

Uniwersytet Łódzki
Wydział Filologiczny
Instytut Kultury Współczesnej

mgr Marcin M. Chojnacki

Sprawczość w grach wideo jako kategoria estetyczna

Rozprawa doktorska
napisana pod kierunkiem
prof. dr hab. Piotra Sitarskiego

Promotor pomocnicza
dr Maria B. Garda

Łódź, 2020 rok

Spis treści

Wstęp.....	4
Rozdział I: Estetyka gier wideo jako problem badawczy.....	7
1.1 Od sprawczości do estetyki – wprowadzenie	7
1.2 Co Immanuel Kant powiedziałby o grach wideo?.....	9
1.2.1 Przyjemność u Kanta a uczestnictwo w rozgrywce.....	9
1.2.2 Kantowska wzniosłość	18
1.2.3 Wzniosłość cyfrowa	20
1.2.4 Wzniosłość ludyczna	28
1.3 Estetyka w dyskursie groznawczym.....	33
1.3.1 Estetyka gier, czyli właściwie co?	33
1.3.2 Estetyka a sztuka gier	38
1.3.3 Projektowanie doświadczenia a emocje gracza.....	48
1.3.4 Estetyka otwartych światów cyfrowych.....	61
1.4 Od estetyki do sprawczości – podsumowanie	66
Rozdział II: Sprawczość w ujęciu groznawczym	70
2.1 Pojęcie sprawczości – wprowadzenie	70
2.2 Sprawczość w grach wideo – próba definicji	77
2.3 Sprawczość jako wyznacznik projektu doświadczenia użytkownika.....	82
2.4 Sprawczość jako postawa odbiorcza interaktora	96
2.5 Koncepcja sprawczości jako narzędzie analityczne	118
Rozdział III: Sprawczość – model analityczny	129
3.1 Czy potrzebna jest nowa definicja sprawczości?	129
3.2 Mechaniki sprawczości	136
3.2.1 Interfejs.....	136
3.2.2 Awatar i postać.....	146
3.2.3 Elementy hiperludyczne, kontrludyczne i hipoludyczne.....	152
3.2.4 Elementy impresyjne	156
3.3 Płaszczyzny sprawczości w grach wideo	162
3.3.1 Płaszczyzna reguł rozgrywki	163
3.3.2 Płaszczyzna narracji	164
3.3.3 Płaszczyzna symulacji	164
3.4 Metasprawczość	165
Rozdział IV: Sprawczość na poziomie reguł – analiza gry <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i>	166
4.1 Fundamenty zamku w Hyrule – wprowadzenie	166
4.2 <i>The Legend of Zelda</i> a specyfika projektów Shigeru Miyamoto	171

4.3 Przełamywanie konwencji – nowe spojrzenie na <i>The Legend of Zelda</i>	179
4.4 Świat, interfejs i reguły w <i>Breath of the Wild</i>	183
4.5 Sprawczość a rozgrywka multiplikatywna	195
4.6 Własne zasady, czyli metarozgrywka w <i>Breath of the Wild</i>	202
Rozdział V: Sprawczość na poziomie narracji – analiza gry <i>Wiedźmin 3: Krew i wino</i>	211
5.1 Geralt z pikseli – wprowadzenie	211
5.2 Świat <i>Wiedźmina</i> jako interaktywna opowieść	219
5.3 Narracja a intertekstualność, ekonomia gry i sprawczość zapośredniczona	234
5.4 Pościg za wampirem – sprawczość narracyjna w dodatku <i>Krew i wino</i>	240
5.5 Podsumowanie	253
Rozdział VI: Sprawczość na poziomie symulacji – analiza gry <i>Grand Theft Auto V</i>	255
6.1 „Niewinne” początki wielkich kontrowersji – wprowadzenie	255
6.2 Symulacyjny charakter <i>Grand Theft Auto V</i>	263
6.2.1 Bohaterowie i awatary	267
6.2.2 Interfejs użytkownika	271
6.2.3 Wirtualne środowisko i postaci niezależne	274
6.2.4 Aspekt narzędziowy i metasprawczość	284
6.3 Odpowiedzialność gracza i dysonans sprawczy	287
6.4 <i>GTA V</i> : Gra, symulacja, narzędzie – podsumowanie	293
Zakończenie	295
Bibliografia:	299

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 cyfrowych¹”, co sugeruje rozpatrywanie jej przez pryzmat emocji odczuwanych podczas rozgrywki. W związku z tym podstawowym zadaniem niniejszej rozprawy jest prześledzenie oraz przeanalizowanie relacji zachodzących pomiędzy sprawczością a estetyką gier wideo. Chcę wykazać, jak za pomocą tej kategorii możemy określić obszary szczególnie podatne na działania interaktora oraz pozostałych nie-ludzkich aktantów, będących uczestnikami „negocjacji” zmian wprowadzanych do systemu.

Kolejnym celem stawianym w tej dysertacji 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 aktualnie najbardziej docenianymi przez krytyków i konsumentów projektami. Dlatego też rozprawa ta została podzielona na dwie główne części: teoretyczną, porządkującą dotychczasowe propozycje kategoryzowania sprawstwa typowego dla rozgrywki i analityczną, prezentującą autorskie narzędzie badawcze w postaci warstwowego modelu sprawczości.

Pierwszy rozdział poświęcony jest zagadnieniu estetyki gier wideo. Punktem wyjścia do omówienia tego problemu badawczego są rozważania Immanuela Kanta dotyczące kwestii odczuwania przez nas przyjemności. Obserwacje i definicje filozofa odnoszą do sytuacji uczestnictwa w rozgrywce, ale także przyglądam się propozycjom współczesnych medioznawców proponujących stosowanie nowych kategorii powstałych w oparciu o jego prace. Wśród przywoływanych badaczy znajduje się między innymi Mary Flanagan, która na podstawie Kantowskiego sądu estetycznego wprowadza pojęcie „zabawowej estetyki” mające określić specyfikę odbioru dzisiejszej kultury. Szerzej omawiam także próby zaadaptowania

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

na gruncie groznawstwa kategorii wzniosłości, wymieniając przy tym kilka interesujących rozwinięć tej koncepcji. W dalszej części tego rozdziału przyglądam się rozszerzonemu rozumieniu estetyki gier wideo zaprezentowanemu przez Simona Niedenthala. Stanowi ono moim zdaniem dobry wstęp dla późniejszych rozważań dotyczących korzystającej z niej sztuki, emocji odczuwanych przez graczy w trakcie rozgrywki, ze szczególnym uwzględnieniem stanu *flow*, oraz estetycznego wymiaru projektów udostępniających swoim użytkownikom rozległe otwarte światy.

Rozdział drugi dotyczy już bezpośrednio groznawczej refleksji nad problemem sprawczości. Jego celem jest zaprezentowanie zarówno wczesnych medioznawczych koncepcji mających oddać specyfikę kontaktu człowieka z interaktywnym programem, jak też powstałych w następnych latach komentarzy i uzupełnień. Osią omawianych założeń czynię 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 wspomniany już model analityczny, 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 rozprawy 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 (ludyczną). Wychodząc od specyfiki twórczości Shigeru Miyamoto oraz reguł, według których tworzył własne projekty, a także zaadaptowanych przez jego następców strategii designu, przechodzę do opracowanej na potrzeby nowej gry mechaniki rozgrywki multiplikatywnej. Opisując *TLoZ:BotW* koncentruję

się na tym rozwiązaniu, 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 charakteryzuję 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 w pewnym stopniu 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: Estetyka gier wideo jako problem badawczy

1.1 Od sprawczości do estetyki – wprowadzenie

Sprawczość jest terminem określającym dość dobrze scharakteryzowaną i szeroko opisywaną własność gier wideo, a tym samym stosunkowo często używanym przez akademików oraz publicystów. Sięgają po niego teoretycy koncentrujący się na rozmaitych aspektach interaktywnego medium, poczynając od procesu narracyjnego, zagadnienia interfejsu oraz relacji człowiek – komputer, aż do teorii designu. Koncepcja sprawczości nierzadko jest uzupełniana o nowe elementy, poddawana nieznacznym modyfikacjom, uwzględniającym nowe rozwiązania techniczne, albo reinterpretowana zgodnie z założeniami próbującymi ponownie uchwycić jej znaczenie. Jednakże, choć za sprawą publikacji *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*² 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 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.

² J. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York 1997.

Punktem wyjścia dla uporządkowania wspomnianych propozycji oraz opracowania na ich podstawie nowego modelu analitycznego czynię wobec tego najczęściej przywoływaną 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 świecie³.

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 rozprawy jest wskazanie zasadności traktowania sprawczości jako kategorii estetycznej typowej dla elektronicznej rozrywki i porządkującej poszczególne części składowe interaktywnych dzieł, ale również determinującą ich specyficzną lekturę. Takie założenie łączy potencjalne aktywności użytkowników z projektem doświadczenia, w którym uczestniczą, oraz pozwala wyodrębnić obszary i środki wpływające na budowanie wrażenia 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 w coraz mniejszym stopniu przypomnianie przez nie swoich analogowych odpowiedników⁴. Gry wideo pełnią dziś funkcję alternatywnych rzeczywistości, złożonych symulacji fikcyjnych światów angażujących nas na wiele różnorodnych sposobów.

W związku z tym pierwszy rozdział dysertacji poświęcam przekrojowemu omówieniu takich problemów jak: zaadaptowanie na grunt teorii elektronicznej rozrywki Kantowskich koncepcji przyjemności, piękna i wzniosłości, konkretyzacja pojęcia estetyki gier wideo, jej powiązanie ze sztuką współczesną, a także wyjątkowość doświadczania wirtualnych światów

³ 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.

⁴ Mam tutaj na myśli między innymi gry planszowe, karciane, figurkowe i tradycyjne systemy RPG.

czy krajobrazów. Wyodrębnienie i omówienie szeregu propozycji definiowania wspomnianych podstawowych kategorii będzie nie tylko stanowić wstęp do dalszych rozważań, dotyczących już bezpośrednio kwestii sprawczości⁵, ale też przybliży w pewnym stopniu specyfikę kontaktu z interaktywnym medium. Pozwoli to również w dalszej części pracy scharakteryzować konkretne rozwiązania stylistyczne bądź mechaniczne wpływające na estetyczne wrażenia podczas prowadzenia rozgrywki.

1.2 Co Immanuel Kant powiedziałby o grach wideo?

Podając problematykę estetyki gier wideo oraz przyjemności czy też satysfakcji płynącej z prowadzenia rozgrywki należałoby umieścić te pojęcia w szerszym kontekście, wykraczającym poza ścisłą ludologiczną perspektywę albo też rozważania dotyczące sztuki cyfrowej, remediacji lub stylistyki rozwijanej przez elektroniczną rozrywkę. Część badaczy zajmujących się teorią interaktywnych mediów wykorzystuje klasyczne koncepcje filozoficzne i próbuje zaadaptować je do charakterystyki zjawisk bądź procesów zachodzących podczas rozgrywki. Stąd też autorzy opracowań poświęconych tematyce poszukiwania oraz analizowania specyfiki gier wideo sięgają nierzadko po teorię estetyki Immanuela Kanta, jednocześnie uaktualniając bądź redefiniując jej założenia. Stawiając pytanie dotyczące tego, co możemy rozumieć przez przyjemność interaktywnego medium, prześledzę kilka interesujących propozycji odpowiedzi uwzględniających założenia filozofa z Królewca.

1.2.1 Przyjemność u Kanta a uczestnictwo w rozrywce

Warto na początku przybliżyć definicję kluczowego, dla niniejszego rozdziału, terminu. Posłuży mi do tego interpretacja Rachel Zuckert, która w artykule zatytułowanym *A New Look at Kant's Theory of Pleasure* stara się określić, czym właściwie dla niemieckiego myśliciela jest przyjemność⁶. Autorka, podejmując szczegółową analizę prac Kanta oraz wskazując opisy i cechy omawianej kategorii, chce uzasadnić rozumienie Kantowskiej przyjemności, jako „uczucia” (niem. *Gefühl*), nie zaś „wrażenia” czy „czucia” (niem.

⁵ Na potrzeby tego rozdziału pojęciem sprawczości posługuję się wyłącznie w rozumieniu przytoczonej wcześniej definicji Janet Murray.

⁶ R. Zuckert, *A New Look at Kant's Theory of Pleasure*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism”, Vol. 60 Nr 3/2002, s. 239-252.

Empfindungen)⁷. Badaczka podkreśla, że choć sam filozof korzysta z obu powyższych pojęć i w kolejnych dziełach zmienia własne założenia, w rzeczywistości bliższe prawdziwemu znaczeniu charakteryzowanego przez niego stanu jest pierwsze z nich.

Zuckert zauważa, że w Kantowskiej *Krytyce władzy sądenia* przyjemność zostaje zdefiniowana pod względem formalnym, jako stan mentalny skoncentrowany na trwaniu innego stanu mentalnego⁸. Kant stwierdza bowiem, iż coś przyjemnego nie tylko się nam podoba, ale ma przede wszystkim wzbudzić u nas „pewną skłonność”⁹. Zdaniem autorki, przykładowo przyjemność obecna przy jedzeniu czekolady byłaby uczuciem lub świadomością chęci wydłużania tego doświadczenia zmysłowego¹⁰. Ponadto, przyjemne jest nie tyle to, co jest nam prezentowane, a więc w tym przypadku odczuwanie smaku, ale już samo uczestniczenie w tej prezentacji¹¹. Zuckert zaznacza także, iż wiąże się to z pewną temporalną zależnością łączącą teraźniejszość i przyszłość poprzez pragnienie kontynuowania danego procesu wraz z upływem czasu¹². Stąd przyjemność będącą uczuciem, przeciwnie do uniwersalnych wrażeń sensorycznych, można uznać za subiektywną oraz intencjonalną, gdyż świadomie skupioną na podmiocie¹³.

Intencjonalność ta, zdaniem badaczki, pozwala nam odróżnić przyjemności czerpane z wykonywania pewnych czynności od tych będących jedynie wynikiem podejmowanych działań¹⁴. Celowość definiowanego przez Kanta stanu, jak sugeruje Zuckert, świadczy również o motywacyjnej sile przyjemności:

Jak wspomniano powyżej, przyjemność wydaje się sama w sobie stanem końcowym, stanem, w którym chcemy pozostać; końcem akcji. Ale przyjemność jest także motywująca: jeśli coś nas zadowala, ta przyjemność motywuje nas do działania, do poszukiwania tego czegoś. Kantowska definicja przyjemności, jako świadomości obecnego stanu powodującego chęć jego utrzymania w przyszłości, obejmuje oba aspekty – jej nieodłączną „wartość” lub „satysfakcjonujący” charakter oraz siłę motywującą¹⁵.

⁷ Artykuł Zuckert stanowi między innymi polemikę z wcześniejszym przeciwnym stanowiskiem Paula Guyera. Tamże, s. 239. Terminy „uczucie” i „czucie” wykorzystuję zgodnie z polskim przekładem *Krytyki władzy sądenia* autorstwa Mirosława Żelaznego.

⁸ Tamże, s. 240.

⁹ I. Kant, *Dzieła Zebrane. Tom IV. Krytyka władzy sądenia*, tłum. M. Żelazny, Toruń 2014, s. 74.

¹⁰ R. Zuckert, dz. cyt., s. 240.

¹¹ Kant podkreśla tutaj nie tyle istotę wydawania sądów dotyczących własności obiektu, co samego stanu delektowania się. I. Kant, dz. cyt., s. 74.

¹² R. Zuckert, dz. cyt., s. 240.

¹³ Tamże.

¹⁴ Tamże, s. 245.

¹⁵ Tamże.

Podkreślając potencjalną celowość przyjemności, autorka opracowania wymienia za Kantem jej trzy osobne rodzaje: **doznania zmysłowe, dobro i piękno**¹⁶. Odpowiadającymi im kolejno typami prezentacji służącymi do podtrzymania mentalnego stanu, w jakim znajduje się podmiot, są zaś: wrażenia, pojęcia oraz formy.

Pierwsze dwa rodzaje przyjemności są powiązane bezpośrednio z pewną celowością, a więc zamiarem osiągnięcia określonego rezultatu w przyszłości. Jednocześnie jednak, co podkreśla Zuckert, silnie łączą się one z teraźniejszością, a nawet przeszłością będącymi punktem odniesienia dla naszych działań¹⁷. Warto jednak zaznaczyć, że pomimo wspomnianych podobieństw, Kant wyraźnie rozróżnia obie te kategorie¹⁸. **Przyjemność zmysłowa** jest dla myśliciela metodą radzenia sobie z dyskomfortem, „ulgą w bólu”, która w ściśle określonych okolicznościach przynosi nam ukojenie¹⁹. Na jego podstawie konstruujemy empiryczną ocenę pozwalającą odtworzyć to rozwiązanie następnym razem, gdy tylko odczuwamy taką potrzebę. Dlatego w oparciu o przeszłe doświadczenia, dążymy do pozytywnej zmiany naszego obecnego stanu. Zuckert przytacza w tym kontekście przykład gorącej kąpieli, która zgodnie z założeniami Kanta traktowana jest jako uśmierzenie bólu (np. w odczuwaniu zimna lub napięcia)²⁰. Pozwala to wytworzyć ogólne przekonanie, że sama kąpiel, w tego typu okolicznościach, jest dla nas przyjemna²¹.

„Zadowolenie z **dobra**”²² jest natomiast wynikiem napędzanego przez idee działania podmiotu skoncentrowanego na jakimś celu²³. Kant rozdziela tutaj jednak coś, co jest „dobre do czegoś”, czyli pożyteczne i będące jedynie środkiem osiągnięcia innego rezultatu, od „dobra samego w sobie”²⁴. Jednakże dla oceny czy coś jest dobre musimy wcześniej „mieć jakieś jego pojęcie”²⁵, wiedzieć czym dany obiekt miał w swoim założeniu być. Przykładowo fotel uznamy za „dobry” jeśli jest odpowiednio zaprojektowany i złożony, aby umożliwić nam wygodne w nim siedzenie. Tego typu zadowolenie da nam też upieczenie ciasta, które będzie przejawiać pożądne przez nas właściwości, jak konsystencja, zapach, smak i kształt. Dlatego, zgodnie z interpretacją Zuckert, oba powyższe rodzaje przyjemności Kant łączy

¹⁶ Tamże.

¹⁷ Tamże, s. 247.

¹⁸ Filozof posługuje się słuszną obserwacją, że nie zawsze to, co dobre jest jednocześnie przyjemne, tak samo jak nie wszystko co przyjemne, jest dla nas dobre. I. Kant, dz. cyt., s. 75.

¹⁹ R. Zuckert, dz. cyt., s. 247.

²⁰ Tamże.

²¹ Tamże.

²² Za polskim przekładem. I. Kant, dz. cyt., s. 74.

²³ R. Zuckert, dz. cyt., s. 247.

²⁴ To drugie według filozofa podoba się nam bezpośrednio, a nie ze względu na pełnioną funkcję lub przydatność, więc zadowolenie daje nam już sam fakt jego istnienia I. Kant, dz. cyt., s. 74-75.

²⁵ Tamże, s. 75.

z uczuciem satysfakcji będącej rezultatem refleksji nad poprawą naszego stanu (kąpiel) albo udanej realizacji pojęcia w obiekcie (fotel, ciasto)²⁶.

Trzeci rodzaj doznań jest związany z **pięknem** i w ocenie badaczki stanowi paradygmatyczny przypadek przytoczonej wcześniej Kantowskiej definicji przyjemności, jako samopodtrzymującego się stanu mentalnego²⁷. Myśliciel zaznacza, że „Przy kontemplacji piękna trwamy dlatego, bo kontemplacja ta sama się potęguje i reprodukuje²⁸”. Przyjemność estetyczna nie wynika zatem, jak dwie uprzednio omówione, z czynności zaspokajania określonej potrzeby czy też uśmierzenia doskwierającego podmiotowi bólu. Wręcz przeciwnie, stanowi ona bezinteresowną, pozbawioną celowości refleksję nad własnościami napotkanej prezentacji. Autoteliczny charakter tego zjawiska Zuckert podkreśla następująco:

(...) estetyczna przyjemność jest "świadomością", że cokolwiek obecnie doświadczamy, chcemy, aby to trwało. Zatem, zamiast być nakierowaną ku konceptualnie określönemu obiektowi (ustalonemu przez pojęcie z przeszłości), zamiast podejmować refleksję nad zmianą „przeszłego”, estetyczna przyjemność „skłania” do utrzymania naszego obecnego stanu, jest świadomością nas samych podtrzymujących stan obecny, stanu będącego czystym ukierunkowaniem na przyszłość. Jest ona powołana przez „celowość bez celu²⁹”.

Jednocześnie badaczka zaznacza subiektywność charakteryzowanego przez Kanta doświadczenia estetycznego podyktowaną koncentracją nie na cechach obserwowanego obiektu, ale reakcji i przemyśleniach osądającego go podmiotu³⁰. Filozof dosłownie pisze, iż „Nie może być żadnej obiektywnej reguły smaku, która za pomocą pojęć określałaby, co jest piękne³¹”. Nie jesteśmy wobec tego w stanie sformułować koncepcji pięknego obiektu, ani też jednoznacznie określić co podczas obcowania z nim zapewnia nam zadowolenie³².

Zatrzymajmy się na chwilę i spróbujmy odnieść omówione w artykule Rachel Zuckert Kantowskie własności uczucia przyjemności do medium gier wideo, a konkretnie czynności prowadzenia rozgrywki. Oczywiście intuicyjnie połączylibyśmy granie z chęcią uzyskania satysfakcji – obmyślenia pewnej strategii działania, określenia koniecznych do wykonania akcji, aby osiągnąć założony rezultat, na przykład w formie ukończenia poziomu, rozwoju

²⁶ R. Zuckert, dz. cyt., s. 247.

²⁷ Tamże, s. 246.

²⁸ I. Kant, dz. cyt., s. 92.

²⁹ Tamże.

³⁰ Tamże, 249.

³¹ I. Kant, dz. cyt., s. 103.

³² R. Zuckert, dz. cyt., s. 248.

sterowalnej postaci czy poznania zakończenia scenariusza. Kojarzylibyśmy ją z radością wygranej, zdobycia wysokiego wyniku lub wyeliminowania przeciwników z dalszej rywalizacji. Przyjemność ta byłaby motywowana realizacją pojęcia, określonej wizji naszego przyszłego działania i jego pozytywnych, zadowalających skutków. Jednocześnie, przyjemne mogą być same sensoryczne wrażenia towarzyszące rozgrywce: sterowanie awatarem za pomocą kontrolera, odbieranie bodźców audiowizualnych bądź haptycznych, wykonywanie ruchów ciałem i obserwowanie zmian zachodzących na ekranie dzięki naszej aktywności. Podobne do tych odczucia ulokowalibyśmy wobec tego we wskazanym przez Kanta obszarze przyjemności zmysłowej. Natomiast zastosowanie koncepcji przyjemności estetycznej wydaje się sprawiać więcej kłopotów, ze względu na trudność jednoznacznego określenia czym jest estetyka gier wideo³³.

Jeśli zgodnie z obserwacją Zuckert przyjmiemy, że gra mogłaby pełnić rolę obiektu estetycznego, inicjującego w nas stan mentalny skoncentrowany na podtrzymywaniu jego doświadczania, wówczas musimy określić, czym jest piękno odbierane podczas rozgrywki. Kirk Pillow, pisząc o Kantowskiej koncepcji estetyki, zaznacza, iż filozof podkreśla subiektywność sądów wydawanych względem przedmiotów i zjawisk³⁴. Piękno nie jest wobec tego rozpoznawalną własnością obiektu, ale objawia się w relacji pomiędzy nim a podmiotem. Zdaniem badacza, taka niekonceptualna natura sądów estetycznych pozwala założyć odrzucenie przez Kanta reguł pomagających jednoznacznie określić, co będzie posiadać wartość estetyczną, a co nie³⁵. Jednakże nie oznacza to przyjęcia czysto indywidualnego, неповtarzalnego charakteru oceny, gdyż niemiecki myśliciel nadaje owym opiniom uniwersalną ważność, pewien stopień obiektywności pozwalający potwierdzić u innych naszą recepcję piękna.

