie „wiedział" jak to zrobić, to ze względu na szerokie wykorzystanie silników w różnorodnych grach zazwyczaj się tego nie robi. Zamiast tego programuje się je, aby wyszukiwały i przetwarzały dane występujące w plikach gry. W rezultacie zachowuje się elastyczność procesu twórczego, a poszczególne elementy mogą zostać dodane lub usunięte bez potrzeby ingerowania w sam silnik. Zatem zasoby gry są tym, co jest przetwarzane przez silnik gry i jako takie są od niego różne. Należy mieć przy tym na względzie, że w grach wideo są one ze sobą ściśle powiązane, m.in. poprzez modyfikowanie silnika, aby lepiej wykorzystywał zasoby on gry.

3.1.3.3 Reguły

Jedną z konstytutywnych cech gier jest posiadanie przez nie reguł. Stanowią one logiczną strukturę gry działającą pod powierzchnią doświadczenia graczy[51]. Pełnią one funkcję regulacyjną, określając cele oraz dopuszczalne środki ich osiągnięcia. Jak wspomniano w pierwszym rozdziale, właśnie występowanie celów jest cechą odróżniającą gry od innych przedmiotów posiadających reguły. Ze względu na spełnianą funkcję reguły gry muszą spełniać szereg cech, których Salen i Zimmerman wyliczają sześć:

- Ograniczają możliwe działania graczy;
- Reguły są jasno sprecyzowane i jednoznaczne;
- Dotyczą wszystkich graczy;
- Nie podlegają zmianie w trakcie rozgrywki;
- Reguły są wiążące;
- Reguły są powtarzalne[52].

Cechy te zapewniają niezmącony i sprawiedliwy przebieg rozgrywki. Poprzez określenie jasnych reguł gry unika się sytuacji, w której rozgrywka musi zostać wstrzymana, aby wyjaśnić niejasności. Nie oznacza to, że sytuacja taka nie może się wydarzyć, szczególnie w przypadku złożonych gier dla wielu graczy. Jednakże odsłania to znaczącą różnicę pomiędzy grami niecyfrowymi i cyfrowymi. W przypadku tych pierwszych za egzekwowanie reguł odpowiedzialni są wszyscy gracze lub osoba wyznaczona jako sędzia. Od nich zależy rozstrzyganie niejasności lub

51 Zob. K. Salen, E.Zimmerman, *Rules of Play*, r. 11, s. 2.
52 Zob. Tamże, r. 11, s. 4.

zauważanie niedozwolonych zagrań. W przypadku gier cyfrowych sytuacja wygląda inaczej, ponieważ nad grą oraz przebiegiem rozgrywki czuwa komputer. Od graczy nie jest wymagana znajomość wszystkich reguł, chociaż może być ona przydatna. W przypadku niedozwolonych zagrań, odpowiednie systemy gry powstrzymają gracza (np. przed założeniem ekwipunku nie spełniając jego wymagań) lub nie będą one możliwe na poziomie mechaniki gry (skakanie w grze bez mechaniki skoku). Dodatkowo, reguły gry wideo muszą być znacznie ostrzej zdefiniowane, przede wszystkim na poziomie kodu źródłowego. Jeżeli w grach niecyfrowych dojdzie do błędu, rozgrywka może toczyć się dalej. Natomiast ze względu na techniczny charakter medium gier wideo, błąd może całkowicie uniemożliwić dalsze działania ze strony graczy lub wprost wyłączyć grę.

Należy przy tym zauważyć, że Salen i Zimmerman, pisząc o logicznej strukturze, abstrahują od cech estetycznych i reprezentacyjnych[53]. W przypadku gry w pokera koszulki lub kolory talii nie mają znaczenia, jak długo składa się ona z czterech zestawów po trzynaście kart (można je zastąpić np. odpowiednio oznaczonymi sztachetami), które można ułożyć w losowy sposób (tasowanie) oraz dobierać w określone konfiguracje (para, dwie pary itd.). Zatem z perspektywy ich wywodu gry o takich samych regułach są tą samą grą. Podejście takie podobne jest do twierdzeń Ingardena o naturze dzieł literackich pod względem jedności w wielości różnych wydań. Nie ma znaczenia, że jedna edycja jest w twardej oprawie, a inna ma kolorowe ilustracje – dzieło pozostaje takie samo.

Przedstawione ujęcie reguł jako formalnej struktury logicznej niezależnej od warstwy estetycznej stwarza problem z zagadnieniem indywidualności gier. Wszak analizując gry, także gry cyfrowe, szybko odkryjemy, że dzielą one liczne reguły. Zatem na poziomie abstrakcji analizy proponowanej przez Salen i Zimmermana pojawi się konieczność uznania licznych gier za tę samą grę, chociaż na innych poziomach będą one znacząco różne. Kwestię tę należy rozważyć z dwóch stron.

Po pierwsze, zauważają oni, że w kontekście gier można przywołać trzy rodzaje reguł: operacyjne (ang. operational), konstytutywne (ang. constituative) oraz domniemane lub ukryte (ang. implicit)[54]. Opisywany zestaw reguł abstrahujący od estetyki gry dotyczy konstytutywnego rodzaju, czyli matematyczno-logicznego podłoża. Reguluje on sposób działania gry na głębokim poziomie, który zazwyczaj jest ukryty. Zamiast niego gracze mają do czynienia z regułami operacyjnymi. Stanowią one zbiór reguł przedstawiony m.in. w instrukcji lub na planszy. Ten rodzaj reguł służy kontroli zachowań graczy, jest zatem bardziej konkretny od konstytutywnych. Przykładowo, wbrew nazwie na konstytutywnym poziomie gry w kółko i krzyżyk, nie ma znaczenia jakie figury pojawią

53 Zob. tamże, r. 11, s. 2.
54 Zob. tamże, r. 12, s. 4.

się na planszy – istotne jest posłużenie się dwoma zestawami różniących się od siebie pionków. Natomiast na poziomie operacyjnym staje się to istotne, chociażby ze względu na chęć uniknięcia zamętu, jeżeli jeden z graczy zdecyduje się użyć zbyt podobnych figur utrudniając tym samym odczytanie stanu gry. Dodatkowo, ze względu na relację pomiędzy regułami konstytutywnymi i operacyjnymi, do tych drugich można zaliczyć część elementów audiowizualnych gry[55]. Zaliczają się do nich reguły, zgodnie z którymi gracze informowani są o awansowaniu na wyższy poziom odpowiednim sygnałem dźwiękowym. Na poziomie reguł operacyjnych, poprzez wyższy poziom konkretyzacji oraz uwzględnienie elementów audiowizualnych, poszczególne gry różnicują się, a ich indywidualność staje się wyraźna.

Ostatni rodzaj reguł – domniemany; chociaż jest on przypisany do gry, to zasadniczo nie stanowi jej części. Obejmuje on niepisane reguły, do których zalicza się m.in. etykieta lub fair play. Związane są one raczej z zachowaniem graczy i ich stosunkiem do innych uczestników niż sposobu działania gry. W tym sensie, chociaż wpływają na rozgrywkę usprawniając jej przebieg, to z perspektywy koncepcji Ingardena nie mogą zostać uznane za jeden z jej składników. W przypadku gier cyfrowych zaliczyć można do nich np. konieczność uruchomienia komputera lub samej gry przez rozpoczęciem rozgrywki. Dodatkowo ich znaczenie zmienia się wraz z kontekstem. Jako przykład może posłużyć działanie znane graczom jako *tea bagging* (pol. maczanie torebki z herbatą) polegające na wykonaniu kilku przysiadów. W przypadku wykonania ich nad ciałem pokonanego przeciwnika mogą służyć ośmieszeniu go lub podkreśleniu swojej wyższości. W tej formie uznawane jest to za oznakę złych manier lub małostkowości. Natomiast *tea bagging* może być wykonywane także w przyjacielskim kontekście jako forma pozdrowienia lub celebracji szczególnie udanego zagrania.

Po drugie, reguły, chociaż istotne, nie stanowią całości gier cyfrowych. O ile w przypadku niektórych gier niecyfrowych, takich jak berek, można pokusić się o twierdzenie, że reguły stanowią całość gry, a uczestnicy lub teren gry stanowią element rozgrywki, o tyle w przypadku gier cyfrowych należy stwierdzić, że stanowią one dzieła złożone z licznych współpracujących składników – tworzą organiczną jedność. W rezultacie każdy element stanowi miejsce potencjalnego różnicowania, a zatem indywidualizacji. Zjawisko to może zachodzić na dowolnym poziomie, od sposobu zapisu reguł w kodzie źródłowym, przez stylizację przedmiotów przedstawionych, do struktur wyższego rzędu, jak konfiguracja lub sposób wykorzystania poszczególnych elementów. Rasa orków może pojawiać się w dwóch grach, stanowiąc o ich podobieństwie. Jednak w jednej z nich będą oni dziką rasą zdolną jedynie do prowadzenia wojen,

55 Zob. tamże, r. 13, s. 7.

natomiast w drugiej będą cywilizowani i zdolni do tworzenia przymierzy. Różnice pomiędzy nimi mogą zostać oddane m.in. poprzez modele postaci czy reguły oraz mechaniki możliwych interakcji.

Reguły będą przyjmowały różne formy w zależności od warstwy gry wideo, w której obowiązują. Świat przedstawiony będzie posiadał inne reguły niż poszczególne systemy gry, które z kolei będą różniły się od zasad obowiązujących podczas pisania kodu źródłowego. Omawiając reguły świata przedstawionego można wymienić chociażby prawa fizyki, które w nim obowiązują. Należy przy tym zwrócić uwagę, że nie zawsze są one przekładalne na pozostałe warstwy. W poprzednich rozdziałach wspominano o sztuczkach wykorzystywanych przez twórców gry, aby uzyskać pożądany efekt. Zatem nie zawsze tworzony lub symulowany jest sam przedmiot, czasem należy zadowolić się jego złudzeniem. Jeżeli postać gracza jest superszybka i stwarza to problemy na poziomie systemów gry, twórcy mogą zdecydować się na przemieszczanie samego świata względem niej, a nie odwrotnie. Z perspektywy gracza wszystko działa jak należy, jego postać zdolna jest do błyskawicznego przemieszczania się. Natomiast na poziomie gry logika tej akcji została odwrócona.

Niektóre reguły mogą współgrać pomiędzy poszczególnymi warstwami. Przykładowo w fantastycznym świecie umiejętność posługiwania się magią i umiejętności walki bronią białą mogą się wykluczać. Zatem jeżeli dana postać została magiem, nigdy nie stanie się wojownikiem. Obowiązująca w świecie przedstawionym reguła wykluczająca wieloklasowość może zostać przełożona na reguły trzeciego wymiaru. Może to wynikać z wielu czynników, takich jak ograniczenia mechaniki gry (brak systemów odpowiedzialnych za zmianę klasy lub ograniczenia w ilości przycisków używanych do przypisywania umiejętności), być sposobem na balansowanie rozgrywki (postać posiadająca umiejętności maga i wojownika jednocześnie może być zbyt silna, czyniąc grę zbyt łatwą) lub może być to zabieg zwiększający immersję gracza (wybierając klasę nekromanty gracze spodziewają się czarnej magii, a nie błogosławieństw). W rezultacie gracz tworząc swoją postać może wybrać tylko jedną klasę postaci lub, w przypadku możliwości zmiany, w danej chwili grać wyłącznie jedną klasą.

W przykładzie przedstawionym powyżej kierunek kształtowania reguł przebiega równolegle między warstwą przedmiotów przedstawionych a systemami gry. Można także stwierdzić, że konstrukcja świata przedstawionego wymaga określonych reguł na poziomie systemów gry. W tym sensie może być to jeden z mechanizmów zwiększających immersję graczy. Nacisk na ostateczną formę reguł może przebiegać także w drugą stronę. W pracy wielokrotnie twierdzono, że ze względu na swój charakter gry wideo są w znacznym stopniu uzależnione od techniki oraz jej rozwoju. Z tego względu warunki techniczne gry, przede wszystkim ograniczenia lub zastosowane rozwiązania, mogą wymuszać obecność konkretnych reguł na poziomie rozgrywki w grze wideo.

Niektóre gry pozwalają na wydanie przez gracza kilku poleceń w niewielkich odstępach czasu, aby następnie utworzyć z nich kolejkę i wykonywać je w kolejności ich otrzymania. Obecność lub brak kolejkowania oraz sposób jego egzekucji jest szczególnie istotny podczas oceniania gry z perspektywy rozgrywki, ponieważ czynniki te mogą w znaczący sposób wpłynąć na jej płynność oraz zdolność gracza do reagowania na nowe i nieprzewidziane sytuacje. Dobrze zaprojektowane kolejkowanie pozwala graczom na szybkie wydawanie poleń oraz ich zmianę, jeżeli stan gry gwałtownie ulega zmianie. W niektórych grach, przez wybór twórców lub zastosowane rozwiązania techniczne, możliwe są sytuacje, w których kolejkowanie poleceń działa na szkodę gracza. Wyobraźmy sobie taki scenariusz: postać gracza walczy z jednym przeciwnikiem, jednakże po chwili okazuje się, że to zasadzka i zostaje ona zaatakowana od tyłu. Nieświadomy tego gracz wydaje polecenie ataku, lecz zanim zostanie on wykonany, jego postać otrzymuje obalający cios. Gracz uświadomiwszy sobie sytuację, w której się znalazł, odruchowo wciśnie przycisk uniku, aby oddalić się od obu napastników. Jeżeli kolejkowanie nie jest odpowiednio elastyczne, postać gracza po wstaniu z ziemi spróbuje ponownie zaatakować i dopiero wtedy wykona unik, co może poskutkować otrzymaniem kolejnego trafienia. Skrajniejszym przykładem jest gra *Godfall*[56], w której nie ma kolejkowania lub jego funkcjonalność nie przystaje do przebiegu rozgrywki. Otóż, w tej grze ze względu na aspekty techniczne gra nie przyjmie kolejnego polecenia, dopóki wcześniejsze nie zostanie zakończone[57]. Zatem jeżeli gracz wydał polecenie blokowania tarczą, jego postać nie będzie zdolna do innych akcji, dopóki animacja pierwszego polecenia nie zostanie zakończona. W ten sposób rozwiązanie techniczne polegające na sposobie przyjmowania poleceń tworzy regułę operacyjną dotyczącą przebiegu rozgrywki.

Należy przy tym pamiętać, że reguły znacząco różnią się pomiędzy grami wideo. Akcja dozwolona w jednej może być niedostępna w innej. Przykładowo w grze *Diablo II*[58] gracze wybierają swoją postać w kreatorze postaci i nie mogą zmienić jej w trakcie rozgrywki. Istotne jest także to, że każda dostępna postać jest uprzednio zdefiniowanym bohaterem o konkretnej klasie, np. pochodzącym z południa paladynem lub barbarzyńcą z północy. Z kolei w grze *Grim Dawn*[59], należącej do tego samego gatunku co *Diablo II,* postać gracza nie jest uprzednio zdefiniowana – wybiera on między kobietą lub mężczyzną bez określonej przeszłości. Natomiast jej klasa jest wybierana dwukrotnie już po opuszczeniu kreatora postaci i rozpoczęciu rozgrywki – na pierwszym i dziesiątym poziomie doświadczenia. Jednakże nie można zmienić raz dokonanego wyboru. Można natomiast dowolną ilość razy alokować punkty umiejętności w ramach danej klasy. Działanie, które

56 Counterplay Games, *Godfall*, Gearbox Publishing, 2020.
57 Zob. SkillUp, *Godfall was way worse than I expected (Review)*, online: https://www.youtube.com/watch?v=jU99yDFosk4, dostęp 20.04.2022 r.
58 Blizzard North, *Diablo II*, Blizzard Entertainment, 2000.
59 Crate Entertainment, *Grim Dawn*, Crate Entertainment, 2016.

w *Diablo II* można wykonać tylko raz. Z kolei w grze *Dragon's Dogma*[60] gracze mogą dowolnie zmieniać klasę postaci. Dodatkowo, uzyskawszy odpowiednią ilość doświadczenia, niektóre z umiejętności jednej klasy mogą zostać wykorzystane podczas gry inną klasą.

3.1.3.4 Mechanika gry

Jednym z pojęć pojawiającym się w pracy wielokrotnie, a nie będącym jeszcze zdefiniowanym, jest „mechanika" gry. Termin ten jest szeroko rozpowszechniony w środowisku graczy i pojawia się zarówno w potocznym jak i naukowym dyskursie. Jednakże czym właściwie jest mechanika gry? Jedną z najprostszych definicji mechaniki jest możliwy sposób działania w grze wideo. Łatwo przekonać się, że jest ona zbyt nieostra, aby była skutecznym narzędziem analizy gier wideo.

Przywołajmy dwa przykłady. W obu pojawiają się gry, w których przestrzeń świata zbudowana jest wertykalnie tak, że możliwy jest atak z wyższego poziomu na niższy. W obu dokonywany jest on przez przekroczenie krawędzi platformy znajdującej się wyżej (celowe spadnięcie z niej) lub zeskoczenie z niej na znajdującego się poniżej przeciwnika. W pierwszej (hipotetycznej) grze jedyne, co gracz zyskuje poprzez dokonanie takiego działania, to element zaskoczenia i wykonanie pierwszego ciosu, który różni się od innych dostępnych tylko tym, że został wykonany w powietrzu. W drugiej grze, tak jak ma to miejsce w *Dark Souls*, atak wyprowadzony w taki sposób nie tylko oferuje przewagę zaskoczenia, a zatem możliwość wykonania pierwszego ciosu, lecz także posiada własne animacje zależne od rodzaju broni (różni się wizualnie od innych ataków) oraz zadaje zwiększone obrażenia.

Zgodnie z przytoczoną definicją można stwierdzić, że w obu przykładach pojawia się mechanika, jako możliwy sposób działania. Jednakże w drugim przykładzie jest to konkretne działanie różniące się w znaczący sposób od innych działań z kategorii ataków poprzez elementy audiowizualne, określony warunek – regułę – wykonania (wyprowadzenie ataku podczas zeskoku) oraz odpowiednio zmodyfikowany rezultat (dodatkowe obrażenia). Natomiast w pierwszym przykładzie atak taki zasadniczo nie różni się niczym szczególnym od innych możliwości (nie ma różnic audiowizualnych) i nie jest w specjalny sposób zdefiniowany przez systemy gry. Postać gracza po prostu spada wykonując jednocześnie normalny cios, taki sam jak gdyby walczyła stojąc na ziemi. Wyprowadzenie ciosu lub skok są przykładami różnych mechanik z tej gry, lecz „atak z zeskoku" nie stanowi konkretnej akcji. Polega on jedynie na tym, że gracz wykorzystuje warunki i reguły obowiązujące w grze (grawitacja, ograniczenie pola widzenia), aby łącząc je z podstawowymi działaniami, zrealizować manewr, który może dać mu przewagę. Sam fakt możliwości wykonania takiej akcji nie czyni z niej mechaniki gry. W przytoczonych przykładach,

60 Capcom, *Dragon's Dogma*, Capcom, 2012.

celem ich oceny, posłużono się kryterium zaprojektowanego działania. Innymi słowy, jedną z cech dystynktywnych mechaniki byłoby to, że oznacza ona działanie w znaczący sposób różniące się od innych działań, a zatem będące konkretną akcją o charakterystycznym wyzwalaczu, przebiegu i skutku – stąd projektowanie. Kryterium takie jest istotne ze względu na przeprowadzenie rozróżnienia między mechaniką a regułami gry. Jednakże nie odpowiada ono na pytanie o definicję mechaniki.

Jak już wspomniano, mechanikę lub mechaniki gry próbowano zdefiniować na wiele sposobów, lecz w środowisku *game studies* nie osiągnięto konsensu w tej kwestii. Za jedną z pierwszych tego rodzaju prób można uznać badania Avedona, który w kontekście gier niecyfrowych pisał o „procedure of action" (pol. procedura działania) oraz „rules governing action" (pol. reguły rządzące działaniem)[61]. Również uprzednio przywołani Lundgren i Björk traktują mechanikę jako sposób podsumowania reguł[62]. Z kolei Richard Rouse pisząc z perspektywy projektowania gier wideo, przedstawia mechanikę jako „trzewia dokumentu projektowego" („the guts of a design document"[63]). W tym sensie stanowią one opis możliwych działań postaci gracza w świecie gry, sposób ich przeprowadzenia oraz ich wpływu na doświadczenie płynące z rozgrywki[64].

Jednakże istnieje znacząca różnica pomiędzy mechaniką rozumianą z perspektywy konceptualnej a mechaniką jako konkretnym narzędziem oferowanym graczom w grze wideo. Pomysły, które na papierze brzmią doskonale, mogą okazać się nietrafione, jeżeli nie zostaną odpowiednio zaimplementowane lub nie pasują do warunków gry. Jako przykład mogą posłużyć umiejętności broni w grze *Dark Souls III*, w której każda broń posiada specjalną umiejętność zależną od jej typu, a której aktywacja kosztuje punkty skupienia. Przykładowo, umiejętność kosturów czasowo wzmocnia zaklęcia lub zwiększa odporność na przerwanie ich rzucania w przypadku otrzymania ciosu, a niektóre miecze posiadają umiejętność przełamywania gardy przeciwnika. Na poziomie projektowym wyglądają one znakomicie, oferując graczom więcej opcji oraz ułatwiając i urozmaicając rozgrywkę. Jednakże, ze względu na sposób przebiegu walki oraz inne mechaniki w grze, umiejętności broni są używane rzadko lub wcale. Magowie zasadniczo nie powinni znajdować się w zasięgu ataku przeciwników, więc odporność na przerwanie rzucania zaklęcia jest mało użyteczna. Co więcej, użycie umiejętności kosturów chwilowo unieruchamia postać gracza, co jest szczególnie niepożądane podczas walki z szybkim przeciwnikiem. Z kolei, ze względu na właściwości uniku (chwilowa niewrażliwość na ciosy) oraz dodatkowe obrażenia

61 Zob. E.M. Avedon, *The Structural Elements of Games* w: *The Study of Games*, red. E. M. Avedon, B. Sutton-Smith, John Wiley and Sons, New York 1971, s. 422.
62 Zob. S. Lundgren, S.Björk, *Game Mechanics: Describing Computer-Augmented Games in Terms of Interaction* w: *in Terms of Interaction. Proceeding of TIDSE 2003,* s. 9.
63 R. Rouse III, *Game Design: Theory and Practice*, Wordware Publishing, Inc., Plano 2005, s. 310.
64 Zob. tamże.

zadawane od tyłu, od przełamywania gardy bardziej opłacalne jest wymanewrowanie blokującego przeciwnika i znalezienie się za nim, by zadać krytyczne uderzenie w plecy.

Dodatkowo, poszczególne elementy gier wideo funkcjonują na różnych poziomach uogólnienia. W pracy *The Conceptual Relationship Model* autorzy przedstawiają dwie niezwykle istotne kwestie związane z mechaniką oraz designem gier wideo. Po pierwsze, mechaniki wyobcowane z kontekstu gry tracą swoją wartość[65]. Dwie pozornie identyczne mechaniki mogą mieć zupełnie inne znaczenie w zależności od tytułu, w którym się pojawią. Po drugie, w procesie tworzenia gier pojawia się ruch od ogólniejszych kwestii do bardziej szczegółowych. Autorzy artykułu opisują go jako cztery warstwy gry: wzory projektowania, czyli opis uniwersalnych problemów stawianych przed graczami, przez kontekstualizację i mechaniki gry, do kodu źródłowego[66]. Ze względu na fakt, że na każdym z wymienionych poziomów gry można mówić o innym języku, od czysto opisowego, przez różne stopnie jego uszczegółowienia w danym kontekście, aż do technicznego języka programowania, proces tworzenia gry może okazać się niezwykle trudny. Szczególnych problemów może przysporzyć implementacja określonych rozwiązań i pomysłów w najniższej, technicznej warstwie gry wideo. Jak wspominano w pracy, stając przed problemami ze zrealizowaniem swojej wizji twórcy posługując się sprytnymi sztuczkami wielokrotnie tworzą jedynie złudzenie pewnego przedmiotu (pociąg będący przebraną postacią niezależną).

Problemy ze zdefiniowaniem mechaniki w grach wideo biorą się również z faktu, że termin tej bywa aplikowany do różnych elementów. W pracy *MDA: A Formal Apprach to Game Design and Game Research* autorzy definiują mechanikę jako „szczególne komponenty gry na poziomie reprezentacji danych oraz algorytmów”[67]. Następnie uzupełniają ją twierdzeniem, że „Mechaniki są mechanizmami rozmaitych działań, zachowań oraz sprawowania kontroli, które są udostępnione graczom w kontekście gry”[68]. Z jednej strony odnoszą się oni do działań dostępnych graczom w trakcie rozgrywki. Z drugiej przez wprowadzenie do definicji algorytmów, termin „mechanika”

65 Zob. C.M. Olsson, S. Björk, Dahlskog S., *The Conceptual Relationship Model: Understanding patterns and mechanics in game design,* w: *DiGRA '14 - Proceedings of the 2014 DiGRA International Conference,* online: http://www.digra.org/digital-library/publications/the-conceptual-relationship-model-understanding-patterns-and-mechanics-in-game-design/, dostęp 20.04.2022 r., s. 6.

66 Zob. tamże, s. 8.

67 R. Hunicke, M. LeBlanc, R. Zubek, *MDA: A Formal Apprach to Game Design and Game Research*, w: „Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI” 4(1) 2004, online: https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research, dostęp 20.04.2022 r., s. 2.
Tekst oryginału: „the particular components of the game, at the level of data representations and algorithms”.

68 Tamże, s. 3.
Tekst oryginału: „Mechanics are the various actions, behaviours, and control mechanisms afforeded to the player witihin a game context”.

odwołuje się także do ukrytego przed graczem sposobu funkcjonowania gry wideo, obejmującego różnorodne aspekty związane z przedstawionymi w pracy systemami.

Przyjmując dopuszczalne działania lub zachowania graczy jako wyznaczniki, oba podane na początku podrozdziału przykłady mogą zostać zakwalifikowane jako mechanika. Jednakże w rezultacie takich działań między konkretnymi działaniami, a więc konkretnym mechanizmem rozgrywki, a taktyką (zachowaniem) graczy, granica pomiędzy nimi pozostaje nieostra.

W drugim podanym znaczeniu za część mechaniki gry zostają uznane m.in. wielorakie obliczenia związane z podejmowanymi przez postać gracza działaniami, np. ilość zadawanych/otrzymywanych obrażeń. Co więcej, przyjmując mechanikę w sensie algorytmów, które zarządzają działaniem gry, definicja może zostać rozszerzona o elementy pozostające poza kontrolą gracza. W przypadku gier sieciowych z dobieraniem przeciwnika proces wyszukiwania potencjalnych graczy odbywa się poza bez ingerencji gracza. Podejmuje on jedynie decyzję o dołączeniu do kolejki, resztą zajmuje się komputer. Jako że dotychczas przywołane definicje wskazują na relację pomiędzy mechaniką gry a sprawczością graczy, należy uznać, że chociaż przedstawiona propozycja wskazuje możliwe sposoby posługiwania się tym terminem, to musi on zostać zawężony.

