

MARCIN M. CHOJNACKI

ESTETYKA SPRAWCZOŚCI W GRACH WIDEO



**ESTETYKA
SPRAWCZOŚCI
W GRACH WIDEO**

SZTUKA/MEDIA/KULTURA

seria pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego

Dotychczas opublikowane:

PERSPEKTYWY BADAŃ NAD KULTURĄ

pod redakcją
Ryszarda W. Kluszczyńskiego
i Anny Zeidler-Janiszewskiej

Katarzyna Prajzner

TEKST JAKO ŚWIAT I GRA.

**Modele narracyjności w kulturze
współczesnej**

Blanka Brzozowska

SPADKOBIERCY FLÂNEURA.

**Spacer jako twórczość kulturowa
– współczesne reprezentacje**

Kamila Żyto

STRATEGIE LABIRYNTOWE W FILMIE FIKCJI

Dagmara Rode

POLITYKA W PIERWSZEJ OSOBIE.

Twórczość Dereka Jarmana

TRAJEKTORIE OBRAZÓW.

**Strategie wizualne w sztuce
współczesnej**
pod redakcją
Ryszarda W. Kluszczyńskiego
i Dagmary Rode

PARADYGMATY

WSPÓŁCZESNEGO KINA

pod redakcją
Ryszarda W. Kluszczyńskiego,
Tomasza Kłysa i Nataszy
Korczarowskiej-Różyckiej

Agnieszka Przybyszewska

LIBERACKOŚĆ DZIEŁA LITERACKIEGO

Maria B. Garda

INTERAKTYWNE FANTASY.

Gatunek w grach cyfrowych

Marcin Składanek

SZTUKA GENERATYWNA.

Metoda i praktyki

Blanka Brzozowska

MIEJSKIE TŁUMY.

**Miasto i wspólnotowość
w dobie sieciowej współpracy**

Maciej Ożóg

ŻYCIE W KRZEMOWEJ KLATCE.

**Sztuka nowych mediów jako
krytyczna analiza praktyk
cyfrowego nadzoru**

Dominika Staszenko-Chojnacka

NARODZINY MEDIUM.

**Gry wideo w polskiej prasie
hobbystycznej końca XX wieku**

Katarzyna Prajzner

CZYTANIE INTERAKTYWNYCH OBRAZÓW

**Gry komputerowe w perspektywie
dynamicznej tekstualności**



WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU
ŁÓDZKIEGO

Marcin M. Chojnacki

ESTETYKA SPRAWCZOŚCI W GRACH WIDEO

Marcin M. Chojnacki (ORCID: 0000-0001-9689-8991)
– Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Instytut Kultury Współczesnej
Katedra Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej, 90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENCI

Mirosław Filiciak, Jan Stasiński

REDAKTOR INICJUJĄCY

Urszula Dzieciatkowska

OPRACOWANIE REDAKCYJNE

Mateusz Grabowski

SKŁAD I ŁAMANIE

AGENT PR

KOREKTA TECHNICZNA

Anna Jakubczyk

PROJEKT OKŁADKI I STRON TYTUŁOWYCH

Grzegorz Laszuk

© Copyright by Marcin M. Chojnacki, Łódź 2022
© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2022

Publikacja opiniowana w trybie podwójnie ślepych recenzji

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego
Wydanie I. W.10589.21.0.M

Ark. wyd. 17,3; ark. druk. 17,0

ISBN 978-83-8220-846-7

e-ISBN 978-83-8220-847-4

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego
90-237 Łódź, ul. Jana Matejki 34A
www.wydawnictwo.uni.lodz.pl
e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl
tel. 42 635 55 77

SPIS TREŚCI

Wstęp	7
Rozdział I. O estetyce gier wideo.....	11
1.1. Od sprawczości do estetyki – wprowadzenie.....	11
1.2. Estetyka gier, czyli właściwie co?.....	13
1.3. Estetyka sztuki gier.....	18
1.4. Projekt doświadczenia i emocje gracza.....	27
1.5. Estetyka otwartych światów cyfrowych.....	42
1.6. Od estetyki do sprawczości – podsumowanie.....	47
Rozdział II. Sprawczość w ujęciu groznawczym.....	51
2.1. Pojęcie sprawczości – wprowadzenie.....	51
2.2. Sprawczość w grach wideo – próba definicji.....	58
2.3. Sprawczość jako wyznacznik projektu doświadczenia użytkownika.....	63
2.4. Sprawczość jako postawa odbiorcza interaktora.....	75
2.5. Koncepcja sprawczości jako narzędzie analityczne.....	98
Rozdział III. Sprawczość – model analityczny.....	109
3.1. Czy potrzebna jest nowa definicja sprawczości?.....	109
3.2. Mechaniki sprawczości.....	116
3.2.1. Interfejs.....	116
3.2.2. Awatar i postać.....	126
3.2.3. Elementy hiperludyczne, kontroludyczne i hipoludyczne.....	131
3.2.4. Elementy impresyjne.....	135
3.3. Płaszczyzny sprawczości w grach wideo.....	142
3.3.1. Płaszczyzna reguł rozgrywki.....	142
3.3.2. Płaszczyzna narracji.....	143
3.3.3. Płaszczyzna symulacji.....	144
3.4. Metasprawczość.....	144
Rozdział IV. Sprawczość na poziomie reguł – analiza gry <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i>.....	147
4.1. Fundamenty zamku w Hyrule – wprowadzenie.....	147
4.2. Nowe oblicze <i>The Legend of Zelda</i>	149
4.3. Świat, interfejs i reguły w <i>Breath of the Wild</i>	152
4.4. Sprawczość a rozgrywka multiplikatywna.....	165
4.5. Własne zasady, czyli metarozgrywka w <i>Breath of the Wild</i>	173
4.6. Podsumowanie.....	179