Jak zauważa Pillow, Kantowskie sądy estetyczne są bezinteresowne, nieosobowe, oddzielone od naszych codziennych potrzeb, nie mogą też być motywowane użytecznością obiektu lub realizacją moralnej wartości³⁶. Nie dotyczą one zatem przedmiotów, które podobają się nam ze względu na ich przydatne funkcje, reprezentację naszych przekonań lub zaspokajanie rozmaitych pragnień. Wynikają zaś wyłącznie z prawdziwie wolnego, a więc pozbawionego wszelkich skłonności i zamiarów, kontemplacyjnego uznania w czymś

³³ Wynika to przede wszystkim z wielości ujęć i propozycji rozumienia tego terminu, dlatego próbie jego dookreślenia poświęcę osobną część niniejszego rozdziału.

³⁴ K. Pillow, *Beauty: subjective purposiveness*, [w:] *Immanuel Kant. Key Concepts*, red. W. Dudley, K. Engelhard, London – New York 2014, s. 206.

³⁵ Tamże.

³⁶ Tamże, s. 208.

wartości³⁷. Według Kanta wyłącznie w ten sposób, czyli posługując się uniwersalnymi ocenami, będziemy w stanie zakomunikować innym naszą własną opinię dotyczącą estetyki danego obiektu lub zjawiska. Tak rozumiany sąd powstaje natomiast dzięki wolnej relacji zachodzącej pomiędzy wyobraźnią a rozumowaniem, co Pillow tłumaczy następująco:

(...) ogólna koncepcja jest taka, że w doświadczeniu estetycznym wyobraźnia swobodnie bada charakterystyczne cechy czegoś, rozciąga się na jego aspekty, łączy je wszystkie na różne sposoby, *bawi się* rzeczą w nieskrępowany sposób, który nie stoi w sprzeczności z opartym na regułach rozumowaniem, ale w równym stopniu nie jest ograniczany przez żadną dominującą koncepcję lub zasadę³⁸.

Badacz wnioskuje, iż przyjemności dostarcza właściwie nie tyle sama opisana powyżej aktywność, ale jej rezultat w postaci odkrycia piękna w jakimś przedmiocie. To z kolei wiąże się ze wspomnianym już wcześniej przyjemnym uczuciem satysfakcji wynikającej z ukończenia wcześniej założonego zadania.

Następnie Pillow podejmuje temat „celowości bez celu” realizowanej, zgodnie z założeniami Kanta, za pomocą formy ocenianego obiektu i od razu wskazuje na problematyczność takiej koncepcji. Przypuszczenie, że o pięknie przedmiotu decyduje tylko kształt, kolor oraz położenie względem siebie poszczególnych jego elementów prowadzi do „estetycznego formalizmu” odrzucającego wszelkie aspekty dzieła niezwiązane z jego wyglądem, jak chociażby kontekst powstania czy znaczenie dla historii sztuki³⁹. Kolejną komplikacją, w ocenie Pillowa, jest natomiast rozróżnienie przez myśliciela czystego i przeciwnego mu, zależnego sądu smaku⁴⁰. Pierwszy z nich zakłada niejako formalistyczne poznawanie artefaktu z wyłączeniem wszelkich koncepcji lub domysłów służących odkryciu jego pierwotnej funkcji oraz przypisywany jest przede wszystkim kontemplacji piękna przyrody. Drugi zaś w zasadzie negując dotychczasowe stanowisko filozofa, koncentruje się na roli odgrywanej przez dany obiekt i ocenie doskonałości, z jaką to czyni, co dotyczy głównie rezultatów pracy ludzkich rąk. Niniejsza sugestia zdaje się oznaczać, iż w dziełach sztuki nie odnajdziemy czystych, a więc autentycznych: piękna oraz przyjemności.

Ta nieścisłość Kantowskiej teorii, jak zaznacza Pillow, budzi wśród części ekspertów wątpliwość dotyczącą jej przydatności, ponieważ w rezultacie nie precyzuje ona dlaczego

³⁷ Tamże, s. 209.

³⁸ Tamże, s. 210-211.

³⁹ Tamże, s. 215.

⁴⁰ Tamże, s. 216.

pewne obiekty dostarczają nam estetyczną przyjemność, a inne nie⁴¹. Ponadto nie wiemy z zupełną pewnością, kiedy zachodzi kluczowa dla recepcji piękna prawdziwie swobodna gra pomiędzy wyobraźnią i rozumowaniem, oraz co sprawia, że nie zawsze przynosi ona rezultat w postaci uznania dla danego artefaktu. Tym bardziej niepewne wydaje się określenie czy dokonujemy sądów zupełnie bezinteresownie i bezosobowo, z pełną świadomością braku jakichkolwiek czynników mogących ten proces zaburzyć. Pillow podsumowuje te zastrzeżenia uwagą, iż w przypadku tak sformułowanej propozycji Kanta powinniśmy mówić o „możliwości estetycznej bezinteresowności połączonej z prawdopodobieństwem naszej pewności, że ją osiągnęliśmy⁴²”. Jednakże, pomimo wspomnianej niespoistości omawianych założeń, badacz podkreśla jednocześnie ich znaczenie dla rozwoju filozofii sztuki, przejawiającą się przez wprowadzenie kluczowych tematów dyskusji oraz bycie podstawą dla licznych, wciąż definitywnie nierozstrzygniętych, problemów teoretycznych⁴³. Nic więc dziwnego, że także w refleksji nad estetyką gier wideo myśl Kanta jest wykorzystywana dość chętnie.

Przykładowo Roger Moseley, w publikacji poświęconej ludycznemu wymiarowi muzyki zaznacza wpływ koncepcji Kanta na rozwój badań nad grami i zabawą, a także postępujące poszerzanie zakresu rozważań dotyczących ich estetyki:

Kantowska dyscyplina *ludus* podkreśla, że piękno strukturalne i złożoność można osiągnąć zarówno pomimo ścisłych ograniczeń, jak i dzięki nim. Artefakty kulturowe, wykazujące takie cechy, obejmują architekturę, tekstylia, origami, matematykę, kanony, łamigłówki i kod komputerowy: ogólnie reprezentują i wyłaniają się z systemów, które są zarówno sterowalne, jak i możliwe do opisanie przez reguły, które są jednocześnie logiczne oraz arbitralne⁴⁴.

Z kolei Graeme Kirkpatrick odwołuje się do teorii estetyki Kanta, aby scharakteryzować uczestnictwo w rozgrywce⁴⁵. Badacz podkreśla, że filozof stawia w centrum doświadczenia estetycznego grę zachodzącą pomiędzy wyobraźnią a intelektem, która stanowi podstawę dostrzegania przez nas piękna⁴⁶. Jego zdaniem zabawa angażująca obie te zdolności nie musi ograniczać się do czysto umysłowej konstrukcji, ale znajduje zastosowanie w aktywnościach

⁴¹ Tamże, s. 218.

⁴² Tamże, s. 219-220.

⁴³ Tamże, s. 220.

⁴⁴ R. Moseley, *Keys to Play. Music as a Ludic Medium from Apollo to Nintendo*, Oakland 2016, s. 32.

⁴⁵ G. Kirkpatrick, *Between Art and Games: Critical Theory and Computer Game Aesthetics*, „Thesis Eleven”, Nr 89/2007, s. 74-93.

⁴⁶ Tamże, s. 80.

kojarzonych z rozrywką i fizycznością. Rozwijając wątek znaczenia związku estetyki i gry Kirkpatrick dodaje:

Co więcej, zasadniczo bezcelowy charakter zabawy przenosi się także na sztukę, gdzie proste, dosłowne znaczenia nie mają miejsca. Gry komputerowe nie są estetyczne ze względu na przyjemną oprawę wizualną czy stymulowanie zmysłów. Są takie, ponieważ umożliwiają rozgrywkę i posiadają typ formy korespondujący z długotrwałymi koncepcjami dotyczącymi doświadczenia estetycznego jako autonomicznego obszaru wartości⁴⁷.

Obiekt estetyczny w rozumieniu Kanta oraz gry łączą bezcelowość i oderwanie od codziennych czynności, co zaznaczali już klasycy badań ludologicznych – Roger Caillois i Johan Huizinga⁴⁸. Bezproduktywność lub bezinteresowność rozgrywki można oczywiście podważyć jeśli weźmiemy pod uwagę gry hazardowe bądź e-sport, ale potencjalne komercyjne lub społeczne zastosowanie gier wideo nie musi niwelować ich „podstawowej natury jako obiektów rozrywkowych”⁴⁹.

Odminną, zdecydowanie szerszą perspektywę prezentuje Mary Flanagan, która zaznacza, że dzisiejsi teoretycy zazwyczaj rozluźniają ścisłe ramy zaproponowanych w *Krytykach* Kanta kategorii ze względu na duży stopień nieprzewidywalności współczesnych praktyk kreatywnych⁵⁰. Jej zdaniem pojęcie „samotnego geniusza” uległo skomplikowaniu i wyparciu przez różnorodne modele pracy artystycznej, włączając te związane z tworzeniem oraz wykorzystywaniem gier czy środowisk rozgrywki⁵¹. Badaczka biorąc zatem pod uwagę szeroki wachlarz obecnych w sztuce i kulturze dwudziestego wieku strategii ludycznych, polegających na przekształcaniu dotychczasowych reguł bądź prowadzeniu swoistej gry z odbiorcą dzieła, ocenia, iż „ponowne rozpatrywanie estetyki w świetle tego typu działań jest znacznie spóźnione”⁵². Komentarz Flanagan można odczytać z jednej strony jako swego rodzaju krytykę prób poszukiwania oddzielnych, zupełnie nowych form estetycznych w obszarze gier wideo, z drugiej zaś sugestię, że to medium stanowi tak naprawdę kontynuację rozwoju wcześniejszych praktyk łączących zabawę ze sztuką.

⁴⁷ Tamże, s. 81.

⁴⁸ Zob. G. Tavinor, *The Art Of Videogames*, Chichester 2009, s. 104

⁴⁹ Tamże.

⁵⁰ M. Flanagan, *Playful Aesthetics: Toward a Ludic Language*, [w:] *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, red. S. P. Walz, S. Deterding, Cambridge – London 2014, s. 250.

⁵¹ Tamże.

⁵² Tamże.

Badaczka posługuje się terminem „**estetyki zabawowej**” (ang. *playful aesthetics*) dla określenia rozległego zakresu działań, projektów, aktywności, a także aspektów kultury będących przejawami zwrotu ludycznego⁵³. Wykorzystując jako przykłady szereg prac, Flanagan wymienia i omawia wspólne cechy gier oraz praktyk artystycznych kształtujących wprowadzane przez nią pojęcie. Sekwencyjność, wymuszanie wykonywania pewnych akcji, określanie czasu i przestrzeni ich przebiegu, przełamywanie reguł lub tworzenie alternatywnych celów dla uczestnika bądź użytkownika ulegają pewnej problematyzacji prowadzącej do „grania krytycznego”⁵⁴. Postawa ta wykracza poza standardową recepcję gry jako produktu rozrywkowego i polega na postrzeganiu rozgrywki w szerszym kontekście kulturowym, politycznym, społecznym lub artystycznym. Estetykę zabawową trudno wobec tego zamknąć w sztywnej definicji pasującej do konkretnego zbioru cech albo typu aktywności. Bez wątplenia jednak dostrzegamy rozmaite aktualne i potencjalne jej zastosowanie w naszym codziennym życiu. Dzieje się to za sprawą systemu znaczeń konstruujących zdaniem badaczki „język ludyczny”. Flanagan podkreśla, że:

Elementy zabawy (przykładowo lalki, piłki i zabawki) oraz elementy gry (przykładowo wyniki, przeciwnicy, zespoły, konkurenci, wygrane) są zwyczajami, praktykami i konwencjami, które odzwierciedlają zabawowe i growe pozycje jako intertekstualne doświadczenie: język ludyczny daje do zrozumienia, że obiekty zabawy mogą być odczytywane jako samodzielnie uaktywniane, w i pośród kultury medialnej. Piłka nie sygnalizuje wyłącznie idei zabawy; prędzej piłka posiada afordancje podczas zabawy. Oferuje ewentualność – może się odbijać i toczyć, może opadać i wznosić się⁵⁵.

Estetyka zabawowa zakłada eksperymentowanie z owymi znaczeniami, przełamywanie naszych przyzwyczajzeń lub oczekiwań, zaskakiwanie odbiorcy zmianą reguł, dopuszcza pomyłkę lub świadome wprowadzanie użytkownika w błąd. To z kolei służy wywoływaniu wrażeń estetycznych bazujących głównie na mechanice, dekonstrukcji schematów, zacieraniu granic pomiędzy tym co dozwolone i zakazane, pozbawianiu gier kluczowych aspektów, jak chociażby różnica między wygraną oraz przegraną. Co więcej, zwrot ludyczny, zauważalny chociażby w grywalizacji⁵⁶ i bardziej ogólnej „griwości”, może według Flanagan stać się koniecznym środkiem uzyskiwania sprawczości w dzisiejszym społeczeństwie⁵⁷.

⁵³ Flanagan stawia go niejako w kontrze do promowanego przez część ekspertów określenia „nowa estetyka” stosowanego przy charakterystyce zmian zachodzących w sztuce od lat 50. XX wieku. Tamże, s. 250-251.

⁵⁴ Tamże, s. 262-263.

⁵⁵ Tamże, s. 265.

⁵⁶ Pojęcie „grywalizacja”, będące odpowiednikiem angielskiego *gamification*, rozumiem za Pawłem Tkaczykiem jako „Przeniesienie mechanizmów znanych z gier (także komputerowych, choć nie tylko) do rzeczywistego

Propozycja wyodrębnienia przyjemności estetycznej powstającej podczas poszukiwania i odkrywania potencjału zabawy lub rozgrywki w otaczających nas przedmiotach bądź sytuacjach, sprawia wrażenie interesującej aktualizacji koncepcji Kantowskiej. Jednakże stanowczo wykracza ona poza ramy kontaktu z grą wideo, przenosząc ciężar wytwarzania bodźców jedynie na interaktora, pomijając w ten sposób własności samego tekstu oraz intencje autorów. Jeśli przyjmiemy za Kantem, że źródłem przyjemności są z jednej strony relacja zachodząca pomiędzy podmiotem a obiektem, z drugiej zaś konkretne cechy formy tego obiektu, może się okazać, że zabawowa estetyka wyczerpuje jedynie pierwszą z nich. Dlatego też pełniejszą realizację założeń niemieckiego filozofa upatrywałbym w mentalnym stanie łączącym odbiór projektu doświadczenia z zaangażowaniem użytkownika określanym przez teoretyków mianem *flow*⁵⁸. Do pojęcia tego wrócę jednak w dalszej części niniejszego rozdziału, aby dokonać jego szerszej charakterystyki już w kontekście designu rozgrywki.

1.2.2 Kantowska wzniosłość

Drugą ważną kategorią wyróżnioną przez Kanta, którą groznawcy próbują wykorzystać przy opisie recepcji gier wideo, jest wzniosłość. Filozof oddziela ją od pojęcia piękna, jednak jednocześnie podkreśla łączące je bezcelowość oraz niezależność względem sądów zmysłowych i logicznych⁵⁹. Stąd rozpatrujemy ją również przez relację wyobraźni i rozumu⁶⁰. Przeciwnie jednak do piękna, zamkniętego w ściśle określonych ramach formy ograniczającej obiekt estetyczny, poczucie wzniosłości może wywołać coś nieforemnego, bezkształtnego, a tym samym nieograniczonego⁶¹. Stąd odmienne jest również nasze emocjonalne doświadczenie, gdyż opiera się nie na spokojnej kontemplacji, ale mentalnym pobudzeniu⁶². Dodatkowo, o ile piękno według filozofa wynika przeważnie z własności

świata, aby zmieniać ludzkie zachowania”. Grywalizacja jest z powodzeniem wykorzystywana między innymi w zarządzaniu firmami oraz procesie edukacji. P. Tkaczyk, *Grywalizacja*, Gliwice 2012, s. 10.

⁵⁷ M. Flanagan, dz. cyt., s. 268.

⁵⁸ Termin *flow* został zaczerpnięty przez groznawców z teorii Mihalya Csikszentmihalyia oraz zaadaptowany na potrzeby charakterystyki doświadczenia oferowanego przez właściwie zaprojektowaną rozgrywkę angażującą gracza i zapewniającą mu przyjemność korzystania z wirtualnego środowiska. Zagadnienie to szerzej omawiam w podrozdziale 1.3.3. Zob. M. Csikszentmihályi, *Przepływ. Psychologia optymalnego doświadczenia*, tłum. M. Wajda-Kacmająr, Taszów 2005.

⁵⁹ I. Kant, dz. cyt., s. 116.

⁶⁰ Zob. R. Specht, *Pojęcie wzniosłości w filozofii Kanta*, „Studia z Historii Filozofii”, Nr 2 (4)/2013, s. 168.

⁶¹ I. Kant, dz. cyt., s. 117.

⁶² Zob. G. Banham, *Kant and the Ends of Aesthetics*, Basingstoke – New York 2000, s. 81.

jakościowych, tak wzniosłość jest przede wszystkim wynikiem przedstawienia ilości⁶³. Wskazanie tych kilku podstawowych różnic pozwala wstępnie uchwycić specyfikę wrażeń i towarzyszącej im przyjemności określanej przez Kanta mianem *Erhabenhait*⁶⁴.

Christian Helmut Wenzel, przyglądając się wymienionym przez niemieckiego myśliciela w *Krytyce władzy sądszenia* przykładom zjawisk lub przestrzeni mogących wywołać wrażenie wzniosłości, zwraca uwagę, iż w większości stanowią one fenomeny naturalne⁶⁵. Może to sugerować, że Kant upatrywał źródło definiowanego przez siebie wrażenia głównie w potędze przyrody, silnie kontrastującej z kruchością człowieka. Szstorm na oceanie, górskie masywy, burzowe chmury, destrukcyjne wulkany, niszczycielskie huragany, wysokie wodospady, rwące strumienie, błyskawice i grzmoty dzięki swej sile oraz wielkości wykraczają poza zdolności naszej wyobraźni⁶⁶. Jak zauważa Roman Specht:

Zdaniem Kanta naturalne doświadczenia wzbudzające wzniosłość na ogół kojarzą się z chaosem i spustoszeniami, jakich może dokonać przyroda, a nie jak w przypadku piękna, z harmonią i porządkiem, dzięki którym możemy dostrzec analogię pomiędzy wytworem przyrody a dziełem sztuki⁶⁷.

Choć takie założenie wiązałoby *Erhabenhait* z trwogą czy niepokojem, Kant wyraźnie odróżnia postrzeganie obiektu jako przerażającego od rzeczywistego strachu przed nim, podkreślając, że ten drugi zniweluje efekt osiągnięty w ramach doświadczenia estetycznego⁶⁸. Wzniosłość, inaczej niż piękno, zamiast oferowania pozytywnej przyjemności prowadzi do „rozkoszy negatywnej”⁶⁹, zachwytu i respektu względem obserwowanego zjawiska lub miejsca.

Ze względu na dwoistość władz rozumu, intelektualną i praktyczną, filozof dokonuje podziału wzniosłości na matematyczną oraz dynamiczną⁷⁰. Omawiając tę koncepcję Kirk Pillow zauważa, iż w obu przypadkach „Kant postrzega doświadczenie wzniosłości jako

⁶³ I. Kant, dz. cyt., s. 117.

⁶⁴ Z niemieckiego „wzniosłość”. Zob. H. E. Allison, *Kant's Theory Of Taste. A Reading of the Critique of Aesthetic Judgment*, Cambridge University Press 2010, s. 305.

⁶⁵ Badacz wspomina też o wskazanych przez Kanta egipskich piramidach i rzymskiej Bazylice Świętego Piotra. Zob. Ch. H. Wenzel, *An Introduction to Kant's Aesthetics. Core Concepts and Problems*, Malden – Oxford – Carlton 2005, s. 106.

⁶⁶ Tamże.

⁶⁷ R. Specht, dz. cyt., s. 169.

⁶⁸ Zob. B. Murray, *The Possibility of Culture Pleasure and Moral Development in Kant's Aesthetics*, John Wiley & Sons 2005, s. 92. W przypadku braku informacji o miejscu wydania, przykładowo elektronicznej wersji książki, w przypisie umieszczam nazwę wydawnictwa.

⁶⁹ I. Kant, dz. cyt., s. 117-118.

⁷⁰ Tamże., s. 120.

frustrację i niezadowolenie, które ostatecznie ustępują satysfakcji⁷¹”, odróżnia je natomiast źródło wspomnianych emocji. Pierwsza dotyczy próby przyjęcia ogromu lub nieskończoności przez wyobraźnię przytłoczoną zadaniem wykraczającym poza jej zdolności⁷². Druga wiąże się z zagrożeniami naturalnymi, jak burza czy trzęsienie ziemi, czyniącymi nas bezbronnymi względem sił przyrody. Jak w związku z tym można odnajdywać przyjemność doświadczając wzniosłości? Pillow komentuje to w następujący sposób:

Wyobraźnia jest upokarzana przez ogrom, nasza śmiertelność jest zagrożona przez wielką moc, ale to cierpienie ustępuje przyjemności w naszej wartości, jako istot racjonalnych. Wyobraźnia nie może w prawdzie uchwycić wszystkich nieskończonych niebios, ale rozum może myśleć o idei nieskończoności; natura może nas roztrzaskać, ale nic nie zniszczy naszej godności, jako wolnych istot moralnych⁷³.

Co za tym idzie, wartości *Erhabenheit* nie można przypisać żadnemu przedmiotowi bądź formie materialnej⁷⁴, ponieważ Kant za podstawę tego wrażenia uznaje racjonalną lub moralną ideę niebędącą wynikiem zmysłowego doświadczenia⁷⁵. Filozof tłumaczy to za pomocą przykładu:

(...) bezkresnego, smaganego wichrami oceanu nie można nazwać wzniosłym. Jego widok jest straszny. A jeśli taki widok [*Anschauung*] ma wzbudzić uczucie, które samo jest wzniosłe, gdyż pobudza umysł do odwrócenia się od świata zmysłów i zajęcia się ideami zawierającymi wyższą celowość, to różnorakie idee musiały być wpojone w umysł już wcześniej⁷⁶.

Tym samym według Kanta wzniosłości doświadczamy nie dzięki recepcji form obecnych w przyrodzie, ale za sprawą tego, co czyni z tymi przedstawieniami nasza wyobraźnia⁷⁷.

1.2.3 Wzniosłość cyfrowa

Spróbujmy zatem odpowiedzieć na pytanie: jak odnieść zdefiniowane wcześniej pojęcie wzniosłości do elektronicznej rozrywki bezpośrednio związanej z dynamicznym

⁷¹ K. Pillow, dz. cyt., s. 221

⁷² Kant posługuje się wręcz określeniem, że coś wzniosłego „poniekąd zadaje gwałt wyobraźni”. I. Kant, dz. cyt., s. 118.

⁷³ Tamże.

⁷⁴ I. Kant, dz. cyt., s. 118.

⁷⁵ Zob. Robert R. Clewis, *The Kantian Sublime And The Revelation Of Freedom*, Cambridge 2009, s. 14.

⁷⁶ I. Kant, dz. cyt., s. 118-119.

⁷⁷ Tamże, s. 119-120.

rozwojem komputeryzacji oraz techniki? Eugénie Shinkle w artykule *Videogames and the Digital Sublime* podejmuje problem rozpatrywania gier wideo jako form estetycznych będących jednym z przejawów kształtowania kultury cyfrowej⁷⁸. Badaczka przywołuje w związku z tym opartą na Kantowskich założeniach koncepcję amerykańskiej wzniosłości technicznej opisaną przez Davida Nye'a⁷⁹. Jak zaznacza Shinkle, autor *American Technological Sublime* zauważył, że w przeciwieństwie do swojej europejskiej odpowiedniczki idea ta nie wyłoniła się z filozoficznych rozważań, lecz z działań osadników z trudem adaptujących środowisko naturalne do własnych potrzeb. Przyroda zamiast zachwycającego zjawiska wywołującego respekt i przerażenie, odbierana była w charakterze przeszkody spowalniającej rozwój cywilizacyjny. Należało więc ją przezwyciężyć, wznosząc chociażby potężne konstrukcje – „tamy, kanały, mosty kolejowe, które demonstrowały ludzką kontrolę nad siłami natury, stanowiły silne źródło poczucia wzniosłości”⁸⁰.