Przed przestawieniem definicji o dużej ostrości warto zauważyć, że do wielu znaczeń terminu „mechanika" można dołączyć kolejny, związany z samym procesem grania. Mianowicie, słowo mechanika używane jest także w wypowiedziach z rodzaju „dany gracz jest dobry mechanicznie" lub „ma dobrą mechanikę", a także w kontekście konkretnych postaci w grach. Przykładowo, o Vayne z gry *League of Legends*[69] mówi się, że wymaga od graczy dobrej mechaniki. W przywołanym kontekście „mechanika" oznacza fizyczną zdolność, sprawność manualną gracza lub zdolność egzekucji złożonych działań przy pomocy kontrolera. Termin mechanika w tym znaczeniu różni się od umiejętności gracza opartych na znajomości gry i związanych z tym strategii i taktyk. Różnica ta staje się szczególnie widoczna w grach z gatunku FPS (ang. first-person shooter), czyli strzelanek z perspektywą pierwszoosobową. Gracz dobry mechanicznie może wybierać bronie wymagające precyzji i szybkości, takie jak karabiny snajperskie, i dzięki szybkości reakcji poradzi sobie w większości okoliczności. Natomiast gracz o niższym poziomie umiejętności mechanicznych, ale o dużej znajomości taktyki i lokacji, będzie wybierał broń łatwiejszą w użyciu, a zwycięstwo odniesie poprzez zajmowanie sprzyjających mu pozycji, np. zaskakując przeciwnika atakiem z nieoczywistego miejsca. Przedstawione znaczenie mechaniki jako motorycznego aspektu rozgrywki zbieżne jest z ogólną definicją, zgodnie z którą mechanika oznacza to, co gracz może zrobić w grze.

69 Riot Games, *League of Legends*, Riot Games, 2009.

Jedną z najlepszych definicji mechaniki przedstawia Miguel Sicart. Chociaż przeprowadza on swoje badania w ramach jedynie jednej z dostępnych perspektyw, to przedstawiona przez niego koncepcja jest wygodnym i odpowiednim do zagadnienia narzędziem analitycznym. Sicart definiuje mechaniki jako „metody wykorzystane przez agensów, zaprojektowane do wejścia w interakcję ze stanem gry”[70]. W dalszej części artykułu uzupełniona zostaje ona twierdzeniem, że dostępne działania ograniczone są przez reguły[71]. Podążając za myślą Aki’ego Järvinena, Sicart uznaje, że mechanika najlepiej opisywana jest przez czasowniki, takie jak poruszać się, celować, podnosić czy skakać[72]. Jednakże między ich ujęciem mechanik występuje olbrzymia różnica. Zdaniem Järvinena mechaniki stanowią środki służące graczom do osiągania wyznaczonych przez grę celów[73]. Tymczasem Sicart zauważa, że istnieją gry nie stawiające przed graczem celów, takie jak symulatory pokroju *Sim City*[74], w których pojawiają się mechaniki różnego rodzaju[75]. Różnica pomiędzy ich stanowiskami może zasadzać się na tym, że dla Sicarta mechanika jest przede wszystkim środkiem, przez który udostępniana jest sprawczość (możliwość oddziałania na stan gry) w grach wideo niezależnie od tego, czy jest to działanie celowe, czy nie.

Co więcej, celowość w kontekście gier wideo może mieć przynajmniej trzy znaczenia: związany z finalnym ukończeniem gry, z wpływem na konkretną sytuację przedstawioną w grze oraz z wolą (intencją) gracza. Mechanika gry zawsze jest uwikłana w przynajmniej jedno z nich. W kontekście wszystkich trzech może być ona częścią walki z obligatoryjnym bossem. Po pierwsze, pokonanie go przybliża gracza do finalnego celu, jakim jest ukończenie gry. Po drugie, wykorzystywane mechaniki służą rozwiązaniu konkretnej sytuacji, jaką jest wygranie walki. Po trzecie, gracz dobiera mechaniki zgodnie z przyjętymi przez niego celami (np. przezwyciężenie postawionego sobie wyzwania) lub stylem gry (np. walka na dystans lub w zwarciu).

Należy przy tym zauważyć, że gra wideo może stać się zabawką. W takiej sytuacji mechanika traci swój formalny charakter związany z designem gry[76]. Przykładowo, skakanie jest mechaniką przeznaczoną do wertykalnego przemierzania przestrzeni świata gry lub omijania przeszkód terenowych. W niektórych grach, przede wszystkich w MMO (ang. Massive Multiplayer Online), zdarzają się sytuacje, w których gracz chcąc się zabawić zaczyna skakać. Inni gracze, widząc jego

70 M. Sicart, *Defining Game Mechanics*, „Game Studies” 8(2) 2008, online: http://gamestudies.org/0802/articles/sicart, dostęp 20.04.2022 r., s. 1.
Tekst oryginału: „methods invoked by agents, designed for interaction with the game state”.
71 Zob. tamże, s. 4.
72 Zob. A. Järvinen, *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*, rozprawa doktorska, University of Tampere 2007, online: https://www.researchgate.net/publication/273947205_Games_without_frontiers_Theories_and_Methods_for_Game_Studies_and_Design, dostęp 20.04.2022 r., s. 263.
73 Zob. tamże, s. 254.
74 Maxis, *Sim City,* Maxis, 1989.
75 Zob. M. Sicart, *Defining Game Mechanics*, s. 3.
76 Zob. tamże, s. 5.

zachowanie, dołączają do niego tworząc skaczącego węża. Jest to działanie bezsensowne z perspektywy celów gry, lecz zgodne z wolą graczy. Przestają oni wtedy grać „na poważnie", a zaczynają bawić się grą. Stanowi to jeden z argumentów za uznaniem mechanik gry przede wszystkim za narzędzia dane graczom celem wykonywania działań w świecie gry. Mogą one służyć poważnej grze, skupionej na współpracowaniu z grą, jak w przypadku omówionej w pierwszym rozdziale strategii grania polegającej na kooperacji, czyli spełnianiu stawianych przez grę celów. Gracze mogą także zignorować cele gry i przy wykorzystaniu dostępnych mechanik zacząć bawić się grą. Co więcej, zdefiniowanie mechanik jako środków służących do podejmowania działań bez odwoływania się do celów gry, pozwala na ich analizę bez przywoływania woli twórców lub graczy. Działanie takie jest zgodne z postulatem Ingardena głoszącym, że dzieło jest niezależne od autora i odbiorców.

Należy także zauważyć, że zgodnie z przyjętym przez Sicarta stanowiskiem, mechaniki mogą być wykorzystywane nie tylko przez gracza, lecz także przez elementy systemu komputerowego[77]. Wynika to z faktu, że mechanika stanowi narzędzie wpływania na stan gry, a postać gracza nie jest jedynym do tego zdolnym przedmiotem przedstawionym. Oznacza to, że przedstawiona definicja obejmuje także działania wszystkich postaci w grze, w tym postaci niezależnych (tzw. NPC) lub botów. Termin „bot" odnosi się do programu komputerowego, który ma wykonać konkretne zadanie, często imitując zachowanie człowieka[78]. W kontekście gier wideo używany jest przede wszystkim jako określenie postaci sterowanej przez system gry odpowiedzialny za sztuczną inteligencję, lecz która przede wszystkim ma być wykorzystywana przez gracza. Zatem chociaż każdy NPC jest postacią sterowaną przez komputer, to ze względu fakt, że zazwyczaj pozostają one poza kontrolą graczy (możliwe są wyjątki) oraz rolę odgrywaną przez nie w fabule gry, rzadko określa się je mianem bota. Różnicę między botem a postacią niezależną łatwo zilustrować na przykładach gier.

W *Dragon Age: Origins*[79] gracz wciela się w jedną centralną postać – bohatera stworzonego przez niego na początku rozgrywki. W trakcie swojej przygody napotyka on różne postaci fabularne, wielokrotnie mające znaczenie dla wydarzeń w świecie gry, które może zrekrutować do swojej drużyny. W trakcie walki sterowane są one przez komputer, lecz w dowolnym momencie gracz może przejąć nad nimi bezpośrednią kontrolę. Wszystkie one (np. Morrigan) zostaną nazwane mianem NPC. Natomiast termin „bot" pojawi się głównie w kontekście gier drużynowych posiadających tryb gry przeciwko SI (sztucznej inteligencji). Jako przykład można wskazać *League of Legends* należącej do gatunku MOBA (ang. multiplayer online battle arena), w której dwie

77 Zob. tamże, s. 4.
78 Zob. Cloudflare, *What is a bot?*, online: https://www.cloudflare.com/learning/bots/what-is-a-bot/, dostęp 20.04.2022 r.
79 Bioware, *Dragon Age: Origins*, Electronic Arts, 2009.

pięcioosobowe drużyny mierzą się na określonej planszy. W podstawowym trybie gry obie drużyny sterowane są przez graczy, lecz w trybie „Razem przeciwko SI" w skład jednej z nich wchodzą boty (postaci) sterowane przez komputer. Niezależnie od trybu gry gracze obu drużyn wybierają z tej samej listy czempionów. Chociaż *League of Legends* posiada olbrzymi i zróżnicowany świat (Runeterra) oraz wątek fabularny, nie są one istotne dla rozgrywki, w której nie pojawiają się wydarzenia fabularne, zaś wspomniana w poprzednich rozdziałach *lore* przejawia się głównie poprzez okazjonalne wypowiedzi postaci. Przykładowo, jeśli dwie zwaśnione siostry – Morgana i Kayle – pojawią się w meczu po przeciwnych stronach, skomentują one swoją obecność, lecz stanowi to jedynie smaczek dla osób zaznajomionych z *lore* gry bez wpływu na losy obu postaci lub przebieg rozgrywki. Dodatkowo, w niektórych grach dla wielu graczy w przypadku utraty połączenia przez jednego z nich, komputer może czasowo przejąć kontrolę nad postacią rozłączonego gracza. Do takiej sytuacji może dojść np. w grze *Darksburg*[80]. W takich chwilach można stwierdzić, że bot zastępuje gracza do momentu odzyskania przez niego połączenia.

Sicart wyróżnia kilka rodzajów mechanik gier komputerowych w tym: podstawowe (ang. core), które dzieli na pierwszorzędne (ang. primary) oraz drugorzędne (ang. secondary), a także mechaniki złożone (ang. compound)[81]. Zasadniczo podział ten jest niepełny, ponieważ nie wyznacza kategorii komplementarnej wobec mechanik podstawowych, lecz może on zostać uzupełniony poprzez negację ich definicji. Sicart pisze: „Definiuję mechaniki podstawowe jako mechaniki gry (wielokrotnie) używane przez agensów celem osiągnięcia systematycznie nagradzanego końcowego stanu gry"[82]. Jest to zatem mechanika, którą nie tylko wykonuje się często, lecz także wielokrotnie oraz przybliża ona gracza do ukończenia gry. Jako przykład przywołuje on grę *Shadow of the Colossus*[83], w której dźganie (ang. stabbing) jest podstawową mechaniką[84]. Jednym z celów gry jest pokonanie 16 kolosów, co dokonywane jest m.in. poprzez atakowanie (dźganie) ich słabych punktów. Zatem gracz nie tylko wykorzystuje tę mechanikę często, lecz musi robić to wielokrotnie, ponieważ kolosy nie zginą po jednym ciosie.

Jak wspomniano, Sicart dzieli podstawowe mechaniki na pierwszo- i drugorzędne. Pierwsze z nich definiowane są jako „mechaniki podstawowe, które mogą zostać bezpośrednio zastosowane do

80 Shiro Games, *Darksburg*, Shiro Games, 2020.

81 Należy zaznaczyć, że Sicart dokonuje tego podziału przywołując koncepcję idealnego gracza. Idealny gracz oznacza tu abstrakcyjnego gracza, który posługuje się obiektami w grze zgodnie z przewidywaniami twórców. Można zatem stwierdzić, że różni się od zbliżonych koncepcji tym, że nie tyle współpracuje z tekstem lub dziełem, co jego działania odzwierciedlają intencje autora. Zob. Sicart M., *op. cit.*, s. 6, przypis 4.

82 M. Sicart, *op. cit.*, s. 6.
Tekst oryginału: „I define core mechanics as the game mechanics (repeatedly) used by agents to achieve a systematically rewarded end-game state".

83 Japan Studio, Team Ico, *Shadow of the Colossus*, Sony Computer Entertainment, 2005.

84 Zob. M. Sicart, *op. cit.*, s. 6.

rozwiązywania przeciwności prowadzących do pożądanego stanu końcowego”[85]. Oznacza to, że każda mechanika bezpośrednio wpływająca na postęp w rozgrywce będzie mechaniką pierwszorzędną. Natomiast mechaniki drugorzędne „są mechanikami podstawowymi, które ułatwiają interakcje gracza z grą mające na celu osiągnięcie stanu końcowego”[86]. Przywołane wcześniej dźganie jest mechaniką pierwszorzędną w grze *Shadow of the Colossus*, ponieważ jest metodą na pokonanie przeciwników, co skutkuje postępem w rozgrywce, prowadzącym do ukończenia gry (desired end state). Przykładem mechaniki drugorzędowej jest chowanie się za przeszkodami w grze *Grand Theft Auto IV*[87]. Jej używanie nie jest wymagane, aby ukończyć grę. Natomiast umiejętne jej wykorzystanie ułatwia rozgrywkę, ponieważ prowadzi do zmniejszenia liczby otrzymywanych obrażeń w sytuacjach wymiany ognia.

Jak wspomniano, mechanika jest wrażliwa na kontekst gry. Kwalifikowanie danego typu mechaniki do pierwszo- lub drugorzędnej kategorii zależy od konkretnej gry, w której się pojawia. Chowanie się za przeszkodami jest drugorzędne w *GTA IV*, jednakże jej wykorzystywanie jest niezbędne w *Gears of War*[88]. Ze względu na warunki w grze oraz scenariusze kolejnych konfrontacji z wrogiem gracze zmuszeni są do szukania osłony przed ostrzałem przeciwnika. W przeciwnym wypadku ich rozgrywka szybko się zakończy w wysoce niepożądany sposób.

Sicart przeprowadza swój podział mechanik ze względu na funkcjonowanie i popularność powyższych terminów w dyskursie dotyczącym gier wideo. Jednakże wymaga on uzupełnienia, ponieważ nie każda mechanika jest podstawowa. Stwierdzenie to jest szczególnie trafne w przypadku popularnych tytułów z kategorii gier jako usług. Celem przyciągnięcia nowych graczy lub zwiększenia zainteresowania weteranów okresowo pojawiają się w nich nowe aktywności, a więc i mechaniki. Jednakże nie zawsze są one związane z końcowym stanem gry, który w ich przypadku nie zawsze oznacza ukończenie gry, oraz wielokrotnie tracą na one znaczeniu po wprowadzeniu nowego rozszerzenia. Na zasadzie przeciwieństwa można nazwać je terminem mechaniki dodatkowej, która pojawia się w grze rzadko i ma mały lub żaden wpływ na postęp w rozgrywce. Będą to wszelkie mechaniki, które służą graczom jako dodatkowa rozrywka lub sposób na jej dywersyfikację. Co więcej, uzyskawszy wszystkie nagrody, gracze zazwyczaj nie wracają do takich aktywności. Jako przykład można wskazać łowienie ryb w grze *Genshin Impact*[89]. Przyjmuje ono formę minigry, w której złowione ryby można zamienić na dodatkowe surowce lub broń. Jednakże w porównaniu z innymi mechanikami gry jest ono wykonywane stosunkowo rzadko i nie

85 M. Sicart, *op. cit.*, s. 6.
Tekst oryginału: „core mechanics that can be directly applied to solving challenges that lead to the desired end state”.
86 Tamże, s. 7.
Tekst oryginału: „are core mechanics that ease the player’s interaction with the game towards reaching the end state”.
87 Rockstar North, *Grand Theft Auto IV*, Rockstar Games, 2008.
88 Epic Games, *Gears of War,* Microsoft Game Studios, 2006.
89 miHoYo, *Genshin Impact*, miHoYo, 2020.

ma istotnego wpływu na postęp w grze. Nagrody uzyskane z łowienia ryb stanowią jedynie dodatek ułatwiający rozgrywkę, a umiejętności nabyte przez gracza w trakcie minigry nie są wykorzystywane w innych częściach rozgrywki. Ze względu na to, że mechaniki dodatkowe mogą ułatwiać rozgrywkę, zbliżone są one do mechanik drugorzędnych Sicarta. Jednakże nie są one wykorzystywane często i zazwyczaj nie towarzyszą graczom przez cały czas trwania rozgrywki, który w przypadku gier jako usługi może obejmować wiele lat. Co więcej, wiele z nich nie ma istotnego wpływu na elementy gry, które można uznać za podstawowe w danej grze wideo.

Ostatnim rodzajem mechanik omówionych przez Sicarta są mechaniki złożone (ang. compound). Wiele z mechanik w grach wideo obejmuje jedynie jeden rodzaj działania i jest wywoływanych przez użycie jednego przycisku (np. użycie przycisku X na padzie, aby wykonać unik) lub jednokrotne użycie ich kombinacji (np. jednoczesne wciśnięcie przycisków Y i Z, aby wykonać atak). Wprowadzenie kategorii mechanik złożonych służy opisaniu działań w grze, które w danej sytuacji wymagają od gracza wykorzystania kilku mechanik. Sicart definiuje je jako „zestaw powiązanych mechanik gry, które działają razem wewnątrz jednego ograniczonego sposobu interakcji agensa”[90]. Dobrym przykładem jest jazda samochodem. Chociaż może być ona opisana jako jedna czynność, w rzeczywistości, aby prawidłowo ją przeprowadzić, należy wykonać szereg powiązanych działań, takich jak przyspieszanie, hamowanie lub skręcanie. Warto zaznaczyć, że mechaniki złożone posiadają otwartą strukturę. Oznacza to, że wchodzące w ich skład działania wykorzystywane są w zależności od stanu gry. To, czy gracz będzie przyspieszał czy hamował, zależy od sytuacji w jakiej znajduje się sterowana przez niego postać lub pojazd.

Jednym z najciekawszych zagadnień związanych z mechanikami gier wideo jest pytanie o ich diegetyczność. Trudno jest udzielić na nie jednoznacznej odpowiedzi, ponieważ będzie różniła się ona w zależności od badanego materiału. W niektórych grach wideo mechaniki będą zgodne z intuicyjnym rozumieniem natury świata przedstawionego i jego regułami, lecz w innych ich ludyczny charakter będzie niemalże rzucał się w oczy. Czasem można znaleźć diegetyczne wyjaśnienie dla sposobu funkcjonowania mechaniki w grze, co ma miejsce głównie wtedy, gdy akcent kładziony jest na budowaniu świata przedstawionego. W innych przypadkach jest on pomijany, a twórcy skupiają się na jego rozrywkowej funkcji.

Przywołajmy dwa przykłady dobrze ilustrujące tę kwestię. Jednym z najczęściej spotykanych tropów, przede wszystkich w grach z gatunku strzelanek, są wybuchowe, zazwyczaj czerwone beczki. Gracz wchodzi z nimi w interakcję poprzez mechanikę strzelania lub, orientując się na przedmiocie działania, powodując wybuch. Zazwyczaj nie ma wyjaśnienia diegetycznego, dlaczego

90 M. Sicart, *op. cit.*, s. 7.
Tekst oryginału: „set of related game mechanics that function together within one delimited agent interaction mode”.

przeciwnicy mieliby gromadzić w swojej bazie, często w krytycznych miejscach, przedmioty o tak niebezpiecznej naturze. Jednak eksplodujące beczki są szeroko rozpowszechnione w grach wideo i zazwyczaj nie są umiejscawiane ze względu na świat przedstawiony, lecz dla gracza. Spowodowanie olbrzymiego wybuchu nie tylko ułatwia rozgrywkę, ponieważ może on zdziesiątkować siły przeciwników, lecz także pozwala graczom (i ich postaci) rozerwać się, zapewniając im rozrywkę efektowną eksplozją.

Drugim przykładem jest mechanika śmierci i powrotu do życia postaci gracza. W grach wideo można spotkać się z trzema przypadkami: brak uzasadnienia, koniec gry i konieczność wczytania stanu gry oraz diegetyczny mechanizm wracania do życia. W pierwszym przypadku postać gracza po prostu wraca do gry po swojej śmierci, przy czym nie podaje się sposobu tego powrotu. Z sytuacją taką można spotkać się w grze *Quake III Arena*[91], w której postać gracza po swojej śmierci po prostu pojawia się na arenie, a gra toczy się dalej. W drugim przypadku gracz nie może kontynuować rozgrywki po śmierci swojej postaci i musi wczytać wybrany zapis stanu gry. Implikuje to, że postać gracza ma tylko jedno życie i w sytuacji jego utraty czas musi zostać „cofnięty". Konieczność wczytania zapisu gry pojawia się m.in. w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon*[92]. W przypadku utraty wszystkich punktów zdrowia w wyniku otrzymanych w walce obrażeń lub upadku z wysokości, przed graczem pojawia się ekran informujący o śmierci Geralta oraz menu z trzema wyborami: wczytaniem ostatniego lub dowolnego stanu zapisu oraz wyjście z gry. Trzeci przypadek to zgodność mechaniki oraz świata przedstawionego. W wielu grach twórcy podejmują wysiłek, aby tak skonstruować świat przedstawiony, by można było na jego podstawie uzasadnić, dlaczego gracze mogą kontynuować rozgrywkę po śmierci ich postaci. Czasem proces twórczy przebiega w drugą stronę: mechanika tworzona jest celem współpracy ze światem. Jednym z rozwiązań jest usunięcie umierania z równania. W *Monster Hunter World*[93] w sytuacji utraty wszystkich punktów zdrowia postać łowcy, w którą wciela się gracz, traci przytomność i jest transportowana przez pomagające mu Palico[94] z powrotem do obozu. Natomiast w *Dark Souls*[95] gracz wciela się w postać nieumarłego, zatem nie może umrzeć naprawdę.

Przez omówione powyżej zagadnienie przeziera omówiona na początku tego rozdziału organiczność gier wideo. Wszystkie komponenty współdziałają, w rezultacie czego możliwe jest obcowanie z dziełem. Przybliżona ilustracja tej cechy może wyglądać następująco: różnorodne systemy gry (m.in. audiowizualne) ujawniają przed graczem wyglądy, które umożliwiają percepcję

91 id Software, *Quake III Arena*, Activision, 1999.
92 CD Projekt Red, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt, 2015.
93 Capcom, *Monster Hunter World*, Capcom, 2018.
94 Nazwa pochodzi z anglojęzycznej wersji gry. Autor odmawia posługiwania się tłumaczeniem tego terminu proponowanym w polskiej lokalizacji gry (koleżkot).
95 FromSoftware, *Dark Souls*, Bandai Namco Games, 2011.

świata gry. Zostaje on udostępniony poprzez urządzenia kontrolne i powiązane z nimi systemy (np. odczytywanie wydanych poleceń) oraz zaimplementowane w grze mechaniki definiujące możliwe działania. Całość odbywa się w ramach wyznaczonych przez nadane grze reguły. To splątanie wymiarów gry wideo sprawia, że możliwe staje się obcowanie z dziełem wykraczające poza to, co dopuszczalne w przypadku innych mediów. Możliwa staje się rozgrywka, czyli forma odbioru dzieła, która nie polega wyłącznie na jego odczytywaniu, nawet aktywnym, lecz udostępniająca jego zawartość w taki sposób, że daje graczom możliwość wpływania na przedmioty i wydarzenia w świecie gry. Czytając *Hamleta* jesteśmy świadkami jego rozterek i perypetii. Gdyby powstała gra na podstawie tego dramatu, nie tylko moglibyśmy wybrać pytanie „Być albo nie być?" wśród opcji dialogowych, ale możliwe byłoby udzielenie na nie odpowiedzi poprzez działania postaci gracza, np. skacząc z muru ku pewnej zgubie.

3.1.3.5 Interfejsy

Ostatnim elementem trzeciego wymiaru gier wideo przedstawionym w tej pracy są interfejsy. Chociaż można uznać, że stanowią one podtypy już wymienionych elementów, to zasługują one na szczególne wyróżnienie, co powodowane jest trzema przyczynami. Pierwsza wynika z ich budowy. W zależności od typu interfejsu można wskazać w nich elementy pochodzące z różnych warstw gry wideo. W tym przypadku można wymienić wyglądy czy wybrane zasoby gry, które nadają im kształt. Jednakże, podobnie jak w wymienionych wcześniej wypadkach, skupienie się na elementach budujących interfejsy, poskutkowałoby zredukowaniem ich znaczenia. Zgodnie z myślą Ingardena można stwierdzić, że całość transcenduje budujące ją elementy. Drugą przyczyną uznania szczególnej roli interfejsów jest spełniana przez nie funkcja. Zdaniem Kubińskiego z ich analizą związane są dwa aspekty: komunikacyjny oraz narzędziowy[96]. Za pomocą interfejsu dostarczana jest graczom olbrzymia ilość informacji dotyczących świata gry i stanu rozgrywki. Informacji wielokrotnie krytycznych, bez których niemożliwe byłoby skuteczne działanie w grach o wysokim stopniu złożoności. Co więcej, interfejsy odgrywają rolę w udostępnianiu graczom świata gry. W tym sensie stanowią one, obok kontrolerów, ogniwo umożliwiające graczom wywieranie wpływu na stan gry. Gdy gracz chce awansować punkty umiejętności – otwiera odpowiednie okno interfejsu, chce dokonać zmiany pancerza – otwiera okna ekwipunku, wyjść z gry – zgadza się, otwiera kolejne okno. W wielu grach wideo, szczególnie tych, w których gracz sprawuje kontrolę za pomocą myszki, elementy interfejsu służą aktywowaniu mechanik, np. wznoszenie budowli odbywa się poprzez wybranie odpowiedniej opcji z listy w oknie budowania. Trzecią przyczyną wyróżnienia interfejsów jako odrębnego składnika trzeciego wymiaru gier wideo jest ich widoczność. W przeciwieństwie do licznych omówionych w tym rozdziale elementów trzeciego

96 Zob. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, s. 165.

wymiaru, chociaż ich działanie może przebiegać w ukryciu, to one same pozostają dane graczom. W tej czy innej formie pojawiają się one w każdej grze i, pomijając opcję ich wyłączenia, tylko nieliczne gry posługują się zredukowanym lub niewidocznym interfejsem w trakcie rozgrywki. *Journey*[97] stanowi przykład gry o minimalistycznym interfejsie. Po jej uruchomieniu i wyświetleniu przerywnika filmowego gracz zostaje od razu rzucony w rozgrywkę. Momenty, w których interfejs staje się widoczny, są nieliczne, niemniej jest on obecny.

Z zagadnieniem widoczności łączą się kryteria wykorzystane przez Kubińskiego w jego taksonomii interfejsów[98]. Mianowicie, posługując się kryterium diegetyczności pyta on, czy dany interfejs należy do świata diegetycznego czy nie. Kolejnym zastosowanym przez niego kryterium jest przestrzenność. Dany element interfejsu może nie należeć do świata diegetycznego, a mimo to być przedstawionym tak, jakby należał do jego przestrzeni. W świetle przedstawionych w pracy rozważań można stwierdzić, że taki przedmiot nie należy do przestrzeni diegetycznej, lecz do przestrzeni gry. Przedstawione kryteria uzupełnione są przez trzy subkryteria: diegetyczności komunikatu (czy jest on widoczny zarówno dla gracza jak i postaci przedstawionych), filtru kontekstowego (filtr sygnalizujący istotne stany w grze) oraz ikoniczności dynamicznej (podobieństwo znaku i jego desygnatu oraz dynamiczne zmiany znaku przedstawiające stan desygnatu). Rezultatem zaaplikowania przedstawionych kryteriów oraz subkryteriów jest uchwycenie i przedstawienie interfejsów jako widocznych w różnych warstwach gry wideo.