Rozdział V. Sprawczość na poziomie narracji – analiza gry <i>Wiedźmin 3: Krew i wino</i>.....	181
5.1. Geralt z pikseli – wprowadzenie.....	181
5.2. Świat <i>Wiedźmina</i> jako interaktywna opowieść.....	183
5.3. Narracja a intertekstualność, ekonomia gry i sprawczość zapośredniczona	199
5.4. Pościg za wampirem – sprawczość narracyjna w dodatku <i>Krew i wino</i>	205
5.5. Podsumowanie.....	219
 Rozdział VI. Sprawczość na poziomie symulacji – analiza gry <i>Grand Theft Auto V</i>.....	 221
6.1. „Niewinne” początki wielkich kontrowersji – wprowadzenie.....	221
6.2. Symulacyjny charakter <i>Grand Theft Auto V</i>	224
6.3. Bohaterowie i awatary.....	228
6.4. Interfejs użytkownika.....	232
6.5. Wirtualne środowisko i postaci niezależne.....	236
6.6. Gra jako narzędzie i metasprawczość.....	245
6.7. Odpowiedzialność gracza i dysonans sprawczy.....	248
6.8. <i>GTA V</i> : gra, symulacja, narzędzie – podsumowanie.....	255
 Zakończenie.....	 257
Bibliografia.....	261

WSTĘP

Koncepcja sprawczości, rozumiana najczęściej jako satysfakcjonująca zdolność oddziaływania na rekonfigurowalne teksty kultury, regularnie powraca w charakterze zagadnienia podejmowanego przez badaczy zajmujących się groznawstwem. Teoretycy podnoszący tę problematykę zazwyczaj powołują się na, liczącą już sobie ponad dwadzieścia lat, definicję autorstwa Janet Murray. Autorka *Hamlet on the Holodeck* określa w niej sprawczość mianem „estetycznej przyjemności charakterystycznej dla środowisk cyfrowych”¹. Sugeruje to rozpatrywanie sprawstwa przez pryzmat emocji odczuwanych podczas rozgrywki. W związku z tym podstawowym zadaniem niniejszej książki jest analiza relacji zachodzących pomiędzy sprawczością a estetyką gier wideo. Chcę wykazać przydatność tej kategorii dla określania obszarów szczególnie podatnych na działania interaktora oraz pozostałych nie-ludzkich aktantów, będących uczestnikami „negocjacji” zmian wprowadzanych do systemu.

Kolejnym celem stawianym tej publikacji jest przejrzenie i weryfikacja dotychczasowych propozycji rozumienia kategorii sprawczości występującej podczas kontaktu z interaktywnym medium. Ponadto próba odpowiedzi na pytanie, czy w obliczu dynamicznego rozwoju elektronicznej rozrywki na przestrzeni ostatnich dwóch dekad, pewne założenia i wytyczne nie wymagają aktualizacji oraz skonfrontowania z obecnie najbardziej docenianymi przez krytyków i konsumentów projektami. Dlatego też książka ta została podzielona na dwie główne części: teoretyczną, porządkującą dotychczasowe propozycje kategoryzowania sprawstwa typowego dla rozgrywki, oraz analityczną, prezentującą autorskie narzędzie badawcze w postaci warstwowego modelu sprawczości.

Pierwszy rozdział poświęcony jest zagadnieniu estetyki gier wideo. Punktem wyjścia do omówienia tego problemu jest jej rozszerzone rozumienie zaprezentowane przez Simona Niedenthala. Stanowi ono moim zdaniem dobry wstęp dla późniejszych rozważań dotyczących inspirowanej grammi sztuki, emocji odczuwanych przez graczy w trakcie rozgrywki, ze szczególnym uwzględnieniem stanu *flow*, oraz estetycznego wymiaru projektów udostępniających swoim użytkownikom rozległe otwarte światy.

¹ J. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York 1997, s. 126.

Rozdział drugi został poświęcony groznawczej refleksji nad problemem sprawczości. Jego celem jest zaprezentowanie zarówno wczesnych medioznawczych koncepcji mających oddać specyfikę kontaktu człowieka z interaktywnym tekstem, jak też powstałych w następnych latach komentarzy i uzupełnień. Osią omawianych założeń czynię wspomnianą wcześniej definicję autorstwa Janet Murray, która służy za główny punkt odniesienia dla pozostałych propozycji. Dokonując przeglądu kolejnych publikacji podejmujących problem sprawstwa, rozróżniam tę kategorię na dwa współlistniejące obszary. Sprawczość może bowiem funkcjonować jako wyznacznik projektu doświadczenia użytkownika oraz jako określona postawa odbiorcza interaktora. Charakterystyka obu tych przypadków ma posłużyć opracowaniu narzędzia pozwalającego na dokonywanie analiz w kluczu sprawstwa użytkownika, jak też systemu sterującego przebiegiem rozgrywki.