Wrażenie estetyczne, jak mogłoby się wydawać, zarezerwowane dla naturalnych fenomenów przekraczających zdolności poznawcze człowieka, zostało przeniesione do sfery osiągnięć jego intelektu oraz wysiłku fizycznego skutkującego imponującymi konstrukcjami czy skomplikowanymi wynalazkami. Nye, cytując fragment przemowy Jamesa C. Cartera wygłoszonej w lipcu 1885 roku z okazji założenia Rezerwatu Niagara, wskazuje interesującą sugestię zrównania wzniosłości będącej rezultatem podziwiania natury oraz obserwowania efektów ludzkiej pracy⁸¹. Słynny wodospad znalazł się w towarzystwie Wyroczni Delfickiej, dębów z Dodony i kopuły Bazyliki Świętego Piotra, wśród odkrytych lub uformowanych miejsc pozwalających uchwycić otaczającą nas nieskończoność. Badacz dostrzega w tym przejaw pewnej kulturowej postawy reprezentowanej przez mówcę:

Oto typowe amerykańskie połączenie naturalnych, technicznych, klasycznych i religijnych elementów w jedną estetykę. Cuda przyrody, takie jak Yosemite, Wielki Kanion, Wodospad Niagara oraz Yellowstone, stały się w niej emblematami boskości porównywalnymi z cudami starożytnego świata i największym osiągnięciem architektonicznym współczesności⁸².

Nye podkreśla także, iż charakterystyczną cechą amerykańskiej wzniosłości było uczynienie jej doświadczeniem zbiorowym, a nie indywidualnym, poprzez tworzenie punktów

⁷⁸ E. Shinkle, *Videogames and the Digital Sublime* [w:] *Digital Cultures and the Politics of Emotion: Feelings, Affect, and Technological Change*, red. A. Karatzogianni, A. Kuntsman, Palgrave Macmillan 2012, s. 94-108.

⁷⁹ Tamże, s. 97.

⁸⁰ Tamże.

⁸¹ D. E. Nye, *American Technological Sublime*, Cambridge – London 1994, s. 22-23.

⁸² Tamże, s. 23.

widokowych i parków krajobrazowych odwiedzanych przez grupy turystów⁸³. Odbiór kolektywny wręcz potęgował odczucia, które stawały się więc integralną częścią podróży, a właściwie celem wycieczki. W rezultacie postęp techniczny z jednej strony służył przezwyciężaniu oraz poskramianiu surowych warunków dzikiej przyrody, z drugiej zaś przyczynił się do jej ochrony⁸⁴.

Eugénie Shinkle zaznacza, iż opisane przez Nye'a zjawisko obrazuje przejście od dystansowania i odcinania się człowieka względem natury do podobnej postawy względem technologii, przekraczającej niekiedy jego własne możliwości⁸⁵. Obecnie teoretycy wyróżniają nową odmianę wzniosłości wynikającą z pojawienia się urządzeń cyfrowych, które rozpatrują przez pryzmat międzynarodowego kapitału społecznego, kontrolowania trudnego do oszacowania potencjału, a także posthumanizmu⁸⁶. Autorka wiąże jednak ze wskazanymi propozycjami kategorię banalności, motywując swoją decyzję refleksją nad dzisiejszą pozycją techniki w naszym życiu. Jej zdaniem „banal jest zarówno siłą napędową i efektem kultury postindustrialnej, żywiącym się nieustannym cyklem pożądania tego, co nowe⁸⁷”, a to wpływa bezpośrednio na ambiwalentny sposób odbierania przez nas elektroniki. Stanowi ona jednocześnie coś obcego, pozaludzkiego, jak i powszechnego, towarzyszącego nam każdego dnia⁸⁸. Badaczka dostrzega niniejszym podstawę dla połączenia wzniosłości z banalnością, które znajdują swe odzwierciedlenie w relacji zachodzącej pomiędzy maszyną a rozrywką, ta natomiast silnie przejawia się za sprawą medium gier wideo.

Bardziej złożoną definicję wzniosłości cyfrowej, w kontekście projektowania elektronicznej rozrywki, prezentuje Thomas Betts, łączący elementy kilku wcześniejszych koncepcji⁸⁹. Dla wyodrębnienia oraz scharakteryzowania tego specyficznego przeżycia estetycznego badacz koncentruje się na jego filozoficznym znaczeniu oraz pojęciu wirtualności, sięga też po teorię generatywności i złożoności algorytmów, a także z obszaru groznawstwa zapożycza termin retoryki systemowej⁹⁰. Model Bettsa składa się wobec tego z trzech powiązanych ze sobą obszarów, które autor kolejno szczegółowo opisuje.

⁸³ Tamże, s. 27.

⁸⁴ Tamże, s. 37.

⁸⁵ E. Shinkle, dz. cyt., s. 98.

⁸⁶ Badaczka wymienia tutaj prace *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism* Fredrica Jamesona oraz *Beauty and the Contemporary Sublime* Jeremy'ego Gilberta-Rolfe'a. Tamże, s. 98.

⁸⁷ Tamże, s. 99.

⁸⁸ Tamże.

⁸⁹ T. Betts, *An Investigation of the Digital Sublime in Video Game Production*, niepublikowana praca doktorska, University of Huddersfield 2014.

⁹⁰ Tamże, s. 13.

Pierwszym z nich są własności zaczerpnięte z kantowskiej koncepcji oraz jej reinterpretacji dokonanej przez Eugénie Shinkle i Sianne Ngai. Badacz zauważa, że wyróżnione przez Kanta kluczowe czynniki pozwalające określić rozwój poczucia wzniosłości, a więc autonomię, abstrakcję, permutację i złożoność, można powiązać z cechami interaktywnego medium⁹¹. Podobnie traktuje recepcję trudnej do zrozumienia bezgraniczności zjawisk wywołujących zdaniem filozofa silne wrażenie przytłoczenia. W przypadku gier wideo przejawia się to emergentnym, nieliniarnym mechanizmem odbierania wirtualnej przestrzeni. Tym samym wzniosłość matematyczna oraz dynamiczna zostają połączone w symulacji komputerowej i za pośrednictwem zawartych w niej systemów rozwijane są własności kształtujące nasze doświadczenie⁹².

Betts uzupełnia Kantowski koncept o propozycję Shinkle dla zarysowania procesu przejścia od oświeceniowego rozumienia wzniosłości do tego obecnego, uwzględniającego uwarunkowania techniczne. Chodzi tutaj o przemianę „autorefleksyjnej transcendencji w coś będącego alienującym stanem niemego paraliżu⁹³”, gdyż technika oraz cyfrowe rozwiązania jednocześnie wprowadzają nas w poczucie podziwu i odosobnienia. Z ową transformacją pojęcia wzniosłości, zwracającej się ku relacjom zachodzącym pomiędzy człowiekiem a maszyną, badacz kojarzy także wprowadzony przez Sianne Ngai termin *stuplime*. Teoretyczka używa go dla określenia specyficznego paradoksalnego doświadczenia mieszającego zaskoczenie i nudę, które towarzyszy konfrontacji z systemem lub urządzeniem⁹⁴. To związek elementów pobudzających, irytujących, poruszających bądź podniecających z powolnie znieczulającymi, męczącymi, wycieńczającymi⁹⁵. O ile jednak we wzniosłości Kanta negatywne uczucie stopniowo ustępuje pozytywnemu, tak Ngai w swojej koncepcji zakłada ciągle napięcie utrzymujące wspólnie przeciwstawne afekty⁹⁶.

Kolejny obszar interesujący Bettsa dotyczy natury cyfrowego medium sprowadzonej do trzech podstawowych mechanizmów. Za McKenziem Warkiem badacz wykorzystuje terminy zmiennej topologii oraz alegorytmu⁹⁷. Pierwszy z nich jest związany z przemianami recepcji i reprezentacji przestrzeni w wyniku postępu technologicznego, czyli odejścia od definiowania jej za pomocą słów lub pamięci na rzecz planów bądź diagramów,

⁹¹ Tamże, s. 23.

⁹² Tamże, s. 41.

⁹³ Tamże, s. 22.

⁹⁴ Tamże, s. 24.

⁹⁵ Zob. S. Ngai, *Ugly Feeling*, Cambridge – London 2005, s. 271.

⁹⁶ Tamże.

⁹⁷ Termin ten stanowi połączenie wyrazów „algorytm” i „alegoria”. T. Betts, dz. cyt., s. 27-29.

przeobrażonych następnie w sieć zależności. Cyfrowa topologia zdaniem Warka składa się z logicznych powiązań tworzących strukturę komunikacyjną, „symbolicznych łączy, pętli rekurencyjnych i referencji⁹⁸” kształtujących wrażenie bezkresności oraz emergentności. W grach umożliwia to nieliniową eksplorację różnorodnych, możliwych do odblokowania podczas rozgrywki wątków, a tym samym współtworzenia fabuły z dostępnych elementów oraz dokonywania licznych interpretacji.

Mechanika staje się wobec tego istotną częścią ekspresyjnej warstwy gry, zaś algorytmy nią sterujące same funkcjonują jako nośniki znaczeń odczytywanych przez graczy. Jak zaznacza Betts, Wark wprowadza termin „alegorytm” (ang. *allegorithm*) odnoszący się do procesu przekazywania informacji dzięki systemowi nadzorującemu zachowanie symulowanego środowiska⁹⁹. Według badacza, wirtualna przestrzeń, rozumiana jako cyfrowa topologia, inaczej niż tradycyjne formy linearnego opowiadania historii, stanowi „idealne medium dla eksperymentowania z ideami permutacji, prawdopodobieństwa i alegorii¹⁰⁰”. Odbiór treści nie polega bowiem wyłącznie na przyswajaniu procesu narracyjnego, ale na prowadzeniu z nim interakcji, testowaniu potencjalnych rozwiązań, odkrywaniu ukrytych kombinacji.

Kontynuując rozważania nad źródłem cyfrowej wzniosłości, Betts odwołuje się także do koncepcji Manuela De Landy, filozofa łączącego Deleuzejańską ontologię z teorią informatyki¹⁰¹. Zacerpnięte z jego pracy *Intensive Science and Virtual Philosophy* pojęcie wielokrotności (ang. *multiplicity*) służy oddaniu funkcjonowania systemów generatywnych oraz efektów ich działania. Teoretyk traktuje ją w charakterze autonomicznej jednostki zdolnej do tworzenia rekurencji oraz permutacji dzięki zaawansowanym zestawom ekspresji rozwijanym poprzez, podobną do topologii Warka, sieć kłączy¹⁰². Konstruując swój model Betts sięga po wielokrotność i rozpatruje ją w perspektywie oprogramowania gier wideo, operującego wariacjami ukształtowania terenu, reorganizującego struktury narracyjne oraz remiksującego ścieżkę dźwiękową¹⁰³. Termin ów oznacza dla niego zarówno aktualne, jak i potencjalne rezultaty funkcjonowania kodu gry, a więc ogół przewidzianych przez system kombinacji rozwoju doświadczenia gracza.

⁹⁸ Tamże, s. 28.

⁹⁹ Jest to połączenie wyrazów *allegory* i *algorithm*. Tamże, s. 29.

¹⁰⁰ Tamże.

¹⁰¹ Tamże, s. 30.

¹⁰² Tamże.

¹⁰³ Tamże.

Trzeci obszar omówiony przez Bettsa poświęcony jest ludycznym własnościom elektronicznej rozrywki, gdyż koncentruje się przede wszystkim na definicjach rodzajów gier autorstwa Rogera Cailloisa. Badacza interesują głównie dwa typy mogące wejść w skład czynników wywołujących poczucie cyfrowej wzniosłości – *ilinx* i *alea*¹⁰⁴. Wrażenie oszołomienia, szoku, chaosu czy wręcz hipnozy podczas kontaktu z grą niejednokrotnie wynika z nagromadzenia bodźców audiowizualnych, ale może być także konsekwencją powtarzalności, losowości lub zbytniego skomplikowania reguł kierujących rozgrywką¹⁰⁵. Zdaniem Bettsa użytkownik skonfrontowany z zawiłym systemem, przyjmującym postać wirtualnej rzeczywistości, i poddawany szeregowi zabiegów pozbawiających go kontroli, orientacji w przebiegu zdarzeń bądź pewności siebie przy dokonywanych decyzjach, będzie doświadczał specyficznego wrażenia estetycznego.

Wymienione powyżej mechanizmy służą Bettsowi w skonstruowaniu definicji cyfrowej wzniosłości charakterystycznej dla medium gier wideo. Badacz podkreśla, że odczucia są kwestią indywidualną, przez co każdy odbiorca może inaczej reagować na środki wykorzystane w danej grze. Jednakże nagromadzenie i ogólność elementów zaproponowanego modelu teoretycznego pozwalają założyć jego uniwersalność przy charakterystyce elektronicznej rozrywki. Mając świadomość niemożności ujęcia wszelkich aspektów przy zastosowaniu wybranej terminologii, Betts pisze o umownym obszarze analizowanego procesu następująco:

(...) gdy elementy cyfrowego doświadczenia, takie jak autonomia, abstrakcja, permutacja lub złożoność, zaczynają być niemożliwe do określenia przez podmiot, luka pomiędzy świadomością a rozumieniem daje początek wrażeniu cyfrowej wzniosłości. Wirtualne ramy, takie jak wielokrotność, [cyfrowa] topologia i alegorytm, wspierają ten wariant.

Dalszą część pracy Betts poświęca omówieniu najczęściej stosowanych chwytów stylistycznych nierzadko odbieranych jako te typowe dla wzbudzania wzniosłości poprzez symulację generowaną komputerowo. Naśladowanie pewnych chwytów malarstwa romantycznego w projektach poziomów¹⁰⁶, wyraźne zarysowanie skali przemierzanego świata, podkreślanie kruchości i bezbronności awatara lub bohatera, czy też odwzorowanie

¹⁰⁴ Tamże, s.37.

¹⁰⁵ Tamże, s. 38.

¹⁰⁶ Betts za Joanne Taylor zwraca uwagę na zauważalne inspiracje obrazami Caspara Davida Friedricha oraz Thomasa Cole'a w reprezentacjach przestrzeni gier *Skyrim* (Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2011) i *Dear Esther* (The Chinese Room, 2008). Betts, dz. cyt., s. 44.

potęgi przyrody za sprawą wirtualnego krajobrazu znajdują zastosowanie w tytułach przywoływanych podczas dyskusji o problemie wzniosłości w grach wideo¹⁰⁷.

Dążenie do uzyskania właśnie takiego, bliższego Kantowskiej propozycji efektu estetycznego może być świadomym zabiegiem twórców gier. Ciekawy tego przykład stanowi wypowiedź Iana Dallasa, dyrektora kreatywnego studia Giant Sparrow, zamieszczona w czwartym wydaniu publikacji *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*¹⁰⁸. Twórca podkreśla, że głównym celem podczas prac nad *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, Annapurna Interactive, 2017) było oferowanie graczowi jednoczesnego doświadczenia piękna i wrażenia przytłoczenia¹⁰⁹. Dallas chciał za sprawą gry odtworzyć wspomnienie własnego doświadczenia, gdy jako nastolatek nurkował przy północno-zachodniej części wybrzeża Pacyfiku. Obserwowanie dna przechodzącego gwałtownie w nieskończoną ciemność dla czternastoletniego Iana stanowiło estetyczne doznanie, ale także przypomnienie jak on sam jest mały i słaby w obliczu rozmiarów oceanu¹¹⁰. Opisana przez projektanta sytuacja bez wątpienia odpowiada Kantowskiemu rozumieniu wzniosłości wywołanej uświadomieniem sobie przez podmiot potęgi obserwowanej przyrody¹¹¹.

Zespół Giant Sparrow, starając się uchwycić specyfikę tego stanu emocjonalnego oraz odwzorować go wewnątrz interaktywnego środowiska, napotkał szereg trudności. Zaczynając od nieudanego prototypu symulatora nurkowania, przez dyskusje o dziecięcych wspomnieniach i aktywnościach na świeżym powietrzu, jak biwakowanie czy puszczenie latawców, aż do krótkich opowiadań inspirowanych *weird fiction*, twórcy usiłowali opracować bodźce mogące skutkować odczuwaniem wzniosłości podczas kontaktu z ich programem¹¹². Osiągnięcie satysfakcjonującego rezultatu wymagało procesu projektowego skupionego na doznaniach emocjonalnych (ang. *emotionally driven design*), który koncentrował się przede wszystkim na wzbudzaniu u odbiorcy określonych reakcji lub stanów.

Ian Dallas uzasadnia taką decyzję przede wszystkim uzyskiwaną w ten sposób dużą swobodą autora gry podczas procesu kreacyjnego:

¹⁰⁷ Oprócz wspomnianych już *Skyrima* i *Dear Esther* badacz wymienia w tym kontekście jeszcze *Minecraft* (Mojang AB, Microsoft Studios, 2009) i *Proteus* (E. Key i D. Kanaga, 2013). Tamże, s. 47-56.

¹⁰⁸ Jest to fragment rozdziału czwartego zatytułowany *Directing Games for Emotion*. T. Fullerton, *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Boca Raton 2019, s. 114.

¹⁰⁹ Tamże.

¹¹⁰ Tamże.

¹¹¹ I. Kant, dz. cyt., s. 135.

¹¹² T. Fullerton, dz. cyt., s. 114-115.

Emocje są silne i konkretne, ale jednocześnie elastyczne. Istnieje wiele sposobów na przekazanie bólu utraty dziecka lub niezręczności uczestnictwa w imprezie, na której nikogo nie znasz. Przy tak wielu stale ewoluujących elementach w samej grze oraz wokół niej, posiadanie emocjonalnego rdzenia zapewnia ci punkt zakotwiczenia. Jest jak latarnia, więc ty i reszta zespołu możecie żeglować, bez względu na to, ile zakrętów wykonacie po drodze¹¹³.

Według Dallasa koncentracja na emocjach wywoływanych podczas korzystania z interaktywnego projektu pozwala zaoszczędzić czas i wysiłek deweloperów, ponieważ poświęcają je oni wyłącznie najważniejszemu, jego zdaniem, elementowi doświadczenia rozgrywki¹¹⁴. Natomiast, zgodnie z obserwacją zawartą w podsumowaniu pracy Thomasa Bettsa, należy pamiętać o indywidualnym, wynikającym z odmiennych kompetencji odbiorczych, sposobie odkrywania uczucia wzniosłości u każdego gracza¹¹⁵. Stąd zwrot ku elementom niezapożyczonym z innych mediów i podjęcie próby wskazania czysto ludycznych bodźców, może skutkować intrygującymi przemyśleniami oraz konceptami. W innym przypadku elektroniczna rozrywka nie różniłaby się znacząco od złożonych arkuszy kalkulacyjnych czy rozbudowanych, posiadających szeroki zakres funkcji edytorów mogących podobnie przerastać umiejętności swoich użytkowników.

W tym kontekście Ian Bogost sięga po Kantowskie rozumienie wzniosłości matematycznej dla skonkretyzowania reakcji gracza na stopień skomplikowania reguł abstrakcyjnych gier logicznych, takich jak chociażby *Drop7* (Area/Code Entertainment, Zynga, 2009)¹¹⁶. Tytuł ten w swoich założeniach przypomina nieco *Tetrisa* (Aleksiej Pażytnow, 1984) i stawia przed grającym pozornie łatwe zadanie usuwania z 49-półowej planszy kolejnych losowo ponumerowanych dysków. Jeśli aktualnie opadający dysk posiada numer odpowiadający liczbie dysków zebranych w kolumnie lub rzędzie poniżej, wówczas po zatrzymaniu się na najbliższym wolnym polu znika, a gracz otrzymuje punkty. Odrzucenie jednego pasującego dysku jest w stanie uruchomić automatyczne usuwanie kolejnych, dlatego dostrzeganie dostępnych kombinacji gwarantuje wyższy wynik. Jednakże planowanie ruchów zdecydowanie utrudnia już losowość pojawiających się cyfr, a także obecność na planszy „zablokowanych” dysków ujawniających swoje numery dopiero po wykonaniu w ich pobliżu dwóch skutecznych „zniknięć”. We wskazanym przez badacza przypadku

¹¹³ Tamże, s. 114-116.

¹¹⁴ Tamże.

¹¹⁵ T. Betts, dz. cyt., s. 123.

¹¹⁶ I. Bogost, *How To Talk About Videogames*, Minneapolis 2015, s. 106.

użytkownik może odczuć zdezorientowanie i przytłoczenie nagromadzeniem zmiennych informacji, a także koniecznością dokonywania licznych wyborów¹¹⁷. Według Bogosta trudny do przyjęcia ogrom opcji wiąże się z bezsilnością interaktora, niemożnością oszacowania z wyprzedzeniem konsekwencji własnych decyzji oraz bezbronnością względem nieprzewidywalnego zachowania systemu¹¹⁸.

1.2.4 Wzniosłość ludyczna

Konsekwencją podobnych do omówionych powyżej rozważań dotyczących zaadaptowania na gruncie badań groznawczych kategorii wzniosłości, niewątpliwie jest zasugerowane przez Daniela Vellę wyróżnienie jej ludycznej odmiany¹¹⁹. Badacz, wspominając o trudnościach związanych z wykorzystywaniem klasycznych koncepcji estetycznych przy opisie własności gier wideo, zaznacza problem zdominowania dyskursu poświęconego miejscu elektronicznej rozrywki w kulturze przez pojęcie proceduralizmu. Co prawda Vella podkreśla, że nie chce polemizować z jego teoretycznymi założeniami ani też deprecjonować wkładu w rozwój dyscypliny teoretyków stawiających go w centrum swych rozważań, czyli chociażby wspomnianego powyżej Bogosta, to jednak dostrzega wynikające z tak określonej perspektywy istotne ograniczenia¹²⁰. Jego zdaniem, jeśli zamierzamy oceniać gry jako potencjalne dzieła sztuki, postrzeganie ich jedynie w charakterze systemów lub symulacji automatycznie wysuwa techniczną naturę medium na pierwszy plan i tym samym narzuca pewne tropy interpretacyjne.

Vella kontakt z grą charakteryzuje jako proces odbioru, selekcji oraz porządkowania informacji służących rozwikłaniu zagadki, odkryciu skrywanej przez interaktywny program tajemnicy. Stąd w oparciu o koncepcję Kanta, a także założenia fenomenologiczne i hermeneutyczne, konstruuje własną definicję wzniosłości ludycznej, za którą uznaje: „kluczowy moment estetyczny w zaangażowaniu gracza w grę, określony przez dążenie ku mistrzostwu jej opanowania zderzającym się z niemożnością zdobycia kompletnej, bezpośredniej wiedzy o ukrytym systemie¹²¹”. Należy jednak wyraźnie zaznaczyć, że tak rozumiana kategoria nie odnosi się do wszystkich gier, a wyłącznie tych posiadających

¹¹⁷ Tamże, s. 106-107.

¹¹⁸ Tamże, s. 108.

¹¹⁹ D. Vella, *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime*, „Game Studies”, Vol. 15 Nr 1/2015, Online: <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>.

¹²⁰ Tamże.

¹²¹ Tamże.

określony stopień złożoności mechaniki oraz środowiska wirtualnego¹²². Dlatego posługując się przykładem *Dark Souls* (FromSoftware, Namco Bandai Games, 2011) badacz opisuje konkretne środki formalne mające wywołać u odbiorcy poczucie obcowania z ogromem świata, reguł oraz mechanizmów wykraczających poza jego zdolności intelektualne i percepcyjne. Wskazany tytuł osiąga efekt wzniosłości ludycznej dzięki czterem głównym rozwiązaniom projektowym wyróżnionym i scharakteryzowanym w artykule Velli. Są nimi kolejno: niewyraźne granice, niejasne skutki i/albo przyczyny, niezdefiniowane obiekty oraz paradoks ergodyczny¹²³.