Badania Kubińskiego poskutkowały wyłonieniem siedmiu rodzajów interfejsów: 1) nakładki, 2) metareprezentacji, 3) filtru sytuacyjnego, 4) interfejsu przestrzennego, 5) metainterfejsu, 6) komunikatu diegetycznego oraz 7) semeionu[99]. Spośród nich, oznaczone numerami od 1 do 3 oraz 5 pojawiają się w płaszczyźnie ekranu. Numery 6 i 7 znajdują się w przestrzeni diegetycznej, natomiast numer 4, czyli interfejs przestrzenny, udaje, że do niej przynależy (zatem jest częścią przestrzeni gry).

Najprostszym i najszerzej stosowanym rodzajem interfejsu jest nakładka. Nie znajduje się ona w przestrzeni diegetycznej ani w przestrzeni gry, lecz na płaszczyźnie ekranu. Spełnia ona funkcję informacyjną, udzielając graczom informacji o stanie gry z perspektywy systemowej[100]. Do nakładek można zaliczyć wszelkiego rodzaju paski zdrowia, zarówno gracza jak i przeciwników. Opisany na stronach 5 i 6 niniejszej pracy interfejs gry *Diablo II*, zalicza się do nakładek.

97 Thatgamecompany, Santa Monica Studio, *Journey*, Sony Computer Entertainment, 2012.
98 Zob. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, s. 184.
99 Zob. tamże, s. 184-185.
100 Zob. tamże, s. 190.

Metareprezentacja, chociaż jest podobna do nakładki, różni się od niej znaczącym szczegółem – spełnia kryterium ikoniczności. Jako przykład można wskazać występujący w grze *Doom*[101] portret, który znajduje się pomiędzy elementami nakładkowymi na dole ekranu. Przedstawia on twarz bohatera gry, a zatem jest ona podobna do przedmiotu diegetycznego. Co więcej, jej wygląd dynamicznie zmienia się wraz z działaniami gracza oraz stanem postaci, którą przedstawia. Podczas poruszania się po świecie gry twarz na portrecie rozgląda się na boki, a w przypadku otrzymania ciosu wykrzywia się w grymasie bólu. Jednocześnie reprezentuje ona stan zdrowia postaci – wraz ze spadającą ilością punktów życia, zaczyna pokrywać się krwią. Zdaniem Kubińskiego spełnia ona dwie funkcje. Pierwsza z nich to funkcja informacyjna, ponieważ dostarcza ona informacji o poziomie zdrowia. Jednakże, ze względu na znajdujący się obok niej wskaźnik zdrowia w formie nakładkowej, jest to informacja zbędna. Druga i ważniejsza funkcja polega na wywieraniu emocjonalnego wpływu na gracza. Zdrowie przedstawione w formie procentowej ma o wiele mniejszy wpływ na gracza, niż pojawiający się na twarzy grymas bólu oraz ściekająca po niej krew[102].

Filtr kontekstowy stanowi formę nakładania na płaszczyznę ekranową dodatkowych efektów sygnalizujących ważne wydarzenia lub stany w grze wideo. Chociaż nie należą one do elementów diegetycznych, to wpływają na ich percepcję[103]. Filtry kontekstowe często pojawiają się w strzelankach, w których zazwyczaj przyjmują formę czerwieni powoli zasnuwającej ekran wraz ze spadającym poziomem zdrowia postaci. W tym przypadku gracz widząc pojawiający się na ekranie filtr, może zinterpretować go jako poważne obrażenia lub zagrożenie życia, nawet jeśli nie zauważa on zmian w wyglądzie jego postaci lub jej zachowaniach (np. sapanie lub utykanie).

Interfejsy przestrzenne nie pojawiają się na płaszczyźnie ekranu, lecz wyglądają tak, jakby znajdowały się w nawigowanej przestrzeni gry[104]. Jest to element, który jedynie udaje, że jest diegetyczny, w rzeczywistości jest on widoczny wyłącznie dla gracza. W tej kategorii interfejsów popularne są znaki interpunkcyjne (! oraz ?) widoczne nad głowami postaci niezależnych lub nad przedmiotami świata diegetycznego. Ich położenie nie zmienia się wraz z punktem widzenia – z perspektywy gracza manipulującego kamerą zawsze będą znajdowały się nad przypisanym im obiektem. Ich znaczenie wynika z ogólnie przyjętej konwencji: wykrzyknik to coś ważnego, znak zapytania oznacza pytanie lub niewiadomą[105].

101 id Software, *Doom*, id Software, 1993.
102 Zob. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, s. 194.
103 Zob. tamże, s. 197-198.
104 Zob. tamże, s. 202.
105 Zob. tamże, s. 204.

Metainterfejs jest rodzajem interfejsu, który chociaż stanowi przedmiot diegetyczny, nie znajduje się w przestrzeni gry, a w płaszczyźnie ekranu[106]. Kubiński zauważa, że brzmi to jak sprzeczność, lecz przytacza przekonujący argument za uznaniem tej kategorii w postaci interfejsu gry *Deus Ex: Bunt Ludzkości*[107]. Gracz wciela się w niej w postać Adama Jensena, człowieka zmodyfikowanego przez zaawansowane technicznie protezy, wśród których znajduje się sztuczne oko. Jedną z jego funkcji jest wyświetlanie informacji o przedmiotach wewnątrz świata gry, a zatem diegetycznych. Na pierwszy rzut oka interfejs gry *Deus Ex: Bunt Ludzkości* nie różni się niczym od interfejsu nakładkowego, wyświetla informację o zdrowiu bohatera czy mapę okolicy. Jednakże są to jedynie pozory, ponieważ został on zastąpiony przez wspomnianą funkcję protezy oka. W rezultacie wyświetlane na płaszczyźnie ekranowej informacje nie stanowią elementu interfejsu gry, lecz są wyświetlane przez protezę – przedmiot diegetyczny, a zatem one same są diegetyczne.

Zarówno komunikaty diegetyczne jak i semeiony (czyli oznaki) stanowią przedmioty diegetyczne znajdujące się w przestrzeni świata fabularnego[108]. Różnica pomiędzy nimi polega na tym, że pierwsze dostarczają informacji graczom i postaciom przedstawionym, natomiast drugie pełnią funkcję informacyjną wyłącznie z perspektywy gracza. Stosunkowo łatwo podać przykład komunikatów diegetycznych. Może być to drogowskaz znajdujący się na rozstaju dróg z widocznymi nazwami miast, które wskazują jego ramiona lub wskaźnik poziomu amunicji na futurystycznych broniach.

W przypadku semeionów sytuacja jest trudniejsza. Kubiński stwierdza, że: „W przeciwieństwie do komunikatów diegetycznych semeiony mają określony sens komunikacyjny wyłącznie z perspektywy użytkownika (nie są komunikatami z perspektywy świata fabularnego). Dzieje się tak, ponieważ semeiony przekazują konkretną informację na zasadzie arbitralnej konwencji obowiązującej w grze (a co za tym idzie: pojawiają się wyłącznie w ściśle określonych okolicznościach)”[109]. Następnie przytacza dwa przykłady: zachowanie zawodników w grze *FIFA 2015* oraz pogarszający się stan samochodów w *GTA 2*. W pierwszym przypadku zawodnicy czasem zaczynają kuleć lub wpierać się o kolana, co ma sygnalizować ich zmęczenie. W drugim, pod wpływem uderzeń lub ostrzału najpierw karoseria samochodów w widoczny sposób zostaje odkształcona, następnie auto zaczyna dymić, by w końcu zapłonąć i eksplodować. Zdaniem Kubińskiego przykłady te stanowią semeiony, a nie komunikaty diegetyczne właśnie ze względu na przywołane w powyższym cytacie arbitralne konwencje, pociągające za sobą sztywne warunki aktywacji danych wydarzeń. Zatem można by wnioskować, że zachowanie zawodników nie jest

106 Zob. tamże, s. 212.
107 Eidos Montréal, *Deus Ex: Bunt Ludzkości*, Square Enix, 2011.
108 Zob. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, s. 206.
109 Tamże, s. 208-209.

informacją o zmęczeniu funkcjonującą na poziomie diegezy, lecz wizualnym przedstawieniem informacji systemowej (np. poziom wytrzymałości zawodnika poniżej 25%). Podobnie, ze względu na powtarzalność pojawiających się uszkodzeń karoserii, mogą wyrażać one osiągnięcie kolejnych progów wytrzymałości samochodów. Wydaje się, że zmiany zachodzące w przywołanych przykładach powinny być widoczne i funkcjonować jako informacja także na poziomie świata diegetycznego. Odmówienie im takiej roli sugeruje, że sztucznie oddziela się interfejs od diegezy, z czym nie ma problemu w przypadku komunikatu diegetycznego czy metareprezentacji, które pokazują, że granica między nimi nie musi być ostra. W takiej sytuacji pytanie „Jak odczytać interfejs?" zostaje zastąpione „Co jest interfejsem?", domagając się ostrego kryterium demarkacyjnego. Tymczasem wygląda na to, że dla Kubińskiego jest ono zbędne, właśnie ze względu na podwójną funkcję komunikatów diegetycznych. Zauważa on przy tym, że koncepcja semeionów niesie zagrożenie subiektywności, a decyzja, co jest interfejsem, a co nie w ich przypadku w znacznej mierze zależy od doświadczenia i wiedzy graczy[110].

Z perspektywy niniejszej pracy można zgłosić trzy zastrzeżenia związane z koncepcją semeionów. Pierwsze zgodne jest z obawą o zagrożenie subiektywnością. Mianowicie, gry wideo i ich elementy powinny być rozpatrywane wyłącznie z ich perspektywy, bez zewnętrznych odniesień. Oznacza to, że interpretacja graczy nie powinna mieć znaczenia dla rozróżnienia, co jest interfejsem, a co nim nie jest. W jej ramach można stwierdzić, że jeżeli coś spełnia funkcję interfejsu, jest nim, lub, w przypadku przedmiotów diegetycznych, jest także interfejsem. Dodatkowo, naginając trochę zasady i uwzględniając stanowisko autora/autorów, można dodać, że niektóre elementy zostały zaprojektowane właśnie jako interfejs. Twierdzenie to jest zgodne z twierdzeniem o heteronomicznym charakterze gier wideo i pojawiających się w nich przedmiotów. Drugie zastrzeżenie odwołuje się do postulowanej w pracy podwójnego charakteru przedmiotów – jako przedmiotów przedstawionych (wśród których znajdują się przedmioty diegetyczne) oraz ich uwarunkowania przez systemy gry. W związku z tym uznanie, że dany przedmiot nie jest diegetyczny, ponieważ aktywowany jest dopiero po wystąpieniu określonego warunku systemowego, jest nietrafne.

Trzecie zastrzeżenie odnosi się do heteronomicznego charakteru przedmiotów przedstawionych. Kubiński twierdzi, że o byciu semeionem decyduje arbitralna konwencja, pociągająca za sobą określony schemat aktywowania. Tymczasem, z tezy o intencjonalnym charakterze gier wideo i zawartych w nich przedmiotach wynika ich schematyczność. Dotyczy ona nie tylko ich uposażenia materialnego, lecz także warunków zajścia określonych zachowań i procesów. Pociąga ona za sobą pewną granulację przedmiotów, zjawisk i procesów w grach

110 Zob. tamże, s. 210.

wideo. Pojawianie się zachowań oraz animacji wyłącznie po osiągnięciu określonych progów lub po pojawieniu się związanych z nimi wyzwalaczy może wynikać właśnie ze schematyczności. Niezmiernie trudno jest przedstawić procesy ciągłe o charakterystycznych zmianach pojawiających się przez cały okres jego trwania. Dlatego może zostać on zastąpiony przez wymierne wskaźniki (określona liczbowo ilość wytrzymałości) i podzielony na okresy o charakterystycznych cechach (odmiennych zachowaniach lub animacjach) objawiających się po osiągnięciu stosownych progów (np. 75%, 50% i 25% wytrzymałości). Z tego względu fakt, że pewne zachowanie (animacja) pojawia się dopiero po spełnieniu pewnego warunku, nie usuwa jego diegetycznych implikacji, lecz jest konsekwencją ontycznych właściwości i przebiegu procesu twórczego. Wprowadzenie przez Kubińskiego semeionu jako rodzaju interfejsu jest interesującą propozycją badawczą, szczególnie w świetle dualnej natury przedmiotów w grach wideo. Jednakże obecnie wprowadza ono zbyt wiele wątpliwości, przez co nie stanowi dobrego narzędzia badawczego.

3.2 Proces odbioru gry wideo

W tej części pracy omówiona zostanie koncepcja odbioru dzieł sztuki, ogólniej dzieł kulturowych, najszerzej rozwinięta przy okazji badań literackich Ingardena, która w pewnych momentach może znaleźć zastosowanie wykraczające poza literaturę. Na wstępie należy zaznaczyć, że celowo zostało tu użyte określenie „dzieł literackich", a nie „dzieł sztuki literackiej". Przed przystąpieniem do dalszych rozważań, należy zgłosić istotne zastrzeżenie: do zainteresowań badawczych niniejszej pracy nie należy estetyczna strona gier wideo ani odpowiedź na pytanie, czy są one dziełami sztuki. Przyjrzyjmy się, jak kwestia terminologiczna wpływa na zakres prowadzonych tu badań. We wstępie do pracy pt. *O dziele literackim* Ingarden przeprowadza rozróżnienie na dzieło literackie oraz literackie dzieło sztuki[111]. Twierdzi on, że różnica między nimi wynika z faktu występowania jakości i wartości estetycznych w literackich dziełach sztuki. Jednakże należy zwrócić uwagę na pewną kwestię.

Przeglądając spisy treści dwóch głównych dzieł Ingardena dotyczących literatury można zauważyć interesujący fakt. Mianowicie, w pracy *O dziele literackim*, służącej wyłożeniu koncepcji warstwowej budowy i ontologii dzieła, Ingarden stosuje przede wszystkim termin „dzieło literackie". Natomiast, w pracy pt. *O poznawaniu dzieła literackiego,* mającej na celu uzupełnienie i rozwinięcie jego koncepcji dzieła literackiego, posługuje się przede wszystkim terminem „dzieło sztuki literackiej". Tym samym Ingarden w jasny sposób sygnalizuje, na co zorientowane są przedstawione w niej badania. Jest to o tyle istotne, że skupienie się na zagadnieniach estetycznych związanych z odbiorem dzieła sztuki literackiej owocuje wytworzeniem siatki pojęciowej zorientowanej na kwestie estetyczne również w przypadku analizy dzieł literackich. Tymczasem w przywoływanych badaniach można wskazać nie tylko koncepcje służące badaniom nad literaturą w szerszym niż estetycznym sensie, lecz także badaniom nad dziełami kulturowymi w ogólności.

Powróćmy na chwilę do tytułów rozdziałów i podrozdziałów pojawiających się w pracy *O poznawaniu dzieła literackiego*. Sygnalizowano, że sugerują one, że Ingarden zajmuje się analizą literackiego dzieła sztuki. Tymczasem w wielu z nich przedstawia ogólniejszą koncepcję – odbioru dzieła literackiego. Jest to szczególnie istotne, ponieważ wzmacnia tezę, że literackie dzieło sztuki jest szczególnym przypadkiem dzieła literackiego i istnieje wspólny im sposób obcowania. Natomiast, prawdą jest, że poznawanie dzieła danej sztuki wymaga dodatkowych operacji świadomości zorientowanych na występujące w nim jakości i wartości estetyczne.

Przedstawione rozważanie można wywieść w stronę jeszcze ogólniejszej teorii. Mianowicie, według Ingardena wszystkie dzieła sztuki, czy ogólniej: kulturowe, są przedmiotami

111 Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, s. 23, przypis 1.

intencjonalnymi. Zatem jeśli przedstawia on sposób poznawania jednego z nich (dzieła literackiego), to przeprowadzone przez niego badania jednocześnie rzutują na poznawanie innych – obrazów lub filmów. Nie oznacza to, że wszystkie one poznawane są w identyczny sposób. Twierdzenie takie byłoby niedorzecznością. Natomiast ze względu na ontologiczne podbudowanie teorii dzieł sztuki, jakim są Ingardenowskie badania poświęcone przedmiotom intencjonalnym, przeprowadzone przez niego analizy zyskują wysoki stopień ogólności. Z tego względu, chociaż przyjęta w pracy metodologia wymaga sumiennej analizy – oglądu fenomenologicznego – wszystkich przedmiotów, to pomiędzy poszczególnymi badaniami można przeprowadzić paralele. Można uznać, że koncepcje dotyczące konkretnych dzieł sztuki stanowią szczególne przypadki ogólnej teorii dzieła kulturowego opartej na koncepcji przedmiotów intencjonalnych. Z tego względu, chociaż Ingardenowska analiza procesu obcowania z dziełem literackim (szerzej: dziełem kulturowym) w znaczącym stopniu odwołuje się do jego badań estetycznych, nie są one ze sobą nierozerwalnie powiązane. Jak już wspomniano, badania przedstawione w dalszej części rozdziału nie będą odwoływały się do estetyki gier wideo ani ich możliwego statusu jako dzieł sztuki.

3.2.1 Konkretyzacja

Każdy przedmiot intencjonalny z konieczności posiada miejsca niedookreślenia, jest jedynie zarysowany, nigdy całkowicie wypełniony jakościami. Z tego względu Ingarden stwierdza, że dzieła sztuki, czy szerzej dzieła kulturowe, są tworami schematycznymi. Zbierając fragmentaryczne opisy oraz przedstawienia rozsiane po całym dziele, nigdy nie napełnimy całkowicie koszyka zwanego przedmiotem przedstawionym. Pomimo tego, podczas odbioru dzieła stają przed nami jednostkowe przedmioty, a my skupieni na tym, co *explicite* przedstawione, nie zwracamy uwagi na braki. Jednym z wyjaśnień tego zjawiska jest forma przedmiotowa samego przedmiotu intencjonalnego, jak i występującej w nim zawartości. Spaja ona rozrzucone po dziele kawałki i nadaje im charakter jedności. Jednakże to za mało, aby doszło do samoprezentacji bohaterów czy wydarzeń przedstawionych w dziele. Znajdują się w nim składniki związane ze sobą istotnymi więziami, splecione w jedno dzieło, lecz sama ich obecność to za mało. Pod badawczym wzrokiem odbiorcy ujawniają swoją słabość ontyczną, ich maskarada zostaje ujawniona. Ich aspiracje, by być czymś więcej niż cieniami przedmiotów spełniają się za sprawą odbiorców w procesie zwanym przez Ingardena konkretyzacją.

3.2.1.1 Konkretyzacja przedmiotów intencjonalnych

Przed przystąpieniem do szczegółowego omówienia przywołanego zagadnienia, należy omówić związane z nim kwestie terminologiczne. Mianowicie, termin „konkretyzacja” ma w pracach Ingardena trzy znaczenia. Po pierwsze, może oznaczać ona sam proces odbioru dzieła

w ogóle. Jednakże ze względu na charakter tego procesu postulowany przez Ingardena oraz zabarwienie wartościami, można posłużyć się terminem „obcowania z dziełem". Wynika to nie tylko z faktu, że w pracy *O dziele literackim* pojawia się raczej „obcowanie" niż „odbiór", lecz również ze względu na wspomnianą w poprzednim rozdziale aktywną rolę odbiorcy. Dodatkowo, nadbudowujące się na dziele jakości metafizyczne mogą uczynić ten proces bardzo osobistym. Biorąc to pod uwagę, obcowanie brzmi bardziej odpowiednio niż odbiór. Zatem uwzględniając poprawkę językową, termin „konkretyzacja" w pierwszym znaczeniu odnosi się do procesu obcowania z dziełem, na który składa się kilka podprocesów. Na przebieg procesu konkretyzacji mogą wpływać zarówno obiektywne, jak i subiektywne elementy. Do pierwszych można zaliczyć bytowy charakter przedmiotów intencjonalnych. Natomiast do drugich należą kwestie takie jak wiedza, upodobania lub nastawienie odbiorcy względem dzieła (konsumenckie, badawcze lub estetyczne), skutkując wieloma możliwymi rezultatami. Warto zaznaczyć, że według Ingardena „właściwym" sposobem lub nastawieniem obcowania z dziełem jest wersja zorientowana na wartości, głównie wartości estetyczne. Z tego względu, jak już zauważono, Ingarden płynnie wędruje między koncepcjami dzieła jako przedmiotu intencjonalnego oraz dzieła sztuki. W dalszej części pracy terminy „odbiór", „obcowanie" oraz „konkretyzowanie" mogą pojawić się zamiennie, z zastrzeżeniem, że pierwszy ma zabarwienie neutralne, drugi osobiste, a trzeci ontologiczno-epistemologiczne.

Drugie znaczenie terminu „konkretyzacja" odnosi się do wspomnianych w poprzednim akapicie podprocesów i stanowi jeden z nich. W tym sensie oznacza on wypełnianie miejsc niedookreślenia. Ingarden pisze: „To uzupełniające określanie nazywam »konkretyzowaniem« przedmiotów przedstawionych. W nim dochodzi do głosu własna, współtwórcza czynność czytelnika: z własnej inicjatywy i wyobraźni »wypełnia« on różne miejsca niedookreślenia momentami wybranymi, by tak rzec, z wielu możliwych, *resp.* dopuszczalnych [...]"[112]. Ponownie, w przywołanym cytacie pojawia się stwierdzenie, że proces konkretyzacji może przebiegać na wiele sposobów i owocować licznymi rezultatami.

Trzecie znaczenie omawianego terminu odnosi się do formy dzieła istniejącej w świadomości odbiorcy. W pracy pojawiły się twierdzenia o intencjonalnym charakterze zarówno gier wideo jak i występujących w nich przedmiotów przedstawionych. Jednym z momentów bytowych charakteryzujących ten typ bytu jest heteronomiczność, czyli brak immanentnej istoty. Wynika to z faktu, że przedmioty intencjonalne są wytwarzane przez akty świadomości. Rezultatem aktów twórczych są przedmioty, które są jedynie schematyczne, posiadają one luki, lub jak nazywa je Ingarden, miejsca niedookreślenia. Jednakże podczas odbioru dzieła może wydawać się, że ich nie

112 R. Ingarden, *O poznawaniu dzieła literackiego*, s. 56.

ma. Skupiając się na tym, co określone wprost w dziele, można przeoczyć to, czego nie widać na pierwszy rzut oka (lub po prostu tego nie ma!), ale co jest obecne ze względu na ontyczny charakter obserwowanych bytów. Ingarden tłumaczy tę różnicę pomiędzy dziełem, a tym jak jest ono postrzegane, twierdząc, że odbiorca obcując z dziełem dokonuje licznych aktów wypełniania miejsc niedookreślenia oraz innych zabiegów zawężających wieloznaczność dzieła lub oferujących nowe sposoby interpretacji. W rezultacie odbiorca ma do czynienia nie z samym dziełem, lecz jego konkretyzacją, czyli obrazem powstałym w jego świadomości. Dostęp do samego dzieła jest bardzo trudny, o ile nie niemożliwy, i wymaga szczególnych zabiegów poznawczych, które prawie nie są wykonywane poza nastawieniem badawczym.

Można wskazać trzy podstawowe różnice dzielące dzieło od konkretyzacji: stopień ukonkretnienia, czasowość oraz ilość. Jak wspomniano w poprzednich rozdziałach dzieło jako przedmiot intencjonalny jest tworem schematycznym. Trudno mówić w odniesieniu do bezwzględnych wartości, lecz konkretyzacja jest bardziej wypełniona, co wynika ze wspomnianego powyżej procesu odbioru. Zdaniem Ingardena odbiorca z jednej strony skupia się na tym, co przedstawione *explicite* w dziele, lecz z drugiej świadomie lub nie w pewnym stopniu wypełnia to, co dane jedynie *implicite*.

Drugą różnicą jest czasowość konkretyzacji. Dzieło istnieje jednocześnie we wszystkich swoich częściach i nie podlega wpływom upływu czasu – jest ono nieaktualne. Czasowość dzieła zostaje zastąpiona przez porządek następstw, czyli sposób uporządkowania poszczególnych jego faz i części. Dotyczy to także dzieł bardziej zależnych lub związanych z podstawą bytową jak obrazy czy rzeźby, chociaż w ich przypadku należy uznać możliwość bycia ugryzionym przez ząb czasu. W przeciwieństwie do dzieł sztuki lub kulturowych czas ma znaczenie w przypadku konkretyzacji, ponieważ nie tylko powstaje ona jako rezultat przebiegającego w nim procesu, lecz także kształtuje on jej przebieg. W tym kontekście należy wspomnieć o trzech kwestiach: rozciągłości teraźniejszości, żywej pamięci oraz perspektywach czasowych.

Ingarden, podobnie jak Bergson, zauważa, że teraźniejszość nie ma charakteru punktowego[113]. W ramach świadomości odbiorcy dzieła może posiadać ona różną rozpiętość, w której może on szczególnie żywo doświadczać samoobecności przedmiotów przedstawionych. Przykładowo, sytuacja o umiarkowanej długości może zostać uchwycona w całości. Natomiast będąc świadkiem długiej sceny, szczególnie rozwijającej się w iście żółwim tempie, pod koniec lub jeszcze jej w trakcie odbiorca może zapomnieć, co działo się na początku. Żywa pamięć przechowuje skondensowany sens dzieła, który jest pamiętany szczególnie wyraźnie[114]. Jednakże dotyczy ona

113 Zob. R. Ingarden, *O poznawaniu dzieła literackiego*, s. 98.
114 Zob. tamże, s. 100-101.

tego, co wydarzyło się w momentach poprzedzających treść aktualnej świadomości, zatem podlega wpływom perspektywy czasowej. Ingarden posługuje się tym terminem jako analogonem perspektywy przestrzennej[115]. Znajdując się w pewnym teraz swojego życia i rozwoju konkretyzacji, odbiorca może spojrzeć w przeszłość na rozciągającą się za nim panoramę tego, co już wydarzyło się w dziele. Jednakże, ze względu na zmianę miejsca i upływ czasu, obraz tego, co zobaczy, będzie różnił się względem tego, jak spostrzegał go wcześniej. Odległe góry przełomowych wydarzeń mogą zostać zasnute mgłą niepamięci, głębokie doliny skrywające rwące strumienie wiedzy będą niewidoczne, a niedostępne zbocza wyzwań okażą się spacerem w parku wobec wspinaczki na szczyt, który właśnie zdobył. Innymi słowy, upływ czasu, podobnie jak w przypadku pamięci życia codziennego, w znaczący sposób wpływa na kształt konkretyzacji. Perspektywa czasowa skraca jedne wydarzenia i rozciąga inne, odsłania wartość nieistnych drobiazgów i odbiera ją przedmiotom, które były uważane za niezwykle ważne, czasem zaciera szczegóły, a czasem je zachowuje.