W rozdziale trzecim prezentuję rozszerzenie definicji sprawczości oraz propozycję modelu analitycznego, który składa się z czterech determinujących działania użytkownika gry poziomów. Są nimi sprawczość symulacyjna, narracyjna, ludyczna oraz metasprawczość. Przybliżam tutaj także pojęcie mechanik sprawczości i wyszczególniam konkretne ich zastosowania w ramach projektu gry. Stąd istotną rolę w każdym przypadku odgrywają dla mnie wypowiedzi samych twórców, materiały ukazujące proces realizacji poszczególnych elementów rozgrywki, a także określone przez nich cele, które chcieli osiągnąć za pomocą obranych rozwiązań mechanicznych i stylistycznych. Omówione w tym fragmencie publikacji narzędzie stanowi podstawę przeprowadzanych w kolejnych rozdziałach analiz uwzględniających dominujące formy sprawstwa na konkretnych przykładach.

Czwarty rozdział stanowi w związku z tym pierwszą analizę. Przyglądam się w nim grze *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), opisując przede wszystkim sprawczość zachodzącą na poziomie reguł rozgrywki (inaczej sprawczość ludyczną). Opisując *TLoZ: BotW*, koncentruję się na modelu rozgrywki multiplikatywnej, aby wykazać daleko idącą swobodę gracza, mogącego interpretować i wykorzystywać zasady sterujące reprezentacją wirtualnej przestrzeni w kreatywny sposób.

Tematem piątego rozdziału jest analiza gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED, 2015), będącej przykładem dominującego zastosowania sprawczości narracyjnej. Dzieło CD Projekt RED to bardzo dobry przykład projektu fikcyjnego świata, którego głównym zadaniem jest opowiadanie historii. Gracz uczestniczy dzięki niemu w rozbudowanym, wieloaspektowym procesie rozwijania fabuły, a jego pojedyncze części składowe umacniają wrażenie rzeczywistego wpływu na przebieg wydarzeń i los zaangażowanych w nie postaci. W tej analizie koncentruję się przede wszystkim na mechanikach sprawczości odpowiadających za współtworzenie

doświadczenia narracyjnego. Szczególną uwagę poświęcam rozszerzeniu fabularnemu *Krew i Wino* (CD Projekt RED, 2016).

Ostatni, szósty rozdział został poświęcony analizie gry *Grand Theft Auto V* (RockStar Games, 2013), a dokładnie tym jej elementom, które pozwalają uznać ją za projekt o przeważających aspektach symulacyjnych. Sprawstwo w produkcji RockStar North moim zdaniem realizuje się przede wszystkim za sprawą narzędziowego charakteru interfejsu użytkownika, reprezentacji wirtualnego środowiska oraz różnorodności udostępnianych graczowi awatarów. *GTA V* służy także jako interesujący przykład występowania zjawiska dysonansu sprawczego, który charakteryzuje w osobnym podrozdziale.

Dobór analizowanych gier uzasadniam chęcią sprawdzenia proponowanego modelu za pomocą tytułów przynależących do głównego nurtu, docenionych i nagrodzonych przez środowisko publicystów oraz odnoszących spektakularny sukces komercyjny. Kryteria te pozwalają dobrać projekty o zbliżonej jakości, ustandaryzowanej obsłudze, a także z powodzeniem wykorzystujące język medium. Wybrane do analizy gry mają w założeniu stanowić wzorce realizacji omawianej przeze mnie kategorii estetycznej i jednocześnie kłaść nacisk na odmienne poziomy sprawczości użytkownika oraz systemu.

ROZDZIAŁ I. O ESTETYCE GIER WIDEO

1.1. Od sprawczości do estetyki – wprowadzenie

Sprawczość, będąca dość dobrze scharakteryzowaną i szeroko opisywaną własnością gier wideo, jest terminem często używanym przez akademików oraz publicystów. Sięgają po niego teoretycy koncentrujący się na rozmaitych aspektach interaktywnego medium, poczynawszy od procesu narracyjnego, zagadnienia interfejsu oraz relacji człowiek – komputer, aż do teorii designu. Koncepcja sprawczości nierzadko jest uzupełniania o nowe elementy, poddawana nieznacznym modyfikacjom, uwzględniającym nowe rozwiązania techniczne, albo reinterpretowana zgodnie z założeniami próbującymi ponownie uchwycić jej znaczenie. Mimo że za sprawą publikacji *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*¹ autorstwa Janet Murray pojęcie to funkcjonuje w dyskursie groznawczym od ponad dwóch dekad, można odnieść wrażenie, że nadal nie pełni funkcji znaczącego narzędzia analitycznego.