Pierwsza własność polega na zbudowaniu wrażenia zatarcia ograniczeń określających rozmiar pokonywanego przez gracza cyfrowego otoczenia, a także oddzielających obszar swobodnej eksploracji od tego niedostępnego dla użytkownika. Prezentowana przestrzeń wydaje się wówczas zdecydowanie większa, gdyż niejako łączy ze sobą odległe, jedynie „dekoracyjne” elementy wizualne z nawigowalnym otoczeniem sterowalnej postaci. Według Velli taki projekt może wzbudzić w obserwatorze zbliżoną do Kantowskiej wzniosłość wynikającą z przytłaczającego nas, właściwie niewyobrażalnego, trudnego do uchwycenia rozmiaru świata gry. Jednocześnie badacz wiąże to wrażenie z frustracją będącą rezultatem uświadomienia sobie, że nigdy w pełni nie poznamy ani nie doświadczymy oferowanego przez interaktywny tekst bogactwa bodźców i znaczeń¹²⁴. W przypadku produkcji FromSoftware uzyskano taki rezultat za pomocą licznych oznak odkrywania jedynie wycinka rzeczywistości prezentowanej przez twórców. Labiryntowa struktura mapy, wypełnionej ukrytymi przejściami i ślepyimi zaułkami, została otoczona pokrytymi mgłą góorskimi szczytami sugerującymi, iż fantastyczna kraina rozciąga się daleko poza widoczny horyzont. Doświadczenie jej ogromu jest jednak skutecznie uniemożliwione, gdyż gracz nie jest w stanie zejść z wytyczonych przez projektantów ścieżek i swobodnie eksplorować przestrzeń poza nimi.

Drugie rozwiązanie, a więc niejasne skutki i/lub przyczyny, tak naprawdę polega na dezorientacji użytkownika poprzez szczątkowe omówienie reguł kierujących rozgrywką lub funkcjonowaniem symulacji, co skutkuje obecnością niezrozumiałych konsekwencji działań

¹²² Nie oznacza to jednak w mojej ocenie słabości propozycji Velli, podobnie jak nie każdy obiekt czy zjawisko wzbudzą w nas uczucie wzniosłości, tak też nie każda gra może zbudować odpowiednie wrażenie w swoim użytkowniku.

¹²³ Tamże.

¹²⁴ Vella odwołuje się tutaj do koncepcji „ruchomej perspektywy” Wolfganga Isera, a więc niemożności pełnego, kompleksowego poznania całości dzieła ze względu na nieustanną zmianę punktu widzenia odbiorcy w trakcie procesu rozumowania. Tamże.

interaktora lub trudnymi do wytłumaczenia źródłami konkretnych procesów. Jak zauważa Vella, *Dark Souls* jest pozbawiona szczegółowego tutorialu¹²⁵, dlatego zwłaszcza na początku kontaktu z grą gracz zmuszony jest do samodzielnego uczenia się zasad, eksperymentowania z udostępnionymi narzędziami oraz zdobywania wiedzy o możliwych działaniach metodą prób i błędów¹²⁶. Wrażenie estetyczne wynika z niejasnych odpowiedzi, nieświadomości występowania w grze pewnych mechanik przy jednoczesnym przekonaniu, iż jedynie dzięki długotrwałemu wysiłkowi kognitywnemu uda się nam zgłębić skomplikowany system sterujący grą. W ten sposób zanika zauważalne powiązanie działań bohatera i sprzężenia zwrotnego ze strony programu informującego o ich bezpośrednich konsekwencjach. Tym samym można odnieść wrażenie bycia zwodzonym, oszukiwanym, celowo wprowadzanym w błąd, aby spotęgować iluzję losowości, nieuchwytności mechanizmów napędzających rozwój sytuacji.

Następnie Vella przechodzi do omówienia niezdefiniowanych obiektów, czy też jednostek, które napotykamy podczas eksploracji, a które wydają się nie posiadać żadnego znaczenia dla procesu rozgrywki¹²⁷. Mogą nimi być chociażby przedmioty bez bliżej określonego przeznaczenia bądź wpływu na sterowalną postać, a przez to pozbawione jakiegokolwiek istotnej funkcji z punktu widzenia mechaniki. Badacz zaznacza, że niekiedy towarzyszące im opisy sugerują potencjalną wartość, lecz w ramach ekonomii gry ich gromadzenie przynosi korzyści właściwie niezauważalne. Oczywiście zdarzają się wyjątki, a więc pozornie bezużyteczne artefakty, które z biegiem czasu zdobywają istotne własności, chociażby dające możliwość odblokowania ukrytych poziomów lub umiejętności. Wówczas gracz zdobywając nowe informacje o posiadanych niezdefiniowanych obiektach jest bardziej skłonny do eksperymentowania, poszukiwania dla nich adekwatnych zastosowań, zaangażowania w poznawanie ukrytych niuansów komplikujących zabawę.

Ostatnim elementem budującym wzniosłość ludyczną wyróżnionym przez Vellę jest paradoks ergodyczny funkcjonujący w *Dark Souls* dzięki pewnej specyficznej formie rozgrywki wieloosobowej. Interaktor napotyka bowiem w świecie gry reprezentacje innych użytkowników, oddające wygląd oraz wyposażenie ich bohaterów, jednocześnie uświadamiające mu wielość możliwych rozwiązań, kombinacji uzbrojenia i opancerzenia, których sam być może jeszcze nie zdobył lub z których zrezygnował. W rezultacie graczowi

¹²⁵ Tutorial, w polskich wersjach językowych nazywany także „samouczkiem”, to najczęściej początkowy etap rozgrywki polegający na przyswajaniu przez gracza zasad, sposobu sterowania awatarem i poznawaniu własności wirtualnego środowiska.

¹²⁶ D. Vella, dz. cyt., tamże.

¹²⁷ Tamże.

zostaje bezpośrednio zaprezentowany szeroki wachlarz alternatywnych wyborów dokonanych przez inne osoby, odsłaniający wielość opcji czyniących kontakt z wirtualną rzeczywistością mniej przewidywalnym, a jej odbiór niepełny przy jednostkowym doświadczeniu każdego z nas.

Propozycja Daniela Velli wydaje się więc interesująca i przydatna przede wszystkim z dwóch powodów. Po pierwsze przekierowuje ona środek ciężkości recepcji estetycznego wrażenia wzniosłości z wyglądu oraz rozmiaru wirtualnych krajobrazów obecnych w grach wideo na płaszczyznę systemu sterującego procesami zachodzącymi podczas kontaktu z reaktywnym środowiskiem. Owo wrażenie może posiadać czysto ludyczne źródło w postaci rozbudowanego, zawilego, a przez to trudnego do opanowania zestawu reguł uświadamiającego graczowi bezsilność wobec niewidzialnego „gołym okiem” zbioru procedur ograniczających jego działania. Według badacza cyfrowa, ergodyczna natura medium uniemożliwia całościowe poznanie konkretnej gry, nawet pomimo osiągnięcia względnego poziomu mistrzostwa w jej obsłudze, tak naprawdę pozostajemy w pętli ciągłych sprzężeń zwrotnych, niedomkniętym obiegu interakcji dopuszczającym nowe zaskakujące rezultaty¹²⁸. Innymi słowy, podczas rozgrywki osiągamy wzniosłość ludyczną w momentach przewycięzania poczucia utraty kontroli nad programem, gdy stopień jego skomplikowania wymyka się naszemu rozumowaniu.

Po drugie, wybrany przez Vellę tytuł sugeruje zwrócenie uwagi na sposób, w jaki nieprzystępna mechanika, wysoki poziom trudności, uciążliwe sterowanie i przytłaczająca liczba możliwości stają się integralnymi elementami estetycznego wrażenia wywoływanego przez grę. W przypadku produkcji studia FromSoftware frustracja, bezsilność czy rezygnacja są częściami składowymi doświadczenia użytkownika zaplanowanego przez twórców, nadrzędnym czynnikiem kształtującym wymowę dzieła. Niejednokrotnie to właśnie projekt interakcji wpływa na nasze emocje dalece silniej niż fabuła bądź oprawa audiowizualna. Walka z potężnym przeciwnikiem, próba ukończenia wymagającego poziomu albo uświadomienie sobie liczebności zmiennych połączeń pomiędzy poszczególnymi modelami w symulacji może jednocześnie wzbudzić niepokój lub dezorientację, jak i zachwyt nad złożonością systemu gry. Zaproponowaną przez Vellę kategorię wzniosłości ludycznej można zatem potraktować jako osobną formę omówionej wcześniej wzniosłości cyfrowej. Dotyczy ona jednak specyfiki konfrontacji gracza z pozostającym w ukryciu, w sferze tajemnicy

¹²⁸ Tamże.

niedostępnej zwykłemu odbiorcy, a przez to momentami zupełnie niezrozumiałym algorytmem kontrolującym przebieg rozgrywki.

Tytułem podsumowania warto nakreślić, iż na podstawie przywołanych propozycji kilkorga teoretyków można zaobserwować przekształcanie i reinterpretowanie koncepcji Kanta dotyczących estetyki oraz przyjemności, aby dostosować je do charakterystyki sytuacji kontaktu z interaktywnym tekstem. Doświadczenie swobodnej zabawy pomiędzy wyobraźnią i rozumowaniem, nie tylko stała się inspiracją rozważań nad estetycznym wymiarem gier, ale też podstawą dla mówienia o zabawowej estetyce kształtującej sposób funkcjonowania we współczesnej kulturze. Jej szeroko rozumiany ludyczny wymiar silnie oddziałuje zarówno na twórców, jak i odbiorców, owocując nowymi praktykami kreatywnymi funkcjonującymi gdzieś na pograniczu sztuki, nowych mediów i gier wideo. Podobnie dzieje się w przypadku wzniosłości, która w pierwotnym Kantowskim znaczeniu matematycznym i dynamicznym jest zazwyczaj wykorzystywana dla odzwierciedlenia wrażeń wywoływanych przez wirtualne środowiska oraz imitacje zjawisk przyrodniczych. Natomiast w odniesieniu do specyfiki odbioru i funkcjonowania medium, badacze piszą raczej o wzniosłości technicznej lub cyfrowej, które zdają się lepiej opisywać interakcję człowiek – komputer. Interesującym rozwiązaniem, dedykowanym już samym grom wideo, jest z kolei zaproponowanie przez Vellę terminu wzniosłości ludycznej, lecz z zastrzeżeniem, iż dotyczy ona określonego typu rozwiązań narracyjnych, mechanicznych oraz stylistycznych spotykanych jedynie w części tytułów.

Wykorzystanie i przeobrażenie teorii Kanta, choć oferuje ciekawe obserwacje i nakreśla pole dla dalszej refleksji, to jednak nie daje bezpośredniej odpowiedzi na pytanie: jak definiować estetykę elektronicznej rozgrywki? Które własności medium obejmowałaby ona jako osobny obszar badań groznawczych? Co właściwie uznamy za źródło przyjemności estetycznej oraz czy w ogóle jesteśmy w stanie je wskazać? Tym zagadnieniom poświęcę dalszą część rozdziału, podejmując między innymi problemy definiowania, analizowania, projektowania i odbierania estetyki gier wideo.

1.3 Estetyka w dyskursie groznawczym

1.3.1 Estetyka gier, czyli właściwie co?

Dobrym punktem rozpoczęcia rozważań zaprezentowanych w tej części rozprawy 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 tej problematyki w badaniach groznawczych oraz ograniczenie jej do warstwy wizualnej, stylów graficznych albo dyskusji prowadzonej nad zasadnością nazywania gier wideo dziedziną sztuki¹²⁹. Jednocześnie badacz podkreśla brak zainteresowania tym zagadnieniem ze strony samych twórców gier, którzy podczas procesu produkcyjnego traktują priorytetowo projektowanie reguł i mechanik¹³⁰. 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.

Pierwszy z nich zostaje określony jako „**fenomen sensoryczny**” obecny w grze dzięki rozmaitym środkom wizualnym, dźwiękowym, haptycznym i ucieleśnionym (ang. *embodied*)¹³¹. 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 wideo¹³². 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.

¹²⁹ 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].

¹³⁰ Niedenthal przykładowo odwołuje się bezpośrednio do publikacji *Rules of Play* autorstwa Katie Salen i Erica Zimmermana. Tamże, s. 1-2.

¹³¹ Tamże, s. 2.

¹³² Tamże, s. 3.

Drugi obszar dotyczy **aspektów dzielonych przez gry wideo z innymi przejawami sztuki**, jak chociażby forma, treść, motywy, praktyki projektowania albo cele¹³³. 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 fotorealizmu¹³⁴ 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 klientów¹³⁵. Jego zdaniem dążenie do fotorealistycznej grafiki jest wpisane w kulturę gier równie silnie jak strzelanie i prowadzenie wirtualnych samochodów, co może nużyć docelowych odbiorców¹³⁶. 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 rozrywki¹³⁷.

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 wyszczególnienie charakterystycznych czy też wyłącznych dla niej własności. Obecnie chociażby elementy graficznego interfejsu użytkownika, *pixel art* lub trójwymiarowa grafika sprawiają wrażenie przynależenia do zdecydowanie szerszej postrzeganej info-estetyki¹³⁸. 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,

¹³³ Tamże, s. 2.

¹³⁴ 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/videogame_aesthetics_the_future.php [Dostęp: 18.08.2017].

¹³⁵ Tamże, s. 1.

¹³⁶ Tamże.

¹³⁷ S. Niedenthal, dz. cyt., s. 2.

¹³⁸ 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.

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 przyjemności¹³⁹. 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 interakcje¹⁴⁰. Omawiając tę płaszczyznę badacz wspomina strukturę MDA¹⁴¹, 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 Zubek¹⁴². 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 nieznany w momencie ukończenia produktu¹⁴³.

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 połączenie **mechaniki** (M) i **dynamiki** (D) aby uzyskać **estetykę** (A, od ang. *aesthetics*), którą dostrzegą jego odbiorcy. Wszystkie te trzy elementy wchodzi w skład wskazanej wcześniej struktury¹⁴⁴.

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 wyłaniającymi się w toku rozgrywki rozwiązaniami

¹³⁹ Tamże, s. 3.

¹⁴⁰ Tamże, s. 5.

¹⁴¹ Tamże.

¹⁴² R. Hunicke, M. LeBlanc, R. Zubek, *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Online: <http://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> [Dostęp: 18.08.2017].

¹⁴³ Tamże, s. 2.

¹⁴⁴ Tamże.

balansującymi na granicy zasad samej gry, jak i symulacji ją umożliwiającej¹⁴⁵. 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 ogranicza¹⁴⁶.

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 rozgrywki¹⁴⁷. 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. Założenia Dourisha zachęca nas do postrzegania trójwymiarowego świata gry w szerszym kontekście rozgrywki: przestrzeni wokół konsoli i monitora¹⁴⁸.

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 równowagi¹⁴⁹.

Ostatnim zagadnieniem podejmowanym w artykule *What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics* jest sygnalizowane już 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 koncepcja „dynamicznej radości” (ang. *dynamical joy*), czyli stanu pomiędzy właściwymi emocjami a wrażeniami

¹⁴⁵ Badacze podają chociażby przykład mechanik tasowania, zabierania kart i stawiania zakładów mogących wspólnie prowadzić do dynamiki blefowania. Tamże, s. 4.

¹⁴⁶ S. Niedenthal, dz. cyt., s. 5.

¹⁴⁷ 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.

¹⁴⁸ Tamże, s. 6.

¹⁴⁹ Tamże.

takimi jak napięcie, podniecenie, wzruszenie lub poczucie ulgi¹⁵⁰. Według niemieckiego psychologa doświadczamy go przykładowo szybko jadąc samochodem, łowiąc ryby, polując, grając w gry lub śledząc fabułę powieści detektywistycznej¹⁵¹. 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 działań¹⁵². 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 zwycięstwa¹⁵³.

Następnie Niedenthal skupia się na opisanej przez Paula Rozina „przyjemności zintegrowanej”, a więc łączącej aktualne reakcje z pamięcią oraz antycypacją¹⁵⁴. 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 u mechanizmów kierujących rozgrywką. Badacz zauważa, że:

Antycypacja, 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 grania¹⁵⁵.

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.

¹⁵⁰ Tamże, s. 6.

¹⁵¹ K. Duncker, *On Pleasure, Emotion and Striving*, „Philosophy and Phenomenological Research”, Vol. 1 Nr 4/1941, s. 403.

¹⁵² Tamże, s. 404.

¹⁵³ Tamże, s. 429.

¹⁵⁴ S. Niedenthal, dz. cyt., s. 7.

¹⁵⁵ Tamże.

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 medium¹⁵⁶. Estetyka, co kluczowe dla opisywanego przeze mnie w niniejszej rozprawie 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.

1.3.2 Estetyka a sztuka 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 dysertacji 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*. Jej autor, John Sharp, wykorzystuje, jego zdaniem, przydatną podczas oceny gier wideo w perspektywie sztuki koncepcję podziału na **thin** i **thick aesthetics**, autorstwa Johna Hospersa¹⁵⁷. 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,

¹⁵⁶ Taksonomia zaproponowana przez Niedenthala wskazuje trzy obszary współkształtujące moim zdaniem płaszczyzny sprawczości dla gier wideo, które szczegółowo omówię w dalszej części pracy.

¹⁵⁷ J. Sharp, *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press 2015, s. 77.

znajomość możliwości wykorzystanego przez autora medium, znaczenie dla zebranej wokół niego społeczności, a także to jak wpasowuje się on w konkretny czas i miejsce¹⁵⁸.

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” estetyki¹⁵⁹ może się wymiennie różnić¹⁶⁰. 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 koneserzy 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 współczesnej.

W konsekwencji zarówno wysokobudżetowe tytuły głównego nurtu, jak i niszowe projekty niezależne funkcjonują w dwóch paradygmatach uzależnionych od dominujących konwencji lub rozwiązań mechanicznych. Stąd podział wykorzystany przez Sharpa sprawia wrażenie przydatnego szczególnie podczas analizy estetyki rozbudowanych, wieloelementowych środowisk wirtualnych obecnych w grach wideo, z racji na ich niekiedy transmedialny charakter, modułarną strukturę, aspekty sieciowości albo innowacje wprowadzane do systemu nawigowania awatarem po cyfrowej przestrzeni.

¹⁵⁸ Tamże, s. 77-78.

¹⁵⁹ 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”, Nr 1 (12)/2016, s. 55-63. M. Małek, *Wolność jako wartość dla moralnego maksimum i moralnego minimum*, „Filo-Sofija”, Nr 1 (24)/2014, s. 211-221.

¹⁶⁰ Tamże, s. 78.

Co więcej, klasyfikacja ta sugeruje postrzeganie gier jednocześnie w charakterze pojedynczych, autonomicznych interaktywnych dzieł poddawanych kontemplacji oraz analizie, a także prostych w obsłudze narzędzi pozwalających graczom tworzyć za ich pomocą własne treści. Jeśli potraktujemy je jako obszar sprawczości interaktora korzystającego z szeregu mechanizmów oraz źródło potencjalnych materiałów graficznych i dźwiękowych, musimy również przyjąć, że growa estetyka rozciąga się na wiele nieinteraktywnych form medialnych. Przykładowo zrzuty ekranu, zapisy rozgrywki, rejestracja odgłosów wirtualnego otoczenia, machinimy albo wszelkie inne rezultaty aktywności użytkowników wewnątrz cyfrowego środowiska nierzadko są wykorzystywane przy realizacji projektów łączących niekiedy popularne przejawy kultury fanowskiej z działaniami artystycznymi. Osobnym i dość złożonym zagadnieniem są zaś szeroko rozumiane modyfikacje wprowadzające zmiany na poziomie interfejsu, reprezentacji świata oraz bohaterów lub w ramach zestawu reguł kierujących grą.

Drugim obszarem interesującym artystów oraz badaczy, który chciałbym omówić, jest „**estetyka usterki**”¹⁶¹ znajdująca zastosowanie również w sztuce gier wideo. Rosa Menkman, artystka, badaczka i autorka *Glitch Studies Manifesto* zauważa, że błędy przyjmujące postać „niespodziewanego zdarzenia, niezamierzonego rezultatu albo przerwy czy zakłócenia w systemie nie mogą być indywidualnie skodyfikowane, co stanowi o ich konceptualnej sile oraz dynamicznym wkładzie w teorię mediów”¹⁶². Powołując się na *The American Heritage Dictionary of the English Language* Menkman przypisuje astronautcie Johnowi Glennowi pierwsze wykorzystanie terminu *glitch* w kontekście problematycznych skoków lub zmian napięcia prądu elektrycznego¹⁶³. Z biegiem czasu pojęcie to zaczęło jednak nabierać szerszego, nieostrego znaczenia, wykraczającego poza technologiczną terminologię, lecz wciąż powiązanego z określaniem awarii bądź wypadków¹⁶⁴.

Usterki przerywające płynne działanie programów lub urządzeń wydają się więc intrygujące z punktu widzenia badania nowych mediów. Według Petera Krappa uczulają nas one na istotę równowagi pomiędzy kontrolą a pomyłką w interakcji człowiek – komputer, gdyż oba elementy są niezbędne dla jej przeprowadzenia¹⁶⁵. Badacz zauważa także, iż *glitch*

¹⁶¹ Czasami zamiennie wykorzystywana jest także nazwa „estetyka błędu” (ang. *aesthetics of the error*). Zob. T. Barker, *Aesthetics of the Error: Media Art, the Machine, the Unforeseen, and the Errant*, [w:] *Error. Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, red. M. Nunes, New York – London 2011, s. 42-58.

¹⁶² R. Menkman, *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam 2011, s. 26.

¹⁶³ Tamże.

¹⁶⁴ Tamże.

¹⁶⁵ P. Krapp, *Noise Channels. Glitch and Error in Digital Culture*, Minneapolis 2011, s. 74.

przypomina nam o niedoskonałości maszyny, a to kłóci się z „obecną pozytywistyczną wiarą współczesnej kultury cyfrowej w technikę wprowadzającą porządek¹⁶⁶”. Świadomość takiej reakcji na nieprzewidywalne, a przez to niepożądane zachowanie systemu lub sprzętu otwiera nowy obszar praktyk artystycznych zwróconym ku estetyzacji skutków awarii. Tim Barker, charakteryzując ową „estetykę usterki”, proponuje rozróżnienie jej przejawów na dwie oddzielne grupy: dzieła powstałe dzięki ingerencji twórcy czy eksperymentowaniu dążącym do manifestacji usterki oraz próby zrozumienia procesu zaistnienia *glitchy*, a także tego jak przejawiają się one podczas naszej interakcji z technologią¹⁶⁷.

Pomyłka komputera wprowadza szum do komunikacji, burzy iluzję bezstratnej transmisji obrazu i dźwięku, a także przypomina o mediatyzacji przekazu, wybijając nas z poczucia immersji albo stanu zaangażowania. Powszechność wykorzystania estetyki usterki oraz towarzyszącego jej efektu hipermediacji kłóci się z jednoczesnym dynamicznym rozwojem urządzeń multimedialnych, zwiększaniem rozdzielczości ekranów, ulepszaniem oprawy audiowizualnej filmów i gier wideo oraz projektowaniem intuicyjnych, przezroczystych interfejsów. Ten interesujący kontrast trafnie tłumaczy obserwacja Andrzeja Marca:

Być może jednym z najważniejszych powodów, dla których *glitch art* w dość krótkim czasie stał się tak interesującym zjawiskiem w sztuce współczesnej, jest to, że zdaje on sprawę z kondycji współczesności. Niezwykle łatwo godzimy się dzisiaj na utratę jakości, która przestała być nadrzędną wartością w świecie szybkiej, natychmiastowej transmisji danych. Co więcej, sztuka usterki uświadamia nam również, że postulowanie rzeczywistości idealnej, pozbawionej zakłóceń jest mrzonką¹⁶⁸.