Przedstawione zjawiska w znaczącym stopniu wpływają na konkretyzację jako proces oraz przedmiot, a zatem na sposób w jaki ona powstaje, rozwija się oraz jest przechowywana w pamięci odbiorcy. W ramach aktualnej świadomości dochodzi do pierwotnego powstawania konkretyzacji. Ma ona szczególne znacznie w momencie spełniania aktów świadomości odbioru tego, co w danej chwili ukazuje się przed odbiorcą. W jej ramach przeżywane przez niego wydarzenia przedstawione nabierają charakteru aktualności. Jednakże świadomość posiada określoną rozciągłość, a odbiorca dysponuje ograniczoną ilością czasu. Z tego względu proces odbioru dzieła, a zatem powstawania konkretyzacji, może być podzielony na liczne sesje. Żywa pamięć nie tylko wpływa na odbiór dzieła w ramach jednej z nich, lecz stanowi także spoiwo łączące je w jedną całość. Chociaż jest ona szczególnie wyraźna, nie oznacza to, że nie podlega wpływom perspektywy czasowej. W przypadku codziennej gry gracz bardzo dobrze pamięta aktualne wydarzenia lub zadania do wykonania. Natomiast, jeśli warunki codziennego życia zmuszą go do odłożenia gry na dłuższy czas, istnieją spore szanse, że zapomni on gdzie jest i co ma robić, co w niektórych wypadkach prowadzi do konieczności rozpoczęcia gry od nowa lub sięgnięcia do poradników.

Trzecią różnicą pomiędzy dziełem a konkretyzacją jest ilość. Podczas omawiania zagadnienia podstawy bytowej w poprzednich rozdziałach pojawiło się stwierdzenie, że gra wideo zachowuje jedność niezależnie od platformy (komputer osobisty, konsola domowa). Sytuacja jest analogiczna do dzieł literackich. Istnieje tylko jedno dzieło niezależnie od ilości jego egzemplarzy. Podobnie jak różne wydania *Hamleta* zawierają w sobie to samo dzieło, tak wersje przeznaczone na różne platformy stanowią jedną i tą samą grę. Naturalnie, mogą występować w nich pewne różnice,

115 Zob. tamże, s. 107.

np. w kodzie źródłowym, wynikające z różnic systemu operacyjnego. Jednakże ich celem jest umożliwienie graczom takiej samej rozgrywki oraz przedstawienie tych samych światów, przedmiotów i wydarzeń. Dodatkowo, niektóre gry oferują graczom tzw. *cross-play*, czyli możliwość prowadzenia rozgrywki sieciowej z graczami korzystających z różnych platform. Istnieje zatem możliwość komunikacji i współdziałania gier działających na komputerach stacjonarnych oraz konsolach domowych.

Jednakże, w przeciwieństwie do dzieł lub gier wideo, może istnieć dowolna ilość konkretyzacji. Wynika to z charakteru bytowego dzieł (schematyczność, miejsca niedookreślenia), cech języka (wieloznaczność), czy czynników subiektywnych (wiedza i zdolności odbiorcy). W rezultacie dzieło może być odbierane na wiele sposobów, co skutkuje wielością jego konkretyzacji. Przy czym odbiorca nie jest ograniczony tylko do jednej z nich. Podczas pierwszej rozgrywki może skupić się na mechanikach przemierzania świata i walki. W kolejnych, będąc obeznanym z podstawami i nie musząc walczyć o życie przy każdej okazji, poświęci więcej uwagi konkretyzacji przedmiotów przedstawionych i poznaniu fabuły gry. W rezultacie ten sam gracz wytworzy dwie znacząco różniące się od siebie konkretyzacje.

Co więcej, w przypadku gier wideo wstępują liczne elementy, które mogą zostać zmodyfikowane przez gracza. W poprzednim rozdziale wspomniano o modyfikacji koncepcji porządku następstw w grach wideo. Wynika to z faktu, że oferują one nielinearną fabułę i rozgrywkę oraz tego, że mechaniki gry są narzędziami, które mogą zostać wykorzystane przez graczy na liczne sposoby w tym takie, które są bez znaczenia ze względu na postęp w rozgrywce, np. skakanie bez celu. Dodatkowo, w grach pojawiają się systemy pozwalające na stworzenie własnej postaci lub występują w nich przedmioty wygenerowane losowo. Jak stwierdzono, konkretne przedmioty w grach wideo mogą zostać zastąpione przez instrukcje-schematy, które w ramach systemów gry są w stanie wygenerować nowe obiekty, które istniały w niej jedynie potencjalnie. Proces ten ma miejsce w trakcie rozgrywki. W rezultacie, chociaż możliwość zapisu stanu gry może zostać potraktowana analogicznie do włożenia zakładki do książki, to w rzeczywistości zawiera się w niej znacznie więcej. Zapis gry stanowi formę utrwalenia konkretyzacji, obejmującej skutki wykorzystania licznych systemów gry generujących potencjalne przedmioty, w tym konkretne oblicze protagonisty, jeśli został on stworzony w edytorze postaci.

Przeprowadzając analizę Ingardenowskiej koncepcji konkretyzacji, poprzez abstrahowanie od rozważań związanych z dziełem sztuki oraz estetyki, można w niej jako procesie wskazać trzy procesy podrzędne związane z odbiorem przedmiotów intencjonalnych. Są to uprzedmiotowienie, obiektywizacja oraz konkretyzacja. Ostatni z nich został już przywołany i zdefiniowany jako wypełnianie miejsc niedookreślenia przez odbiorcę. Szerzej, przez konkretyzację rozumie się

proces nadawania schematycznym przedstawieniom przedmiotowej pełni. Dotyczy to także uchwytywania wyglądów przedstawionych w dziele niezależnie od jego rodzaju. W przypadku dzieł literackich, w których wyglądy nie są bezpośrednio dane w naocznej formie, proces konkretyzacji w znacznej mierze wspierany jest on przez wyobraźnię czytelnika[116]. Nawet w sztukach wykorzystujących materiał zmysłowy, takich jak obrazy, wyglądy pojawiają się jako schematyczne, co może wynikać z tego, że przedmiot poznawany transcenduje świadomość podmiotu i niemożliwe jest całościowe i kompletne uchwycenie, a zatem także przedstawienie, wszystkich jego własności lub powodowane jest to własnościami fizycznymi podstawy bytowej, np. użytym pigmentem. Dwa przedmioty w tym samym odcieniu niebieskiego różnią się od siebie konkretyzując go w swoisty dla siebie sposób. Artysta, chociaż dysponuje wieloma barwnikami oraz technikami ich łączenia, może nie być w stanie idealnie oddać niebieskości tkaniny lub nieba, stąd ich wyglądy przedstawione na obrazie będą obarczone schematycznością. Na skutek procesu konkretyzacji zostaje ona częściowo zniesiona.

Ingarden definiuje uprzedmiotowienie „jako przejście od intencjonalnych stanów rzeczy do przedmiotów przedstawionych”[117]. Zgodnie z koncepcją autora *Sporu o istnienie świata* przedmioty przedstawione w dziełach dane są poprzez stany rzeczy, chociaż zachodzi pewna różnica pomiędzy poszczególnymi sztukami, czy ogólniej dziełami kulturowymi. W dziełach literackich intencjonalne stany rzeczy stanowią odpowiedniki zdań, co zgodne jest z twierdzeniem, że zewnętrzną otoczką, przez którą dociera się do przedmiotów przedstawionych, jest dwuwarstwa językowa. Oznacza to, że w ich przypadku pojawia się dodatkowa warstwa oddzielająca odbiorcę od świata przedstawionego. Jednakże nie stawowi to przeszkody w procesie samoprezentacji przedmiotów przedstawionych i ich uchwytywania, ponieważ rozumieć zdanie to myśleć jego sens, to spełniać zawarte w nim akty intencyjne[118]. Natomiast w dziełach kulturowych przedmioty dane są poprzez warstwę wyglądów. Pod tym względem gry wideo wyróżniają się tym, że występuje w nich warstwa językowa.

Uważny czytelnik może ze zdziwieniem unieść brwi i zapytać, skąd wzięły się stany rzeczy, skoro odbiorca ma obcować z samymi przedmiotami przedstawionymi, że w trakcie obcowania z dziełem dochodzi do ich samoprezentacji. Pytanie to jest o tyle trafne, że podczas dokonywania analizy dzieł malarskich, Ingarden stwierdza, że wyglądy ukazują i czynią samoobecnym dany przedmiot[119]. Wątpliwości te zostaną rozwiane, gdy tylko czytelnik zda sobie sprawę z kilku kwestii. Po pierwsze, pojedyncze przedmioty dane są wyłącznie w abstrakcji. W świecie o realnym

116 Zob. tamże, s. 61.
117 Tamże, s. 44.
118 Zob. tamże, s. 36.
119 Zob. tenże, *O budowie obrazu*, s. 21.

sposobie istnienia, a świat przedstawiony udaje, że nim jest, dane są one nie tylko w ramach pewnej sytuacji, lecz jawią się na tle horyzontu. Żaden przedmiot oświetlony przez intencję świadomości nie jest spostrzegany w idealnej próżni, czyli absolutnej nieobecności innych przedmiotów. Co więcej, na wspomnianych dziełach malarskich z „tematem literackim" przedstawiona jest sytuacja przedmiotowa. Jak pisze Ingarden: „Stanowi ona fazę czegoś, co – jeśli tak można powiedzieć – w całości wzięte wychodzi już poza to, co jest w samym obrazie efektywnie przedstawione, fazę czegoś, co dałoby się już tylko słowami (zdaniami) opowiedzieć"[120]. Oznacza to, że w obrazie z tematem literackim efektywnie dany jest jedynie wąski wycinek przedstawionej na nim sytuacji, że ukazuje on pewne wydarzenie, a zatem coś się dzieje. Prowadzi to do kolejnej kwestii związanej z zagadnieniem stanu rzeczy. Mianowicie, każdy przedmiot uwikłany jest w pewne wydarzenie, w którym ogrywa aktywną lub bierną rolę. Nawet na portretach, których głównym tematem jest przedstawienie wyłącznie danej osoby, pojawia się ona jako wykonująca jakąś czynność: pozuje, tajemniczo się uśmiecha lub trzyma gronostaja.

Przed odbiorcą ukazywana jest pewna sytuacja, stan przedmiotowy, przedmioty uwikłane w działania i relacje z innymi. Podobnie jak skupiając uwagę wyłaniamy z otaczającego nas horyzontu wybrane elementy, tak uprzedmiotowienie polega na uchwyceniu pojedynczych przedmiotów ze stanu rzeczy. Takie stematyzowanie przedmiotów przedstawionych jest niezbędne, aby wykonać kolejny krok, czyli dokonać obiektywizacji.

Przedmioty przedstawione uwikłane są w stany rzeczy, określające ich przestrzenne oraz czasowe relacje. Jednakże, jeśli mają one zostać poznane przez odbiorcę, skupienie na nich uwagi jest niewystarczające. Dzieła kulturowe, takie jak literatura lub gry wideo, opowiadają pewną historię. Przedmioty przedstawione nie są ukazane w odizolowanych od siebie wydarzeniach, lecz w procesie stawania się. W przeciwieństwie do samych dzieł, posiadają one (przypisany im) charakter aktualności. Bohater, który nigdy się nie zmienia lub pozostaje bierny wobec kolei losu, jest nudny. Upływ czasu oraz zebrane doświadczenia odciskają na nim swoje piętna, dzięki czemu nabiera on charakteru. Proces uprzedmiotowienia pozwala na spostrzeżenie go w przedstawianej sytuacji, lecz nie rozciąga się na całą jego opowieść. Z tego względu zostaje on uzupełniony przez obiektywizację. Może ona przebiegać na wiele sposobów[121], owocując wielością możliwych konkretyzacji, lecz zasadniczo polega ona na wyłanianiu ze stanów rzeczy własności przynależnych do danego przedmiotu. Uprzedmiotowienie polega na zwróceniu uwagi na przedmiot, lecz dopiero w procesie obiektywizacji ujawniana jest jego indywidualność. Jednakże, jak już wspomniano, dzieło ukazuje przedmioty w czasie, a zatem w licznych stanach rzeczy. Poznanie przedmiotów

120 Tamże, s. 13.
121 Zob. tenże, *O poznawaniu dzieła literackiego*, s. 46.

wykraczające poza konkretne sytuacje wymaga dokonania obiektywizacji syntetyzującej, „a więc takiej, która zbiera i wiąże w jedną całość szczegóły wyznaczone przez różne zdania”[122]. Odbiorca, niczym tkaczka, nawleka na szpulę nazwaną imieniem bohatera dotyczące go wątki pojawiające się na przestrzeni wielu sytuacji i całego dzieła. Wskutek obiektywizacji syntetyzującej odbiorca zauważa rozwój przedmiotów (ludzi, rzeczy, itd.) w czasie przedstawionym i poznaje je jako konkretne indywidua. To właśnie ona sprawia, że odbiorca postrzega świat przedstawiony jako istniejącą niezależnie *quasi*-rzeczywistość o własnym charakterze i dziejach[123].

Przedstawiony powyżej proces konkretyzacji, zorientowany na obcowanie z przedmiotami przedstawionymi, stanowi podstawę Ingardenowskiej koncepcji poznawania dzieł sztuki. Nie stanowi on całości jego koncepcji, w zaprezentowanej formie brakuje w nim form percepcji estetycznej, szerzej: poznawania oraz reakcji na wartości, w tym wartości estetyczne. Jednakże, jak sygnalizowano w pracy, badania Ingardena zorientowane są dzieła sztuki, stąd posługuje się on terminem „przedmiot estetyczny” zamiast „konkretyzacja” w trzecim przedstawionym znaczeniu, czyli jako przedmiot istniejący w świadomości odbiorcy. Różnica pomiędzy nimi polega na tym, że przedmiot estetyczny stanowi konkretyzację rzetelnego dzieła sztuki. Oznacza to, że przedstawiony powyżej proces konkretyzacji, jeśli rozumieć ją całościowo, wzbogacony jest o rozpoznawanie i reakcję na wartości i ich jakości. Chociaż we wstępie do pracy *O dziele literackim* Ingarden odróżnia dzieło literackie od dzieła sztuki literackiej[124], to ze względu na zorientowanie badań nie oddziela on wystarczająco analiz ontologicznych od estetycznych.

3.2.1.2 Konkretyzacja techniczna

Przedstawiony przez Ingardena sposób obcowania z dziełami kulturowymi skupia się na poznawaniu przedmiotów przedstawionych oraz wartościach i ich jakości (przede wszystkim estetycznych). Podstawa bytowa, czyli materialny przedmiot, na którym dzieło się nadbudowuje, zasadniczo nie ma znaczenia podczas obcowania z dziełem. Zdaniem Ingardena cechy podstawy bytowej są wówczas pomijane. W przypadku dzieł malarskich układ plam barwnych malowidła stanowi podłoże, na którym konstytuują się doznawane przez odbiorcę wyglądy ujawniające warstwę przedmiotów przedstawionych[125]. Odbiorca spogląda w głąb malowidła, by dostrzec to, co jest przez nie przedstawione. Nawet w przypadku ewidentnych braków w podstawie bytowej wynikających z uszkodzeń, odbiorca pomija je i koncentruje się na przedmiotach przedstawionych. Rzeźba Wenus z Milo ma liczne niedoskonałości (w tym brak rąk), jednakże odbiorca ignoruje je

122 Tamże, s. 50.
123 Zob. tamże, s. 51.
124 Zob. tenże, *O dziele literackim*, s. 23.
125 Zob. tenże, *O budowie obrazu*, s. 45.

skupiając się na przedstawianej przez nią postaci kobiecej[126]. Co więcej, materiał, z którego wykonana jest rzeźba, nie ma znaczenia. Marmur jako skała jest ciężki, a mimo to artyści potrafią nadać swoim kompozycjom wrażenie lekkości i dynamiczności.

O ile w klasycznych dziełach sztuki omawianych przez Ingardena podstawa bytowa nie ma wpływu na proces konkretyzacji lub jest on znikomy, o tyle będę argumentował, że ma ona istotne znaczenie w przypadku gier wideo. Komputer wraz z urządzeniami peryferyjnymi odgrywa tak istotną rolę podczas rozgrywki, że można mówić o drugim procesie konkretyzacji, który stanowi warunek możliwości obcowania z grami wideo. Proces ten nazywam konkretyzacją techniczną.

Za koniecznością wskazania konkretyzacji technicznej w procesie obcowania z grami wideo przemawia kilka argumentów. Przede wszystkim wynika ona z szeroko rozumianej natury gier wideo. Jak wskazano w pracy, stanowią one wielowarstwowy i wielowymiarowy przedmiot intencjonalny, którego elementy tworzą organiczną całość. Jednakże, porównując je z innymi dziełami kulturowymi, ich budowa jest bardziej złożona i duża jej część funkcjonuje poza polem widoczności gracza. Jest to szczególnie zauważalne w przypadku pierwszej warstwy, czyli kodu źródłowego. Gracze zasadniczo nie mają do niego dostępu, a jego uzyskanie wymaga użycia odpowiednich narzędzi, które nie stanowią części gry. Co więcej, nieliczni gracze posiadają umiejętność odczytania kodu, a samo zrozumienie sensu pojawiających się w nim wersów nie stanowi ekwiwalentu obcowania ze światem przedstawionym. Sam kod źródłowy nie jest wystarczający, aby możliwa była rozgrywka. Z tego względu zapisane przy jego pomocy elementy, w tym algorytmy generujące losowe przedmioty przedstawione oraz opisane w tym rozdziale systemy gry, muszą zostać aktywnie przetworzone przez komputer lub właśnie skonkretyzowane. Dopiero rezultat jego pracy staje się widoczny i gracze mogą dokonać konkretyzacji w Ingardenowskim sensie. Należy przy tym pamiętać, że proces przetwarzania gry wideo przez komputer jest ciągły przez cały czas trwania rozgrywki oraz, że jego przebieg, znaczna część rezultatów oraz liczne własności przedmiotów są niewidoczne dla gracza.

Przywołana w powyższym akapicie natura gier wideo ma dwojakie znaczenie. Pierwsze zostało już omówione i oznacza budowę i własności gier. W drugim sensie, wiąże się ona z faktem, że gry wideo muszą funkcjonować w środowisku komputerowym. O ile dzieło literackie może mieć za swoją podstawę papierową książkę, czytnik e-booków czy nawet ludzką pamięć, o tyle w przypadku gier wideo będzie to wyłącznie komputer. Wspomniano już o tym, że chociaż przyjmuje on różne formy (PC, konsola, smartfon), to fundamentalnie sposób ich działania pozostaje taki sam. Chociaż można grać nawet na lodówce, to jest to rezultatem tego, że tzw. smart

126 Zob. tenże, *O poznawaniu dzieła literackiego*, w: *Studia z estetyki* tom 1, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966, s. 126-127.

fridge posiadają wbudowany komputer z dostępem do internetu, a sama gra udostępniona jest za pomocą usług streamingowych[127].

Rola komputera jako podstawy bytowej gier wideo jest szczególnie istotna z dwóch powodów. Pierwszy zbliżony jest do kwestii widzialności gier, a konkretnie do dynamiki tego, co jest widoczne dla gracza, a co nie. W środowisku komputerowym wszelkie dane zapisywane są głównie na dyskach twardych jednostek centralnych. W przeciwieństwie do obrazów lub rzeźb, których treść udostępniona jest odbiorcom naocznie, zapisana forma gier wideo jest niemożliwa do odczytania przez ludzi. Aby ją odczytać należy uruchomić urządzenie oraz posłużyć się odpowiednim oprogramowaniem (system operacyjny, sterowniki, API, biblioteki danych itd.). Zatem bez pośrednictwa komputera niemożliwe jest obcowanie z grami wideo.

Prowadzi to do drugiej kwestii związanej ze znaczeniem komputera jako podstawy bytowej. Mianowicie, parametry podzespołów komputerowych mają duże znaczenie dla doświadczenia rozgrywki. Każda gra wideo posiada wymagania, które muszą zostać spełnione przez komputer, aby mogła zostać ona na nim uruchomiona, a także szereg modyfikowalnych ustawień (np. rozdzielczość lub jakość tekstur). Uruchomienie gry na komputerze, który nie spełnia jej wymagań, chociaż jest możliwe, prowadzi do znacznie gorszego doświadczenia płynącego z rozgrywki. Na komputerze o wyższych parametrach gra wideo działa płynniej, przedmioty (w tym lokacje) wczytywane są szybciej, a wyglądy są przyjemniejsze dla oka. Należy przy tym wspomnieć o dwóch kwestiach.

Po pierwsze, jak wspomniano w pracy, z zagadnieniem odbioru gier wideo bardzo mocno związana jest koncepcja immersji, czyli wrażenia zanurzenia w rozgrywce i świecie gry. Jeżeli gra wideo ma problemy wynikające z błędów kodu lub nie działa prawidłowo na obsługującym ją komputerze, poczucie immersji graczy będzie zaburzone. Co więcej, problemy związane z jakością działania gry znacząco wpływają na wrażenia płynące z rozgrywki, np. na doznawanie jakości metafizycznych i estetycznych. W rezultacie proces konkretyzacji gry wideo będzie utrudniony, a jego finalny rezultat nie odda grze sprawiedliwości.

Druga kwestia związana z parametrami komputera dotyczy wyglądów gry wideo. Wskazanie przez Ingardena warstwy wyglądów w dziełach literackich wydaje się sprzeczne z intuicją. Wszak czytelnik ma do czynienia z szeregiem uporządkowanych zdań lub odbiór dzieła polega na rozumieniu pojawiających się w nim pojęć. Jeżeli przy okazji lektury wyobraża on sobie opisane wydarzenia, wynika to jedynie z jego inicjatywy lub mocy wyobraźni. Może wydawać się, że Ingarden wyznaczył warstwę wyglądów, aby uzasadnić swoją tezę o samoprezentacji

127 Zob. J. Hendrickson, *'Doom' Can Run on a Smart Friege Thanks to Microsoft's Game Pass Streaming*, 2020, online: https://www.reviewgeek.com/56867/doom-can-run-on-a-smart-fridge-thanks-to-microsofts-game-pass-streaming/, dostęp 20.04.2022 r.

przedmiotów przedstawionych. Jednakże wyjaśnienie może być prostsze i wynikać ze struktury poznawczej oraz przedmiotowej. Mianowicie, każdy akt przedstawienia przedmiotowego z konieczności zawiera w sobie wyglądy, ponieważ poprzez nie dany jest każdy przedmiot transcendentny wobec świadomości[128]. Natomiast kwestia struktury przedmiotowej dotyczy tego, że wyglądy „przypisane" są do przedmiotów, czyli że wynikają one z ich uposażenia materialnego oraz, na fundamentalnym poziomie, istoty. W rezultacie przedmioty przedstawione dane są graczom poprzez wyglądy, które, jak dowiadujemy się z koncepcji obrazów Ingardena, są zależne od podstawy bytowej. O ile w przypadku obrazów znaczenie ma przede wszystkim technika malarska oraz własności wykorzystanych środków malarskich (ołówek, akwarela i in.)[129], to w przypadku gier wideo wiele zależy właśnie od parametrów podzespołów komputerowych. Jednakże, jak sądzę, w obu sytuacjach od pytania „jak?" (dotyczącego techniki oraz materiałów) ważniejsze jest pytanie „co ma zostać przedstawione?". W tym sensie zagadnienie wyglądów dzieli się na dwie części. Z jednej strony artysta tak dobiera wyglądy, aby jak najlepiej przedstawić temat i przedmioty jego dzieła. Z drugiej użyte przez niego materiały oraz techniki w pewnym stopniu wpływają na ich jakość.

W przypadku gier wideo malowidło zostaje zastąpione ekranem, zaś obraz nie jest statyczny, lecz dynamicznie zmienia się wraz z rozwojem akcji w świecie przedstawionym. Przekładając powyższą dwoistość wyglądów na kontekst gier wideo należy stwierdzić, że wskutek procesu twórczego przedmioty przedstawione obdarzone są określonymi wyglądami. Dotyczy to wszystkich rodzajów przedmiotów, od postaci bohatera i populacji świata przedstawionego, przez występujące w nim rzeczy, do krajobrazów lub stosownej perspektywy w przerywnikach filmowych, które wielokrotnie nie pokrywają się z punktem widzenia protagonisty, aby zwiększyć dramatyczność wydarzeń. Jednakże wyglądy, którymi obdarzone są przedmioty przedstawione muszą zostać przetworzone przez podstawę bytową, aby mogły zostać udostępnione graczom. Na powierzchownym poziomie oznacza to odtworzenie wyglądów za pomocą urządzeń peryferyjnych, takich jak monitor, głośnik lub kontroler z technologią haptyczną. Przykładowo, odwołując się do monitora, można mówić o długości jego przekątnej i maksymalnej rozdzielczości, czasie odświeżania lub kontraście czerni i bieli. Na głębszym poziomie znaczenie mają parametry podzespołów komputera. Lepsza karta graficzna jest w stanie wygenerować obraz w większej rozdzielczości oraz o większej ilości szczegółów (jakość tekstur lub ilość obiektów). Różnice pomiędzy ustawieniami graficznymi są szczególnie zauważalne, gdy zestawiane są ze sobą wysokie oraz niskie opcje, a zatem występuje pomiędzy nimi istotny kontrast. Przykładowo, niektóre gry

128 Zob. R. Ingarden, *Wstęp do fenomenologii Husserla*, s. 211.
129 Zob. tenże, *O budowie obrazu*, s. 40-44.

oferują graczom możliwość modyfikowania zasięgu pola widzenia. W zależności od możliwości komputera jeden gracz będzie podziwiał zapierającą dech w piersiach panoramę świata gry. Natomiast drugi, dysponujący słabszym sprzętem, może nigdy jej nie zobaczyć, ponieważ jego komputer nie będzie w stanie wygenerować odpowiedniej ilości elementów, które mogą zostać zastąpione mgłą. Stanowi to ekstremalny przykład spotykany głównie w starszych grach wideo, takich jak uznawany za klasyka *Gothic*[130]. Współcześnie, wraz ze wzrostem możliwości podzespołów komputerowych oraz nowych rozwiązań technicznych związanych np. ze sposobem działania silnika gry, twórcy mają więcej sposobów wpływania na sposób udostępniania gier wideo przez podstawy bytowe. Zamiast usuwać obiekty, zmniejsza się ich wyświetlaną ilość lub obniża ich jakość, szczególnie jeśli są one oddalone. Jest to zabieg nie tylko techniczny, ponieważ poprzez zmniejszenie rozdzielczości odległych przedmiotów lub zmniejszenie ilości detali ich modeli, naśladuje się zmiany wyglądów zachodzące w realnym świecie. Innym sposobem jest dynamiczne ładowanie świata gry do pamięci podręcznej komputera. Zamiast obciążać jednostkę centralną koniecznością generowania całego obszaru (np. dzielnica miasta), po którym porusza się postać gracza, wczytuje się jedynie jego fragmenty (ulice lub budynki) łączone wąskimi przejściami lub windą, które pozwalają na płynne przejście pomiędzy dwoma obszarami. Innym sposobem jest renderowanie jedynie tych obiektów, które znajdują się aktualnie w polu widzenia, co przypomina solipsystyczny pogląd na istnienie rzeczywistości. W tym sensie zakładając, że stożek pola widzenia ma 90°, to wyłącznie taki fragment świata jest w danej chwili wczytany. Reszta generowana jest wraz z ruchem kamery. Nie ma zatem potrzeby całkowitego usuwania lub zasłaniania ich w przypadku niedoborów zasobów systemowych. O ile w przypadku konsol domowych twórcy gier mogą znakomicie zoptymalizować ich grę, czyli dostosować ją do docelowego urządzenia, na którym będzie ona działała, co pozwala na uzyskanie wyższej jakości wyglądów oraz większej płynności rozgrywki, to graczom używającym PC-ów udostępnia się liczne ustawienia graficzne, za pomocą których mogą oni wpływać na wybrane parametry (jakość tekstur, jakość cieni i in.).