Oczywiście nie brakuje opracowań podejmujących problematykę sprawczości, a nawet charakteryzujących poszczególne jej rodzaje, lecz zdaje się ona nie wychodzić poza pewien dobrze odzwierciedlający specyfikę nawigowania po hipertekście teoretyczny konstrukt. Ponadto w części artykułów poświęconych temu pojęciu wprowadzane zostają propozycje jego uściślenia, powiązania ze wskazanymi elementami gry albo ograniczenia do wąskiego zakresu działań gracza, chociażby w ramach procesu rozwijania fabuły. Sprawczość jest wobec tego niejednokrotnie traktowana, obok interaktywności, cyfrowości, proceduralności czy ergodyczności, jako jedna z cech kształtujących działanie medium oraz sposób jego wykorzystywania. Stąd odmienne perspektywy prezentowane w szeregu publikacji starają się umiejscowić ją w samym projekcie doświadczenia bądź relacji zachodzącej pomiędzy interaktorem i programem, a także uczynić

¹ J. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York 1997.

z niej szczególną postawę odbiorczą. Mnogość oraz różnorodność sugerowanych przez badaczy redefinicji czy też dodanych określników z jednej strony wprowadzają pewne terminologiczne zamieszanie, z drugiej zaś utrudniają zastosowanie omawianego terminu jako szerszej, uniwersalnej kategorii.

Wobec tego punktem wyjścia dla uporządkowania wspomnianych propozycji oraz opracowania na ich podstawie nowego modelu analitycznego czynię najczęściej przywoływaną przez groźnawców definicję autorstwa Janet Murray, w której sprawczość jest traktowana jako:

estetyczna przyjemność charakterystyczna dla środowisk cyfrowych, wynikająca z dobrze uformowanej eksploatacji właściwości proceduralnych i uczestnictwa. Gdy zachowanie komputera jest spójne i wyniki uczestnictwa są klarowne oraz dobrze zmotywowane, interaktor odczuwa przyjemność sprawczości, dokonywania czegoś, co stało się w dynamicznie reagującym świecie².

Kluczowym elementem powyższej koncepcji jest „estetyczna przyjemność” odczuwana przez użytkownika podczas wprowadzania zmian wewnątrz wirtualnego środowiska, co powinno skierować naszą uwagę przede wszystkim na zagadnienie estetyki gier wideo.

Dlatego też podstawowym zadaniem niniejszej książki jest wskazanie zasadności traktowania sprawczości jako kategorii estetycznej typowej dla elektronicznej rozrywki. Porządkuje ona poszczególne części składowe interaktywnych dzieł, ale również determinuje ich specyficzną lekturę. Takie założenie łączy potencjalne aktywności użytkowników z projektem doświadczenia, w którym uczestniczą, oraz pozwala wyodrębnić obszary i środki budujące wrażenie kontrolowania rozmaitych procesów zachodzących w toku rozgrywki. Charakterystyka tych rozwiązań, w mojej ocenie, umożliwi wypracowanie uniwersalnego narzędzia analitycznego przydatnego podczas opisu relacji zachodzących pomiędzy interaktorem a podatnym na rekonfigurację tekstem kultury. Motywacją dla aktualizacji rozumienia sprawczości jest zarówno stale rozwijany stopień rozbudowania i skomplikowania wysokobudżetowych produkcji, jak też ich coraz mniejsze podobieństwo do swoich analogowych odpowiedników³. Gry wideo pełnią dziś funkcję alternatywnych rzeczywistości, złożonych symulacji czy fikcyjnych światów angażujących nas na wiele różnorodnych sposobów.

² Niniejsza definicja została zaczerpnięta ze słownika dołączonego do jednej z publikacji autorstwa Janet Murray i stanowi skróconą wersję charakterystyki tej własności. J. Murray, *Inventing The Medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practices*, Cambridge–London 2012, s. 410. Jeśli nie zaznaczono inaczej, cytaty ze źródeł obcojęzycznych w przekładzie własnym.

³ Mam tutaj na myśli między innymi gry planszowe, karciane, figurkowe i tradycyjne systemy RPG.

W związku z tym pierwszy rozdział poświęcam przekrojowemu omówieniu takich problemów jak: konkretyzacja pojęcia estetyki gier wideo, jej powiązanie ze sztuką współczesną, a także wyjątkowość doświadczania wirtualnych światów oraz krajobrazów. Wyodrębnienie i omówienie szeregu propozycji definiowania wspomnianych podstawowych kategorii będzie nie tylko stanowić wstęp do dalszych rozważań, dotyczących już bezpośrednio kwestii sprawczości⁴, ale też przybliży w pewnym stopniu specyfikę kontaktu z interaktywnym medium. Pozwoli to również w dalszych fragmentach scharakteryzować konkretne rozwiązania stylistyczne bądź mechaniczne wpływające na estetyczne wrażenia podczas prowadzenia rozgrywki.