Glitch zatem z jednej strony można odebrać jako trudne do wytłumaczenia, samoistne, pozbawione ingerencji użytkownika lub twórcy zachowanie maszyny zrywające płynność jej działania, z drugiej zaś potraktować go w charakterze świadomej, zaplanowanej, podpartej krytycznym komentarzem środek wyrazu mający wywołać w swoich odbiorcach określone wrażenia.

Stąd w trakcie analizowania poszczególnych przykładów obecności bądź wykorzystania estetyki błędu, również w przypadku gier wideo, przydatnym wydaje się rozróżnienie na „usterkę właściwą” (ang. *pure glitch*) oraz „usterkopodobność” (ang.

¹⁶⁶ Tamże.

¹⁶⁷ T. Barker, dz. cyt., s. 43.

¹⁶⁸ A. Marzec, *Glitch art – sztuka resztek, zakłóceń i widm*, „Czas Kultury”, Nr 2/2017, s. 171.

glitch-alike), zaproponowane przez Imana Moradiego¹⁶⁹. Pierwszy termin dotyczy prawdziwych, przypadkowo napotkanych awarii, drugi natomiast określa te przemyślane, zaprojektowane i sztucznie wprowadzone do systemów przez artystów bądź wywołane przez interaktorów. Wskazany podział ułatwia oddzielenie projektów jedynie naśladujących efekty pomyłek programu albo reprodukujących audiowizualne anomalie od rzeczywiście zaistniałych, niepożądanych awarii. Również w obszarze elektronicznej rozrywki nietrudno zaobserwować obecność podobnych praktyk bazujących na wadach algorytmów kierujących zachowaniem części składowych symulacji.

Usterka nie jest więc obca środowisku twórców gier. James Newman definiuje to zjawisko w następujący sposób:

Glitch, bądź *bug* jak niekiedy się go określa, jest ogólną nazwą rezultatu błędu oprogramowania. Usterki różnią się znacznie pod względem skali i uciążliwości oraz wahają od graficznych artefaktów lub anomalii, które nie przekształcają ani nie wpływają znacząco na rozgrywkę, do tych zdolnych zawiesić grę, a nawet system ją obsługujący, czy zniszczyć plik zapisu, eliminując tym samym postęp dokonany przez gracza¹⁷⁰.

Autor *Playing with Videogames* zauważa jednocześnie, że powtarzalność i odtwarzalność błędów czyni je ciekawymi własnościami samego medium mogącymi niekiedy uchodzić wręcz za jego zalety. Newman wspomina o praktyce *glitch-huntingu* (dosł. polowania na usterkę), polegającej na odkrywaniu usterek oraz dzieleniu się ze społecznością graczy metodami ich wywoływania¹⁷¹.

Za pośrednictwem internetowych serwisów wideo można zapoznać się z materiałami stanowiącymi krótkie filmy zawierające rejestrację nieprawidłowości w pojedynczych, niekiedy wysokobudżetowych tytułach, albo kompilacje zbierające tak zwane *bugi* z kilku produkcji. Czasami ich autorzy dodają do nagranych fragmentów humorystyczne komentarze dotyczące zaobserwowanych defektów, dlatego traktowałbym je raczej w charakterze zabawnej publicystycznej analizy niż krytyki niedopracowania wydawanych gier, skierowanej w stronę twórców¹⁷². Usterka jest bowiem zjawiskiem na tyle powszechnym i rozpoznawalnym przez użytkowników gier, iż stanowi nieodzowny element ich kultury. Jeśli błąd nie blokuje możliwości prowadzenia interakcji lub znacznie jej nie utrudnia,

¹⁶⁹ I. Moradi, *Glitch Aesthetics*, niepublikowana praca licencjacka, University of Huddersfield 2004, s. 9-11.

¹⁷⁰ J. Newman, *Playing with Videogames*, London – New York 2008, s. 114.

¹⁷¹ Tamże.

¹⁷² Wśród polskich autorów cykle poświęcone *glitch-huntingowi* realizują między innymi: Tomasz „Quaz” Drabik (*GlitchMistrz*) i Szymon „Hed” Liebert (*Liczę na Glicze!*, Gry z Kosza).

możemy potraktować go w charakterze akceptowalnej niedoskonałości medium¹⁷³. To z kolei prowokuje część twórców do zamierzonego wywoływania awarii, aby eksperymentować z przyzwyczajeniami swoich odbiorców.

Glitch, w rozumieniu usterkopodobności, może pełnić zdaniem Piotra Kubińskiego funkcję metazabiegu artystycznego poprzez chwyt technicznej deziluzji, co badacz omawia wykorzystując między innymi przykład gry *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady Studios, 2009)¹⁷⁴. Autor posługuje się nim dla zobrazowania jednej z form wywoływania poczucia **emersji**, a więc przeciwnego do immersji zaburzenia poczucia zanurzenia w fikcyjny świat i wytrącenia z zaangażowania w narrację bądź rozgrywkę. Kubiński pisze:

W omawianej grze następuje pewna szczególna scena, w której Batman, otruty halucynogennym gazem, przemierza długi korytarz. Chwilę później obraz wyświetlany na ekranie zastyga i rozmazuje się w taki sposób, który jednoznacznie sugeruje zawieszenie się programu wynikające z usterki komputera lub konsoli. Moment ten jest wyjątkowo sugestywny także dlatego, że dźwięk generowany przez grę imituje metaliczne piski, co dodatkowo wyraźnie wskazuje na usterkę mechaniczną (być może nawet uszkodzenie sprzętu, z którego korzysta użytkownik)¹⁷⁵.

Opisany powyżej zabieg ma znaczenie fabularne, gdyż choć prezentuje halucynacje doświadczane przez głównego bohatera, to jednocześnie przyjmuje formę imitacji technicznych zakłóceń na poziomie medialnym¹⁷⁶. Gracz zostaje więc zaskoczony wykorzystaniem nie tyle języka gier dla oddania kondycji i położenia sterowalnej postaci, co imitacją zawieszenia się samego programu.

Zamykając wątek estetyki usterki, chciałbym jeszcze poruszyć temat projektów czyniących z niej swój główny atut, zachęcając potencjalnych użytkowników do zabawy z teoretycznie „popsutą” grą. Kontakt z nią polega właściwie na inicjowaniu kolejnych awarii oraz tworzeniu w ten sposób reakcji łańcuchowych łączących szereg przewidzianych przez twórców niedoróbek. Błąd, zamiast niechcianego przypadku, odgrywa rolę głównego elementu stylistyki czy mechaniki determinując sposób nawigowania wewnątrz wirtualnego świata, który niejako rozpada się na oczach grającego. Efekt uzyskiwany podczas uczestnictwa w tego typu rozgrywce porównuję do *ilinx* Rogera Cailloisa, ponieważ oddany destrukcji cyfrowego otoczenia gracz może ulec oszołomieniu lub dezorientacji wywołanej

¹⁷³ Można porównać to do charakterystycznych trzasków towarzyszących odtwarzaniu dźwięku z płyt gramofonowych lub ujawniających się podczas projekcji niewielkich zabrudzeń taśmy filmowej.

¹⁷⁴ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 79.

¹⁷⁵ Tamże.

¹⁷⁶ Tamże, s. 83.

mnogością bodźców oddziałujących na jego zmysły. Co więcej, przestrzeń rozciągająca się wokół awatara stopniowo traci swoje wyjściowe właściwości, utrudniając orientację oraz ocenę sytuacji, a więc odróżnienie jeszcze właściwie funkcjonujących obiektów od tych już podlegających awarii. Niezależne tytuły takie jak *Symulator kozy* (Coffee Stain Studios, 2014) i *Mosh Pit Simulator* (Sos Sosowski, 2019), oprócz czysto satyrycznego wyrazu¹⁷⁷, oferują unikalną rozrywkę skoncentrowaną wokół zabawnych błędów, będących w zasadzie podstawowym wyznacznikiem dynamiki interakcji.

Trzecim interesującym mnie obszarem działania artystów podejmujących problematykę elektronicznej rozrywki jest wykorzystywanie i zarazem podkreślanie istoty **interfejsu materialnego**. Instalacje wyposażone w peryferia służące sterowaniu awatarem, jak joystick czy joypad, nie tylko oferują doświadczenie zbliżone do obcowania z grą wideo, ale także czynią swoim głównym tematem urządzenie, którego zazwyczaj nie łączymy z estetyką medium. Jest to szczególnie ciekawe w kontekście prowadzonej przez gracza interakcji z maszyną oraz relacji zachodzącej pomiędzy użytkownikiem a trzymanym w jego dłoniach kontrolerem. Przeważnie funkcjonuje on przecież jako jedyny namacalny przekaźnik komunikatów pomiędzy naszą rzeczywistością i widocznym na ekranie monitora wirtualnym środowiskiem. Podział ten dla części twórców staje się inspiracją dla realizacji projektów będących analogowymi odpowiednikami cyfrowych światów albo dokonania modyfikacji interfejsu w taki sposób, aby w większym stopniu koncentrował on na sobie uwagę odbiorcy¹⁷⁸.

Prace tego typu niekiedy zachęcają do zastanowienia nad rzeczywiście pełnioną przez nas, podczas kontaktu z grą, funkcją, a także dokonania oceny naszego realnego wpływu na przebieg wydarzeń. Dobrym przykładem instalacji wzbudzającej niepewność dotyczącą sprawstwa interaktora jest *jump from* autorstwa Akihiko Taniguchiego¹⁷⁹. Pozwala ona rozegrać pierwszy poziom klasycznej platformówki *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) przy pomocy joypada przeznaczonego dla konsoli Nintendo Entertainment System, co wiernie odwzorowuje sytuację typowej rozgrywki. Jednakże, obraz gry zajmuje jedynie fragment

¹⁷⁷ Mam na myśli odpowiedź na wzrastającą popularność niskobudżetowych gier symulacyjnych charakteryzujących się niezbyt wysokim poziomem dopracowania i dedykowanych raczej graczom niezaangażowanym. Tego typu projekty cechuje także pewna samoświadomość medium wykorzystywana dla usprawiedliwienia niekiedy absurdalnych i nieprzewidywalnych procesów.

¹⁷⁸ Zagadnienie tego typu praktyk szerzej omawiam razem z Dominiką Staszenko w artykule poświęconym relacjom gier wideo i naśladującej ich estetykę sztuki interaktywnej. Zob. D. Staszenko, M. M. Chojnacki, *Czy to jeszcze sztuka, czy już gra? Przenikanie estetyki oraz mechaniki gier wideo do sztuki interaktywnej*, „DYSKURS. Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu”, Nr 22/2016, s. 70-81.

¹⁷⁹ Rejestrację funkcjonowania instalacji można obejrzeć za pośrednictwem serwisu Vimeo. Online: <https://player.vimeo.com/video/217502241> [Dostęp: 10.12.2019].

ekranu otoczony czarnym tłem. Za każdym razem, gdy użytkownik wciśnie klawisz odpowiedzialny za wykonanie skoku pozostała część wyświetlacza zostaje odsłonięta i pokazuje urywek nagrania przedstawiającego autora pracy sterującego bohaterem. Ponieważ materiał wideo został odpowiednio zsynchronizowany z oprogramowaniem jego odtworzenie mogło wywołać u gracza poczucie utraty kontroli nad postacią, która choć skacze w tym samym miejscu oraz momencie, to bez wątpienia z inicjatywy kogoś innego¹⁸⁰. Sam artysta w wywiadzie dla serwisu Us Blah + Me Blah podkreśla, że jego intencją było przygotowanie dzieła mogącego dokładnie przewidzieć zachowanie swojego odbiorcy¹⁸¹.

Pośrednią inspiracją dla Taniguchiego była rozmowa z kolegą chcącym tworzyć obrazy zdolne w pewnym sensie odgadnąć przyszłość, zaszyfrować sytuację mającą dopiero za jakiś czas się wydarzyć¹⁸². Zdaniem autora *jump from* zdecydowanie lepszymi środkami pozwalającymi na uzyskanie takiego efektu były programowanie lub wideo:

Jednak, gdy mój przyjaciel opowiadał o obrazach przepowiadających różne rzeczy, dawało to medium romantyczną wartość. Chociaż myślałem, że wykorzystanie techniki do eksploracji tej idei uczyni ją dosadną i osłabi aspekt romantyzmu, czułem, że w przypadku *jump from* nie mam wyboru. Mimo, iż w tej pracy rzeczywiście kontrolowałem temporalność, w tym momencie zacząłem pracować nad mieszaniem realnych i wirtualnych światów¹⁸³.

Instalacja Taniguchiego stanowi intrygującą egzemplifikację wykorzystania interfejsu materialnego w celu wzbudzenia dysonansu wynikającego z konfliktu pomiędzy „teraz” inicjowanej i kontynuowanej przez użytkownika rozgrywki a trudnym do jednoznacznego umiejscowienia w czasie „przedtem” ewokowanym za pomocą odtwarzanego nagrania. Kluczowa wydaje się tutaj kwestia mapowania czasu¹⁸⁴, gdyż krótkie fragmenty ukazujące wcześniej zarejestrowany skok funkcjonują moim zdaniem identycznie jak przerywniki

¹⁸⁰ Należy w tym miejscu dodać, że wykonywanie skoków sterowaną postacią jest jedną z podstawowych mechanik rozgrywki dla gatunku jakim jest platformówka. Zastąpienie tego charakterystycznego elementu serią krótkich nagrań może istotnie wpłynąć na recepcję gry.

¹⁸¹ Wywiad został udostępniony na stronie serwisu. Online:

<http://usblahmeblah.online/interviews/akihikotaniguchi> [Dostęp: 10.12.2019].

¹⁸² Taniguchi wspomina, że jego znajomy namalował „portret” żółtego samochodu sportowego stojącego na parkingu przy galerii sztuki, w której następnie obraz ten był wystawiony. Miało to zaskoczyć odwiedzających ekspozycję, ponieważ widzieli dokładnie ten sam pojazd przed wejściem do budynku. Natomiast według mnie z perspektywy odbiorcy trudno nazwać to formą przewidywania przyszłości, a raczej oryginalnym sposobem przypomnienia mu o nieodległej przeszłości. Zob. Tamże.

¹⁸³ Tamże.

¹⁸⁴ Magdalena Cielecka za Jesperem Juulem określa tym terminem przełożenie w stosunku 1:1 czasu rozgrywki (ang. *play time*) na czas wydarzeń gry (ang. *event time*), co pozwala zaobserwować natychmiastową reakcję elementów wirtualnego środowiska na sygnały wysyłane przez gracza. M. Cielecka, *Wieczne teraz? Analiza temporalności gier komputerowych*, „Kwartalnik Filmowy”, Nr 86/2014, s. 173.

filmowe odbierające interaktorowi możliwość sterowania postacią czy dokonywania wyborów¹⁸⁵. Natomiast *jump from* osiąga efekt zaskoczenia dzięki pomysłowemu połączeniu interaktywnego i nieinteraktywnego medium oraz odebraniu domyślnej funkcji przyciskowi odpowiedzialnemu za skoki bohatera.

Podjmując problematykę przejawów obecności w sztuce współczesnej typowych dla gier wideo kontrolerów, można oczywiście mnożyć rozmaite przykłady dzieł silnie inspirowanych urządzeniami służącymi nawigowaniu po cyfrowych przestrzeniach oraz wydawaniu poleceń awatarowi. Dlatego też chciałbym ograniczyć się do wspomnienia o francuskim artyście Antoninie Fourneau, którego projekty często poświęcone są społecznemu wyobrażeniu elektronicznej rozrywki, niekonwencjonalnym modyfikacjom dyspozytywu towarzyszącego rozgrywce, a także peryferiom umożliwiającym kontakt z wirtualnym środowiskiem. Jego prace bazują na przełamywaniu przyzwyczajeń odbiorców, przez co oferują frapujący komentarz dotyczący miejsca gier w naszym życiu. Instalacje te nie tylko umiejscawiają drążki sterownicze lub joypady w szerszym kontekście przemian kulturowych, ale również prezentują alternatywną perspektywę na praktykę, jaką jest granie.

Fourneau za pośrednictwem swojej twórczości porusza między innymi zagadnienia fantazyjnych kształtów samych kontrolerów oraz ich walorów estetycznych (*Moripad*, 2007¹⁸⁶), obecności gier w przestrzeni publicznej (*Arcade Concrete*, 2013¹⁸⁷), rezygnacji z audiowizualnego wymiaru medium i negocjowania reguł (*Ikeastation*, 2009¹⁸⁸), grywalizacyjnego potencjału inteligentnych gospodarstw domowych (*Domoludens*, 2009¹⁸⁹), efektywności rozgrywki kolektywnej (*Eggregor8*, 2008¹⁹⁰) czy zdolności powstrzymania się od kontynuowania rozgrywki (*QrKanoid*, 2011¹⁹¹). Aczkolwiek, jeden z projektów artysty, moim zdaniem, w szczególnie sposób dotyka istoty interfejsu materialnego dzięki nadaniu artefaktowi pewnego rodzaju autonomii. Koncepcja stojąca za *GhostPad* (2009) jest dość prosta, pracę tworzy właściwie jeden element – umieszczony w przezroczystej gablocie

¹⁸⁵ Tamże.

¹⁸⁶ Zob. Online: <http://www.antoninfourneau.com/portfolio/moripad> [Dostęp: 10.12.2019]

¹⁸⁷ Praca wykonana przy współpracy z Manuelem Braunem. Zob. Online: <http://www.antoninfourneau.com/portfolio/arcade-concrete> [Dostęp: 10.12.2019]

¹⁸⁸ Zob. Online: <http://www.antoninfourneau.com/portfolio/ikeastation> [Dostęp: 10.12.2019]

¹⁸⁹ Praca wykonana przy współpracy z Manuelem Braunem. Zob. Online: <http://www.antoninfourneau.com/portfolio/domoludens> [Dostęp: 10.12.2019]

¹⁹⁰ Praca wykonana przy współpracy z Manuelem Braunem. Zob. Online: <http://www.antoninfourneau.com/portfolio/eggregor8> [Dostęp: 10.12.2019]

¹⁹¹ Zob. Online: <http://www.antoninfourneau.com/portfolio/qrkanoid> [Dostęp: 10.12.2019]

joystick z żółtą gałką, który dzięki napędzającemu go silnikowi samoczynnie zmienia położenie, zupełnie jakby manewrowała nim niewidzialna ręka¹⁹².

Mogłoby się wydawać, że tak prosty zabieg niewiele mówi o kontakcie z grą i ogranicza własny przekaz do swoistej synekdochy uczestnictwa w rozgrywce. Wyznaczniki estetyki medium, zwykle identyfikowane jako *pixel art*, interfejs graficzny, charakterystyczne odgłosy lub muzyka elektroniczna, zostają zastąpione kontrolerem niepotrzebującym interaktora, aby imitować aktywność sterowania. Natomiast, w krótkim opisie instalacji na stronie internetowej autora czytamy:

«Ghostpad» to joystick, który gra sam. Joystick porusza się we wszystkich kierunkach z różnymi prędkościami. Ruchy bywają szybkie i wściekle. Ten gest ewokuje nasze wspomnienia dotyczące gier. Pomimo braku ekranu możemy wyobrazić sobie grę rozgrywaną na naszych oczach. To dzieło czerpie z naszej kolektywnej pamięci¹⁹³.

Fourneau zdaje się zakładać, że nawet jeśli ktoś od dłuższego czasu nie korzystał z takiego sprzętu, czy nawet zupełnie tego nie robił, dzięki licznym kulturowym przedstawieniom sytuacji grania bez trudu zrozumie jego przeznaczenie. *GhostPad* naśladujący zachowanie gracza można zatem odczytywać w charakterze oryginalnego zapisu nigdy niezaistniałej potencjalnej rywalizacji z maszyną, jak też przykład artystycznej próby uchwycenia problemu automatyzacji rozgrywki.

Gry wideo przenikają do świata sztuki na wiele różnorodnych sposobów, przez co trudno wskazać konkretne definitywnie dominujące praktyki. Omówione w niniejszym podrozdziale działania dają jednak pewien ogłód na część interesujących artystów obszarów. Począwszy od poszerzania lub nadawania zupełnie nowego kontekstu funkcjonowania elektronicznej rozrywki, chociażby dzięki przenoszeniu typowej dla niej stylistyki do innych mediów, poprzez eksperymentowanie z niedoskonałością proceduralności wirtualnych środowisk i eksploataowaniu rozmaitych usterek, aż do koncentracji na interfejsie materialnym ewokującym u odbiorców rozmaite skojarzenia oraz wspomnienia związane z samym graniem. Sztuka gier niejednokrotnie może być wobec tego rozpatrywana w perspektywie charakteryzowanej przez Mary Flanagan zabawowej estetyki, która szuka nowych form naginania zasad, przekracza granice określające przebieg interakcji albo igra z przyzwyczajeniami użytkowników, aby wywołać u nich pewne zdezorientowanie.

¹⁹² Zob. Online: <http://www.antoninfourneau.com/portfolio/ghostpad> [Dostęp: 10.12.2019].

¹⁹³ Tamże.

1.3.3 Projektowanie doświadczenia a emocje gracza

Po przyjrzeniu się próbom zaadaptowania teorii Immanuela Kanta na gruncie badań groźnawczych, zaprezentowaniu trzech sposobów rozumienia przez Simona Niedenthala terminu „estetyka gier wideo” oraz omówieniu wybranych zagadnień z obszaru związków elektronicznej rozrywki i sztuki współczesnej, przejdę teraz do kwestii projektowania doświadczenia. Ten podrozdział chcę poświęcić problemowi rozwiązań stosowanych przez twórców mających zadanie wywołać w użytkownikach rozmaite emocje, ze szczególnym uwzględnieniem uczucia przyjemności podczas kontaktu z interaktywnym programem. Odwołując się do opracowań autorstwa teoretyków oraz projektantów, pragnę wskazać szereg zabiegów potencjalnie kształtujących rozwój interakcji i oddziałujących na graczy w taki sposób, aby ci odbierali przebieg rozgrywki jako satysfakcjonujący. Scharakteryzowaniu tych wytycznych oraz praktyk projektowych posłużą mi trzy pojęcia: **inżynieria emocjonalna**, **przepływ** i **emocje rozgrywki**, które dotyczą zjawisk mogących się według mnie wzajemnie uzupełniać w toku rozgrywki.

Pierwszy z nich posłużył Davidowi Freemanowi dla określenia strategii wprowadzania do interaktywnego projektu szerokiego zakresu technik mających wywołać u odbiorcy sprecyzowane reakcje¹⁹⁴. Zgodnie z jego założeniami gracz ma zostać w trakcie rozgrywki przeprowadzony przez sekwencję zazębiających się emocjonujących sytuacji. Według scenarzysty koncentracja na emocjach nie tylko zagwarantuje twórcom dotarcie do szerszej publiczności i zaoferowanie jej wyjątkowego doświadczenia, ale przełoży się także na zainteresowanie prasy oraz pozwoli zbudować lojalność fanów¹⁹⁵. Osiągnięcie takiego rezultatu wymaga zdaniem autora odejścia od tradycyjnie rozumianego scenopisarstwa i zwrócenia się ku przynajmniej części z opisanych w jego książce 32 kategorii **inżynierii emocjonalnej** (ang. *emotioneering*). Zasadniczo wszystkie wskazane narzędzia koncentrują się na częściach składowych procesu narracyjnego, między innymi zawiązywaniu silnych relacji łączących interaktora z bohaterami niezależnymi, budowaniu głębi postaci, konstruowaniu złożonego świata przedstawionego oraz dywersyfikacji wątków.

Freeman co prawda zdawkowo traktuje kwestię mechaniki czy symulacji, ale nie zapomina o istocie zaangażowania gracza i pisze o technikach samodzielnie tworzonej historii, inaczej określanych mianem **technik sprawczości**, których podstawowym zadaniem

¹⁹⁴ D. Freeman, *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*, New Riders Publishing 2003, s. 34.