Podsumowując, chociaż wyglądy wnoszą do gry wideo swoiste wartości i jakości (estetyczne, metafizyczne), to sposób ich przetwarzania oraz generowania przez podstawę bytową w trakcie rozgrywki wpływa na ich jakość, a zatem to, jak są odbierane i konkretyzowane przez graczy. Jednakże jak pokazują liczne tytuły, także starsze, określane mianem klasyków, w grach wideo olbrzymią rolę odgrywają świat przedstawiony, fabuła, styl graficzny oraz przebieg rozgrywki, zaś jakość wyglądów jest kwestią drugorzędną. Podobnie jak w przypadku rzeźby Wenus z Milo,

130 Piranha Bytes, *Gothic*, THQ, 2001.

konkretne własności wynikające z podstawy bytowej nie przyciągają uwagi odbiorcy, przynajmniej nie na długo, lecz spogląda on przez nie i dąży do obcowania z przedmiotami przedstawionymi.

Rola podzespołów komputera nie kończy się na generowaniu grafiki gry. W tym rozdziale wskazano na to, że w grze występują liczne systemy, które współpracując umożliwiają rozgrywkę, takie jak silnik fizyczny lub kontrola sztucznej inteligencji. Ze względu na to, że komputery posiadają ograniczone zasoby, gracze wielokrotnie stają wobec wyboru: lepsza jakość wyglądów czy płynność działania, która obejmuje krótszy czas wczytywania, czy mniejszą ilość tzw. zacięć lub zawieszeń, czyli momentów, gdy drastycznie spada ilość klatek generowanych na sekundę lub akcja zostaje zawieszona do momentu zakończenia wszystkich koniecznych działań przez komputer. Na wyższość płynności gry wobec ładniejszej grafiki wskazuje fakt, że sprzyja ona zachowaniu poczucia immersji, ponieważ w trakcie rozgrywki pojawi się mniej problemów technicznych związanych z niedoborem zasobów systemowych zaburzających proces konkretyzacji. W rezultacie liczni gracze będą skłonni zrezygnować z wysokich ustawień graficznych (np. wysokiej jakości tekstur), jeśli w zamian gra będzie działała płynniej (np. wyświetlana w stałej ilości klatek na sekundę). Z tego względu można stwierdzić, że parametry podstawy bytowej są istotne o tyle, o ile nie utrudniają obcowania z grą wideo na poziomie świata przedstawionego i mechaniki, a poczucie zanurzenia w rozgrywce nie jest zaburzone przez problemy techniczne.

Przedstawienie argumentów na rzecz wyodrębnienia procesu konkretyzacji technicznej pośrednio zarysowało jej definicję. W niniejszej pracy jest ona rozumiana jako proces wykonywania poleceń zapisanych w kodzie źródłowym gry wideo na poziomie podstawy bytowej, czyli komputera, służący udostępnieniu graczom świata przedstawionego oraz umożliwienie sesji gry, w której gracz korzysta z zawartych w niej systemów i mechanik, wraz z zapisaniem jej przebiegu i rezultatu. Ze względu na naturę gier wideo oraz ich medium konkretyzacja techniczna jest warunkiem możliwości przeprowadzenia konkretyzacji w sensie Ingardenowskim oraz w ograniczonym stopniu wpływa na jej rezultat.

W części poświęconej wpływom podstawy bytowej na dzieło pojawiła się kwestia wymagająca komentarza. Mianowicie, rolę komputera oraz urządzeń peryferyjnych porównano do doboru technik malarskich oraz materiałów. Chociaż przykład ten trafnie ilustruje podwójne uwarunkowanie wyglądów w dziełach wizualnych, to może wprowadzać w błąd. Dzieje się tak dlatego, że dobór technik i materiałów przebiega w trakcie tworzenia dzieła, natomiast to skutek ich użycia ma znaczenie podczas jego konkretyzacji. Opisywana w tym rozdziale konkretyzacja techniczna jest procesem warunkującym odbiór dzieła, a nie proces jego tworzenia. O ile raz namalowany obraz udostępnia swoją zawartość poprzez malowidło i jest to proces ciągły, ponieważ

układ plam barwnych został utrwalony i może być percypowany przez cały czas istnienia podstawy bytowej, umożliwiając odbiór dzieła, o tyle w przypadku gier wideo sytuacja wygląda inaczej. Pod tym względem bliższą analogią są dzieła muzyczne, ściślej mówiąc ich wykonanie. Chociaż dzieła muzyczne nie są tożsame z partyturą lub konkretnymi wykonaniami[131], to właśnie dzięki nim odbiorca może z nimi obcować. Podobnie jak dzieła muzyczne, gry wideo są odczytywane, interpretowane i odtwarzane, czyli udostępniane odbiorcom przez szereg procesów, w które zaangażowane są swoiste dla dzieła przedmioty realne. Bez tych przedmiotów oraz procesu wykonania stanowiącego jedną z form konkretyzowania, która w przypadku gier wideo dokonywana jest w całości przez komputer (stąd konkretyzacja techniczna), dzieła te pozostają niedostępne doświadczeniu odbiorców, a zatem niemożliwa jest ich konkretyzacja we właściwym Ingardenowskim sensie.

3.2.2 Ucieleśnienie gracza, czyli czego Ingarden nie wiedział o obcowaniu z grami wideo?

Rozważając Ingardena koncepcję odbioru dzieł sztuki w kontekście gier wideo nie sposób nie zauważyć pewnych nieadekwatności wynikających z inherentnych różnic pomiędzy nimi. Pomimo wskazanej uniwersalności sposobu odbioru przedmiotów intencjonalnych wskazanej we wcześniejszej części rozdziału, narzuca się słuszne wrażenie, że to za mało, że istotne kwestie zostały pominięte. Pierwszą z nich jest różnica w podstawowych funkcjach dzieł sztuki i gier wideo. Mianowicie, zdaniem Ingardena podstawową funkcją rzetelnych dzieł sztuki jest funkcja estetyczna. Zwróćmy uwagę na fakt, że odróżnia on cztery rodzaje przeżyć literackich, z czego dwa są dokonywane w postawie badawczej, a zatem nie mają odniesienia do aktualnie omawianego zagadnienia. Po ich eliminacji pozostają dwa: nie-estetyczne oraz estetyczne[132]. Jednakże pierwsze z nich jest typowo „konsumenckie", nastawione wyłącznie na odczuwanie przyjemności i rozkoszy płynącej z przeżywania perypetii bohaterów dzieła. Ingarden stwierdza, że odbiorca kierowany takimi pobudkami „w gruncie rzeczy nie jest godny widzenia tych wartości [estetycznych – W.S.]"[133]. Wynika z tego, że według Ingardena właściwym sposobem obcowania z dziełami sztuki jest ich odbiór w nastawieniu estetycznym, czyli nakierowanym na oddanie dziełu sprawiedliwości poprzez odbiór wartości i jakości artystycznych oraz estetycznych. Właściwe nastawienie odbiorcy sprawi, że będzie on obcował z całym dziełem, a nie z wybranymi jego fragmentami (np. warstwą przedmiotów przedstawionych).

Tymczasem w przypadku gier wideo właściwsze jest właśnie nastawienie konsumenckie, ponieważ pełnią one przede wszystkim funkcję ludyczną, czyli rozrywkową. Zgodnie z potoczną

131 Zob. Ingarden R., *Utwór muzyczny i sprawa jego tożsamości* w: *Studia z estetyki* tom 2, PWN, Warszawa 1966, s. 170.
132 Zob. R. Ingarden, *O poznawaniu dzieła literackiego*, s. 214.
133 Tamże, s. 205.

opinią gracze sięgają po gry wideo przede wszystkim po to, aby dobrze się bawić. Uruchamiają oni grę *Doom Eternal*[134] nie z powodu rozbudowanej fabuły lub bogatej osobowości głównego bohatera, lecz dlatego że dzięki współpracy licznych elementów gry, takich jak różne mechaniki, prezentacja audiowizualna oraz ścieżka dźwiękowa, przyjemnie jest pociągnąć za spust i zamieniać hordy demonów w czerwoną pastę. Nie oznacza to, że gry wideo pozbawione są jakiejkolwiek wartości poza rozrywkową. Wprost przeciwnie, pojawia się coraz więcej tytułów, które pod względami artystycznymi i estetycznymi nie ustępują znakomitym dziełom sztuki. Czy oznacza to, że istnieją gry wideo, które mogą zostać zakwalifikowane jako dzieła sztuki? Zdecydowanie tak, jednakże rozwinięcie tego zagadnienia wykracza poza ramy niniejszej pracy. W tym miejscu wywodu istotne jest to, że gry wideo mają inną podstawową funkcję niż dzieła sztuki, a zatem analiza sposobu ich odbioru z konieczności musi wykroczyć poza wytyczone przez Ingardena ścieżki.

Kolejną kwestią związaną z procesem odbioru gier wideo, a która znajdowała się poza zainteresowaniami Ingardena, jest zagadnienie roli ciała. W jego pracach poświęconych zagadnieniom związanym z dziełami sztuki pojawia się ono bardzo rzadko – gdy opisuje on funkcję wyrażania spełnianą przez gesty w filmach[135], gdy przedstawia procesy twórcze oraz odbiorcze dzieła jako psychofizyczne oraz, co najważniejsze, gdy omawia on proces konkretyzacji estetycznej w pełnym znaczeniu. W jej trakcie do zadań odbiorcy należy nie tylko wypełnienie schematu dzieła, lecz także stosowna odpowiedź emocjonalna. Ingarden pisze: „Funkcja ta [przeżycia estetycznego – W.S.] polega na konstytuowaniu przedmiotu estetycznego, a przez to na »realizowaniu« całkiem określonych i tylko na tej drodze dających się doprowadzić do skonkretyzowania wartości, z drugiej zaś strony na realizacji pewnego emocjonalnie-kontemplacyjnego doświadczenia zestroju estetycznie wartościowych jakości i przez to także ufundowanych w nich wartości”[136]. Jeżeli pojawiają się reakcje emocjonalne, to angażują one ciało – przyspieszenie tętna, wstrzymywanie oddechu czy wypieki na twarzy są cielesnymi objawami przeżywanych emocji. Jednakże ciało jest w takich sytuacjach marginalizowane, proces odbioru dokonywany jest przede wszystkim w nastawieniu kontemplacyjnym, które domaga się spokoju i jest procesem głównie intelektualnym. Czytając powieść w domowym zaciszu lub oglądając obraz w muzeum nikt nie zerwie się nagle z zachwytem lub wyrazem oburzenia („Ale pan Michał usiekł Bohuna! Hurra!”). Chęć obejrzenia obrazu z innej perspektywy skutkuje kilkoma krokami w wybranym kierunku, lecz poza nimi ciało pozostaje nieruchome.

134 id Software, *Doom Eternal*, Bethesda Softworks, 2020.
135 Zob. R. Ingarden, *O sztuce filmowej* w: *Studia z estetyki* tom 2, s. 318.
136 Tenże, *O poznawaniu dzieła literackiego*, s. 204-205.

Tymczasem gry wideo angażują ciało w stopniu niespotykanym podczas odbioru tradycyjnych dzieł sztuki. Nie tylko wymagają one ciągłej pracy rąk (a czasem także nóg) związanej ze sterowaniem, lecz także pobudzają one ciało w znacznie większym stopniu. Niech pierwszy rzuci padem ten, kto nigdy nie przechylał się, aby lepiej skręcać podczas wyścigu lub nie wciskał mocniej przycisku, aby wyprowadzić silniejszy cios. Po części wynika to ze zjawiska immersji, opisywanego m.in. przez przywołanego w pracy Kubińskiego. Sprawia ono, że gracz nie tylko czuje się zanurzony w świecie, lecz także pobudza poczucie obecności. W połączeniu z faktem, że gry wideo są dziełami, które nie tylko wymagają od odbiorcy interpretacji, lecz także aktywnego manipulowania przedmiotami przedstawionymi, poczucie zaangażowania oraz sprawczości gracza rosną. Zjawisko podobne do przywołanej immersji pojawia się w pracach Ingardena. Analizując *Buddenbrooków* Tomasza Manna pyta on: „Czy jednak przewaga i ilość nominalnych określeń już wystarcza, aby wywołać u czytelnika wrażenie rzeczywistości i indywidualności przedstawionych przedmiotów? Albo żeby im nadać charakter naoczności oraz bezpośredniej obecności i bliskości? Czy sama wielość podanych szczegółów sprawia, że czytelnik od pierwszej chwili czuje się jak u siebie w domu rodziny Buddenbrooków i nawiązuje bezpośredni stosunek z jego mieszkańcami?”[137]. Wskazuje to na fakt, że Ingarden zdawał sobie sprawę ze zjawiska zbliżonego do poczucia zanurzania się w świecie przedstawionym. Jednakże przypisywał je samoprezentacji przedmiotów przedstawionych, zatem odbiorca nie tyle zanurzał się w nim, lecz świat przedstawiony stawał się mu bliższy.

Opisane powyżej akcje i reakcje ciała związane z grami wideo nie mogą zostać w całości wytłumaczone za pomocą koncepcji immersji. Relacja zachodząca pomiędzy graczem a grą wideo, ściślej kierowaną przez niego postacią, jest bardziej złożona. Kluczową kategorią pojawiającą się w tym kontekście w dyskursie naukowym jest pochodząca z prac Maurice’a Merleau-Ponty’ego cielesność. Dalsza część pracy poświęcona jest spojrzeniu na rolę ciała gracza w uczestnictwie w świecie gry oraz awatara/postaci za pomocą którego jest to możliwe.

3.2.3 Kim jestem ja w grze wideo?

Rozważania przedstawione w tej części pracy będą odwoływały się głównie do takich gier wideo, w których można wskazać konkretną postać tworzącą szczególną więź z graczem, która to więź czyni z niego centralny punkt rozgrywki oraz pozwala na kierowanie jej losami. Wstępnie przyjmuje się, że będzie to postać, którą gracz może wskazać i zidentyfikować jako siebie w grze. Ten punkt wyjścia wynika z codziennego doświadczenia płynącego z rozgrywki. Przykładowo, gdy postać ta otrzyma cios, gracze nie komentują tego słowami „Moja postać otrzymała obrażenia”, lecz „Oberwałem”, co, jeśli będzie się powtarzać, może doprowadzić do wypowiedzi „Zginąłem!”.

137 Tamże, s. 248.

Oczywiście nikt faktycznie nie umarł na skutek śmierci postaci w grze wideo (pomija się np. przypadki zawału jako rezultat stresu), lecz wypowiedzi tego rodzaju wskazują na szczególne zjawisko utożsamienia zachodzące pomiędzy graczem a sterowaną przez niego postacią. Wspierając się przykładami można odwołać się do uprzednio zdefiniowanych bohaterów jak Geralt z Rivii z gry *Wiedźmin 3*, Doomguy z *Doom Eternal*, postaci stworzonych przez graczy w zawartym w grze kreatorze jak łowca z gry *Bloodborne* lub bohater z *Dragon Age: Origins,* a także do przedmiotów niepodobnych do ludzi, takich jak samochód z gier wyścigowych. Warto zwrócić uwagę, że przywołane przykłady obejmują gry z różnymi perspektywami obserwowania rozgrywki – pierwszo- i trzecioosobowe oraz rzut izometryczny – zatem relacja pomiędzy graczem a jego postacią nie jest ograniczona do konkretnego punktu widzenia, chociaż wpływa on na sposób jej realizacji. Zastanawiające może być wymienienie samochodu jako przykład opisywanej postaci zamiast jego kierowcy, jednakże często osoba za kierownicą jest po prostu niewidoczna, a gracze reagują na zachowanie się pojazdu. W tym sensie stanowi on „przedłużenie" ich ciała, co ma miejsce także w przypadku prowadzenia realnego pojazdu. Zjawisko to zostanie ponownie przywołane później.

Kim jest wspomniana powyżej postać i jaka jest jej funkcja w grze wideo? Odpowiedzi na to pytanie będą różniły się w zależności od przyjętej perspektywy badawczej. Gonzalo Frasca stwierdza, że dla doświadczonego gracza postać ta staje się niewidoczna, co skutkuje zredukowaniem jej do zaledwie kursora[138], przenosząc na pierwszy plan funkcję kontrolowania wydarzeń w grze. Z kolei James Newman twierdzi, że postać gracza określana jest przez spektrum zawierającym się pomiędzy stanem on- i off-line[139]. Stan on-line dotyczy sytuacji, w których gracz aktywnie sprawuje kontrolę nad postacią w grze. W tym sensie każde działanie wykonane przez postać zostało zainicjowane przez gracza, co ma miejsce podczas walki czy eksploracji. Natomiast stan off-line odwołuje się do wymuszonego lub wynikającego z bezczynności gracza braku kontroli oraz występowania postaci gracza jako przedmiot należący do świata przedstawionego. Stan ten pojawia się głównie podczas wyświetlania przerywników filmowych (ang. cutscenes), w których postaci wypowiadają się we własnym, a nie gracza, imieniu, lub gdy postać wykonuje animacje bezczynności (ang. idle animations), w czasie których może wykonać charakterystyczną dla niej pozę lub wygłosić komentarz zachęcający gracza do działania („Rusz się!"). Emma Westecott odpowiada na powyższe pytanie posługując się kategorią marionetki[140]. Przywołane teorie są

138 Zob. G. Frasca, *Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousness-Rising*, „Digital Creativity" 12(3), s. 168 .

139 Zob. J. Newman, *The Myth of the Ergodic Videogame*, „Game Studies" 1(2) 2002, online: http://www.gamestudies.org/0102/newman/, dostęp 20.04.2022 r.

140 Zob. E. Westecott, *The Player Character as Performing Object*, w: *Proceeding of DiGRA 2009 International Conference: Breaking New Grounds: Innovations in Games, Play, Practice and Theory*, online: http://www.digra.org/digital-library/publications/the-player-character-as-performing-object/, dostęp 20.04.2022 r.

zgodne ze spostrzeżeniami Pippina Barra, Roberta Biddle'a i Judy Brown, którzy wskazują na dwie perspektywy badania postaci gracza: jako postaci należącej do świata przedstawionego oraz jako elementu interfejsu gry[141]. W podobnym tonie wyraża się Rune Klevjer, który przeprowadza rozróżnienie pomiędzy postacią, która przynależy do świata przedstawionego i jako taka jest niezależna od gracza, a awatarem określanym przez to, jak gracze wcielają się w niego oraz jakie formy partycypacji w grze on umożliwia[142]. Tym, co wyróżnia twierdzenia Klevjera, jest spostrzeżenie, że awatar nie musi być postacią w świecie gry, a zatem nie musi być uwikłany w żadną fabułę. Równie dobrze może być on samochodem na zawieszonym w próżni torze wyścigowym. Z kolei postać jest jednym z przedmiotów przedstawionych uwikłanych w świat przedstawiony, nad którym gracz może przejąć kontrolę, przez co stanie się ona jego awatarem. Z sytuacją taką mamy do czynienia m.in. we wspomnianej grze *Wiedźmin 3*. Geralt jest przedmiotem przedstawionym o określonej charakterystyce i osobistej historii zanim gracz przejmie nad nim kontrolę.

W podobnym tonie wypowiada się Daniel Vella, który posługuje się terminem „playable figure" (pol. grywalna postać), który oznacza postać (ang. figure) należącą do świata przedstawionego (Vella operuje terminem *ludic heterocosm*), która może być sterowana – stąd grywalność. Gracz może przejąć nad nią kontrolę, co prowadzi do pojawienia się podmiotu ludycznego (ang. ludic subject)[143]. Podmiot ludyczny stanowi „ja", któremu gracz przypisuje doświadczenia płynące z rozgrywki i wydarzeń w grze, a z którym się utożsamia. Przyjąć pozycję podmiotu ludycznego oznacza patrzeć na świat jego oczami, działać jako on oraz wcielić się w niego – zająć pozycję w świecie gry i z niej wpływać na wydarzenia. W tym sensie podmiot ludyczny zbliża się znaczeniowo do awatara, jednakże nie jest on ograniczony do pojedynczej postaci. Pozycja podmiotu ludycznego (ang. ludic subject position) nie ogranicza się do form ucieleśnienia jednej lub wielu postaci, a sam podmiot ludyczny nie wyłania się wyłącznie na podstawie grywalnej postaci, lecz przyjmuje ona także formę transcendentną[144]. Z transcendentnym wariantem pozycji podmiotu ludycznego można spotkać się m.in. w grach należących do gatunku strategii czasu rzeczywistego (*RTS* – ang. real time strategy), takich jak *Warcraft III: Reign of*

141 Zob. P. Barr, R. Biddle, J. Brown, *Changing the Virtual Self. Avatar Transformations in Popular Games*, online: https://www.researchgate.net/publication/200772510_Changing_the_virtual_self_avatar_transformations_in_popular_games, dostęp 20.04.2022 r., s. 2.

142 Zob. R. Klevjer, *What is the Avatar?,* rozprawa doktorska, Uniwersytet w Bergen 2006, online: https://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf, dostęp 20.04.2022 r., s. 116-117.

143 Zob. D. Vella, *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analysing the 'I-in-the-Gameworld',* dysertacja doktorska, IT University of Copenhagen, online: https://en.itu.dk/~/media/en/research/phd-programme/phd-defences/2015/daniel-vella---the-ludic-subject-and-the-ludic-self-final-print-pdf.pdf?la=en, dostęp 20.04.2022 r., s. 15.

144 Zob. tenże, *„Who Am 'I' in the Game?": A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity*, w: *Proceedeings of the First International Joint Conference of Digra and FDG*, 2016, online: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_234.pdf, dostęp 20.04.2022 r., s. 1.

Chaos[145], w których gracz przyjmując niejako boską perspektywę, steruje wszystkimi jednostkami i nie pojawia się grywalna postać, z którą gracz mógłby się utożsamić. Wyjątkiem w przywołanym przykładzie (jak i wielu grach wideo z gatunku RTS) jest tryb kampanii, w którym może pojawić się bohater pełniący kluczową rolę w wykonywanych misjach. Postać taka może stanowić jądro dla ucieleśnienia gracza, wskazując tym samym na hybrydowy charakter gry. Jednakże nie stanowi to argumentu przeciwko podziałowi Velli na ucieleśnione oraz transcendentne pozycje podmiotu ludycznego, ponieważ dopuszcza on jego nieostrość[146].

Tym, co łączy liczne badania dotyczące zagadnienia cielesności w kontekście grania w gry wideo, są odwołania do prac Merleau-Ponty'ego. Jednakże zanim kluczowe aspekty ucieleśnienia zostaną omówione, należy odnieść się do bardziej podstawowej w kontekście niniejszej pracy kwestii. Mianowicie, czy można pogodzić dwa odmienne stanowiska fenomenologiczne? Krzysztof Okopień twierdzi, że Ingarden i Merleau-Ponty stanowią dwa bieguny badań fenomenologicznych. Pierwszy miałby zamrażać płynną świadomość w słowa, natomiast drugi zatracać ją w mrokach przed-refleksyjnej ciemności zwanej „ciałem"[147]. Odpowiedź na postawione pytanie może brzmieć twierdząco jedynie przy nałożeniu stosownych ograniczeń. Podstawowym zadaniem fenomenologii jest opis doświadczenia i właśnie jego poziom jest kluczowy dla prowadzonych badań. Rozumie się przez to fakt, że podstawowa metoda badawcza ustalona przez Husserla jest wspólna wszystkim kontynuatorom jego badań, nawet gdy poszli oni innymi ścieżkami. Merleau-Ponty podjął się próby opisu fenomenów związanych z ciałem i przedstawił formy kształtowania sensu przedmiotów w relacji z nim. Dopiero dalszym krokiem było wywiedzenie metafizyki ciała z rozważań fenomenologicznych oraz analiz dotyczących patologii ciała i uczynienie jej filozofią pierwszą. To ciało, a nie świadomość, ma konstytuować domenę przedmiotową.

Na poziomie głębokim koncepcje Ingardena i Merleau-Ponty'ego nie mogą zostać pogodzone. Fundamentalnym źródłem konfliktu pomiędzy nimi jest to, że stanowisko Ingardena względem istnienia świata można zakwalifikować jako realistyczne, zgodnie z którym przedmioty pojawiające się w świadomości są jedynie wtórnie intencjonalne. Oznacza to, że istnieją one obiektywnie, niezależnie od podmiotu i stają się treścią świadomości wskutek trafienia wiązką intencji. Tymczasem, jak wspomniano, według Merleau-Ponty'ego ciało konstytuuje przedmioty, będąc jednocześnie początkiem wszelkich przestrzeni. Pod tym względem koncepcja ta przypomina idealizm transcendentalny Husserla, z którym Ingarden polemizował przez całe życie naukowe, chociaż Merleau-Ponty zastępuje świadomość ciałem.

145 Blizzard Entertainment, *Warcraft III: Reign of Chaos,* Blizzard Entertainment, 2002.
146 Zob. D. Vella, *„Who Am 'I' in the Game?": A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity*, s. 3.
147 Zob. K. Okopień, *Ingarden, czyli świadomość niedofenomenologizowana*, „Teksty: teoria literatury, krytyka, interpretacja" nr 1 (43), s. 89-90.

Sytuacja prezentuje się inaczej na poziomie opisu doświadczenia. Podstawowe założenia oraz metoda badawcza fenomenologii otwierają nowe ścieżki w interpretacji i stosowalności poszczególnych koncepcji stworzonych w oparciu o nie. Należy przy tym ponownie przywołać fakt, że ciało nie stanowi *foci* badań Ingardena. Przywołując twierdzenie Merleau-Ponty'ego, głoszące, że źródłową formą intencjonalności jest „mogę" a nie „myślę, że", bez odwołania do funkcji konstytuującej ciała przedstawionej wcześniej, można stwierdzić, że w sensie przedmiotowym w perspektywie podmiotu faktycznie mogą być zawarte momenty określające możliwe formy interakcji. Objawia się to m.in. w przypadku narzędzi, do których istoty należy możliwość ich wykorzystania do pracy. Przykładowo, widząc młotek nie spostrzega się wyłącznie jego cech materialnych, lecz także możliwość użycia go do wbijania gwoździ. W dodatku, jak wspomniano w pierwszym rozdziale, do cech metody badawczej Ingardena należy przywoływanie twierdzeń innych autorów oraz ich analiza w kontekście podobieństw i różnic oraz użyteczności w rozwoju jego badań. W związku z tym uznaje się, że odwołania do zagadnienia cielesności na poziomie opisu związanego z nim doświadczenia przedstawione przez Merleau-Ponty'ego mogą zostać wykorzystane do analizy procesu obcowania z grami wideo w kontekście rozważań Ingardenowskich.