1.2. Estetyka gier, czyli właściwie co?

Dobrym punktem rozpoczęcia rozważań zaprezentowanych w tej części książki będzie przywołanie artykułu Simona Niedenthala zatytułowanego *What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics*. Nie jest on co prawda pierwszym naukowym opracowaniem dotyczącym estetyki gier wideo ani też najbardziej rozbudowanym, ale porusza kwestię wątpliwości wywołanych wieloznacznością tego terminu przy jednoczesnej próbie usystematyzowania propozycji jego definiowania. We wprowadzeniu autor zwraca uwagę na pewną marginalizację w badaniach groźnawczych tej problematyki oraz ograniczenie jej do warstwy wizualnej, stylów graficznych albo dyskusji prowadzonej nad zasadnością nazywania gier wideo dziedziną sztuki⁵. Jednocześnie badacz podkreśla brak zainteresowania tym zagadnieniem ze strony samych twórców gier, którzy podczas procesu produkcyjnego traktują priorytetowo projektowanie reguł i mechanik⁶. W rezultacie szereg elementów budujących doświadczenie gracza oraz wynikających z interaktywnego charakteru medium może umknąć ludologicznej refleksji poświęconej głównie analizie zasad lub systemów symulacyjnych. W związku z tym Niedenthal proponuje rozszerzenie znaczenia estetyki gier wideo na trzy obszary.

⁴ Na potrzeby tego rozdziału pojęciem sprawczości posługuję się wyłącznie w rozumieniu przytoczonej wcześniej definicji Janet Murray.

⁵ S. Niedenthal, *What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics*, „Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009”, s. 1, online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.17350.pdf> [dostęp: 9.07.2016].

⁶ Niedenthal przykładowo odwołuje się bezpośrednio do publikacji *Rules of Play* autorstwa Katie Salen i Erica Zimmermana. Tamże, s. 1–2.

Pierwszy z nich zostaje określony jako „fenomen sensoryczny” obecny w grze dzięki rozmaitym środkom wizualnym, dźwiękowym, haptycznym i ucieleśnionym (ang. *embodied*)⁷. Dotyczy on zatem recepcji warstwy plastycznej złożonej ze wszelkich elementów pobudzających zmysły użytkownika, ale też angażujących jego ciało, przykładowo poprzez wykorzystanie kontrolerów ruchowych albo zestawów rzeczywistości wirtualnej. Takie założenie, zdaniem autora, ułatwia chociażby badanie eksperymentalnych projektów próbujących poszerzyć sensorium gier wideo⁸. Sprowadzenie estetyki jedynie do szaty graficznej czy animacji wydaje się niewystarczające w obliczu dynamicznego rozwoju oraz różnorodności bodźców wpływających bezpośrednio na zmysłowe wrażenia podczas rozgrywki.

Drugi obszar dotyczy aspektów dzielonych przez gry wideo z innymi przejawami sztuki, jak chociażby forma, treść, motywy, praktyki projektowania albo cele⁹. Fakt wzajemnego wpływu na siebie mediów oraz transmedialności pewnych rozwiązań stylistycznych pozwala porównywać ze sobą ich zastosowanie, a także poszukiwać w ten sposób zapożyczonych, przeobrażonych i dominujących konwencji, które wykorzystują twórcy gier. Niedenthal przytacza w tym kontekście artykuł Davida Haywarda poświęcony zagadnieniu fotorealizmu¹⁰ oraz możliwych dla niego alternatyw inspirowanych odmiennymi technikami wizualnymi. Hayward zwraca uwagę na powszechność zastosowania tej stylistyki determinowaną dynamicznym rozwojem techniki animacji cyfrowej, a także znaczenie oprawy graficznej w ramach procesu promocji nowych tytułów oraz zdobywania za jej pomocą zainteresowania potencjalnych klientów¹¹. Jego zdaniem dążenie do fotorealistycznej grafiki jest wpisane w kulturę gier równie silnie jak strzelanie i prowadzenie wirtualnych samochodów, co może nużyć docelowych odbiorców¹². Wobec tego Hayward przygląda się kilku tytułom próbującym odwzorować odmienne formy plastyczne, między innymi szkicu, rzeźby, komiksu, malarstwa oraz *graffiti*. Jednocześnie Niedenthal zauważa zainteresowanie badaczy odwrotną praktyką, a więc stylizacją sztuki współczesnej za pomocą rozwiązań znanych z elektronicznej rozrywki¹³.

⁷ Tamże, s. 2.

⁸ Tamże, s. 3.

⁹ Tamże, s. 2.

¹⁰ Fotorealizm nie zostaje precyzyjnie zdefiniowany przez Haywarda, jednak na podstawie zwrotów, takich jak „symulacja rzeczywistości” i „kinowa jakość”, oraz omówionych w artykule przykładów można założyć, że rozumie go jako wykorzystanie trójwymiarowej grafiki naśladującej estetykę filmu; online: https://www.gamasutra.com/view/feature/130840/video_game_aesthetics_the_future.php [dostęp: 18.08.2017].

¹¹ Tamże, s. 1.

¹² Tamże.

¹³ S. Niedenthal, *dz. cyt.*, s. 2.