¹⁹⁵ Tamże, s. 37.

jest wzbudzenie w użytkowniku przekonania, że to on kontroluje przebieg zdarzeń¹⁹⁶. Najistotniejszym elementem takiego przeświadczenia scenarzysta czyni spektrum wpływu gracza, a więc obszar wszelkich czynności możliwych do wykonania wewnątrz wirtualnego środowiska. Utrzymanie odpowiedniego poziomu zaangażowania emocjonalnego w rozgrywkę z rozproszoną strukturą narracyjną, choć nie tylko, może zapewnić zróżnicowanie typów oddziaływania interaktora na otoczenie awatara i przebieg realizacji zadań, co scenarzysta obrazuje przykładem *Grand Theft Auto III* (DMA Design, Rockstar Games, 2001). Zrównoważenie stabilnych, niezmiennych elementów fabularnych i mechanicznych kontrastującymi z nimi segmentami zakładającymi większą swobodę oraz dowolność, pozwala podtrzymać uczucie sprawstwa użytkownika przy jednoczesnym ogólnym wprowadzeniu punktów odniesienia dla jego aktywności.

Setki wytycznych i przykładów zawartych w podręczniku Freemana mają pomóc twórcom gier przygotowywać emocjonujące doświadczenia mogące konkurować z innymi, domyślnie lepszymi czy popularniejszymi, audiowizualnymi formami narracyjnymi. Jednakże trudno oprzeć się wrażeniu, że publikacja ta stanowi także pewien rodzaj manifestu, próby zasygnalizowania potrzeby zdywersyfikowania metod kreowania światów i postaci oraz zasugerowania projektantom zmiany dotychczasowych przyzwyczajeń. Jak podkreśla sam autor:

Tworzenie emocjonalnej immersji w grach nie dorównuje udoskonaleniom oprawy wizualnej oraz programowania. W obliczu wysoce konkurencyjnej natury rynku gier emocjonalne angażowanie gracza staje się silnym haczykiem zarówno dla graczy jak i prasy poświęconej grom. Jeśli gry będą kontynuować swoją ewolucję ze zwykłej rozrywki w, jak najlepsze filmy, połączenie rozrywki i sztuki, wtedy muszą oferować znaczące i emocjonalnie bogate doświadczenia. Gdy to zrobią, duża grupa widzów filmowych i telewizyjnych w końcu skieruje się w stronę gier¹⁹⁷.

Intensywna koncentracja na ulepszaniu przede wszystkim rozwiązań służących opowiadaniu historii wydaje się ciekawa z medioznawczego punktu widzenia. Równie intrygujące jest natomiast raczej nikłe zainteresowanie propozycjami Freemana ze strony badaczy gier wideo, a strategia emotioneeringu, nawet pomimo chwytliwej nazwy, rzadko występuje w pracach teoretycznych lub analitycznych.

¹⁹⁶ Tamże, s. 370.

¹⁹⁷ D. Freeman, *An Example of Emotioneering™*, Online: https://www.freemangames.com/idea/6_3.php. [Dostęp: 15.12.2019].

Powodem takiego stanu może być właśnie zbytne zawężenie przez pomysłodawcę obszaru refleksji inżynierii emocjonalnej. Według Akiego Järvinena niepotrzebnie ogranicza ona relację emocje – gry wideo jedynie do elementów wchodzących w skład ich procesu narracyjnego¹⁹⁸. Badacz zauważa, że właściwszym podejściem jest traktowanie doświadczenia grania jako całości, a więc uwzględnienie wszelkich jego aspektów mogących różnorodnie wpływać na interaktora. Ma tutaj na myśli obiekty, agentów i wydarzenia, ale także rozmaite wizualne, dźwiękowe i namacalne reprezentacje reguł rozgrywki¹⁹⁹. Idąc tym tropem należałoby rozszerzyć znaczenie nazwy omawianej strategii, która zasadniczo sama w sobie sugeruje operowanie złożonym systemem, organizowanie współpracy technicznych komponentów albo przydzielenia im konkretnych stałych funkcji²⁰⁰.

Zbliżoną opinię wyrażają autorzy artykułu *Game pleasures and media practices*, którzy próbując odpowiedzieć na pytanie: „co przyciąga nas do gier wideo?” uznają, iż oferują one w rzeczywistości wiele różnorodnych źródeł przyjemności ze względu na swój interaktywny i multimedialny charakter²⁰¹. Ich zdaniem elektroniczna rozrywka przekształciła sposób konsumowania audiowizualnych tekstów kultury, stawiając w centrum doświadczenia czynność grania odchodzącą od pasywnego wojerystycznego oglądania filmu czy telewizji. Według badaczy korzystanie z wirtualnego środowiska zakłada satysfakcjonującą możliwość identyfikacji oraz odgrywania ról, a co za tym idzie uczucie sprawczości i kontroli²⁰². Zatem przyjemność rozgrywki polega na zacieraniu granicy pomiędzy graczem a skonstruowaną przez niego postacią, poddaniu się iluzji przebywania w fikcyjnym świecie. Gry posiadają wobec tego szczególny sposób wzbudzania immersji u odbiorcy – użytkownika oparty nie tylko o proces narracyjny i graficzną reprezentację cyfrowego otoczenia, ale także możliwość partycypacji za pośrednictwem interfejsu.

Kluczowym przy realizacji takiego projektu wydaje się sygnalizowane wcześniej Kantowskie założenie, iż czynność prowadzenia rozgrywki ma autotelicznie oferować przyjemność, a jednocześnie motywować nas do jej kontynuowania. Celia Hodent zauważa, że dzięki wewnętrznym bodźcom znacznie chętniej wykonujemy pewne czynności i jeśli

¹⁹⁸ A. Järvinen, *Understanding Video Games as Emotional Experiences*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, red. B. Perron, M. J. P. Wolf, New York – London 2008, s. 108.

¹⁹⁹ Tamże, s. 85-86.

²⁰⁰ Pojęcie *emotoneeringu* wykorzystano chociażby do charakterystyki funkcjonowania dźwięku w grach grozy. Zob. T. Garner, M. Grimshaw, D. A. Nabi, *A Preliminary Experiment to Assess the Fear Value of Preselected Sound Parameters in a Survival Horror Game*, [w:] *Games Computing and Creative Technologies: Conference Papers*, s. 2.

²⁰¹ E. Ardévol i in., *Game pleasures and media practices*. Online: http://www.media-anthropology.net/ardevol_etal_gamepleasures.pdf, s. 3. [Dostęp: 15.12.2019].

²⁰² Tamże.

odkrywamy w czymś źródło satysfakcji zdecydowanie łatwiej jest nam się zmobilizować²⁰³. Badaczka zwraca również uwagę na osłabiający tę postawę odbiorczą wpływ zewnętrznych zachęt, chociażby korzyści finansowych, mogących oczywiście w dużym stopniu stymulować podejmowanie wysiłku, jednak w szerszej perspektywie niwelujących radość płynącą z samej aktywności. Hodent tłumaczy to silnym powiązaniem przyjemności gry i otrzymywanej nagrody skutkującym „efektem nadmiernego uzasadnienia”, czyli wzmożonej koncentracji na czynnikach zewnętrznych z pominięciem tych wewnętrznych, mogących w innej sytuacji być wystarczającym motorem naszych działań²⁰⁴. Ta obserwacja budzi pewną wątpliwość: czy zatem zawody polegające zasadniczo na graniu (między innymi recenzenci, e-sportowcy, testerzy) zakładają czysto instrumentalne traktowanie elektronicznej rozrywki?

Znalezienie jednoznacznej odpowiedzi na tak postawione pytanie może okazać się niemożliwe, co zresztą sugeruje sama badaczka słusznie podkreślając nieostrość granicy pomiędzy wewnętrznymi i zewnętrznymi motywacjami funkcjonującymi w świadomości gracza podczas czynności grania. Hodent sygnalizuje obecność licznych odmiennych czynników bezpośrednio lub pośrednio wpływających na nasze zachowanie w określonych warunkach, a to znacznie komplikuje kwestię projektowania przyjemnego doświadczenia:

Jeśli chodzi o gry wideo, twórcy mogą manipulować środowiskiem, ale nie mogą kontrolować biologii ani osobistych potrzeb graczy; chociaż mogą szukać źródeł tych drugich. Jednakże deweloperzy są w stanie zaprojektować środowisko (grę) w taki sposób, aby stymulować wewnętrzną motywację graczy i/lub zastosować motywację zewnętrzną w postaci sprzężenia zwrotnego, nagrody i kary²⁰⁵.

Stąd pojedyncze wydarzenie w ramach rozgrywki, zależnie od przyjętej perspektywy będzie odbierane jako jeden z dwóch rodzajów zachęt. Choć w przypadku gier badaczka skłania się ku uznaniu dominacji czynników wewnętrznych, uzasadnia pozostanie przy wskazanej dychotomii ze względu na częstotliwość stosowania jej przez producentów²⁰⁶.

Rozpatrywanie kontaktu z grą przez pryzmat aktywności autotelicznych i eksotelicznych, szczególnie w obliczu kilku dekad rozwoju medium oraz stopniowego wyodrębnienia osobnych dziedzin profesjonalizacji czynności grania, jest uzasadnione, choć

²⁰³ C. Hodent, *The Gamer's Brain. How Neuroscience And UX Can Impact Video Game Design*, Boca Raton 2018, s. 65.

²⁰⁴ Tamże, s. 66.

²⁰⁵ Tamże, s. 137.

²⁰⁶ Jako wyjątek Hodent wskazuje tutaj „gry na serio” (ang. *serious games*), których podstawową funkcją nie jest dostarczanie rozrywki, ale osiągnięcie jakiegoś celu wykraczającego poza czynność rozgrywki, przykładowo motywowanie do prowadzenia zdrowego trybu życia i regularnego ćwiczenia. Tamże.

niekiedy może okazać się problematyczne. Dlatego też kluczowym terminem chętnie wykorzystywanym przez groźnawców, a zarazem łączącym kwestię estetyki, przyjemności i sprawczości, jest scharakteryzowany przez węgierskiego psychologa Mihály Csíkszentmihályia stan *flow*, w polskim tłumaczeniu znany także jako „przepływ”²⁰⁷. Badacz określa tym pojęciem „optymalne doświadczenie”, czyli:

[...] poczucie, że nasze umiejętności są odpowiednie do stawienia czoła bieżącym wyzwaniom w kierowanym celami i określonym zasadami systemie, który daje jasne informacje dotyczące jakości naszych działań. Stan koncentracji jest tak intensywny, że nie jesteśmy w stanie myśleć o czymkolwiek innym ani martwić się naszymi problemami. Znika samoświadomość, a poczucie czasu ulega zachwianiu. Czynność, która daje takie doświadczenia, jest tak zadowalająca, że ludzie chcą wykonywać ją dla niej samej, nie zważając na to, co mogą dzięki niej osiągnąć, nawet jeżeli jest trudna lub niebezpieczna²⁰⁸.

Definicję tę z powodzeniem można zastosować do satysfakcji odczuwanej podczas uczestnictwa w emocjonującej rozgrywce. Podobnie wskazane przez Csíkszentmihályia warunki zaistnienia przepływu odpowiadają mechanizmom znanym z gier, a więc funkcjonowanie według pewnych zasad, wymóg opanowania konkretnych umiejętności, wyznaczanie celów, przekazywanie informacji zwrotnej oraz oferowanie sprawowania kontroli²⁰⁹.

Kolejnym istotnym aspektem ujawnionym podczas badań nad stanem *flow* okazała się możliwość odkrywania, potęgowana przekonaniem o działaniu w ramach innej rzeczywistości, co dodatkowo mobilizuje do podjęcia wysiłku²¹⁰. Ten z kolei służy rozwojowi naszych kompetencji, który zależnie od podejmowanej czynności oraz metod stymulowania jej kontynuacji, może skutkować odmiennymi rezultatami. Badacz obrazuje to za pomocą prostego schematu ukazującego relację poziomu umiejętności osoby a stopniem trudności wykonywanego przez nią zadania. Według badacza przepływ zaistnieje tylko dzięki stale utrzymywanej pomiędzy nimi równowadze, ponieważ zbyt trudne wyzwanie wywoła frustrację i niepokój, natomiast zbyt łatwe będzie skutkować znudzeniem²¹¹. Jednocześnie psycholog podkreśla, że choć pewne aktywności posiadają większy potencjał wzbudzania stanu *flow*, to jego odczuwanie jest już czysto indywidualne i subiektywne. Koncentracja na

²⁰⁷ M. Csíkszentmihályi, dz. cyt., s. 17.

²⁰⁸ Tamże, s. 135.

²⁰⁹ Badacz przy opisie owych warunków posługuje się typologią gier Rogera Cailloisa. Tamże, s. 136.

²¹⁰ Tamże, s. 139.

²¹¹ Tamże, s. 140.

jednostkowym odczuciu przy jednoczesnym niewykluczaniu jego uniwersalności jest zresztą głównym powodem krytyki założeń Csíkszentmihályia.

Sceptyczne podejście prezentuje przykładowo Brian Sutton-Smith, który w publikacji *The Ambiguity Of Play* zaznacza, że z punktu widzenia teorii zabawy pojęcie przepływu może być problematyczne²¹². Według niego, zrównanie za pomocą jednego terminu szczytowego punktu wszelkich sprawiających przyjemność aktywności, niezależnie od tego czy są związane z pracą lub rozrywką, zaciera pomiędzy nimi istotne granice. Badacz nie zgadza się również ze strukturalnym podobieństwem obu wspomnianych sfer i dodatkowo podkreśla:

Ponieważ istnieje tak wiele instytucjonalnych, przestrzennych, zorientowanych na akcję, personalnie interaktywnych oraz temporalnych metod funkcjonowania gramatyk pracy i zabawy sprawiają one wrażenie zupełnie innych, a także licznych sposobów, na jakie gramatyki zabawy różnią się między sobą, wydaje się, że przez takie uniwersalne pojęcie więcej zostaje utracone niż uzyskane²¹³.

Co więcej, Sutton-Smith twierdzi, że stosowanie przy opisie rozgrywki skrótowych kategorii „fajdy”, „przepływu” i „nastawienia” nie oddaje jej złożoności czy osobnego języka oraz wynikających z nich dla graczy rozmaitych pojedynczych radości²¹⁴.

Z kolei Katie Salen i Eric Zimmerman zauważają, iż wywołanie u grającego stanu *flow* zasadniczo jest celem twórcy gry²¹⁵. Dlatego przyjmując właśnie taki punkt widzenia dokonują oni podziału ośmiu wymienionych przez Csíkszentmihályia komponentów przepływu na dwie grupy: jego efekty (połączenie działań i świadomości, koncentracja, utrata samoświadomości, transformacja czasu) oraz warunki zaistnienia (wymagające zadania, jasno określone cele, czytelna informacja zwrotna, paradoks kontroli)²¹⁶. Zdaniem autorów *Rules of Play*, pozwala on przeanalizować prototyp pod kątem generowania optymalnego doświadczenia, a także sprowadzenia wszelkich wysiłków do projektowania znaczącego grania, czyli opartego na obecnych w szerszym kontekście interaktywnego tekstu odróżnialnych wyborach i rezultatach²¹⁷. Jednakże podkreślają: to nie jest działająca za każdym razem instrukcja.

²¹² B. Sutton-Smith, *The Ambiguity Of Play*, Cambridge – London 1997, s. 185-186.

²¹³ Tamże, s. 186.

²¹⁴ Tamże, s. 195.

²¹⁵ K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, Cambridge – London 2004, s. 333.

²¹⁶ Tamże, s. 334.

²¹⁷ Tamże, s. 335.

Salen i Zimmerman wskazują bowiem kilka aspektów istotnie utrudniających przeniesienia teoretycznych założeń przepływu na praktykę designu²¹⁸. Przede wszystkim nie jest on unikalny dla gier, dlatego wykorzystanie go przy poszukiwaniu i wyodrębnianiu przyjemności odczuwanych wyłącznie podczas rozgrywki raczej nie przyniesie spodziewanego rezultatu. Ponadto, refleksja nad *flow* dotyczy głównie gracza, a nie samej gry, ponieważ tak naprawdę wiele zależy od nastawienia, zaangażowania i gotowości interaktora do jego doświadczania. Trzeba również pamiętać, że wbrew pozorom przepływ nie stanowi uniwersalnego fenomenu, przez co nie wszystkie projekty będą w odpowiednim stopniu mu sprzyjały, a część z nich nawet nie powinna próbować tego robić. Dlatego według badaczy wyznaczniki zjawiska opisanego w pracy Csíkszentmihályia powinniśmy traktować jedynie jako jedno z wielu możliwych narzędzi kształtowania u odbiorcy przyjemności oraz satysfakcji podczas kontaktu z grą.

Wobec tego nie dziwi fakt częstego włączania go do różnorodnych opracowywanych przez teoretyków modeli konstruowania szeroko rozumianego doświadczenia użytkownika. Pomagają one z jednej strony wyodrębnić czynniki pozwalające osiągnąć stan *flow*, z drugiej zaś dokonać ewaluacji ich skuteczności. Schematy analityczne służące obu tym działaniom zostały wprowadzone i szczegółowo opisane przez szereg badaczy, stąd ograniczę się do wymienienia zaledwie części z nich. Moim zdaniem warto wskazać tutaj chociażby „przepływ gry” (ang. *GameFlow*, Penelope Sweetser i Peta Wyeth²¹⁹), „przepływomierz” (ang. *flowometer*, Debbie Denise Reese²²⁰), ramę przepływu „PECMA” (Torben Grodal²²¹) oraz narzędzie „PIFF” (Jari Takatalo, Jukka Häkkinen i Göte Nyman²²²). Jak zauważają autorzy artykułu *Assessing the Core Elements of the Gaming Experience* tego typu narzędzia oczywiście pozwalają lepiej i pełniej scharakteryzować fenomen *flow*, jako optymalnego doświadczenia rozgrywki, ale zwracają także naszą uwagę na towarzyszące mu nieoptymalne,

²¹⁸ Tamże, s. 336.

²¹⁹ Zob. P. Sweetser, P. Wyeth, *GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games*, „Computers in Entertainment”, Nr 3/2005.

²²⁰ Zob. D. D. Reese, *Introducing Flowometer: A CyGaMEs Assessment Suite Tool*, [w:] *Gaming and Cognition: Theories and Practice from the Learning Sciences*, red. Richard Van Eck, Hershey – New York 2010, s. 227-254.

²²¹ PECMA to skrót od angielskich nazw elementów modelu charakteryzującego proces osiągania stanu *flow*: percepcja, emocja, kognicja i motoryka. T. Grodal, *The PECMA flow: A general model of visual aesthetics*, „Film Studies”, Nr 8 (1)/2006.

²²² PIFF to skrót od angielskich nazw elementów modelu ukazującego zależności pomiędzy częściami składowymi doświadczenia rozgrywki, czyli obecności, zaangażowania i przepływu. J. Takatalo, J. Häkkinen, G. Nyman, *Understanding Presence, Involvement, and Flow in Digital Games*, [w:] *Game User Experience Evaluation*, red. R. Bernhaupt, Springer 2015, s. 87-111.

a więc nieosiągające podobnego efektu doświadczenia obecności lub immersji²²³. Ta słuszna moim zdaniem obserwacja sygnalizuje konieczność szerszego postrzegania estetyki gier wideo.

Pojęciem Csíkszentmihályia posługuje się także Jay David Bolter dokonujący interesującego podziału sposobów wywoływania u odbiorców określonych wrażeń poprzez wyróżnienie kontrastujących ze sobą estetyki katharsis i estetyki przepływu²²⁴. Pierwsza z nich według badacza występuje głównie w ramach tradycyjnych form narracyjnych, dlatego doświadczamy jej przede wszystkim dzięki identyfikacji z bohaterami czytając powieści, oglądając filmy lub programy telewizyjne czy słuchając muzyki²²⁵. Druga natomiast jest charakterystyczna dla gier wideo, mediów społecznościowych oraz internetowych platform strumieniujących materiały audiowizualne zaprojektowanych tak, abyśmy chcieli przedłużać kontakt z nimi. Pomimo że zdaniem teoretyka dzięki specyfice mediów cyfrowych można obecnie zaobserwować wzrost popularności przepływu, nie wypiera on ani nie zastępuje katharsis, wręcz przeciwnie, współegzystuje z nią i posiada zbliżony status, choć zwykle trafia do innego typu publiczności²²⁶. Ponadto różnorodne teksty kultury korzystają z elementów obu estetyk urozmaicając nasze doświadczenie, jednak jesteśmy w stanie określić, która w danym przypadku dominuje²²⁷. Dlatego preferowanie jednej z nich zazwyczaj pozwala ocenić czy wolimy obejrzeć film, czy zagrać w grę.

Z drugiej strony, badacz sugeruje, że dzisiejsza kultura medialna oferuje szereg pasywnych doświadczeń dzielących ze stanem *flow* aspekt przyjemności zatracenia się²²⁸. Zauważa także, iż:

Granie w grę wideo może wymagać tyle samo skupienia, co gra na fortepianie. Inne cyfrowe media, podobnie jak starsze media, wymagają mniej koncentracji. Oglądanie nagrań z YouTube'a jedno po drugim przypomina spędzanie wieczoru na oglądaniu sitcomów przed zwykłym telewizorem. Nieważnie, aktywne czy pasywne, wszystkie doświadczenia przepływu po prostu... płyną. Oferują one widzowi, graczowi albo uczestnikowi nie tylko chwilową przyjemność, ale także kuszącą możliwość, aby chwila ta trwała w nieskończoność. Powinniśmy dostrzec, że istnieje wiele różnych sposobów wydłużenia tego

²²³ E. H. Calvillo-Gámez, P. Cairns, A. L. Cox, *Assessing the Core Elements of the Gaming Experience*, [w:] Tamże, s. 43.

²²⁴ J. D. Bolter, *The Aesthetics of Flow and the Aesthetics of Catharsis*, [w:] *Technology and Desire: The Transgressive Art of Moving Images*, red. R. Gaafar, M. Schulz, Bristol – Chicago 2014.

²²⁵ J. D. Bolter, *The Digital Plenitude. The Decline of Elite Culture and the Rise of Digital Media*, Cambridge – London 2019, s. 23.

²²⁶ Tamże.

²²⁷ Tamże, s. 85.

²²⁸ Tamże, s. 100-101.

momentu. Muzyka ambientowa płynie inaczej niż robią to media społecznościowe i oba te przypadki różnią się także od przepływu w grach fabularnych²²⁹.

Zgodnie z tym założeniem wywołanie *flow*, nawet w obszarze jednego medium, może nastąpić za pomocą szeregu odmiennych czynników. Według Boltera kluczowe jest natomiast wzmacnianie u odbiorcy wrażenia przebywania wewnątrz „potencjalnie niekończącej się pętli zdarzeń”²³⁰, którą można osiągnąć dzięki wymuszaniu repetycji określonych czynności bądź powielaniu identycznych sytuacji²³¹. Dotyczy to również, jeśli nie przede wszystkim, gier wideo, których autorzy starają się intensyfikować bodźce motywujące nas do jak najdłuższego uczestnictwa w rozgrywce. Nie zawsze jednak ich decyzje przekładają się na spodziewany rezultat, a wręcz mogą go niwelować.

Koncepcja Csíkszentmihályia, jak zaznacza Christopher Hanson, została ciepło przyjęta w obrębie dyskursu groznawczego i często służy opisowi specyfiki zaangażowania gracza, a także wpływa na pracę projektantów, czego przykład stanowi gra *fIOW* (thatgamecompany, Sony Interactive Entertainment, 2007) autorstwa Jenovy Chen oraz Nicholasa Clarka²³². Polega ona na swobodnym sterowaniu ruchem niewielkiego wodnego stworzenia, które przemieszczając się po planszy może zjadać organizmy mniejsze od siebie. W ten sposób użytkownik sukcesywnie zwiększa rozmiar sterowalnej istoty, a w rezultacie trafia na głębsze wody, gdzie musi unikać zagrożenia ze strony większych drapieżników. Jeśli interaktor padnie ofiarą jednego z nich, zostaje cofnięty do bezpieczniejszego środowiska, aby kontynuować tam rozgrywkę. Jak zauważa Hanson:

Nie ma ustalonej liczby żyć we *fIOW* i zostanie zjedzonym nie karze gracza zakończeniem gry; zamiast tego, po prostu zwraca ona gracza do poziomu, który jest bardziej dostosowany do jego umiejętności. Gracz może też zgodnie z własnym życzeniem swobodnie zmieniać głębokość, co pozwala korygować poziom trudności w dowolnym momencie. Gra stara się wywołać i utrzymać u gracza stan przepływu nieustannie dopasowując się posiadanej przez niego wprawy²³³.