Przyjmowanie jedynie części koncepcji Merleau-Ponty'ego, bez głębokich odniesień do jego metafizyki, widoczne jest w badaniach z nurtu *game studies.* Pojawiające się interpretacje ucieleśnienia podczas rozgrywki rozpostarte są pomiędzy różnymi stopniami zaangażowania. Paul Martin twierdzi, że poczucie bycia obecnym w świecie gry jest słabe[148], a ucieleśnienie polega na reorganizacji ciała fenomenalnego w przestrzeni rozgrywki[149], która stanowi sumę przestrzeni realnej zajętej przez gracza oraz świata gry[150]. Vella stoi na stanowisku zgodnym z twierdzeniami Gordona Callejy, według którego inkorporacja polega na wchłonięciu przez świadomość gracza świata gry wideo, skutkujące możliwością nawigowania oraz wchodzenia z nim w interakcje oraz ucieleśnienia postaci awatara, przy czym obecne jest poczucie zamieszkania przestrzeni gry[151]. Chociaż zgodnie z koncepcją Velli gracz utożsamia się z podmiotem ludycznym, to wciąż postrzega go jako odmienny od siebie byt[152]. Tymczasem Klevjer staje na mocniejszym stanowisku. Podobnie jak w przywołanych przypadkach ciało własne gracza rozciąga się i wchodzi do świata gry, jednakże Klevjer posuwa się dalej. Twierdzi on, że awatar jest pełnomocnikiem gracza (ang. proxy)

148 Zob. P. Martin, *A phenomenological account of the playing-body in avatar-based action games*, The Philosophy of Computer Games Conference Madrid 2012, online: https://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2012/Martin%202012%20-A-phenomenological-account-of-the-playing-body-in-avatar-based-action-games.pdf, dostęp 20.04.2022 r., s. 2.
149 Zob. tamże, s. 6.
150 Zob. tamże, s. 1.
151 Zob. G. Calleja, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge MA 2011, s. 169.
152 Zob. D. Vella, *„Who Am 'I' in the Game?": A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity*, s. 3.

i zastępuje jego ciało obiektywne, zaś ciało właściwe utożsamia się z kamerą – innymi słowy, podwójna struktura ciała (jako podmiot i jako przedmiot) w trakcie rozgrywki zostaje przeniesiona do świata gry[153].

Pewne koncepcje Merleau-Ponty'ego zostały już wspomniane, lecz stało się to bez należnego ich wytłumaczenia. Kluczowe dla francuskiego fenomenologa jest pojęcie ciała, określane przede wszystkim jako możność działania. Pisze on: „Ciało jest wehikułem bycia w świecie, a mieć ciało to dla żyjącej istoty wiązać się z określonym środowiskiem, utożsamiać się z pewnymi projektami i stale się w nie angażować"[154]. Dzieli się ono na ciało obiektywne oraz własne (fenomenalne). Na pierwsze składają się fizyczne składniki, takie jak kości lub mięśnie, jednakże nie stanowi ono głównego punktu zainteresowań Merleau-Ponty'ego. Gdy posługuje on się terminem „ciało", odnosi się do ciała własnego; ciało obiektywne wymaga dopełnienia. Stwierdza on, że „Tym, co poruszamy, nigdy nie jest nasze ciało obiektywne, ale zawsze nasze ciało fenomenalne [...]"[155]. Relacje zachodzące w ciele obiektywnym znacząco różnią się od relacji ciała własnego. Może zostać ono opisane za pomocą języka przedmiotowego, określającego poszczególne jego członki oraz ich położenie w obiektywnej przestrzeni. Tymczasem ciało własne nie jest postrzegane jako przedmiot, lecz stanowi warunek ich postrzegania, samo pozostając niewidoczne[156]. Tym, co jest przeze mnie obserwowane jest ciało obiektywne, w przeciwieństwie do którego ciało własne „nie jest dla mnie zbiorem organów umieszczonych obok siebie w przestrzeni. Posiadam je w sposób niepodzielny i znam pozycję każdego ze swoich członków dzięki *schematowi cielesnemu* (italiki M. M.-P.) który je wszystkie zawiera"[157]. Podczas ruchu nie trzeba szukać poszczególnych części ciała w przestrzeni obiektywnej. Sięgając po kubek nie wykonujemy poszczególnych ruchów ręki, od aktywacji kolejnych partii mięśni, przez przemieszczenie kończyny w przestrzeni, aż po zaciśnięcie palców, lecz chwytamy go bezpośrednio – „Stosunki między moją decyzją i moim ciałem w ruchu są stosunkami magicznymi"[158].

Stosunki cielesne nie ograniczają się do konkretnych przedmiotów, z którymi wchodzimy w interakcje, lecz rzutują na przestrzeń. Przede wszystkim ciało nie znajduje się w przestrzeni, lecz stanowi jej początek. Merleau-Ponty pisze: „Ciało własne jest źródłem wszystkich innych przestrzeni, samym ruchem ekspresji, tym, co rzutuje znaczenia na zewnątrz, udzielając im miejsca,

153 Zob. R. Klevjer, *Enter the Avatar. The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games*, w: The Philosophy of Computer Games. Philosophy of Engineering and Technology tom 7, red. J. Sageng, H. Fossheim, T. Mandt Larsen, Springer, Dordrecht 2012.

154 M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji,* tłum. M. Kowalska, J. Migasiński, Fundacja Aletheia, Warszawa 2001, s. 100.

155 Tamże, s. 125.

156 Zob. tamże, s. 110.

157 Tamże, s. 117.

158 Tamże, s. 113.

tym, co sprawia, że zaczynają one istnieć jako rzeczy, pod naszym rękami, przed naszymi oczami”[159]. Stwierdzenie to ma dalekosiężne konsekwencje. Do fundamentalnych skutków należy to, że to ciało ustanawia dla nas przedmioty. Mogą one zostać odnalezione przez świadomość, ponieważ relacje cielesne wyprzedzają relacje świadomościowe i konstytuują otaczający nas świat. Wiąże się to z faktem, że ciało własne stanowi punkt *origo*, ustanawiając przestrzeń, która jest punktem zero percepcji. Wszelkie postrzeganie oraz relacje ze światem są możliwe dzięki ciału i wypływają z ciała. Należy przy tym zaznaczyć, że ciało nie znajduje się *w* przestrzeni, którą ustanawia, lecz *zamieszkuje ją*[160]. Oznacza to, że nie jest mi ona dana obiektywnie jako części, które należy zsyntetyzować, lecz od raz stanowią one całość. Podobnie jak ciało, przestrzeń i istniejące w niej przedmioty posiadają określoną postać (niem. gestalt).

W zamieszkiwanej przestrzeni ciało nieustannie wykracza w otaczające je pole fenomenalne. Jednakże dokonuje się to nie poprzez percepcję rozumianą jako myślenie i spostrzeganie, lecz poprzez świadomość możliwości działania i wykorzystywania otaczających ciało przedmiotów. Merleau-Ponty stwierdza, że „Świadomość przejawia się źródłowo nie jako »myślę, że«, ale jako »mogę«”[161]. Oznacza to, że nici intencjonalne wychodzące z ciała nie prezentują nam świata wyłącznie jako obiektu poznania, lecz przede wszystkim jako pole możliwych działań. Przywołany już schemat cielesny nie stanowi jedynie globalnej świadomości ciała, lecz jest „otwartym systemem nieskończenie wielu równoważnych pozycji inaczej ukierunkowanych”[162]. Sensem przedmiotowym znajdującego się przede mną kubka nie jest wyłącznie to, czym jest, lecz przede wszystkim to, co mogę z nim zrobić, określone przez schemat cielesny, który zawiera osad wcześniejszych doświadczeń i działań. W tym sensie, chociaż zamieszkiwać czas oznacza być w teraźniejszości i odnosić się do aktualnej sytuacji, to każde „teraz” zawiera w sobie odniesienie do przeszłości, zgromadzone i udostępniane przez schemat cielesny.

Sytuacją, w której są mi dane wcześniejsze działania, jest tworzenie i wykorzystywanie nawyku. Przyswojenie nowego ruchu nie polega na jego intelektualnej analizie i dokonaniu oglądu poszczególnych jego faz, aby zaobserwować sposób w jaki następują po sobie, by w końcu próbować odtworzyć sekwencję. Zdaniem Merleau-Ponty’ego proces ten polega na uchwyceniu przez ciało motorycznego sensu ruchu[163]. Znajomość tańca nie polega na posiadaniu wiedzy o jego figurach, lecz na jego obecności „w nogach”. Nasze ciało „wie”, jak wykonać przyswojony ruch bez udziału świadomości. Pamiętając o tym, że „Stosunki między moją decyzją i moim ciałem w

159 Tamże, s. 166.
160 Zob. tamże, s. 159.
161 Tamże, s. 157.
162 Tamże, s. 161.
163 Zob. tamże, s. 162.

ruchu są stosunkami magicznymi”[164], można stwierdzić, że początek ruchu zawiera w sobie jego koniec. W przypadku tańca można stwierdzić, że poszczególne ruchy i figury znikają, pochłonięte przez jego postać. Partner prowadząc partnerkę nie myśli o kolejnych figurach lub o szczegółowym ułożeniu ręki, lecz daje ponieść się falowaniu tańca. Podstawowe ruchy zostają odniesione do aktualnej sytuacji i są odpowiednio przez nią modyfikowane – czasem należy postawić dłuższy krok, innym razem wykonać większy obrót. „Dlatego to, co nabyte jest prawdziwie nabyte tylko wtedy, gdy zostaje podjęte w nowym ruchu myślenia [...]”[165]. Objawia się w tym niewidzialność ciała – wykonując znajomy ruch znika ono, a świadomość zatraca się w działaniu.

Z podobną sytuacją mamy do czynienia w przypadku używania rzeczy. Gdy użytkownik opanuje użycie narzędzi, stają się one dla niego niewidoczne. We wcześniejszej partii tekstu w tym kontekście przywołano prowadzenie samochodu – kompetentny kierowca nie musi zastanawiać się, czy ma dość miejsca na wykonanie manewru drogowego, od razu to wie. Przykłady Merleau-Ponty’ego nie ograniczają się do prowadzenia samochodu. Odwołuje się on do szeregu przypadków życiowych – noszenia kapelusza, używania laski przez niewidomego czy pisania na maszynie. We wszystkich tych sytuacjach narzędzie staje się niewidoczne dla użytkownika[166]. Przytoczone wytłumaczenie jest proste – są one niewidoczne, ponieważ zostały wchłonięte przez ciało. Merleau-Ponty pisze: „Naprawdę i dosłownie jest tak, że człowiek, który uczy się pisać na maszynie, włącza przestrzeń klawiatury do swojej przestrzeni cielesnej”[167]. Na szczególne wyróżnienie zasługuje biała laska, ponieważ nie tylko stanowi ona przedłużenie ciała użytkownika, lecz jest narzędziem służącym poznawaniu otaczającego świata. Jednakże dzieje się to inaczej niż można się tego spodziewać. „W badaniu przedmiotów długość laski nie jest brana pod uwagę w sposób jawny i jako człon pośredni: niewidomy poznaje ją raczej z położenia przedmiotów, a nie położenie przedmiotów dzięki niej”[168]. Analiza przywołanego stwierdzenia przynosi trzy istotne punkty: 1) relacja pomiędzy ciałem a środowiskiem jest zwrotna, 2) nawet przy wykorzystaniu protezy (mediatora) jawi się jako relacja bezpośrednia oraz 3) jesteśmy stale obecni w świecie, który „narzuca” się nam – laska w wyciągniętej ręce nie znajduje rzeczy, one już tam są.

Przedstawione koncepcje Merleau-Ponty’ego pojawiają się w kontekście gier wideo na dwóch poziomach. Pierwszy z nich odnosi się do doświadczenia płynącego z posługiwania się kontrolerem lub innymi urządzeniami służącymi do wpływania na przebieg rozgrywki. Można określić to działaniem „tu”, odnosząc się do przestrzeni faktycznie zajmowanej przez gracza. Drugi poziom

164 Tamże, s. 113.
165 Tamże, s. 149.
166 Zob. tamże, s. 162-164.
167 Tamże, s. 164.
168 Zob. tamże, s. 163.

dotyczy doświadczenia płynącego z działania „tam", które angażuje postać awatara oraz funkcjonowanie w świecie gry.

Poziom „tu" dotyczy przede wszystkim posługiwania się kontrolerem. Jeżeli gracz chce nauczyć się grać, musi przyswoić sobie dwie rzeczy. Pierwszą jest schemat sterowania, który zawiera informacje o funkcji przycisków wykorzystywanych w trakcie rozgrywki. Natomiast drugą rzeczą jest samo posługiwanie się kontrolerem lub innym urządzeniem. Zasadniczo warunkiem możliwości przeprowadzenia płynnej rozgrywki na tym poziomie jest włączenie kontrolera do przestrzeni cielesnej gracza. Znajomość schematu sterowania została wyróżniona, ponieważ stanowi odniesienie sytuacyjne posługiwania się kontrolerem. Opanowanie sterowania w jednej grze nie gwarantuje powodzenia w innej, ponieważ mogą występować różnice w funkcji poszczególnych przycisków. Gracz, który przyswoi sobie, że kółko służy do ataku, a krzyżyk do skakania, będzie popełniał błędy w grze, w której sterowanie przebiega w odwrotny sposób. Dopiero przyswojenie obu tych elementów oraz ich zespolenie pozwala na wyrobienie nawyku i wyeliminowanie wahania lub zastanawiania się, którego przycisku należy użyć. Innymi słowy, schemat: chcę skoczyć – należy wcisnąć „x" – skok, zostaje zastąpiony schematem: chcę skoczyć – skaczę. Relacja pomiędzy decyzją a ruchem jest magiczna – pomija poszczególne fazy ruchy.

Innym przykładem odniesień do koncepcji Merleau-Ponty'ego na poziomie „tu" jest postulowana przez Martina reorganizacja ciała fenomenalnego w przestrzeni rozgrywki. Stwierdza on, że poczucie obecności w świecie gry w najlepszym przypadku jest słabe i przemijające[169]. Przy czym z jego twierdzeń wynika, że jest on świadomy sytuacyjnego odniesienia gracza, lecz jest to odniesienie do sytuacji rozgrywki („tu"), a nie świata gry („tam"). Z tego względu ucieleśnienie dotyczy przede wszystkim opisanego włączenia kontrolera do przestrzeni cielesnej. Należy zauważyć, że awatar podobnie jak kontroler zostaje zakwalifikowany do narzędzi. Aby wytłumaczyć różnicę pomiędzy nimi, Martin odwołuje się do Heideggerowskich kategorii vorhandenheit (ang. present-at-hand) oraz zuhandenheit (ang. ready-to-hand)[170]. Pierwsza z nich, zdaniem Wawrzyńca Rymkiewicza nieprzetłumaczalna na język polski, a jej dosłowne tłumaczenie to przed-ręczność[171], dotyczy awatara jako przedmiotu percepcji. Natomiast druga – po-ręczność – oznacza przedmiot gotowy do użytku, który, podobnie jak w koncepcji Merleau-Ponty'ego, staje się niewidzialny w trakcie używania. Różnica pomiędzy kontrolerem a awatarem polega na tym, że pierwszy, jak długo działa prawidłowo, jest wyłącznie poręczny. Natomiast awatar w trakcie

169 Autor przytaczanego artykułu stosuje tylko angielskie terminy. Zob. P. Martin, *A phenomenological account of the playing-body in avatar-based action games*, s. 2.

170 Zob. tamże.

171 Zob.W. Rymkiewicz , *Martin Heidegger: Bycie i czas*, „Przegląd Filozoficzny - Nowa seria" 1998, R. VII, nr 3 (27), s. 237.

rozgrywki oscyluje pomiędzy niewidzialnością użytkowania i bycia przedmiotem percepcji[172]. Przykładowo wykonując szczególnie efektowny atak wypełnia swoje zadanie jako narzędzia wpływania na środowisko gry oraz dostarcza rozrywki w formie widowiska audiowizualnego. Posłużenie się przywołanymi terminami stanowi formę polemiki z koncepcją Merleau-Ponty'ego, ponieważ nie tylko wyciąga awatara-narzędzie z niewidzialności ciała, lecz także odzwierciedlając podział świadomości na „myślę, że" oraz „mogę" wskazuje sytuacje, w których to percepcja wiedzie prym wobec możliwości działania.

Dyskusja dotycząca poziomu „tam" dotyczy podobieństwa postaci awatara do ciała oraz funkcji, którą spełnia on w świecie gry. Vella opisując ucieleśnioną pozycję podmiotu ludycznego wskazuje na cztery kluczowe aspekty z nią związane[173]. Po pierwsze, dostarcza ona punktu zaczepienia w świecie gry. Gracz wcielając się w postać awatara przyjmuje jego perspektywę w przestrzennym sensie, staje się on punktem zero percepcji audiowizualnej, a przedmioty nabierają orientacyjnego sensu wokół niego. Po drugie, awatar określa możliwości i ograniczenia działań w świecie gry, czego fundamentem jest intencjonalność zorientowana na działanie („mogę") zamiast poznanie („myślę, że"). Oznacza to trzy rzeczy. Po pierwsze, ciało awatara stanowi punkt wyjścia wszystkich działań działań gracza w świecie gry. Po drugie, podwójne określenie jako przedmiot przedstawiony oraz element systemów gry określa jakie akcje są dozwolone, a które zakazane. Przykładowo, Geralt jako wiedźmin potrafi warzyć eliksiry, która ta akcja udostępniana jest graczom poprzez stosowną mechanikę. Jednakże nie potrafi on latać, co stanowi ograniczenie możliwych form transportu w grze. Po trzecie, Vella wskazuje na zorientowanie na cele kształtujące doświadczenie gracza ucieleśniającego awatara, co odwołuje się do faktu, że „mieć ciało to dla żyjącej istoty wiązać się z określonym środowiskiem, utożsamiać się z pewnymi projektami i staje się w nie angażować"[174]. Awatar, podobnie jak gracz, zawsze zorientowany jest względem pewnej sytuacji o zmiennym stopniu bliskości. Najbliżej jest jego bezpośrednie otoczenie, w którym może prowadzić rozmowę z postaciami niezależnymi lub walczyć z przeciwnikami. W dalszej perspektywie są to cele wybrane przez gracza, np. zwiedzenie świeżo odkrytego obszaru, lub narzucone mu przez grę, takie jak zebranie pięciu ziół leczniczych lub zbawienie świata. Ostatni aspekt przyjęcia ucieleśnionej pozycji podmiotu ludycznego nazwany jest przez Vellę „pasją". Dotyczy on faktu, że relacje występujące między podmiotem ludycznym a światem gry są zwrotne. Oznacza to, że podmiot ludyczny wywiera wpływ na środowisko jednocześnie podlegając jego wpływom, np. walcząc zadaje, ale i otrzymuje on obrażenia.

172 Zob. P. Martin, *A phenomenological account of the playing-body in avatar-based action games*, s. 4.
173 Zob. D. Vella, *„Who Am 'I' in the Game?": A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity*, s. 4-5.
174 M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji*, s. 100.

Vella w swoich badaniach przyjmuje wytłumaczenie faktu ucieleśnienia grywalnej postaci podobne do wyjaśnień Martina, czyli wynikające z reorganizacji schematu cielesnego[175]. Różnica pomiędzy nimi polega na tym, że Martin zatrzymuje się na relacji pomiędzy graczem a awatarem-narzędziem, natomiast Vella idzie dalej i przekraczając granicę między „tu" i „tam" stwierdza, że ciało fenomenalne wkracza do świata gry wchłaniając przy tym awatara. Jednakże, stwierdzając, że gracz rozpoznaje podmiot ludyczny jako różny od siebie, Vella staje w rozkroku pomiędzy oboma poziomami. Natomiast wspomniany już Klevjer posuwa się dalej i poprzez koncepcję pełnomocnika i utożsamienia kamery z ciałem własnym niemal całkowicie staje po stronie „tam". Wszyscy trzej posługują się tymi samymi koncepcjami Merleau-Ponty'ego, aby opisać doświadczenie cielesne towarzyszące rozgrywce, lecz z ich badań płyną trzy odmienne wnioski. Prowadzi to do postawienia pytania, czy reorganizacja ciała fenomenalnego w przyjętych przez badaczy sensach jest wystarczająca, aby spowodować opisywane doświadczenia. Odpowiedź na to pytanie może być twierdząca, jeśli założy się, że różnice wynikają z czynników subiektywnych, takich jak zaangażowanie graczy w rozgrywkę. Założenie takie wydaje się być słuszne, ponieważ ludzie reagują różnie. Twierdzenie to jest szczególnie trafne w przypadku preferencji oraz sposobów angażowania się w świat. Jednakże wydaje się być niewystarczające.

Innym rozwiązaniem jest odwołanie się do Merleau-Ponty'ego koncepcji ruchu konkretnego i abstrakcyjnego oraz umiejętności ciała, jaką jest projekcja. Należy przy tym zauważyć, że możliwość taka jest rozważana i ostatecznie odrzucona przez Vellę[176]. Jednakże jego decyzja mogła być przedwczesna. Podstawowym problemem związanym z koncepcją ruchu konkretnego i abstrakcyjnego jest to, że borykają się one z teleologią. Ruch konkretny przedstawiany jest jako posiadający określony cel wykonania, natomiast w przypadku ruchu abstrakcyjnego celem jest on sam. Różnicę odzwierciedla przywołany wcześniej przypadek pacjenta, który nie potrafił wykonać polecenia badacza i wskazać punktu na ciele, lecz bez problemu mógł podrapać się w miejscu ugryzienia przez komara. Jeżeli jedynym sposobem ich odróżnienia jest wskazanie celu, to podział ten jest nieostry. Jak twierdzi Merleau-Ponty, ciało zawsze jest w pewnej sytuacji, a zatem jest zorientowane na dany cel. Przyjmując, że jedynym wyznacznikiem ruchu abstrakcyjnego jest brak celu, to wskazanie np. nosa podczas badania nie jest ruchem abstrakcyjnym, ponieważ wykonywany jest on ze względu na nadane przez sytuację zadanie. Celem nie jest sam ruch, lecz jego wykonanie jest częścią sytuacji badania motoryki pacjenta. W pułapkę celowości ruchu wpada Vella, gdy twierdzi, że ruch w tańcu jest abstrakcyjny, natomiast zamachnięcie się rakietą w tenisie jest konkretne, ponieważ jego celem jest odbicie piłeczki, a dodatkowo ma on zewnętrzne

175 Zob. D. Vella, *„Who Am 'I' in the Game?": A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity*, s. 5.
176 Zob. D. Vella, *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analysing the 'I-in-the-Gameworld',* s. 45-46.

(sytuacyjne) odniesienie[177]. Jednakże wyciągnięcie ręki lub zrobienie kroku w tańcu ma cel, jakim jest wykonanie figury. Można zatem wskazać cel ruchu. Co więcej, taniec towarzyski ma odniesienie wykraczające poza same figury, jakim jest wyjście partnerów ku sobie.

Rozwiązaniem jest przyjęcie, że podział na ruch konkretny i abstrakcyjny wynika z odniesienia do życia w świecie. Merleau-Ponty pisze: „tłem ruchu konkretnego jest dany świat, natomiast tło ruchu abstrakcyjnego jest konstruowane”[178]. Innymi słowy: ruch jest konkretny, jeśli realizuje cel związany z egzystencją lub, mówiąc inaczej, wynika z codziennego życia. Odwołanie do codziennego życia jest nieprzypadkowe. Po pierwsze, Vella uznając zamach rakietą tenisową za ruch konkretny zaciera granicę pomiędzy grą a życiem. W pierwszym rozdziale pracy pokazano, że podczas rozgrywki wyznaczana jest nowa przestrzeń, oddzielająca grę od codziennego życia. W tym sensie jedyne odniesienie egzystencjalne wydarzeń mających miejsce w tej przestrzeni polega na realizowaniu potrzeby rozrywki, a działania w niej podejmowane nie są ruchami konkretnymi. Stanowisko to jest w pewnym stopniu zgodne z twierdzeniami Merleau-Ponty’ego dotyczącymi projekcji, ale zostanie to bliżej przedstawione w dalszej części pracy. W tym miejscu wywodu należy przywołać drugi powód odniesienia do codziennego życia. Mianowicie, Vella oprócz zamachu rakietą tenisową posługuje się przykładami z gry wideo celem zilustrowania ruchu konkretnego. Tymczasem jest to uzasadnione wyłącznie w kontekście świata gry. Rozumie się przez to, że dane działanie może zostać uznane za ruch konkretny, wyłącznie jeśli zostanie wykonane przez nieucieleśnioną postać, ponieważ ma on odniesienie względem jej egzystencji, a nie gracza. W innym przypadku zostanie ono zakwalifikowane jako ruch abstrakcyjny. Można stwierdzić, że posługując się tymi przykładami z gier wideo Vella przestaje analizować doświadczenie gracza i dokonuje niesygnalizowanego przeskoku do badania świata przedstawionego. Argument przeciwko wykorzystaniu koncepcji ruchu konkretnego i abstrakcyjnego staje się nietrafiony, ponieważ nie odnosi się on do badanego zagadnienia. Oddaliwszy zastrzeżenia Velli można przystąpić do wytłumaczenia, czym jest projekcja.

Merleau-Ponty definiuje projekcję następująco: „Normalna funkcja, umożliwiająca ruch abstrakcyjny, jest funkcją »projekcji«, dzięki której podmiot ruchu tworzy przed sobą swobodną przestrzeń, gdzie to, co nie istnieje w sposób naturalny, może przybrać pozór istnienia”[179]. Projektowanie nie polega na zwykłym wyobrażaniu sobie nowych sytuacji, lecz na wykorzystywaniu potencjalności zawartej w schemacie cielesnym, aby wykroczyć poza własną egzystencję, odwrócić się od sytuacji, w której aktualnie się znajdujemy. W tym sensie stanowi ono podstawę ruchów abstrakcyjnych. W kontekście gier wideo szczególnie istotny jest przykład gry

177 Zob. tamże, s. 46.
178 M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji,* s. 130.
179 Tamże, s. 130-131.

aktorskiej, którym posługuje się Merleau-Ponty[180]. Stwierdza on, że aktor wchodząc w rolę oddaje swoje ciało odgrywanej postaci i wykonuje ruchy odpowiednie dla sytuacji, w której ta postać się znajduje. Innymi słowy, chociaż zdaje on sobie sprawę z fikcyjności odgrywanej sytuacji, to postępuje zgodnie z nią. Ruch abstrakcyjny wykonany przez aktora oddaje ruch konkretny ogrywanej przez niego postaci. W podobny sposób gracze projektują siebie w postać awatara i ucieleśniają go. Potencjalnie zawarte w awatarze jako przedmiocie przedstawionym moce cielesne zostają zaktualizowane w trakcie rozgrywki poprzez złączenie ich z rzeczywistymi zdolnościami ciała gracza.

Stwierdzenie, że proces ucieleśnienia podczas rozgrywki oznacza, że gracz reorganizuje swoje ciało fenomenalne, jest niewystarczające, aby wyjaśnić relację pomiędzy graczem a awatarem. Reorganizacja ta pojawia się we wszystkich przywołanych przykładach badań dotyczących cielesności w grach wideo, chociaż za każdym razem przebiega ona w nieco odmienny sposób. Jednakże nie jest ona wystarczająca, aby wytłumaczyć powstanie szczególnej więzi pomiędzy graczem a postacią awatara. Propozycją przezwyciężenia tej trudności jest posłużenie się koncepcją projekcji, która, stanowiąc szczególną formę wykorzystania możliwości ciała własnego, pozwala graczom nie tylko na wykroczenie poza siebie i swoją sytuację egzystencjalną, lecz także, jak pokazał przykład aktora, wręcz wcielić się w postać istniejącą w grze.