Ten przepływ środków wyrazu pomiędzy różnymi mediami skłania do zastanowienia nad problemem osobnej poetyki gier wideo, a jeśli takowa miałaby istnieć, coraz trudniejszym wydaje się wyodrębnienie charakterystycznych czy też wyłącznych dla niej własności. Obecnie chociażby elementy graficznego interfejsu użytkownika, *pixel art* lub trójwymiarowa grafika sprawiają wrażenie przynależenia do zdecydowanie szerzej postrzeganej info-estetyki¹⁴. Materiały generowane komputerowo stanowią integralną część wysokobudżetowych produkcji filmowych czy telewizyjnych, zacierając granicę między obrazem zarejestrowanym przez kamerę a tym wykreowanym przez uzdolnionych animatorów. Mając świadomość powszechności zastosowania technik CGI bądź GUI, mówienie wyłącznie o warstwie audiowizualnej w kontekście estetyki gier wideo jest zwyczajnie niewystarczające.

Trzeci obszar omówiony w artykule Niedenthala koncentruje się na ludyczności oraz potencjale wywoływania określonych emocji, w tym przyjemności¹⁵. Jego zdaniem gra wideo funkcjonuje jako artefakt zdolny do wytworzenia estetycznego doświadczenia za pomocą szeregu własności wpływających na przebieg interakcji. Tak pojmowana estetyka jest silnie powiązana z mechaniką oraz projektowaniem rozgrywki, w dużym uproszczeniu, określającymi możliwe do podjęcia interakcje¹⁶. Omawiając tę płaszczyznę badacz wspomina strukturę MDA¹⁷, opracowaną i zaprezentowaną podczas warsztatów na cyklicznej Game Developers Conference w San Jose (2001–2004), której działanie szczegółowo opisują Robin Hunicke, Marc LeBlanc i Robert Zubek¹⁸. Ów model miał za zadanie rozdzielić oraz uporządkować komponenty współkształtujące sposób odbierania ergodycznych tekstów kultury, gdyż jak zauważają autorzy:

Różnica pomiędzy grami a innymi produktami rozrywkowymi (choćby książkami, muzyką, filmami i spektaklami) wynika z tego, że ich konsumpcja jest relatywnie nieprzewidywalna. Ciąg zdarzeń, zachodzących podczas rozgrywki, i wynik tych zdarzeń, jest nieznanym w momencie ukończenia produktu¹⁹.

Budowanie doświadczenia użytkownika przy pomocy zasad i systemów ma prowadzić do rozrywki (ang. *fun*) oraz wynikającej z niej przyjemności. Przyjmując perspektywę projektanta, kluczowe okazuje się

¹⁴ Termin zaproponowany przez Lva Manovicha dla określenia zbioru metod estetyzacji przekazu, przetwarzania i odbioru informacji za pomocą rozwiązań cyfrowych. L. Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press 2001, s. 193.

¹⁵ Tamże, s. 3.

¹⁶ Tamże, s. 5.

¹⁷ Tamże.

¹⁸ R. Hunicke, M. LeBlanc, R. Zubek, *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*, <http://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> [dostęp: 18.08.2017].

¹⁹ Tamże, s. 2.

połączenie mechaniki (M) i dynamiki (D), aby uzyskać estetykę (A, od ang. *aesthetics*), którą dostrzegą jego odbiorcy. Wszystkie te trzy elementy wchodzą w skład wskazanej wcześniej struktury²⁰.

Pod pojęciem mechaniki skrywa się zestaw reguł, algorytmów oraz reprezentacji danych determinujących zachowanie wszelkich agentów uczestniczących w interakcji. Dzięki nim mogą zaistnieć konkretne dynamiki będące realizacjami poszczególnych założeń mechanicznych, ale również wylaniającymi się w toku rozgrywki rozwiązaniami balansującymi na granicy zasad samej gry, jak i symulacji ją umożliwiającej²¹. Estetyka oznacza natomiast pożądane emocjonalne reakcje wywołane u grających za sprawą wykorzystywania albo uczestniczenia w rozmaitych dynamikach mających sprowokować estetyczne doświadczenie. Jednakże Niedenthal podkreśla, iż sprowadzenie tego pojęcia do pewnego efektu, czegoś, co „przydarza się” lub „jest czynione” graczowi, mimo wszystko je ogranicza²².

Badacz włącza zatem do swych propozycji również aspekt zaangażowania naszego ciała w kontakt z grą i zaznacza istotę motoryki, nie tylko dla konsol czy tytułów wykorzystujących interfejs ruchowy. Za Graemem Kirkpatrickiem zaznacza wagę relacji gracz – kontroler – przestrzeń wirtualna, a także wynikający z niej kontekst, który przejmujemy („zamieszkujemy”) podczas rozgrywki²³. Natomiast przywołując fenomenologiczną teorię projektowania interakcji Paula Dourisha, rozszerza obszar owego kontekstu również na fizyczne otoczenie gracza. Niedenthal zauważa:

Światy z gier w tym znaczeniu kształtują eksplorację i działania gracza oraz umożliwiają określone typy rozgrywki. Są o wiele bardziej skomplikowane niż proste pojemniki czy wypełniacze dla stylów wizualnych. Założenie Dourisha zachęca nas do postrzegania trójwymiarowego świata gry w szerszym kontekście rozgrywki: przestrzeni wokół konsoli i monitora²⁴.

Z punktu widzenia tak rozumianych estetyki oraz ucieleśnienia kontaktu z interfejsem doświadczanie cyfrowej nawigowalnej przestrzeni trudno oddzielić od własnego ciała, pracy mięśni, narządów zmysłów oraz poczucia równowagi²⁵.