Ponadto, badacz podkreśla, że *fIOW* nie posiada funkcji całkowitego wstrzymania rozgrywki, gdyż została ona tutaj zastąpiona przeniesieniem awatara do miejsca pozbawionego

²²⁹ Tamże, s. 101.

²³⁰ Tamże, s. 103.

²³¹ Tamże, s. 104.

²³² C. Hanson, *Game Time. Understanding Temporality in Video Games*, Bloomington 2018, s. 72.

²³³ Tamże.

przeciwników i umożliwiającego nieskrępowaną nawigację²³⁴. Jego zdaniem, takie rozwiązanie, w przeciwieństwie do typowej pauzy, niweluje szansę zaistnienia gwałtownego przerwania przepływu dzięki „wyjątkowemu ekstradiegetycznemu statusowi czasowemu” utrzymującego, pomimo rezygnacji z rywalizacji, stały kontakt ze strukturą gry²³⁵.

Z kolei Riccardo Fassone uznaje *flOw* za efekt wykorzystania przez Chen i Clarka strategii holistycznego projektowania gry, czyli podporządkowaniu wszelkich jej elementów dążeniu do osiągnięcia nieprzerwanego doświadczenia²³⁶. Oznacza to, że autorzy postanowili za wszelką cenę uniknąć zatrzymania przepływu dzięki włączeniu w obszar diegezy wszelkich udostępnionych użytkownikowi wyborów niezależnie od ich znaczenia dla rozgrywki. Tym samym, według teoretyka, pojęcie zdefiniowane przez Csíkszentmihályia zostało przeobrażone w zestaw reguł tworzenia, które „powinny zarówno zapewnić graczowi doświadczenie przepływu, a jednocześnie, osiągnąć estetyczną płynność i jednolitość przez usunięcie przerw i fragmentacji²³⁷”. Tymczasem wspomniane podejście przypuszczalnie skutkuje pozbawianiem interaktywnego tekstu podstawowych cech świadczących o jego growości. Są nimi wymienione przez Fassone i akceptowane wśród miłośników elektronicznej rozrywki pewien stopień entropii, ewentualność zakłóceń czy niemożność osiągnięcia całkowitego mistrzostwa²³⁸, ale także stawianie wyzwań oraz prawdopodobieństwo poniesienia porażki.

Omówiony powyżej przykład udowadnia, że chociaż uzyskanie stanu przepływu może być istotną wytyczną dla projektantów gier, to nie powinno za każdym razem stanowić nadrzędnej reguły. Spektrum doświadczanych w toku rozgrywki emocji jest zdecydowanie szersze i wykracza poza przyjemność lub satysfakcję, o czym świadczą liczne pogłębione charakterystyki czynności grania, reakcji oraz postaw graczy, a także bodźców mających je wywołać. Bez trudu można wskazać przynajmniej kilka poświęconych temu zagadnieniu wyczerpujących publikacji prezentujących różnorodne perspektywy, od badań i założeń psychologicznych²³⁹, przez refleksję nad emocjonalnym wymiarem relacji człowiek – komputer²⁴⁰, do prac dotyczących teorii designu²⁴¹. Część książek bądź artykułów prezentuje

²³⁴ Tamże.

²³⁵ Tamże.

²³⁶ R. Fassone, *Every Game is an Island. Endings and Extremities in Video Games*, Bloomsbury 2017, s. 105.

²³⁷ Tamże.

²³⁸ Tamże, s. 107.

²³⁹ Przykładowo: *Psychology Of Gaming*, red. Y. Baek, New York 2013., J. Madigan, *Getting Gamers. The Psychology of Video Games and Their Impact on the People Who Play Them*, Lanham – London 2016.

²⁴⁰ Przykładowo: *Emotions, Technology, and Digital Games*, red. S. Y. Tettegah, W. D. Huang, Academic Press 2016.

bardzo szczegółowe opisy lub wieloelementowe modele mające służyć ocenie estetycznego potencjału gier wideo²⁴². Rozbudowane i drobiazgowo narzędzia być może dokładnie oddają specyfikę kontaktu z interaktywnym tekstem, ale sprawiają też wrażenie niezbyt przydatnych poza analizą jasno sprecyzowanych własności indywidualnych przypadków. Część teoretyków proponuje wobec tego bardziej ogólne, uniwersalne, prostsze w zastosowaniu kategorie.

Robi to między innymi Bernard Perron wykorzystujący teorię filmu, jako punkt startowy rozważań nad estetycznym wymiarem czynności grania, porównując odczucia gracza do tych przypisywanych widzowi²⁴³. Badacz przywołuje w tym celu wprowadzone przez Eda S. Tana rozróżnienie dwóch typów emocji odbiorców seansu i adaptuje go do sytuacji kontaktu z interaktywnego medium²⁴⁴. Pierwszych, **emocji fikcyjnych**, doświadczamy przyjmując rolę biernego świadka, mogącego jedynie obserwować losy bohaterów oraz przykładowo współodczuwać z nimi strach, smutek lub gniew. Ponieważ nie możemy w żaden sposób wpłynąć na kluczowe dla scenariusza wydarzenia, pozostaje nam identyfikować się z położeniem oraz reakcją protagonistów. Drugie, **emocje artefaktowe**, występują jeśli użytkownik przestanie odbierać grę w charakterze fikcyjnego świata i zacznie dostrzegać jej techniczną naturę, a tym samym traktować jako efekt ludzkiej pracy. Perron wiąże estetykę gier wideo z Gunningowską „estetyką zdumienia”, ponieważ odczuwamy zadziwienie obserwując trójwymiarowe krajobrazy, podziwiając dynamiczną imitację oświetlenia czy testując możliwości silnika fizycznego.

Jednak obok wrażeń wynikających ze śledzenia narracji, poznawania światów i bohaterów, a także zachwyty nad technicznym kunsztem reprezentacji trójwymiarowej przestrzeni, płynności animacji bądź szczegółowości modeli, nie sposób pominąć **emocji**

²⁴¹ Przykładowo: *Emotion in Games Theory and Praxis*, red. K. Karpouzis, G. N. Yannakakis, Springer 2016., K. Isbister, *How Games Move Us: Emotion by Design*, Cambridge – London 2016., S. Swink, *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Burlington 2009.

²⁴² Tutaj można posłużyć się przykładem pracy *Exploring Aesthetic Ideals of Gameplay*, której autorzy wskazują, celowo pomijając wszelkie środki wizualne, dźwiękowe oraz haptyczne, aż siedemnaście własności gier mogących według nich bezpośrednio wpływać na wrażenia gracza. Jednocześnie podkreślają, że przygotowane lista nie jest kompletna oraz nie wyczerpuje wszelkich założeń jednak służy egemplifikacji cech poddawanych analizie w kontekście estetyki medium. Wymienione czynniki mogą oczywiście w różnym stopniu oddziaływać na projekty rozgrywki, a także lepiej sprawdzać się w określonych gatunkach bądź typach gier skierowanych do konkretnej grupy odbiorczej oczekującej pewnych własności interakcji lub też ich braku. S. Lundgren, K. J. Bergström, S. Björk, *Exploring Aesthetic Ideals of Gameplay*, [w:] *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*.

²⁴³ B. Perron, *A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.58345.pdf> [Dostęp: 15.12.2019].

²⁴⁴ Perron odwołuje się do publikacji Tana zatytułowanej *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine* z 1996 roku. Tamże, s. 1.

typowych przede wszystkim dla grania²⁴⁵. Według Perrona to właśnie głównie z ich powodu decydujemy się na prowadzenie rozgrywki, co wykazują przywołane przez niego badania empiryczne²⁴⁶. Sam badacz sięga natomiast po narzędzia psychologii kognitywnej i wskazuje, że emocje mogą być zarówno procesami jak i stanami, a wywołują je nasza aktywność wewnątrz gry, ale też reakcje na zachodzące w otoczeniu awatara zmiany²⁴⁷. Ponadto, za Torbenem Grodałem podkreśla także, iż z biegiem czasu i rozwojem wypadków nastawienie gracza względem jakiegoś zdarzenia, przykładowo spotkania potwora, może się różnić przyjmując postać strachu, rozpaczy lub triumfalnej agresji²⁴⁸.

Kolejnym naświetlonym przez Perrona polem jest teoria oceny i zaczerpnięte z niej struktury pozwalające określić źródło konkretnych emocji oraz wskazać czynniki determinujące recepcję poszczególnych z nich. Teoretyk posiłkując się modelem omówionym w publikacji *Understanding Cinema: A Psychological Theory of Moving Imagery* Pera Perssona charakteryzuje przykładowe relacje pomiędzy przyczynami pozytywnych i negatywnych emocji²⁴⁹. Kluczowe wydają się tutaj kontekst sytuacji oraz nastawienie użytkownika, gdyż przez ich pryzmat dokonujemy zazwyczaj ewaluacji własnych reakcji. Wzięte pod uwagę bazujące na przeciwieństwach rozróżnienia występujących podczas rozgrywki zdarzeń obrazuje poniższa tabela:

czynniki pozytywne	czynniki negatywne
zgodność z motywacją gracza	niezgodność z motywacją gracza
przewidywalność zdarzenia	nieprzewidywalność zdarzenia
spowodowane przez okoliczności	spowodowane przez innych lub nas samych
pewność zdarzenia	niepewność zdarzenia
apetytywność	awersywność
wysoki potencjał kontroli	niski potencjał kontroli

Tabela nr 1. Opracowanie własne na podstawie B. Perron, *Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, s. 4-5.

²⁴⁵ Tamże, s. 1.

²⁴⁶ Perron jako przykład wskazuje badania nad emocjami graczy przeprowadzone i opisane przez Nicole Lazzaro w artykule *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion in Player Experiences*. Tamże, s. 3.

²⁴⁷ Tamże, s. 4.

²⁴⁸ Tamże.

²⁴⁹ Tamże.

Jednocześnie badacz zauważa, że możliwym jest połączenie przeciwstawnych stanów emocjonalnych, a nawet te nieprzyjemne mogą być celowo wywoływane i pożądane: „Gramy w survival horror dla wielu przyjemności bycia wystraszonym. Nie ma nic złego w odczuwaniu odrobiny frustracji przy zagadce, którą musimy rozwikłać lub przeszkodzić do pokonania²⁵⁰”.

Następnie Perron dodaje, iż emocje nie wynikają jedynie z ocen sytuacji, ale także pewnych tendencji do wykonywania konkretnych aktywności oraz gotowości do działania²⁵¹. Podczas kontaktu z grą pojawiają się impulsy lub potrzeby zareagowania w określony sposób i w odpowiednim momencie, co skutkuje wytworzeniem „precedensów kontroli²⁵²”. Te natomiast wiąże ze wskazanym przez Tana terminem zainteresowania (ang. *interest*), jako centralnym mechanizmem emocjonalnym podczas oglądania filmu²⁵³, a także pojęciem narracji erotycznej Noela Carolla. Rozgrywka polega bowiem na podejmowaniu decyzji, rozwiązywaniu problemów, udzielaniu odpowiedzi, realizacji mikrocelów oraz prowadzeniu zróżnicowanej interakcji z cyfrowym środowiskiem²⁵⁴.

Dlatego zainspirowany publikacją Nico H. Frijdy *The Emotions*, Perron wymienia prototypowe emocje rozgrywki:

- zainteresowanie, przejawiające się obecnością, poświęceniem uwagi, obserwowaniem i rozumieniem sytuacji,
- przyjemność, toniczna reakcja, która skłania do pozostawania w kontakcie, wchodzenia w interakcję oraz zaangażowania w aktywności konsumowania,
- zaniepokojenie, motywujące do zatroszczenia się o wskazany obiekt lub postać,
- strach, manifestowany bodźcem do ruchu, ucieczki, uratowania sterowalnego bohatera przed niebezpieczeństwem,
- zaskoczenie, wynikające z niespodziewanego wydarzenia i konieczności ponownego zorientowania się w sytuacji,

²⁵⁰ Tamże.

²⁵¹ Tamże, s. 5.

²⁵² Perron zapożycza to pojęcie z publikacji Nico H. Frijdy *The Emotions* z 1986 r. W uproszczeniu są one czymś w rodzaju wypracowanych instrukcji dla późniejszych zachowań podczas kontaktu z medium. Tamże.

²⁵³ Perron opisuje za Tanem zainteresowanie widza w następujący sposób: „Zainteresowanie bazuje na trosce i strukturze sytuacyjnego znaczenia akcji postaci wewnątrz fikcyjnego świata. Naświetla ono »silny precedens kontroli«, który odwołuje się do fascynacji, oczarowania, napięcia i przyswajania. Z tych powodów, zachęca widza do zwracania uwagi na szczegóły, badania fabuły pod kątem wskazówek, aby dowiedzieć się więcej o historii i przewidzieć, co będzie dalej. Dla zmaksymalizowania zainteresowania widza postępami w kierunku zakończenia i preferowanej sytuacji końcowej, narracja musi znaleźć idealną równowagę między frustracją i nagrodą”. Tamże, s. 6.

²⁵⁴ Tamże, s. 7.

- złość, popychająca do sprzeciwu, odzyskania kontroli, wyeliminowania przeciwników,
- frustracja, skutkująca niecierpliwymi reakcjami, znużeniem koniecznością powtarzania określonych fragmentów gry lub redundancją powierzonych zadań²⁵⁵.

Z powyżej wymienionych emocji w kontekście niniejszego rozdziału oczywiście najbardziej interesuje mnie ta druga, którą Perron za Frijdą wiąże z odnoszeniem sukcesów w osiąganiu pewnych celów, podejmowania wyzwania bez pewności powodzenia, a w rezultacie dążeniem do mistrzostwa i czerpania z niego satysfakcji²⁵⁶.

Podsumowując, wyróżnienie, scharakteryzowanie oraz przypisanie konkretnych emocji odpowiadającym im czynnikom wydaje się szerokim i wieloaspektowym zagadaniem, co sygnalizuje już zaprezentowany przeze mnie drobny wycinek badań mu poświęconych. Omówione w niniejszym podrozdziale kategorie, moim zdaniem, dość dobrze obejmują specyfikę wymiaru projektowania za pomocą szerzej rozumianej inżynierii emocjonalnej doświadczenia gracza, dążenia do wywołania i utrzymania jego optymalnej postaci skutkującej pogłębieniem immersji oraz zaangażowania w ramach stanu przepływu, a także wyszczególnienia pozytywnych i negatywnych emocji, które szczególnie wiążemy z czynnością rozgrywki. Pozwala to na wykorzystanie wszystkich tych trzech obszarów w dalszych analizie fenomenu sprawczości.

1.3.4 Estetyka otwartych światów cyfrowych

Ze względu na dobór analizowanych tytułów w dalszych rozdziałach niniejszej rozprawy chciałbym poświęcić następny fragment zagadnieniu estetyki otwartych cyfrowych światów umożliwiających swobodne przemieszczanie awatara za pośrednictwem elementów interfejsu użytkownika. Tego rodzaju gry charakteryzują się unikalnym sposobem projektowania doświadczenia, mającym wywoływać specyficzne wrażenia estetyczne podczas eksplorowania trójwymiarowego reaktywnego otoczenia. Ich groznawcze analizy dotyczą przede wszystkim narracyjnego potencjału udostępnianej graczowi przestrzeni, piękna wirtualnych krajobrazów oraz kinestetycznej przyjemności nawigowania po cyfrowym środowisku²⁵⁷. Interesującym jest także traktowanie przez część publicystów i recenzentów terminu *open world* jako nazwy osobnego gatunku z racji na wielość spójnych, powtarzalnych

²⁵⁵ Tamże, s. 7-8.

²⁵⁶ Tamże, s. 7.

²⁵⁷ Dwóm ostatnim ze wskazanych zagadnień przyjrzyć się bliżej w dalszej części rozdziału.

lub udoskonalanych wraz z rozwojem samego medium elementów determinujących przebieg rozgrywki. Czym zatem wyróżnia się estetyka gier z otwartym światami?

Próbując odpowiedzieć na to pytanie, warto sięgnąć po rozważania dotyczące projektowania oraz użytkowania reprezentacji cyfrowej przestrzeni przyjmującej formę, którą można by określić mianem jednego, lecz znacznie rozbudowanego i zróżnicowanego poziomu. Przykładowo, Tom Bissell zwraca uwagę na konwencjonalne założenia determinujące doświadczenie grającego, są nimi przede wszystkim uczucie przebywania w rozległym, samoczynnie funkcjonującym świecie, możliwość porzucenia głównego wątku fabularnego na rzecz rozwijania pobocznych historii, obecność licznych niezależnych bohaterów, z którymi można podjąć znaczącą interakcję, a także opcja indywidualnego dostosowania cech sterowalnej postaci²⁵⁸. Krytyk podkreśla, że przyjemności płynące z tego typu gier są bardzo liczne, złożone, ale też subiektywne, przez co trudne do wyjaśnienia. Ponadto, oferowana graczom swoboda, nagradzająca eksplorację i wywołująca iluzję nieskończoności formuła narracji – podróży skutkuje wielogodzinną rozgrywką trwającą łącznie niekiedy setki godzin²⁵⁹.

Złudzenie bezkresności jest jednym z głównych wyznaczników estetycznych typowych dla tytułów oferujących otwarte światy mające oszołomić nas potencjalnym ogromem dostępnych ścieżek i możliwości. Dzięki technicznym sztuczkom twórcom udaje się zmylić użytkownika mogącego wręcz odczuć przytłoczenie rozmiarem udostępnionego środowiska. Jednakże w rzeczywistości, jak zaznacza Robert Yang, wrażenie to jest uzyskiwane dzięki zamaskowaniu ograniczeń cyfrowego medium:

Producenci gier zasadniczo nie konstruują, symulują czy tworzą otwartych światów jako światów ciągłych. Zamiast tego deweloperzy często rozdzielają świat na wiele regionów, sektorów lub brył: mniejsze fragmenty większego świata, które są następnie przesyłane strumieniowo do silnika gry, gdy gracz przekracza sekretną granicę. W momencie opuszczenia przez gracza udostępnionej okolicy dane te zostają wyczyszczone z pamięci. W ramach optymalizacji mieszkańcy poprzednich regionów często „śpią” lub nawet całkowicie znikają, gdy gracz nie jest obecny lub nie patrzy²⁶⁰.

Dodatkowo wiele silników sterujących procesami zachodzącymi wewnątrz symulacji działa na zasadzie „piaskownicy” (ang. *sandbox*), czyli szybko „zapomina” i niweluje skutki działań

²⁵⁸ T. Bissell, *Extra Lives. Why video games matter*, New York 2010, s. 5.

²⁵⁹ Tamże.

²⁶⁰ R. Yang, *On “FeministWhorePurna” and the Ludo-material Politics of Gendered Damage Power-ups In Open-World RPG Video Games*, [w:] *Queer Game Studies*, red. B. Ruberg, A. Shaw, Minneapolis – London 2017, s. 99.

interaktora w krótkim czasie zastępując zniszczone lub zmodyfikowane przez niego elementy otoczenia nowymi modelami²⁶¹. Oznacza to, że wbrew pozorom, status wyświetlanych na ekranie obiektów stale się zmienia, jest płynny i w dużej mierze zależy od naszej aktywności.

Problem ten w ciekawy sposób naświetla Daniel Johnson, który porusza temat wirtualnych trójwymiarowych krajobrazów²⁶² w kontekście porównania estetyki gier wideo do tej znanej nam z różnych technik animacji²⁶³. Zwraca on uwagę na kluczową różnicę pomiędzy statycznym prezentowaniem przestrzeni za pomocą tradycyjnych mediów, jak malarstwo, fotografia czy film, i dynamiki cyfrowych symulacji umożliwiających doświadczanie otoczenia pozostającego w nieustannym ruchu²⁶⁴. Ów dynamizm można rozumieć dwojako. Gdy gramy jesteśmy świadomi obserwowania rzeczywistości ulegającej nieustannym przemianom wywoływanym przez działania gracza, ale też, jeśli nie przede wszystkim, samoczynnie inicjowane procesy wewnątrz systemu gry. Zależnie od stopnia ich zaawansowania oraz skomplikowania twórcy wykorzystują animowane i reaktywne modele dla uzyskania rozmaitych rezultatów. Mogą one wymuszać na użytkowniku wykonanie określonych czynności, ewokować efekty gatunkowe²⁶⁵, uczestniczyć w sekwencjach narracyjnych, a także kształtować przebieg rozgrywki. Tym samym odnosimy wrażenie, że odwiedzany przez nas fikcyjny świat „żyje”, wywołuje iluzję ciągłej zmiany.

Z drugiej strony, jak zauważa Johnson, wspomniany ruch wynika ze specyfiki renderowania reprezentacji przestrzeni w czasie rzeczywistym²⁶⁶. To charakterystyczne dla dzisiejszych gier wideo generowanie obrazu metodą dodawania coraz bardziej szczegółowych elementów graficznych wraz z przemieszczaniem się wirtualnej kamery pozwala zdaniem badacza wytworzyć wizualne wrażenie skali oraz wymiarowości²⁶⁷. Wygląd otoczenia zyskuje lub traci detale wraz ze zmianą położenia awatara, a to niekiedy skutkuje ujawnieniem niedoskonałości tego procesu. Ograniczenia sprzętowe wywołują w niektórych przypadkach opóźnienie wczytywania danych, co daje efekt animacji „wskakujących tekstur”

²⁶¹ Tamże.

²⁶² Oczywiście pojęcie wirtualnego krajobrazu dotyczy zdecydowanie szerszego zjawiska niż reprezentacja przestrzeni w grach wideo. Należy także pamiętać, że celu jej przygotowania wykorzystuje się również grafikę 2D czy interfejs tekstowy. Zob. M. Szewerniak, *O krajobrazie wirtualnym*, „Kultura Współczesna”, Nr 2 (90)/2016, s. 103-115.

²⁶³ D. Johnson, *Worlds in and of motion: Agency and animation at the margins of video game aesthetics*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds”, Vol. 9 Nr 3/2017.

²⁶⁴ Tamże, s. 228.

²⁶⁵ Maria B. Garda za Dominikiem Arsenaultem terminem efekt gatunkowy określa zjawisko polegające na odczytywaniu przez odbiorcę zawartych w tekście znaczników wywołujących pewne konotacje z intertekstami przynależącymi do konkretnego gatunku. Zaistnienie tego efektu jest zależne od indywidualnych kompetencji odbiorcy. M. B. Garda, *Interaktywne fantazy. Gatunek w Grach cyfrowych*, Łódź 2016, s. 28.

²⁶⁶ D. Johnson, dz. cyt., s. 226-227.

²⁶⁷ Tamże, s. 227.

(ang. *texture pop-in animation*)²⁶⁸. Badacz zwraca uwagę, iż w środowisku recenzentów oraz graczy takie zachowanie gry uważane jest za jej defekt, być może nie tak poważny jak *glitch*, jednak na tyle zauważalny by zaburzyć iluzję immersji²⁶⁹. Johnson podkreśla natomiast, że taka „techniczna czkawka” odsłania nie tylko docelowo niewidoczną dla odbiorcy konstrukcję świata diegetycznego, ale też napięcie obecne pomiędzy czymś w rodzaju krótkowzroczności i dalekowzroczności silnika odpowiedzialnego za równoczesne wyświetlanie modeli przebywających w różnych odległościach.