Rozdział ten miał za zadanie wskazanie oraz rozwinięcie zagadnień związanych z koncepcjami budowy dzieł kulturowych oraz procesu ich odbioru. Dokonano tego na kilku płaszczyznach. Po pierwsze, opisano zmianę w postawie odbiorcy wynikającą z wyzwań stawianych przed graczem przez gry wideo, które związane są z bezprecedensowym stopniem zaangażowania zarówno świadomości jak i ciała. Drugim krokiem było przedstawienie budowy trzeciego wymiaru gier wideo wraz z uzasadnieniem jego wyróżnienia oraz przedstawieniem trudności z nim związanych. Ostatnia część rozdziału poświęcona jest procesowi odbioru gier wideo. Pierwszym zadaniem stojącym przed badaniem użyteczności koncepcji Ingardena w tym zakresie było oddzielenie twierdzeń dotyczących procesu odbioru dzieł kulturowych jako przedmiotów intencjonalnych od poznania ich jako dzieł sztuki, które z definicji zawierają w sobie jakości i wartości estetyczne. Pozwoliło to na zwiększenie zakresu stosowalności prezentowanych koncepcji oraz uniknięcie konieczności przeprowadzenia wywodu dotyczącego możliwego statusu gier wideo jako dzieł sztuki, który wykracza poza zakres niniejszej pracy. W dalszej części rozdziału przedstawiono koncepcję konkretyzacji technicznej, która wynika ze ścisłej relacji zachodzącej pomiędzy grą wideo a jej podstawą bytową, która została w pracy zdefiniowana jako jednostka centralna (komputer) wraz z urządzeniami peryferyjnymi, takimi jak monitor lub

180 Zob. tamże, s. 124.

urządzenia kontrolne. Wskazanie konkretyzacji technicznej jako procesu związanego z odbiorem gier wideo konieczne jest nie tylko ze względu na powiązanie rozwoju gier wideo z postępami w technice, lecz przede wszystkim obejmuje ona zagadnienia związane z udostępnianiem graczom zawartości gry przez medium, jakim jest środowisko komputerowe. Zwieńczeniem rozdziału jest rozwinięcie przedstawionych koncepcji przez uwzględnienie roli ciała w procesie odbioru gier wideo oraz analiza relacji zachodzącej pomiędzy graczem a postacią awatara. W tym celu odwołano się do koncepcji cielesności Merleau-Ponty'ego, z zastrzeżeniem, że dokonano tego jedynie w ograniczonym zakresie, tj. z pominięciem rozwijanej przez niego metafizyki. Wskazano przy tym różne formy, jakie koncepcja ta przyjmuje w dyskursie *game studies*.

Zakończenie

Gry wideo są jedną z najszybciej rozwijających się gałęzi kultury w historii. W ciągu niespełna dwóch pokoleń zawładnęły sercami milionów ludzi na całym świecie, którzy stali się świadkami ich niesamowitego rozwoju. Olbrzymią rolę odegrały w tym procesie nowe technologie, lecz nawet one nie mogą równać się z potencjałem ludzkiej wyobraźni, która nieustannie prezentuje graczom nowe możliwości – oczarowujące style graficzne i efekty audiowizualne, fantastyczne opowieści oraz mechaniki tak złożone, że już niedługo ich opanowanie będzie równie łatwe, co wysłanie ludzi na Marsa. Jednakże wraz z całą różnorodnością towarzyszącą grom wideo przychodzi pytanie, czy jest coś, co je łączy, czy możliwe jest uchwycenie jedności w wielości? Z przedstawionych w pracy badań wyłania się pozytywna odpowiedź, przynajmniej w ontologicznym aspekcie.

Określenie ontologicznego statusu gier wideo związane jest z pierwszym spośród trzech postawionych przed pracą zadań. Po pierwsze, praca miała za zadanie przedstawienie argumentów na rzecz dwóch tez. Zgodnie z pierwszą tezą gry wideo są przedmiotami intencjonalnymi w sensie Ingardenowskim. Natomiast druga teza głosi, że zbudowane są one z trzech wymiarów. Obie tezy odwołują się do dwóch aspektów badań ontologicznych w *game studies* – pierwszy dotyczy ich charakteru bytowego, a drugi budowy. Kolejnym zadaniem było dokonanie analizy procesu obcowania z grami wideo, który obejmuje nie tylko szeroko rozumiane poznanie przedmiotów przedstawionych, lecz także niespotykaną w przypadku innych dzieł kulturowych aktywność cielesną. Ostatnim wyzwaniem stojącym przez pracą było dokonanie analizy krytycznej koncepcji ontologii dzieła sztuki Ingardena, która została wykorzystana jako punkt wyjścia przedstawionych rozważań. Wiązało się to z namysłem nad jej odpowiedniością oraz zakresem stosowalności w kontekście gier wideo.

Spośród postawionych zadań najważniejsze było udowodnienie tezy o intencjonalnym charakterze bytowym gier wideo. Wynika to z prostego faktu – cechy przedmiotów intencjonalnych rzutują na wszystkie związane z nimi aspekty. Zatem nie tylko struktura gier wideo, lecz także sposób obcowania z nimi kształtowane są przez ich bytowy charakter. Spośród przywołanych argumentów do najważniejszych należało pokazanie, że chociaż zgodnie z twierdzeniami Ingardena występowanie miejsc niedookreślenia wystarczy, aby zakwalifikować dany przedmiot jako intencjonalny, to gry wideo spełniają także szereg innych warunków, począwszy od momentów bytowych charakteryzujących ten sposób istnienia. W pracy pokazano, jak wszystkie cztery – heteronomia, pochodność, samodzielność oraz zależność – realizowane są w grach wideo i jak wpływają na ich relację ze światem. Należy dodać, że w pracach Ingardena jako piąty moment

bytowy przedmiotów heteronomicznych funkcjonuje atemporalność. Uogólniając można stwierdzić, że większość wykrytych przez Ingardena cech dzieł sztuki wynika z ich charakteru bytowego. W przypadku gier wideo jest to widoczne m.in. schematycznym określeniu materialnym przedmiotów przedstawionych oraz występowaniu w nich miejsc niedookreślenia, co stanowi konsekwencję heteronomii bytowej.

Zgodnie z drugą tezą gry wideo posiadają trzy wymiary. Pierwszy z nich obejmuje strukturę warstwową, drugi porządek następstw, a trzeci elementy umożliwiające rozgrywkę i stanowi wymiar nieobecny w dziełach opisywanych przez Ingardena. Argumentacja na rzecz tej tezy obejmuje wskazanie czterech warstw gier wideo wraz z określeniem budujących je składników oraz funkcji, przedstawienie horyzontalnej struktury gier wideo obejmującej m.in. porządek dostępnych misji, a także wymienienie systemów oraz opisanie związanych z nimi reguł i mechanik. Trójwymiarowa struktura gier wideo ujawnia, jak bardzo różnią się one od innych dzieł kulturowych. Najważniejsze są te elementy, które umożliwiają graczom oddziaływanie na przebieg i rezultat rozgrywki. W tym względzie przyjmują one przede wszystkim formę trzeciego wymiaru, który obejmuje silnik gry oraz mechaniki i reguły, lecz ich wpływ widoczny jest również w dwóch pozostałych wymiarach. Zgodnie z twierdzeniami Ingardena dwuwymiarowa struktura dzieł literackich jest statyczna i jednoliniowa – zarówno pojawiające się w nich przedmioty, jak i porządek wydarzeń lub struktura dzieła są narzucone czytelnikowi. Jedyna występująca w nich elastyczność wynika z wieloznaczności struktur językowych i jako taka podlega interpretacji odbiorcy, lecz nie dotyczy porządku następstw, którego naruszenie, np. w postaci odwrócenia układu liter w słowach, może prowadzić do utracenia sensu dzieła. W przypadku gier wideo musi pojawiać się nieokreśloność, w przeciwnym wypadku gra nie będzie spełniać swej funkcji. Tam, gdzie bohater powieści znajdzie zawsze ten sam miecz, postać gracza może nie tylko odnaleźć miecz o losowych parametrach, lecz może być on zastąpiony przez inny oręż. Ta nieokreśloność, będąca konsekwencją różnych zabiegów artystycznych i, co szczególnie ważne w kontekście pracy, świadomie wykorzystanych miejsc niedookreślenia, przyjmuje formę m.in. losowych przedmiotów, czy alternatywnych ścieżek fabularnych.

Kolejnym zadaniem postawionym przed pracą było zbadanie doświadczenia płynącego z obcowania z grami wideo. Koncepcja estetycznego poznawania dzieł sztuki Ingardena odniesiona do opisu procesu obcowania z grami wideo okazała się być trudna do zastosowania pod dwoma względami. Z jednej strony Ingarden skupia się na jakościach i wartościach estetycznych, a z drugiej nadaje procesowi obcowania z dziełami sztuki kontemplacyjny charakter. Oba te twierdzenia są wysoce problematyczne właśnie przez to, że Ingarden opiera swoje badania na analizie dzieł sztuki, gdy relacja pomiędzy nimi a grami wideo jest przedmiotem debaty zarówno w

środowisku *game studies*, jak i wśród szerokiego grona odbiorców. Chociaż uważam, że gry wideo są dziełami sztuki, co może zostać udowodnione na gruncie koncepcji Ingardena, to przeprowadzenie wywodu na rzecz tej tezy dalece wybiega poza zadania postawione przed niniejszą pracą. Co więcej, nawet w przypadku wykazania, że gry wideo spełniają warunki bycia dziełem sztuki, to ze względu na swoistość ich budowy oraz pełnienie przez nie funkcji ludycznej konieczne byłoby dokonanie znaczącego rozbudowania koncepcji przeżycia estetycznego. Kolejnym problemem związanym z zagadnieniem obcowania z grami wideo jest kwestia ich relacji z podstawą bytową. O ile w przypadku klasycznych dzieł sztuki Ingarden głosi, że zasadniczo nie ma ona znaczenia, to okazuje się, że może mieć kluczowe znaczenie podczas rozgrywki. Jak odniesiono się do przywołanych problemów?

Przede wszystkim wykazano, że proces obcowania z dziełami sztuki, zwany przez Ingardena konkretyzacją, *de facto* nie jest jednorodny, lecz można wskazać w nim dwa poziomy. Pierwszy z nich dotyczy dzieł sztuki i ich zawartości jako przedmiotów intencjonalnych. Na tym poziomie odbiorca nie skupia uwagi na wartościach i jakościach estetycznych, czyli nie dokonuje oglądu estetycznego dzieła, który ma miejsce na drugim poziomie. Dokonanie takiego podziału pozwala na zaaplikowanie części koncepcji Ingardena do analizy procesu obcowania z grami wideo bez potrzeby przesądzania o ich statusie jako dzieł sztuki. Co więcej, ponieważ na pierwszym poziomie konkretyzacji odbiorca skupia się na przedmiotach przedstawionych, koncepcja ta może zostać zastosowana do analizy dowolnego dzieła, w którym je wykryto.

W pracy wykazano, że podstawa bytowa odgrywa znacznie większą rolę w grach wideo niż ma to miejsce w przypadku dzieł sztuki, wliczając w to rzeźbę. O ile zdaniem Ingardena podstawa bytowa jest zasadniczo nieistotna, wszak jej podstawowym zadaniem jest utrzymanie dzieła w istnieniu, to jej rola w kontekście przedstawionych badań jest znacznie szersza. Gra wideo, aby możliwa była rozgrywka, musi zostać przetworzona i udostępniona za sprawą jej podstawy bytowej, która w pracy rozumiana jest jako jednostka centralna (PC lub konsola domowa) wraz z urządzeniami peryferyjnymi (monitor, mysz i klawiatura czy kontroler). Co więcej, w zależności od mocy obliczeniowej komputera doświadczenie płynące z rozgrywki może być znacząco różne, co wynika chociażby z tego, że lepsza karta graficzna dostarcza obrazów (wyglądów) o wyższym poziomie szczegółów i zapewnia płynniejszą animację. Z tego względu zaproponowano termin „konkretyzacja techniczna", aby nazwać proces odczytywania, przetwarzania i udostępniania zawartości gry wideo przez podstawę bytową. Dopiero na podstawie konkretyzacji technicznej możliwa jest konkretyzacja dokonywana przez odbiorcę. Należy przy tym zauważyć, że mimo tej zmiany, zachowany zostaje Ingardenowski podział na dzieło i jego konkretyzację.

Jak wspomniano, zdaniem Ingardena proces odbioru dzieł sztuki jest kontemplatywny i intelektualny w naturze. Chociaż odbiorca nie jest bezczynny, to jego aktywność nie wykracza poza sferę świadomości, w której w wyniku licznych operacji konkretyzuje on dzieło oraz dokonuje oglądu jakości i wartości estetycznych. Twierdzenie o kontemplatywnym charakterze obcowania z dziełem dotyczy również jakości metafizycznych, które nie tyle mają być odczuwane, co stać się przedmiotem refleksji. Kontemplacja dzieła oznacza przynajmniej dwie rzeczy – zdystansowanie oraz „unieruchomienie" ciała, które mają służyć poprawnemu (według Ingardena) obcowaniu z dziełem. Jak argumentowano w niniejszej pracy, obcowanie z grami wideo znakomicie pokazuje, że proces ten stanowi mozaikę zaangażowania i refleksji, po intensywnej walce przychodzi moment spokoju pozwalający na refleksję, czasem jeszcze w trakcie walki z bossem gracz może doświadczyć wzniosłego momentu. Odczuwanie następujących po sobie momentów poruszenia i spokoju, zaangażowania i refleksji, obecne jest również w kontemplacji dzieł sztuki – Ingardenowski podział na nastawienie konsumenckie i estetyczne wobec dzieła nie jest czarno-biały. Dodatkowo, gry wideo wykraczają poza estetycznie zorientowane obcowanie z dziełem, ponieważ wymagają nie tylko działań związanych z poznawaniem przedmiotów przedstawionych oraz odbiorem jakości i wartości estetycznych, lecz także innych czynności zależnych od ich gatunku, od rozwiązywania łamigłówek, przez zarządzanie miastem, do rozpoznawania powtarzających się wzorów.

Kolejną kwestią związaną z grami wideo, która wykracza poza nastawienie kontemplatywne, jest rola ciała w procesie odbioru. Posiada ona dwa aspekty i w pracach Ingardena jej znaczenie jest marginalne. Pierwszym aspektem jest wewnętrzne zaangażowanie, czyli poruszenia ciała związane z odczuwanymi emocjami objawiające się np. wypiekami na twarzy, które zasadniczo może zostać zakwalifikowane jako element nastawienia konsumenckiego i jako takie być uznane za nieodpowiednie podczas obcowania z dziełami sztuki. Drugim aspektem jest zewnętrzne zaangażowanie, które dotyczy prostych czynności fizycznych jak przewrócenie strony lub wykonanie kilku kroków, aby oglądać obraz z odpowiedniego miejsca. W pracy pokazano, że oba aspekty cielesności odgrywają olbrzymią rolę w procesie obcowania z grami wideo. Zewnętrzne zaangażowanie dotyczy umiejętności manualnych związanych ze sterowaniem grą. Należy przy tym zauważyć, że istnieje szeroka gama urządzeń kontrolnych, od klasycznych myszy i klawiatury oraz kontrolera konsolowego, przez zestawy naśladujące kokpity samochodów i samolotów, do kontrolerów służących do gier w wirtualnej rzeczywistości wykorzystujących czujniki ruchu, i wszystkie wymagają odpowiedniego poziomu zdolności obsługi. Odnośnie pierwszego aspektu pokazano, że obejmuje on nie tylko zaangażowanie na poziomie emocjonalnym, lecz angażuje ciało w unikalny sposób, co wynika z relacji gracza z jego awatarem w świecie gry. W pracach Ingardena

nie ma stosownych koncepcji, aby wyjaśnić istotę tej relacji. Z tego względu odwołano się do Merleau-Ponty'ańskich badań poświęconych fenomenowi cielesności. Przeprowadzone analizy pokazały, że ciało awatara spełnia w świecie gry funkcje zbliżone do funkcji ciała własnego gracza, co obejmuje m.in. punkt zero orientacji przestrzennej oraz intencjonalne nastawienie skierowane na działanie. Postulowano także, że ucieleśnienie ciała awatara przez gracza następuje wskutek dwóch zdolności ciała własnego. Pierwsza pozwala na włączenie przedmiotów zewnętrznych do schematu cielesnego. W rezultacie stają się one przedłużeniem ciała i są niewidoczne w trakcie ich użytkowania. Nauczywszy się używać kontrolera, gracz może skupić się na wydarzeniach w świecie gry i działaniach, które musi podjąć, co wpływa na jego poczucie uczestnictwa. Drugą zdolnością ciała własnego jest projekcja pozwalająca na rzutowanie siebie na sytuacje abstrakcyjne i potencjalne. Podobnie jak aktor odgrywa rolę postaci podczas spektaklu, tak gracz może wcielić się w postać w grze wideo przyjmując jej perspektywę. W rezultacie prowadzi to do utożsamienia się go z postacią i wygłaszanie wypowiedzi w formie pierwszoosobowej (np. „Zginąłem" zamiast „Moja postać zginęła").

Ostatnie zadanie pracy związane jest z rozstrzygnięciem, czy koncepcje Ingardena są nadal aktualne. Odpowiedź wyłaniająca się w wywodu jest jasna – pomimo tego, że poprzedzają one epokę cyfrową, koncepcje Ingardena wciąż stanowią sprawne narzędzia badawcze. Jednakże nie oznacza to, że są one doskonałe. W pracy pokazano, że wymagają one aktualizacji oraz licznych uzupełnień, co dotyczy przede wszystkim teorii dzieł sztuki. Statyczna budowa dzieł sztuki opisana przez Ingardena nie daje się bezproblemowo zaaplikować do badań poświęconych grom wideo, ale nie ma takiej konieczności. Każde dzieło powinno być analizowane na własnych warunkach, nie można oczekiwać, że dwa różne dzieła będą posiadały takie same elementy. Wykazano, że podstawowe założenia Ingardena są słuszne – stwierdzono, że gry wideo są przedmiotami intencjonalnymi oraz wykryto w nich budowę wielowymiarową. Pokazano, że terminy związane z teorią dzieł sztuki Ingardena mają zastosowanie w analizie gier wideo, aczkolwiek wymagają modyfikacji ich sensu. Za przykład może posłużyć koncepcja porządku następstw. Stanowi ona konsekwencję m.in. atemporalności przedmiotów intencjonalnych. Gry wideo, podobnie jak dzieła sztuki, istnieją jednocześnie we wszystkich swoich częściach i nie podlegają zmianom związanym z upływem czasu. Jednakże, o ile w przypadku dzieł literackich po fazie A zawsze następuje faza B, to w grach wideo może być to faza B, C lub D. Innymi słowy w grach wideo relacje łączące fazy nie są jednoznaczne i dopuszczają zmienność w ograniczonym zakresie, np. wykonywanie misji pobocznych w dowolnej kolejności. Konieczność dokonania modyfikacji sensu porządku następstw wynika z interaktywnego charakteru gier wideo, który wpływa na wszystkie aspekty ich budowy. W pracy przedstawiono argumenty na rzecz wyodrębnienia w grach wideo trzeciego wymiaru,

który z jednej strony umożliwia obcowanie z nimi w formie rozgrywki, a z drugiej wpływa na relację pomiędzy dziełem (grą wideo) a jej podstawą bytową. Inną kwestią nieobecną w badaniach Ingardena jest rola ciała w procesie odbioru dzieł sztuki, który to brak uzupełniono posługując się kategorią cielesności Merleau-Ponty'ego. Wykrycie trzeciego wymiaru oraz znaczenie ciała w procesie obcowania z grami wideo stanowią *novum* względem koncepcji Ingardena. Poprzez ich wprowadzenie pokazano, że pochodzące od autora *Sporu o istnienie świata* teorie i narzędzia badawcze, chociaż wymagały modyfikacji i rozwoju, wciąż są aktualne.

Wśród wyróżników wielkich teorii znajdują się nie tylko odpowiedzi, których dostarczają, lecz także jakie badania inspirują i jakie nowe pytania przynoszą, czy pobudzają ciekawość badaczy i czy zostawiają miejsce na swój rozwój. Ingarden został zainspirowany wezwaniem Husserla, aby powrócić do rzeczy samych. Studiując i przeprowadzając badania w duchu fenomenologii pozostał krytyczny wobec idei swojego mistrza. Gdy Husserl przechodził na stanowisko idealizmu transcendentalnego, Ingarden rozwijał swoje koncepcje, aby zachować dostęp świadomości do otaczającej ją rzeczywistości. Nie był realistą naiwnym, lecz krytycznym. Jego prace stanowią świadectwo wielkiego umysłu i znakomitej metody filozoficznej. Kończąca się już praca miała pokazać, że wielkie idee nie umierają z ich twórcami, lecz inspirują kolejne pokolenia umysłów ciekawych świata i pragnących odpowiedzi. Teorie Ingardena nie są punktem dojścia, lecz drogowskazami. Pokazują, jak rzetelnie prowadzić badania, dostarczają wiedzy o już pokonanej drodze, lecz jednocześnie informują, że jeszcze się ona nie skończyła. Po przebyciu drogi wskazanej przez Ingardena, otwierają się przed nami nowe kierunki podróży i już od nas zależy, czy postawimy nowe drogowskazy na drodze zwanej prawdą.

Streszczenie

Praca pt. *Fenomenologia gry wideo w perspektywie ontologii dzieła sztuki Romana Ingardena* przedstawia rezultaty badań ontologicznych poświęconych grom wideo. Przywołane w niej zostają argumenty na rzecz uznania gier wideo za przedmioty intencjonalne o trójwymiarowej budowie. W świetle pluralizmu stanowisk oraz używanych terminów związanych ze statusem ontologicznym gier wideo w dyskursie *game studies* praca służy jako brzytwa Ockhama i oferuje jednolitą siatkę pojęciową pozwalającą na opisanie licznych zjawisk związanych z grami wideo.

Jako podstawę badań przyjęto metodę fenomenologiczną, a także koncepcje ontologiczne i teorię dzieła sztuki Romana Ingardena. Uzupełnione zostały one metodami oraz definicjami proponowanymi zarówno przez klasycznych badaczy gier, jak Huizinga i Caillois, jak i współczesnych badaczy z dyscypliny *game studies*. Odwołano się także do koncepcji ciała Maurice'a Merleau-Ponty'ego.

Praca składa się z trzech rozdziałów. Pierwszy rozdział obejmuje zagadnienia metodologiczne oraz stworzenie definicji gier wideo. Drugi rozdział dotyczy uzasadnieniu tezy o intencjonalnym charakterze bytowym gier wideo oraz przedstawia dwa spośród trzech wymiarów: warstwową strukturę oraz porządek następstw. Trzeci rozdział obejmuje zagadnienia wykraczające poza ramy teorii dzieła sztuki Ingardena. Przedstawia koncepcję trzeciego wymiaru obejmującego systemowy charakter gier wideo, a także opisany zostaje w nim proces obcowania z grami wideo uzupełniony przez jego techniczny oraz cielesny aspekt.

Zrealizowano wszystkie zadania pracy. Przedstawiono dowód na intencjonalny charakter bytowy gier wideo oraz wykazano, że posiadają one trójwymiarową budową. Odwołując się do koncepcji opisującej relację dzieła z podstawą bytową wskazano, że gry wideo łączą ze środowiskiem komputerowym niespotykane w przypadku dzieł sztuki więzi, które skutkują koniecznością przeprowadzenia konkretyzacji technicznej. Przedstawiono także rolę ciała w procesie odbioru gier wideo. Przeprowadzone badania ukazały ograniczenia koncepcji Ingardena, lecz jednocześnie pokazały, że niektóre z nich są wciąż aktualne, chociaż wymagały odpowiednich modyfikacji.

Abstract

Nowadays video games are more popular than ever, but despite that the field of *game studies* is relatively new. The scientists partaking in the video game discourse have yet to reach an agreement concerning their ontological status understood as both the theory of being and the theory of their structure. The lack of consensus in such a fundamental subject leads to a rampant pluralism of theories and terms used to describe video games, which may cause numerous misunderstandings as well as making the scientific discourse hermetic. The aim of this dissertation is providing an ontological theory of video games that offers a comprehensive explanation of both their ontological status and structure.

I argue that video games are intentional objects with three-dimensional structure. In order to do so I refer to Roman Ingarden's ontology of work of art. The research was conducted in accordance with the phenomenological and Ingarden's methods, supplemented with the methods of game research proposed by contemporary scientists.

The dissertation consists of three chapters. The first one covers methodological issues and provides a definition of video games. The second chapter concerns the justification of the thesis video games are intentional objects and presents two out of three dimensions: the stratified structure and the order of sequence. The third chapter covers issues beyond the scope of Ingarden's work of art theory. It presents the concept of the third dimension which contains systemic elements of video games such as a game engine. It also describes the process of interacting with video games, supplemented by its technical and bodily aspects.

The dissertation has completed all of its goals. Primarily, it provided the proof of the intentional nature of video games and it showed that they have a three-dimensional structure. Secondarily, it carried out a revision of Ingarden's concept of work of art cognition. By referring to the concept describing the relationship between the work of art and its corporeal embodiment, it was indicated that the computer environment plays an important role in providing access to video games compared to traditional work of art material foundation. Moreover, the role of the body in the process of interacting with video games was also discussed. Lastly, the conducted research showed the limitations of Ingarden's concepts, and yet, although they required appropriate modifications, his concepts remain useful tools of research.

Bibliografia

Aarseth E., *Cybertekst: spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłum. Pisarski M., Tabaczyński M., Korporacja Ha!art, Kraków 2014.

Aarseth E., *„Define Real, Moron!". Some Remarks on Game Ontologies,* w: *DIGAREC Keynote-Lectures,* red. Günzel S., Liebe M., Mersch D., Potsdam University Press, Potsdam 2011.

Aarseth E., *Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games,* 2007, online: https://www.researchgate.net/publication/228953402_Doors_and_Perception_Fiction_vs_Simulation_in_Games.

Aarseth E., *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player,* w: *From Literature to Cultural Literacy,* red. Segal N., Koleva D., Palgrave Macmillan, London 2014.

Aarseth E., *Ontology*, w: *The Routledge Companion to Video Games Studies*, red. Wolf M.J.P., Perron B., Routedge, Nowy Jork 2014.

Aarseth E., *Playing Research: Methodological appraoches to game analysis,* 2003, online: https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis.

Apperley T.H., Jayemane D., *Game Studies' Material Turn,* „Westminster Papers in Communication and Culture" 9(1) 2017.

Avedon E.M., Sutton-Smith B., *The Study of Games,* John Wiley & Sons, Nowy Jork 1971.

Bartle R., *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs,* 1996, dostępny w: https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs.

Bartle R., *Virtual Worlds: Why People Play,* „Massively Multiplayer Game Developement" 2(1), online: https://www.researchgate.net/publication/308073596_Virtual_worlds_Why_people_play.