Ostatnim zagadnieniem podejmowanym w artykule *What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics* jest sygnalizowane już

²⁰ Tamże.

²¹ Badacze podają chociażby przykład mechanik tasowania, zabierania kart i stawiania zakładów mogących wspólnie prowadzić do dynamiki blefowania; tamże, s. 4.

²² S. Niedenthal, *dz. cyt.*, s. 5.

²³ Niedenthal przytacza w tym fragmencie uwagę Kirkpatricka dotyczącą znaczenia kontrolerów dla doświadczania i kształtowania estetycznej formy rozgrywki poprzez tworzenie nowych przestrzeni aktywności zaangażowanego w grę ciała użytkownika. Tamże, s. 5–6.

²⁴ Tamże, s. 6.

²⁵ Tamże.

wcześniej uzyskiwanie w toku rozgrywki pewnej przyjemności. Końcowa sekcja tekstu zawiera przekrojową listę kilku propozycji rozumienia tego stanu, jednakże najbliższą założeniom autora wydaje się ta skoncentrowana na sensorycznych reakcjach interaktora. Aby scharakteryzować zjawisko towarzyszące korzystaniu z gier wideo, Niedenthal zapożycza od Karla Dunckera koncepcję „dynamicznej radości” (ang. *dynamical joy*), czyli stanu pomiędzy właściwymi emocjami a wrażeniami takimi jak napięcie, podniecenie, wzruszenie lub poczucie ulgi²⁶. Według niemieckiego psychologa doświadczamy go przykładowo szybko jadąc samochodem, łowiąc ryby, polując, grając w gry lub śledząc fabułę powieści detektywistycznej²⁷. Dynamiczna radość swą najczystsza formę przyjmuje właśnie w czasie zabawy lub uprawiania sportu, gdyż jej głównym celem jest doświadczanie, ale jednocześnie w toku samej aktywności potrzebny jest jakiś obiektywny kierunek naszych działań²⁸. Choć możemy grać dla samej satysfakcji uczestnictwa w rozgrywce, biorąc pod uwagę sugestię Dunckera, trudno zignorować znaczenie rezultatów pojedynczych akcji podczas dążenia do przyjemności odnoszenia sukcesu bądź zwycięstwa²⁹.

Następnie Niedenthal skupia się na opisanej przez Paula Rozina „przyjemności zintegrowanej”, a więc łączącej aktualne reakcje z pamięcią oraz antycypacją³⁰. Działanie owych ram czasowych badacz wyjaśnia, stosując przykład jedzenia, a także związanych z nim wspomnień i oczekiwań silnie kształtujących nasze zachowanie. Delektowanie się posiłkiem wykracza zdaniem Rozina poza chwilowe sensoryczne doświadczenie, ponieważ jest ono współkształtowane w oparciu o zapamiętaną i oczekiwaną przyjemność, które mogą kierować decyzjami albo ocenami w jego trakcie. Niedenthal podobną zależność dostrzega w mechanizmach kierujących rozgrywką. Badacz zauważa, że:

[a]ntycypacja, motywacja i pamięć są również ważnymi celami dla estetycznego podejścia do projektowania gier. Co więcej, nasze doświadczenie zmysłowej przyjemności wytwarza poczucie spójności, która ma niewiele wspólnego z formalną koherencją fragmentów i całokształtów gier. Staje się to od razu widoczne w (powszechnym) doświadczeniu, że nawet wadliwe gry mogą zapoczątkować niezapomniane wrażenia rozgrywki, które odtwarzamy jeszcze długo po odejściu od konsoli. Gry osiągają spójność nie tylko poprzez ich formalną organizację, ale także dzięki naszemu doświadczaniu przyjemności grania³¹.

²⁶ Tamże.

²⁷ K. Duncker, *On Pleasure, Emotion and Striving*, „Philosophy and Phenomenological Research” 1941, Vol. 1, No. 4, s. 403.

²⁸ Tamże, s. 404.

²⁹ Tamże, s. 429.

³⁰ S. Niedenthal, *dz. cyt.*, s. 7.

³¹ Tamże.

Założenie rozciągnięcia odczuwania przyjemności w czasie pozwala rozszerzyć jej rozumienie już nie tylko w kontekście krótkotrwałego kontaktu z grą i wywołanych wówczas wrażeń zmysłowych, lecz również poza nim, gdy poddajemy refleksji nasze doświadczenie jeszcze długo po jego zakończeniu.