Bartnik W., *O bycie dzieła literackiego* w: *Ontologia fikcji*, red, Paśniczek J., Wydawnictwo Uniwersytetu Marie Curie-Skłodowskiej, Warszawa 1991.

Barr P., Biddle R., Brown J., *Changing the Virtual Self. Avatar Transformations in Popular Games*, online: https://www.researchgate.net/publication/200772510_Changing_the_virtual_self_avatar_transformations_in_popular_games.

Bashova K., Pachovski V., *Visual Novel*, Konferencja ICT Innovations 2013, Ohrid 2013, online: https://www.researchgate.net/publication/306083425_Visual_novel.

Brentano F., *Psychologia z empirycznego punktu widzenia*, tłum. Galewicz W., Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1999.

Bungaard P.F., *Roman Ingarden's theory of reader experience: A critical assessment*, „Semiotica" 2013(194), online: https://www.researchgate.net/publication/271390033_Roman_Ingarden%27s_theory_of_reader_experience_A_critical_assessment.

Bunia R., *Diegesis and Representation: Beyond the Fictional World, on the Margins of Story and Narrative,* „Poetics Today" 31(4).

Caillois R., *Gry i ludzie,* tłum. Tatarkiewicz A., Żurowska M., Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 2007.

Calleja G., *In-Game: From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge MA 2011.

Crawford Ch., *The Art of Computer Game Design*, 1997, online: https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf.

Dąbrowski S., *Roman Ingarden o perspektywie czasowej w konkretyzacji dzieła literackiego: próba uważnej lektury*, w: „Pamiętnik literacki" 1986, 77/2.

De Mol L., *Turing Machines*, dostęp online: https://plato.stanford.edu/entries/turing-machine/.

Dubbleman T., *Narrative Game Mechanics*, w: *Interactive Storytelling. ICIDS 2016. Lecture Notes in Computer Science*, tom 10045, red. Nack F., Gordon A., Springer, Cham, 2016.

Eco U., *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych,* tłum. Eustachiewicz L., W.A.B., Warszawa 2008.

Eskelinen M., *The Gaming Situation,* online: http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/.

Frasca G., *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place,* Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference, on-line: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf.

Frasca G., *Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousness-Rising*, „Digital Creativity" 12(3).

Garlej B., *Warstwowść dzieła literackiego w ujęciu Romana Ingardena: koncepcja, rozwinięci, recepcja*, Universitas, Kraków 2015.

Gingold Ch., *Miniature Gardens & Magic Crayons: Games, Spaces, & Worlds,* rozprawa doktorska, Georia Institute of Technology 2003, online: https://www.researchgate.net/publication/273946905_Miniature_Gardens_Magic_Crayons_Games_Spaces_Worlds.

Glas R., *Battlefields of NegotiationNegotiation: Control, Agency, and Ownership in World of Warcraft*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2012.

Gregory J., *Game Engine Architecture*, CRC Press, Boca Raton, London, New York, 2014.

Grimshaw M., *Sound and Immersion in the First-Person Shooter, „Games Computing and Creative Technologies: Journal Articles (Peer-Reviewed)”* 2008, online: https://core.ac.uk/download/pdf/301020295.pdf.

Hamari J., Keronen L., *Why do people play game? A meta-analysis*, „International Journal of Information Management” 37(3) 2017.

Hocking C., *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, online: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html.

Huizinga J., *Homo ludens,* tłum. Kurecka M., Wirpsza W., Fundacja Aletheia, Warszawa 2007.

Hunicke R., LeBlanc M., Zubek R., *MDA: A Formal Apprach to Game Design and Game Research*, w: „Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI” 4(1) 2004, online: https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research.

Husserl E., *Idea fenomenologii*, tłum. Sidorek J., Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.

Husserl E., *Idee czystej fenomenologii i fenomenologicznej filozofii. Księga pierwsza,* tłum. Gierulanka D., Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1975.

Ingarden R., *Forma i treść dzieła literackiego* w: *Studia z estetyki* t.2, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966.

Ingarden R., *Kilka uwag o sztuce filmowej* w: tenże, *Studia z estetyki* tom 2, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966.

Ingarden R., *O budowie obrazu*, w: tenże, *Studia z estetyki,* tom 2, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966.

Ingarden R., *O dziele literackim,* tłum. Turowicz M., Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1988.

Ingarden R., *O poznawaniu dzieła literackiego*, tłum. Gierulanka D., Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1976.

Ingarden R., *O poznawaniu dzieła literackiego*, w: *Studia z estetyki* tom 1, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966.

Ingarden R., *O pytaniach esencjalnych,* w: tenże, *Z teorii języka i filozoficznych podstaw logiki*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1972.

Ingarden R., *O sztuce filmowej,* w: *Studia z estetyki* t. 2, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966

Ingarden R., *O tak zwanej «Prawdzie» w literaturze* w: Studia z estetyki t.1, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966.

Ingarden R., *O uzasadnianiu*, w: tenże, *U podstaw teorii poznania,* Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1975.

Ingarden R., *Przeżycie estetyczne*, w: tenże, *Studia z estetyki* tom 3, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1970.

Ingarden R., *Spór o istnienie świata* tom 1, tłum. Gierulanka D., Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1987.

Ingarden R., *Spór o istnienie świata* tom 2 część 1, tłum. Gierulanka D., Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1987.

Ingarden R., *Spór o istnienie świata* t. 2 cz. 2, tłum. Gierulanka D., Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1987.

Ingarden R., *Szkice z filozofii literatury*, Znak, Kraków 2000.

Ingarden R., *Utwór muzyczny i sprawa jego tożsamości*, w: tenże, *Studia z estetyki* tom 2, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966.

Ingarden R., *Wstęp do fenomenologii Husserla,* tłum. Półtawski A., Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1974.

Ingarden R., *Wykłady i dyskusje z estetyki*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1988.

Inglot K., *Nazwy własne a lokalizacja gier elektronicznych fantasy – o potrzebie przekładu oraz wybranych tendencjach w tłumaczeniu gier anglojęzycznych na rynek polski i niemiecki*, „Homo ludens" 1(5) 2013

Iser W., *The act of reading: A theory of aesthetic response,* John Hopkins University Press, Baltimore 1978.

Jacko J.F., *Czym jest gra? Uwagi o analogicznej wieloznaczności pojęcia gry. Kontekst nauk o zarządzaniu*, „Homo Ludens" 1(5)/2013.

Jazownik L., *O zapatrywaniach Romana Ingardena na jakości metafizyczne oraz na sposób ich objawiania się w dziele literackim*, „Acta Universitatis Lodziensis, Folia Litteraria Polonica" 9(2007).

Järvinen A., *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*, rozprawa doktorska, University of Tampere 2007, online: https://www.researchgate.net/publication/273947205_Games_without_frontiers_Theories_and_Methods_for_Game_Studies_and_Design.

Jett J. i in., *A Conceptual Model for Video Games and Interactive Media*, „JASIST" 67/3 2016.

Juul J., *Games Telling Stories? A brief note on games and narratives*, „Game Studies" 1(1)/2001.

Juul J., *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* MIT Press, Cambridge Massachusetts 2005.

Juul J., *The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness*, w: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, red. Copier M., Raessens J., Utrecht 2003, online: https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/.

Karappi T., Sotamaa O., *Rethinking playing research: DJ HERO and methodological observations in the mix,* „Simulation & Gaming" vol. 43 (2012), no. 3.

Kelley D., *The Art of Reasoning. An Introduction to Logic and Critical Thinking,* W. W. Norton & Company, Inc., Nowy Jork 2013.

Klevjer R., *Enter the Avatar. The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games,* w: The Philosophy of Computer Games. Philosophy of Engineering and Technology tom 7, red. Sageng J., Fossheim H., Mandt Larsen T., Springer, Dordrecht 2012.

Klevjer R., *What is the Avatar?Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, rozprawa doktorska, University of Bergen 2006, online: https://www.researchgate.net/publication/242412375_What_is_the_Avatar_Fiction_and_Embodiment_in_Avatar-Based_Singleplayer_Computer_Games.

Kliś-Brodowska A., *Pisząc dyscyplinę. O historii badań gier cyfrowych i zawiłościach jej pisania na przykładzie „(bardzo) krótkiej historii game studies" Fransa Mäyry*, w: „Homo Ludens" 1(9)/2016.

Kochanowicz R., *Game lore – dodatek, podstawa i „granica" supersytemów*, „Literatura i Kultura Popularna" 25(2019).

Kołakowski L., *Husserl i poszukiwanie pewności,* tłum. Marciszuk P., Znak, Kraków 2003

Konzack L., *Krytyka gier komputerowych: metoda analizy gier komputerowych,* tłum. Wojcieszuk P., „Kultura i Historia" 13/2008, online http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/892.

Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.

Kubiński P., *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia" 4(43).

Kücklich J., *Homo Deludens: Cheating as a methodological tool in digital games research,* „Convergence" 2007; 13(4).

Leder A., *Czytanie Husserla z Lacanem. Czy fenomenologię od psychoanalizy odróżnia przede wszystkim nastawienie etyczne?*, „Principia" XLVII-XVLVIII (2007).

Leino O., *Emotions In Play: On the constitution of emotion in solitary computer game play,* rozprawa doktorska, IT University of Copenhagen, 2010, online: https://en.itu.dk/-/media/EN/Research/PhD-Programme/PhD-defences/2010/Olli-Thesispdf.pdf.

Lipkin N., *Examining Indie's Independence: The Meaning of „Indie" Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association" 7(11), online: https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/122/149.

Lundgren S., Björk S., *Game Mechanics: Describing Computer-Augmented Games in Terms of Interaction* w: *in Terms of Interaction. Proceeding of TIDSE 2003,* online: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.13.5147.

Łukasz S., *Magia gier wirtualnych,* MIKOM, Warszawa 1998.

Makedonski B., *Ludonarrative dissonace: The roadblock to realism*, 2012, online: https://www.destructoid.com/ludonarrative-dissonance-the-roadblock-to-realism/.

Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych,* Trio Collegium Civitas, Warszawa 2010.

Martin P., *A phenomenological account of the playing-body in avatar-based action games*, The Philosophy of Computer Games Conference Madrid 2012, online: https://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2012/Martin%202012%20-A-phenomenological-account-of-the-playing-body-in-avatar-based-action-games.pdf.

Mateas M., *Expressive AI: Games and Artificial Intelligence*, w: *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, online: http://www.digra.org/digital-library/publications/expressive-ai-games-and-artificial-intelligence/.

McMahan A., *Immersion, Engagement and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games,* w: *The Video Game Theory Reader*, red. Wolf M.J.P., Perron B., Routledge, Nowy Jork 2003.

Merleau-Ponty M., *Fenomenologia percepcji,* tłum. Kowalska M., Migasiński J., Fundacja Aletheia, Warszawa 2001.

Merleau-Ponty M., P*roza świata,* tłum. Skoczylas J., Czytelnik, Warszawa 1976.

Montfort N., Bogost I., *Racing the beam: The Atari video computer system,* MIT Press, Cambridge 2009.

Mitchell G., Andy C., *Videogame Art: Remixing, Reworking and Other Interventions,* w: *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up* tom 2, 2003, online: http://www.digra.org/digital-library/publications/videogame-art-remixing-reworking-and-other-interventions/.

Munday R., *Music in Video Games,* w: *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*, red. Sexton J., Edinburgh University Press, Edinburgh 2007.

Myers D., *In Search of a Minimalist Game,* w: *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory,* Londyn 2009, online: http://www.digra.org/digital-library/publications/in-search-of-a-minimalist-game/.

Myers D., *Play and punishment: The sad and curious case of Twixt,* 2008, online: *http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/280482/3533905/1247015307030/Myers_PlayPunishment_031508.pdf*.

Myers D., *The video game aesthetic: Play as form* w: *The Video Game Theory Reader 2*, red. Perron B., Wolf M.J.P, Routledge, Nowy Jork 2009.

Newman J., *The Myth of the Ergodic Videogame*, „Game Studies" 1(2) 2002, online: http://www.gamestudies.org/0102/newman/.

Okopień K., *Ingarden, czyli świadomość niedofenomenologizowana*, „Teksty: teoria literatury, krytyka, interpretacja" nr 1 (43).

Okopień K., *Uprzedmiotowienie*, Wydawnictwo Wydziału Filozofii i Socjologii Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 1997.

Olsson C.M., Björk S., Dahlskog S., *The Conceptual Relationship Model: Understanding patterns and mechanics in game design,* w: *DiGRA '14 - Proceedings of the 2014 DiGRA International Conference,* online: http://www.digra.org/digital-library/publications/the-conceptual-relationship-model-understanding-patterns-and-mechanics-in-game-design/.

Pamięta-Borkowska J., *Dysonans ludonarracyjny – co to takiego? Czyli polemika z tekstem sprzed 11 lat,* 2018, online: https://polygamia.pl/dysonans-ludonarracyjny-co-to-takiego-czyli-polemika-z-tekstem-sprzed-11-lat,6562492657145985a.

Pelc J., *Quasi-sądy a dzieło literackie*, „Pamiętnik literacki" 54/3 (1963).

Pinch T., Bijsterveld K., *New Keys to the World of Sound*, online: http://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780195388947.001.0001/oxfordhb-9780195388947-e-050.

Platon, *Państwo*, tłum. Witwicki W., Antyk, Kęty 2003.

Plesnar Ł.A., *Sposób istnienia i budowa dzieła filmowego*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1990.

Przegalińska A.K., *Istoty wirtualne. Jak fenomenologia zmieniała sztuczną inteligencję*, Universitas, Kraków 2016.

Rembowska-Płóciennik M., *Poetyka intersubiektywności: Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku,* Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012.

Rouse III R., *Game Design: Theory and Practice*, Wordware Publishing, Inc., Plano 2005.

Ryan M.-L., *Storyworlds Arcoss Media: Introduction* [w:] *Storyworlds Across Media,* University of Nebraska Press, Lincoln-Londons 2014.

Rymkiewicz W., *Martin Heidegger: Bycie i czas*, „Przegląd Filozoficzny - Nowa seria" 1998, R. VII, nr 3 (27).

Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play – Game Design Fundamentals,* MIT Press Cambridge, Massachusetts London 2003.

Savage P., *Here's what's really powering Fallout 3's metro train*, online: https://www.pcgamer.com/heres-whats-happening-inside-fallout-3s-metro-train/.

Seraphine F., *Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony?,* 2016, online: https://www.researchgate.net/publication/307569310_Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony.

Sicart M., *Defining Game Mechanics*, „Game Studies" 8(2) 2008, online: http://gamestudies.org/0802/articles/sicart.

Sikora W., *Czy muzyka przynależy do świata przedstawionego*? *Analiza z perspektywy Ingardenowskiej* w: *Dyskursy gier wideo*, red. Kłosiński M., Maj K.M., Facta Ficta, Wrocław 2019.

Smith J., *Plans and purposes: How videogame goals shape player behaviour,* rozprawa doktorska, The IT University of Copenhagen, 2006, online: https://autofire.dk/wp-content/uploads/dissertation1-0.pdf.

Sokolowski R., *Wprowadzenie do fenomenologii*, tłum. Rogalski M., WAM, Kraków 2012.

Sotamaa O., *Artifact,* w: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, red. Mark J. P. Wolf, Bernard Perron, Routledge, Nowy Jork 2014.

Stasieńko J., *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005.

Stróżewski W., *Jakości metafizyczne* w: *Od teorii literatury do ontologii świata*, red. Perzanowski J.W., Pietruszczak A., Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2003.

Stróżewski W., *Ontologia*, Aureus – Znak, Kraków 2004.

Suarez L., Thio C.F.W., Singh S., *Why People Play Massively Multiplayer Online Games?,* „International Journal of e-Education, e-Bussiness, e-Management and e-Learning" 3(1) 2013, online: https://www.researchgate.net/publication/269757547_Why_People_Play_Massively_Multiplayer_Online_Games.

Suits B., *The Grasshopper. Games, Life and Utopia,* University of Toronto Press, Toronto Buffalo 1978.

Surdyk A., *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens" 1(2009).

Szczepańska A., *Estetyka Romana Ingardena*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989.

Szeja J. Z., *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004.

Trevinor G., *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell, Malden-Oxford-Chichester 2009.

Ulicka D., *Granice literatury i pogranicza literaturoznawstwa: Fenomenologia Romana Ingardena w świetle filozofii lingwistycznej,* Wydawnictwo Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 1999.

Ulicka D., *Język i doświadczenie: o przedmiocie i metodzie Ingardenowskiej filozofii literatury,* „Pamiętnik literacki" 1986, 77/3.

Vught J. van, Glas R., *Considering play: from method to analysis,* 2017, online: http://www.digra.org/digital-library/publications/considering-play-from-method-to-analysis/.

Vught J. van, *Neoformalist game analysis A methodological exploration of single-player game violence,* rozprawa doktorska, University of Waikato, Hamilton, 2016, online https://researchcommons.waikato.ac.nz/handle/10289/10696.

Vella D., *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analysing the 'I-in-the-Gameworld',* dysertacja doktorska, IT University of Copenhagen, online: https://en.itu.dk/~/media/en/research/phd-programme/phd-defences/2015/daniel-vella---the-ludic-subject-and-the-ludic-self-final-print-pdf.pdf?la=en.

Vella D., *„Who Am 'I' in the Game?": A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity*, w: *Proceedeings of the First International Joint Conference of Digra and FDG*, 2016, online: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_234.pdf.

Walton K.L., *Mimesis as Make-Balieve: On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, Cambridge 1990.

Wardrip-Fruin N., *Expressive Processing: Digital fictions, computer games, and software studies,* MIT Press, Cambridge 2009.

Westecott E., *The Player Character as Performing Object*, w: *Proceeding of DiGRA 2009 International Conference: Breaking New Grounds: Innovations in Games, Play, Practice and Theory*, online: http://www.digra.org/digital-library/publications/the-player-character-as-performing-object/.

Whalen Z., *Play Along – an Approach to Videogame Music,* "Game Studies" 1(4), online: http://www.gamestudies.org/0401/whalen/.

Widła T., Zienkiewicz D., *Logika*, C. H. Beck, Warszawa 2018

Willumsen E.Ch., *Source Code and Formal Analysis: A Hermeneutic Reading of Passage,* w: Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG, 2016, online: http://www.digra.org/digital-library/publications/source-code-and-formal-analysis-a-hermeneutic-reading-of-passage/.

Wishart T., *Sound, Symbol and Landscapes*, w: *The Language of Electroacoustic Music*, red. Emmerson S., The Macmillan Press LTD, Basingstoke 1986

Wittgenstein L., *Dociekania filozoficzne*, tłum. Wolniewicz B., Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000.

Zimand R., *„Sjużet" – co to za zwierz?,* „Teksty: teoria literatury, krytyka, interpretacja" 6/1972.

Inne źródła

Bohannon J., *Video Game Helps Solve Protein Structures*, online: https://www.sciencemag.org/news/2010/08/video-game-helps-solve-protein-structures.

Cirocka A., *Michał Anioł i jego „Dawid". Symbol Florencji i arcydzieło rzeźbiarskie*, online: https://niezlasztuka.net/o-sztuce/michal-aniol-dawid/.

Cloudflare, *What is a bot?*, online: https://www.cloudflare.com/learning/bots/what-is-a-bot/.

Fextralife, *Old Hunter Bone,* online: https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Old+Hunter+Bone.

Good O.S., *Unskippable advertising returns to NBA 2K, fans angry*, online: https://www.polygon.com/2020/10/19/21523142/nba-2k21-unskippable-ads-advertising-2k-sports-nba-2k-pc-ps4-xbox-one.

Hendrickson J., *'Doom' Can Run on a Smart Friege Thanks to Microsoft's Game Pass Streaming*, 2020, online: https://www.reviewgeek.com/56867/doom-can-run-on-a-smart-fridge-thanks-to-microsofts-game-pass-streaming/.

Miasto Gier, *Kość Starego Tropiciela*, online: https://www.miastogier.pl/wiki,strona-662,kosc_starego_tropiciela.html.

Metacritic, *Game Releases by User Score,* online: https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/pc?sort=desc.

MIT Assassins' Guild, *Patrol Rules,* online: https://assassin.mit.edu/web/Patrol_Rules.

New Frame Plus, *How Overwatch Conveys Character in First Person*, online https://www.youtube.com/watch?v=7Dga-UqdBR8.

Pannkeet J., *Newzoo: Global Esports Economy Will Top $1 Billion for the First Time in 2019,* online: https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-top-1-billion-for-the-first-time-in-2019/.

Pisula K., *Potop, Wesele, Zbrodnia i kara… This War of Mine? Gra oficjalnie trafiła do kanonu lektur szkolnych!,* online: https://www.tabletowo.pl/this-war-of-mine-staje-sie-lektura-szkolna/.

PlayStaion – News and Trailers!, *Cory Barlog Exclusive Tour of Santa Monica Studio* online: https://www.youtube.com/watch?v=LPbapnm9GX0.

Rowling J.K., Harry Potter i Kamień Filozoficzny, tłum. A. Polkowski, Media Rodzina, Poznań 2000.

Siner E., *The 'Digital Lollipop': You Can Literally Taste The Innovation*, 2013, online: https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2013/12/10/250001919/the-digital-lollipop-you-can-literally-taste-the-innovation?t=1632485821217.

SkillUp, *Godfall was way worse than I expected (Review)*, online: https://www.youtube.com/watch?v=jU99yDFosk4.

Słownik języka polskiego PWN, red. Szymczak M., Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002.

Stewart B., *Environmental* Storytelling, 2015, online: https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling.

Study Tonight, *What is a game engine?*, online: https://www.studytonight.com/3d-game-engineering-with-unity/game-engine.

Unity, *Game development terms*, online: https://unity.com/how-to/beginner/game-development-terms#:~:text=Asset%20%3A%20Shorthand%20for%20anything%20that,%2C%20maps%2C%20environments%2C%20etc.

VaatiVidya, *Bloodborne's Lore ► Translated!*, online: https://www.youtube.com/watch?v=WglvyYOKJpY.

Wikipedia, *Corrupted Blood Incident*, online: https://en.wikipedia.org/wiki/Corrupted_Blood_incident.

Wikipedia, *Devil May Cry 5*, online: https://en.wikipedia.org/wiki/Devil_May_Cry_5.

Wikipedia, *MT Framework*, online: https://en.wikipedia.org/wiki/MT_Framework.

Cytowane gry:

Advanced Microcomputer Systems, *Dragon's Lair*, Atari Ireland (EU), 1983.

Atari, *Asteroids*, Atari, 1979.

Atari, *Pong*, Atari, 1972.

Bethesda Game Studios, *Fallout 3: Broken Steel*, Bethesda Softworks, 2009.

Bethesda Game Studios, *Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015.
Bethesda Game Studios, *Fallout 76*, Bethesda Softworks, 2018.
Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V: Skyrim,* Bethesda Softworks, 2011.
BioWare, *Anthem*, Electronic Arts, 2019.
Bioware, *Dragon Age: Origins*, Electronic Arts, 2009.
Bioware, *Mass Effect* (seria), Electronic Arts, 2007-2021.
BioWare, Obsidian Entertainment, *Neverwinter Nights*, Atari, 2002.
Blizzard Entertainment, *Overwatch*, Blizzard Entertainment, 2016.
Blizzard Entertainment, *Warcraft III: Reign of Chaos,* Blizzard Entertainment, 2002.
Blizzard North, Diablo II, Blizzard Entertainment, 2000.
Bungie, *Destiny 2*, Activision, 2017.
Bungie, *Destiny 2: Forsaken*, Activision, 2018.
Capcom, *Dragon's Dogma*, Capcom, 2012.
Capcom, *Monster Hunter* (seria), Capcom, 2004-2021.
Capcom, *Monster Hunter Generations Ultimate*, Capcom, 2017.
Capcom, *Monster Hunter: World*, Capcom, 2018.
CD Projekt Red, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt Red, 2015.
Counterplay Games, *Godfall*, Gearbox Publishing, 2020.
Crate Entertainment, *Grim Dawn*, Crate Entertainment, 2016.
Crowther W., *Colossal Cave Adventure,* Crowther W., 1977.
DICE, *Battlefront II*, Electronic Arts, 2017.
Eidos Montréal, *Deus Ex: Bunt Ludzkości*, Square Enix, 2011.
Epic Games, *Gears of War,* Microsoft Game Studios, 2006.
FromSoftware, *Bloodborne*, Sony Computer Entertainment, 2015.
FromSoftware, *Dark Souls I*, Bandai Namco Entertainment, 2011.
FromSoftware, *Dark Souls II*, Bandai Namco Entertainment, 2014.
FromSoftware, *Dark Souls III*, Bandai Namco Entertainment, 2016.
FromSoftware, *Demon's Souls*, Bandai Namco Partners, 2009.
Hangar 13, *Mafia III*, 2K Games, 2016.
id Software, *Doom*, id Software, 1993.
id Software, *Doom Eternal,* Bethesda Softworks, 2020.
id Software, *Quake III Arena*, Activision, 1999.
Insomniac Games, *Spider-Man*, Sony Interactive Entertainment, 2018.
Irrational Games, 2K Boston, 2K Australia, *Bioshock*, 2K Games, 2007.

Japan Studio, *Gravity Rush*, Sony Computer Entertainment, 2012.

Japan Studio, Team Ico, *Shadow of the Colossus*, Sony Computer Entertainment, 2005.

Konami Computer Entertainment Japan, *Metal Gear Solid*, Konami, 1998.

Larian Studios, *Divinity: Original Sin 2*, Larian Studios, 2017.

Maxis, *Sim City,* Maxis, 1989.

Maxis, *The Sims* (seria), Electronic Arts, 2000-2021.

miHoYo, *Genshin Impact*, miHoYo, 2020.

Mojang Studios, *Minecraft*, Mojang Studios, 2011.

Nintendo R&D4, *Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985.

Nintendo EAD, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Nintendo, 1998.

Pajitnov A., *Tetris*, 1984.

Paragon Studios, Cryptic Studios, *City of Heroes/Villains*, NCSOFT, 2004.

Piranha Bytes, *Gothic*, JoWood Entertainment, 2001.

PlatinumGames, *NieR: Automata,* Square Enix, 2017.

Remedy Entertainment, *Control*, 505 Games, 2019.

Riot Games, *League of Legends*, Riot Games, 2009.

Rockstar North, *Grand Theft Auto IV*, Rockstar Games, 2008.

Rockstar North, *Grand Theft Auto: Vice City,* Rockstar Games, 2002.

Santa Monica Studio, *God of War*, Sony Interactive Entertainment, 2018.

Shiro Games, *Darksburg*, Shiro Games, 2020.

Supergiant Games, *Hades*, Supergiant Games, 2020.

Taito, *Space Invaders*, Taito, 1978.

Team Ninja, *Nioh,* Sony Interactive Entertainment, Koei Tecmo, 2017.

Team Ninja, *Nioh 2,* Sony Interactive Entertainment, Koei Tecmo, 2020.

TellTale Games, T*he walking Dead, TellTale Games,* 2012.

Thatgamecompany, Santa Monica Studio, *Journey*, Sony Computer Entertainment, 2012.

Ubisoft Montreal, Assassin's Creed 2, Ubisoft, 2009

Valve, *Portal 2*, Valve, 2011.