Podsumowując omówione powyżej propozycje Niedenthala trudno nie zaobserwować podjętej przez niego próby możliwie najszerszego ujęcia zagadnienia estetyki gier wideo. Autor przytoczonego przeze mnie artykułu wychodzi od rozróżnienia trzech sposobów definiowania tego pojęcia, które wydają się pomocne zarówno podczas pogłębionych analiz konkretnych tytułów, jak i charakterystyki środków wyrazu typowych dla interaktywnego medium³². Estetyka, co kluczowe dla opisywanego przeze mnie w niniejszej publikacji fenomenu, zostaje w tej perspektywie powiązana z mechaniką rozgrywki, procesem projektowania doświadczenia użytkownika, cielesnym wymiarem kontaktu z grą za sprawą interfejsów oraz różnorodnych kontrolerów, a w końcu bodźców pozwalających odczuwać uczestnikowi rozgrywki radość bądź przyjemność. Stąd opracowanie *What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics* Simona Niedenthala w mojej ocenie z jednej strony w pewnym stopniu zbiera dotychczasowe wątpliwości czy sugestie, z drugiej zaś prowokuje do dalszych interdyscyplinarnych rozważań poświęconych tej problematyce. Zdaniem badacza nowe technologie wykorzystywane przez twórców gier zmuszają nas niejako do poszukiwań kolejnych narzędzi pozwalających uchwycić specyfikę estetyki rozgrywki.

1.3. Estetyka sztuki gier

Tematem bardzo często poruszonym w kontekście estetyki gier wideo jest jej intrygująca relacja ze światem sztuki, którą przedstawia się w licznych i różnorodnych perspektywach. Zagadnienie to jest wobec tego na tyle szeroko oraz wyczerpująco opisane przez teoretyków, że pozwolę sobie ograniczyć jego omówienie do trzech interesujących z punktu widzenia problematyki mojej książki aspektów. Tytułem wprowadzenia w obszar refleksji nad związkami elektronicznej rozrywki z praktykami artystycznymi chciałbym przybliżyć ciekawe podejście do tego zagadnienia zaprezentowane w publikacji *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*.

³² Taksonomia zaproponowana przez Niedenthala wskazuje trzy obszary współkształtujące moim zdaniem płaszczyzny sprawczości dla gier wideo, które szczegółowo omówię później.

Jej autor, John Sharp, wykorzystuje, jego zdaniem, przydatną podczas oceny gier wideo w perspektywie sztuki koncepcję podziału na *thin* i *thick aesthetics*, autorstwa Johna Hospersa³³. Pierwsza z nich dotyczy wyłącznie formalnych właściwości dzieła, druga natomiast koncentruje się na bardziej złożonym kontekście kulturowym w jakim ono funkcjonuje. Wśród czynników budujących owo szersze znaczenie estetyki danego projektu zostają wymienione między innymi: warunki odbioru, znajomość możliwości wykorzystanego przez autora medium, znaczenie dla zebranej wokół niego społeczności, a także to jak wpasowuje się on w konkretny czas i miejsce³⁴.

Sharp, przenosząc to rozróżnienie na grunt groznawstwa, zaznacza, iż zależnie od środowiska, w jakim dana gra lub praca funkcjonuje, postrzeganie jej w kategoriach „wąskiej” i „szerokiej” estetyki³⁵ może się wymiennie różnić³⁶. Szczególnie jeśli uwzględnimy obie grupy twórców – projektantów gier próbujących swoich sił w praktykach artystycznych oraz artystów sięgających po gry, aby eksperymentować z ich strukturą. Badacz wyraźnie oddziela tutaj pojęcia sztuki gier (ang. *game art*) i gier artystycznych (ang. *artgames*), charakteryzując ich odmienne znaczenie, a także zróżnicowane oczekiwania potencjalnych odbiorców. Gracze zaangażowani oraz konesery sztuki współczesnej mogą zupełnie inaczej oceniać poszczególne zabiegi czy rozwiązania zgodnie z własnymi kompetencjami odbiorczymi bądź znajomością rozmaitych wyznaczników gatunkowych.

Potencjalną przeciwstawność opinii dotyczących „wąskiej” i „szerokiej” estetyki Sharp uzasadnia docenianiem przez przedstawicieli wspomnianych środowisk alternatywnych elementów konstruujących ich doświadczenie:

Sztuka gier (sztuka stworzona z gier) wykorzystuje gry dla wąskiej estetyki symbolicznej ekspresji w służbie konceptualnej eksploracji szerokiej estetyki. Gry artystyczne wybierają bardziej konserwatywne podejście podkreślania reprezentacyjnej ekspresji w szeroki sposób, przy jednoczesnym zdawkowym odkrywaniu konceptualnie i krytycznie zogniskowanej estetyki sztuki współczesnej³⁷.

³³ J. Sharp, *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press 2015, s. 77.

³⁴ Tamże, s. 77–78.

³⁵ Mając świadomość obecności w polskich pracach z zakresu filozofii tłumaczeń przeciwstawnych określeń pojęć *thick* i *thin* jako „tłuste” i „chude” (I. Skoczeń) oraz „gęste” i „rozrzedzone” (M. Małek), uważam, że bliższe sensowi omawianemu przez Sharpa są terminy „wąski” i „szeroki”; zob. I. Skoczeń, *Czy modny i sprawiedliwy mogą mieć ze sobą coś wspólnego? – czyli kilka słów o thick terms, thick concepts oraz thick properties*, „Archiwum Filozofii Prawa i Filozofii Społecznej” 2016, nr 1 (12), s. 55–63; M. Małek, *Wolność jako wartość dla moralnego maksimum i moralnego minimum*, „Filo-Sofija” 2014, nr 1 (24), s. 211–221.

³⁶ Tamże, s. 78.

³⁷ Tamże.