Uzależnienie zawartości oraz szczegółowości kadru od punktu widzenia sterowalnej postaci wymusza na twórcach optymalizację systemu odległości rysowania obiektów (ang. *draw distance*). Projektanci gier z otwartym światem odchodzą obecnie od stosowania przerw w rozgrywce pozwalających załadować kolejne fragmenty mapy dla zwiększenia płynności przemierzania cyfrowego środowiska oraz zachowania dynamiki ruchu naszego awatara²⁷⁰. To z kolei powoduje kolejne komplikacje ze względu na prędkość przemieszczania się wewnątrz grajobrazu²⁷¹, która może znacząco zmniejszyć wydajność renderowania jego reprezentacji. Gracz ingeruje zatem w szczegółowość grafiki nie tylko za pomocą perspektywy wirtualnej kamery, ale również niejako wyprzedzając kontrolowanym bohaterem zasięg wyświetlania elementów otoczenia²⁷². Zdaniem Johnsona jest to jeden z ważniejszych przejawów oddziaływania użytkownika na obserwowaną podczas rozgrywki przestrzeń. Wpływ ten może jednak przyjąć zupełnie inne, mniej oczywiste formy.

Bjarke Liboriussen podejmując problematykę estetyki growych krajobrazów stosuje opisane przez Stevena C. Bourassę w publikacji *The Aesthetics of Landscape* rozróżnienie doświadczanych obiektów na obraz i środowisko²⁷³. Jego zdaniem przestrzenie gry, zależnie od własnego doświadczenia lub czasu w niej spędzonego, możemy odbierać na odpowiadające im dwa sposoby: kulturowy i biologiczny²⁷⁴. Pierwszy rodzaj recepcji jest typowy dla początkowego etapu poznawania otoczenia awatara, gdy dzięki jego wyglądowi

²⁶⁸ Tamże.

²⁶⁹ Tamże, 228.

²⁷⁰ Tamże, s. 231.

²⁷¹ Tomasz Z. Majkowski za Shoshaną Magnet wykorzystuje termin „grajobraz” (ang. *gamescape*) dla odróżnienia przedstawiania przestrzeni typowego dla medium gier wideo, a więc mechanizmu dopuszczającego wprowadzanie trwałych bądź krótkotrwałych zmian w wyniku działań użytkownika. T. Z. Majkowski, *Pasja kartograficzna. Wyobrażenia imperialna i mapy w grach wideo z otwartym światem*, „Kultura Współczesna”, Nr 2 (90)/2016, s. 34.

²⁷² Tamże, s. 233.

²⁷³ B. Liboriussen, *The Landscape Aesthetics of Computer Games*, [w:] *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*, red. S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch, Potsdam 2008, s. 145.

²⁷⁴ Opierając się na teorii rozwoju Lwa Wygotsky’ego Liboriussen wymienia jeszcze „odbiór osobisty”, który wynika z indywidualnych preferencji, mogący łączyć kulturową i biologiczną perspektywę podczas kontaktu z grą. Tamże, s. 148.

oceniaamy cel rozgrywki, dostrzegamy efekty gatunkowe oraz próbujemy rozpoznać potencjalnie możliwe do wykonania czynności. Drugi zaś następuje już po wstępnym rozpoznaniu warunków określających funkcjonowanie gracza wewnątrz obszaru interakcji, który postrzegamy wyłącznie przez pryzmat afordancji i przebiegu interakcji²⁷⁵.

Liboriussen dla zobrazowania różnicy pomiędzy obiema perspektywami przywołuje obserwację Jespera Juula dotyczącą pewnego rozwiązania stosowanego przez zaangażowanych graczy *Quake* (id Software, 1996)²⁷⁶. Praktyka ta polegała na obniżaniu szczegółowości oprawy graficznej, aby pozbawić jej zbędnych elementów i uzyskać jak najbardziej podstawowy układ przestrzeni ułatwiający efektywne uczestnictwo w potyczce. Po osiągnięciu pewnego poziomu zaawansowania w stosowaniu mechaniki rozgrywki fikcyjny świat przestaje być istotny, staje się przezroczysty dla użytkownika skoncentrowanego jedynie na dostrzeganiu przeszkód, kryjówek albo miejsc dających taktyczną przewagę nad przeciwnikami. Przykład ten pokazuje, iż początkowy zachwyt wyglądem wirtualnego krajobrazu, a także wrażenie immersji mogą ustąpić czysto praktycznemu postrzeganiu środowiska podporządkowanego regułom rozgrywki²⁷⁷.

Z drugiej strony Liboriussen zwraca uwagę na liczne przykłady wykorzystywania gier wideo jako narzędzi rejestracji atrakcyjnych wizualnie obrazów w formie zrzutów ekranu, które następnie zostają opublikowane za pośrednictwem internetowych serwisów udostępniających pliki graficzne²⁷⁸. Zapisane przez graczy klatki funkcjonują podobnie do zdjęć mających oddać piękno widoków napotkanych podczas eksploracji cyfrowego otoczenia²⁷⁹. Badacz zauważa, że estetyczna przyjemność płynąca z podziwiania wyglądu fikcyjnych światów nierzadko zostaje połączona z koniecznością opanowania sterowania awatarem oraz zrozumienia zasad obowiązujących w nawigowalnej przestrzeni. Rzeczywiście, część tytułów wymaga od nas pewnego wysiłku – zanim uchwycimy imponujący *screenshot* musimy przykładowo wejść na szczyt góry, przepłynąć jezioro albo stoczyć trudną walkę. Tym samym doznajemy odwrócenia poprzedniego procesu, bowiem

²⁷⁵ Tamże, s. 148.

²⁷⁶ Tamże, s. 149.

²⁷⁷ Oczywiście Liboriussen zaznacza, że działanie graczy – ekspertów przywołanych w obserwacji Juula nie może zostać uznane za powszechną praktykę, jednakże stanowi wyraźną egzemplifikację przejścia od odbioru obrazu do odbioru środowiska. Tamże.

²⁷⁸ Tamże, s. 149-150.

²⁷⁹ Część dzisiejszych wysokobudżetowych produkcji posiada osobny tryb fotograficzny pozwalający na wykonywanie precyzyjnie przygotowanych zrzutów ekranu nie tylko dzięki swobodnemu sterowaniu wirtualną kamerą i zmienianiu jej perspektywy, ale też wykorzystaniu licznych filtrów lub nakładek imitujących działanie obiektywu prawdziwego aparatu. Gracz może dzięki temu imitować głębię ostrości, dobrać klucz oświetleniowy, określić intensywność barw, a także ograniczyć objętość kadru.

jeśli chcemy cieszyć się urokliwymi obrazami powinniśmy wcześniej poznać metody przetrwania w interaktywnym środowisku²⁸⁰. Sprawia to wrażenie szczególnie istotnego aspektu w przypadku gier typu *open world* z rozproszoną bądź emergentną rozgrywką.

Ta skrókowa charakterystyka pozwala moim zdaniem lepiej zrozumieć specyfikę doświadczania dzisiejszych cyfrowych przestrzeni tworzących iluzję rozległych, rozbudowanych i bogatych w bodźce środowisk oferujących jednocześnie różnorodne przyjemności. Wynikają one z szeregu możliwych praktyk odbiorczych: eksplorowania, nawigowania, modyfikowania, podziwiania, a nawet zamieszkiwania²⁸¹. Oczywiście zasygnalizowane w tym podrozdziale kwestie nie wyczerpują spektrum wszelkich problemów powiązanych z estetyką otwartych światów, dlatego zagadnienie to rozwinę już przy okazji omawiania poszczególnych tytułów w dalszej części mojej rozprawy.

1.4 Od estetyki do sprawczości – podsumowanie

Po zaprezentowaniu oraz przybliżeniu we wcześniejszych podrozdziałach szeregu propozycji dotyczących rozumienia estetyki gier wideo, tytułem podsumowania i zarazem przejścia do zagadnień kolejnej części rozprawy, chciałbym teraz skoncentrować się na powiązaniu estetycznego potencjału medium z pojęciem sprawczości. Relacja ta nie była dotychczas szerzej podejmowana przez groznawców i tym samym stanowi rzadziej wykorzystywaną perspektywę analityczną, choć sprawia wrażenie ściśle korespondować z przytoczonymi już w tym rozdziale założeniami. Sprawczość, w przywołanym rozumieniu Janet Murray, może przecież przyjmować formę realizacji zabawowej estetyki, towarzyszyć przezwyciężaniu ludycznej wzniosłości, być rezultatem wprawnej obsługi interfejsu lub manipulowania elementami wirtualnego środowiska, a samo jej odczuwanie bywa wystarczającą motywacją dla rozpoczęcia i kontynuowania rozgrywki. Dlaczego więc nie połączyć sprawstwa bezpośrednio z różnymi emocjami, które towarzyszą nam podczas rozgrywki?

Przykładowo Seth Giddings i Helen Kennedy uważają, że jakiegokolwiek rozważania nad estetyką rozgrywki muszą brać pod uwagę kwestię sprawczości²⁸², stąd proponują

²⁸⁰ Tamże, s. 150.

²⁸¹ Do tej ostatniej praktyki powrócę szerzej w rozdziale piątym będącym analizą gry *Wiedźmin 3: Krew i wino* (CD Projekt RED, 2016).

²⁸² S. Giddings, H. Kennedy, *Little Jesuses and *@#?--off Robots: On Cybernetics, Aesthetics and Not Being Very Good at Lego Star Wars*, [w:] *The Pleasures of Computer Gaming: essays on cultural history, theory and aesthetics*, red. M. Swalwell, J. Wilson, Jefferson 2008, Online: http://eprints.uwe.ac.uk/8360/2/fuckoff_robots.pdf, s. 17. [Dostęp: 15.01.2019].

narzędzia przydatne podczas analizy obu tych kategorii. Badacze traktują uczestnictwo w grze jako „intensywne zdarzenie”, podkreślają intymność relacji zachodzącej pomiędzy naszym ciałem, umysłem i sprzętem komputerowym a algorytmami oraz afordancjami obecnymi w wirtualnych światach²⁸³. Jednocześnie prezentują sceptyczne nastawienie do pojęcia „estetyki kontroli” oraz wynikającego z niej powiązania przyjemności z ciągłym ćwiczeniem swych umiejętności, osiąganiem mistrzostwa w panowaniu nad systemem reguł i własnym ciałem²⁸⁴. Dokonując analizy *LEGO Star Wars* (Traveller’s Tales, Square-Enix/Eidos, 2005) sugerują odwrócenie postrzegania interaktywności zachodzącej podczas kontaktu użytkownika z grą jako procesu podejmowania indywidualnych wyborów oraz nabywania kompetencji niezbędnych dla uzyskiwania coraz lepszych wyników. Badacze zwracają się ku relacji, w której gracz próbując odgadnąć, czego oczekuje od niego cyfrowe środowisko jest tak naprawdę przez nie instruowany²⁸⁵.

Chociaż zagadnieniu różnych propozycji rozumienia sprawczości w perspektywie gier wideo poświęcę kolejny rozdział mojej rozprawy, warto w kontekście estetyki interaktywnego medium odnieść się już teraz do propozycji Giddingsa i Kennedy. Zrównują oni bowiem znaczenie gracza, urządzenia i oprogramowania będących uczestnikami „pętli sprzężeń zwrotnych”, a tym samym nadają im symetryczny, a przez to wzajemny wpływ na siebie²⁸⁶. Za Jamesem Newmanem podkreślają też, że związek interaktora z awatarem nie jest efektem, jak mogłoby się wydawać, subiektywnej identyfikacji, ale głównie zakresu możliwych do wykonania za jego pośrednictwem czynności wewnątrz wirtualnego otoczenia²⁸⁷. Oczywiście wizualny czy intertekstualny wymiar sterowalnej postaci nie pozostaje zmarginalizowany, jednakże w obliczu prowadzenia rozgrywki na pierwszy plan wysuwają się własności mechaniczne. Posiadanie nawet pośredniej sprawczości może prowadzić do odczuwania przyjemności, dlatego Giddings i Kennedy zaznaczają:

Jeśli estetyczne, symboliczne przyjemności awatarów są określane przez ich zdolności ruchowych oraz mediację sprawczości pomiędzy graczem a światem gry, to w tej perspektywie są nimi często, a prawdopodobnie zazwyczaj, ich kinestetyczne efekty i afekty²⁸⁸.

²⁸³ Tamże, s. 19.

²⁸⁴ Tamże, s. 18.

²⁸⁵ Tamże.

²⁸⁶ Tamże, s. 21.

²⁸⁷ Tamże, s. 23.

²⁸⁸ Tamże, s. 26.

Badacze podkreślają także, że przyjemność sterowania elementami interfejsu nie musi wiązać się z progresją rozgrywki, wręcz przeciwnie – może ją wstrzymywać lub niwelować, a uzyskiwana w ten sposób satysfakcja poruszania awatarem jest trudna do opisanie oraz wyjaśnienia²⁸⁹.

Podobną tezę stawia C. Thi Nguyen, autor publikacji *Games: Agency As Art*, który zauważa, że naukowa dyskusja o artyzmie gier wideo właściwie pomija problem sprawczości, a jeśli już pojawia się ona w debacie o estetyce medium, to jest w zasadzie traktowana jako jedna z podrzędnych technik służących reprezentacji²⁹⁰. Według niego obok środków skoncentrowanych na przekazie znaczenia, a więc opowiadaniu historii, konstruowaniu światów czy komentowaniu rzeczywistości, możemy także wyróżnić wartość estetyczną z nimi niezwiązaną, czyli estetykę działania, estetykę sprawczości, cechującą się pewną uniwersalnością²⁹¹. Badacz dodaje:

Jest to rodzaj wrażeń estetycznych wspólnych dla sportu, gier wideo, gier planszowych, gier fabularnych, gier karcianych i innych. Podejrzewam, że ogólne zaniedbanie estetyki sprawczości wynika z pewnego niepokoju o wartość rozgrywki zorientowanej na cel. Dopóki cele gry wydają się tak arbitralne, ich gwałtowna realizacja zdaje się dziecinna. Dlatego w wielu ostatnich próbach podniesienia statusu kulturowego gier autorzy szukali innych powodów do pochwał niż zwykła zorientowana na cel rozgrzywka²⁹².

Nguyen twierdzi, że gry wideo są formą „sztuki sprawczej”²⁹³ (ang. *agential art*), polegającej na sprowokowaniu działania odbiorcy i umożliwieniu mu uczestnictwa w pewnym procesie²⁹⁴. Przyjemność i satysfakcję czerpiemy wówczas nie tyle z samego rezultatu naszej aktywności, co z zaangażowania w czynności towarzyszące jego realizacji.

Już te dwa wskazane powyżej stanowiska teoretyków sugerują, że bardzo szeroki zakres definiowania estetyki gier wideo nie powinien pomijać problemu sprawczości, ale wręcz przeciwnie, postawić go w centrum swojego zainteresowania. Ponadto opisane przeze mnie cechy typowe dla kontaktu użytkownika z interaktywnym medium i wynikające z nich przyjemności w dużej mierze opierają się na uczestnictwie gracza, sterowaniu kontrolerem, nawigowaniu awatarem, eksploracji wirtualnych światów, modyfikacji ich elementów,

²⁸⁹ Tamże, s. 27.

²⁹⁰ C. T. Nguyen, *Games: Agency As Art*, Oxford University Press 2020, s. 103-104.

²⁹¹ Tamże, s. 104.

²⁹² Tamże.

²⁹³ Badacz proponuje to określenie dla praktycznego skrócenia nazwy *agential process generative participatory art* pełniej oddającej specyfikę zjawiska, które opisuje. Tamże, s. 148.

²⁹⁴ Tamże.

rozwiązywaniu łamigłówek, prowadzeniu rywalizacji, wyszukiwaniu błędów, dążeniu do mistrzostwa, obserwowaniu reaktywnego środowiska czy inicjowaniu zachodzących w nim procesów. Dlatego niezależnie od tego czy za dominujący przejaw estetyki typowej dla elektronicznej rozrywki uznamy ludyczną wzniosłość, sensoryczny fenomen udziału w symulacji, osiągnięcie stanu przepływ lub przemierzanie wirtualnych przestrzeni będzie on niewątpliwie powiązany z fenomenem sprawczości.

Rozdział II: Sprawczość w ujęciu groznawczym

2.1 Pojęcie sprawczości – wprowadzenie

Sprawczość jest fenomenem, któremu przyglądają się teoretycy reprezentujący liczne dyscypliny naukowe, a także wykorzystujący odmienne metody badawcze. Uwagę temu zagadnieniu poświęcają między innymi filozofowie, socjologowie, psychologowie i kulturoznawcy, co czyni „poczucie sprawstwa” pojęciem interdyscyplinarnym¹. Obszar dotyczący go refleksji jest w związku z tym na tyle szeroki i zróżnicowany, że trudno dziś wskazać jeden dominujący nurt badań. Dlatego postanowiłem, tytułem wprowadzenia do tego rozdziału, przybliżyć jedynie wybrane, interesujące mnie przykłady definiowania i klasyfikowania sprawstwa. Według mnie, z racji dalszego szerszego omówienia problematyki sprawczości w perspektywie medium gier wideo, są one dość przydatne, ponieważ już teraz pozwalają naświetlić pewne rozwijane później zagadnienia.

Moim zdaniem warto zacząć od przytoczonego w artykule Przemysława Nowakowskiego i Tomasza Komendzińskiego rozróżnienia poczucia własności i poczucia sprawstwa, dokonanego przez Shauna Gallaghera². Pierwszy stan dotyczy przekonania jednostki o uczestniczeniu w jakimś przynależącym do niej doświadczeniu, na przykład odczuwaniu ruchu własnego ciała, podczas gdy drugi zakłada przeświadczenie o byciu jego źródłem, inicjowaniu danej czynności. Podział ten pozwala wyodrębnić sytuacje biernego lub nieświadomego uczestnictwa od posiadania wpływu na przebieg zdarzenia, ale w konsekwencji także wskazać rozbieżność pomiędzy przedrefleksyjnym, towarzyszącym działaniu poczuciem sprawstwa a jawnym sądem, dyskursywną oceną tego, czy jesteśmy lub nie jesteśmy podmiotem tego działania³. To z kolei prowadzi do wyróżnienia dwóch kolejnych aspektów sprawczości: predykcyjnego, polegającego na kontrolowaniu poczynąń i przewidywaniu ich sensorycznych skutków, oraz inferencyjnego dotyczącego dokonywanej *post factum* interpretacji doświadczenia, przez co sprawstwo staje się jego konsekwencją⁴.

Osobną interesującą kwestią nakreśloną przez Nowakowskiego i Komendzińskiego jest rozpatrywanie poczucia sprawstwa jako doświadczenia złożonego, czyli składającego się

¹ Zob. P. Nowakowski, T. Komendziński, *Poczucie sprawstwa: wprowadzenie do badań w perspektywie interdyscyplinarnej*, [w]: *Neuropsychologia a humanistyka*, red. M. Pąchalska, G. E. Kwiatkowska, Lublin 2010, wersja Online: <https://pdfs.semanticscholar.org/752d/ac2087f6bd08d49dade4cf27d162abfa5285.pdf>, s. 1. [Dostęp: 15.04.2019].

² Tamże, s. 2.

³ Tamże, s. 3.

⁴ Tamże, s. 3-4.

z szeregu możliwych do wymienienia komponentów⁵. Badacze wskazują tutaj dwa główne wyznaczniki: traktowanie sprawczości w charakterze przypisywanego jednostce statusu źródła działania albo połączenie jej z wrażeniem kontrolowania własnych myśli i ciała bądź pozostałych elementów otaczającego nas fizycznego świata. Oba te obszary zostają przez nich omówione w perspektywie neuropsychologii (w kontekście zaburzeń zniekształcających odbiór doświadczenia działania⁶) oraz psychologii eksperymentalnej (badania nad czasowymi i aferentno-eferentnymi komponentami poczucia sprawstwa⁷). Co ważne, autorzy podkreślają, że przywołane obserwacje i eksperymenty z jednej strony stanowią egzemplifikację interdyscyplinarnego badania sprawczości, z drugiej natomiast skłaniają do wyróżnienia intersubiektywnego kontekstu poczucia sprawstwa, ze szczególnym uwzględnieniem relacji społecznych⁸.

Realizację zbliżonych założeń można znaleźć już we wcześniejszych publikacjach. Chris Barker w książce *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, wychodząc od kontrastujących ze sobą propozycji Michela Foucaulta oraz Anthony'ego Giddensa, podejmuje próbę definicji pojęcia działania sprawczego⁹. Zaznacza, że powszechnie kojarzy się ono między innymi z wolną wolą, kreatywnością, oryginalnością czy możliwością nieskrępowanego wprowadzania zmian. Jednakże podkreśla on konieczność rozróżnienia niczym nieograniczonego metafizycznego sprawstwa od tego wytworzonego społecznie, a przez to poddanego pewnym restrykcjom i tym samym nakierowanego na określone rozwiązania. Działania oraz wybory jednostki są przecież bezpośrednio, ale też pośrednio determinowane przez szereg czynników środowiskowych, przekonań czy dyskursów, dlatego różnią się one między sobą spektrum potencjalnych przeobrażeń, których mogą dokonać¹⁰. Badacz nakreśla kilka istotnych problemów właściwie niwelujących zasadność łączenia sprawczości z wolną wolą wykonawcy czynności.

⁵ Tamże, s. 4.

⁶ Autorzy skrótowo charakteryzują dwa przykładowe zaburzenia. Pierwszy, syndrom anarchicznej ręki, polega na tym, że pacjent nie posiada kontroli nad kończyną, która wykonuje ruchy autonomicznie, niezależnie od jego intencji, dlatego choć traktuje ją jako własną, nie identyfikuje się ze źródłem działania. Drugi, konflikt intencji, uniemożliwia wykonywanie czynności z powodu nagromadzenia zbyt wielu zamiarów, które wzajemnie się blokują, co potwierdza istotę samych intencji dla procesu inicjowania działań. Tamże, s. 7-8.

⁷ Nowakowski i Komendziński koncentrują się przede wszystkim na badaniach nad: sensorycznym wytłumianiem, czyli zjawisku polegającym „na wytłumianiu somatosensorycznych konsekwencji własnych działań osoby badanej” (przykładowo łaskotania samego siebie), występowaniem scalania czasowego, a więc subiektywnego wrażenia trwania przedziału czasu uzależnionego od tego czy działamy (krócej) czy nie (dłużej) oraz poczuciem ucieleśnienia – doświadczania ciała i działania za jego pośrednictwem chociażby w relacji pomiędzy iluzją gumowej ręki a jej postrzeganiem przez badanego sprawstwem. Tamże, s. 10-11.

⁸ Tamże, s. 12.

⁹ C. Barker, *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, tłum. A. Sadza, Kraków 2005, s. 269.

¹⁰ Tamże, s. 270.

Barker w pierwszej kolejności zwraca uwagę na częstą przypadkowość naszych decyzji utrudniającą podejmowanie ich w oparciu o wcześniejsze doświadczenia. Dodatkowo, jeśli wartościujemy skutki własnych działań, dokonujemy tego właśnie dzięki wyznawanym wartościom zaszczerpionym w nas przez długotrwały proces społeczny. Następną kwestią są poczynania umykające świadomości aktanta, a więc pozostających w sferze psychicznej i emocjonalnej, o których nawet nie zdajemy sobie sprawy. Podobnie potraktowane zostały bezrefleksyjnie wykonywane schematyczne działania, ponieważ zdaniem autora: „Bardzo często człowiek w ogóle nie dokonuje świadomego wyboru, ale idzie po wytyczonej w sposób społeczny, zrutynizowanej ścieżce¹¹”. Ponadto według niego nie da się zdobyć obiektywnej wiedzy o warunkach, w jakich funkcjonujemy, gdyż są one nierozzerwalnie związane z wyobrażeniem aktywnego „ja” będącego siłą sprawczą w konkretnych okolicznościach. Konkluzja Barkera jest jednoznaczna – sprawczość podlega zdeterminowaniu, a każda jednostka działa dzięki pewnym uwarunkowaniom, ale nie wykluczają one oryginalności, innowacyjności czy też indywidualizmu ich działania¹².

Stosunkowo proste, ale w przytoczonym kontekście ciekawe ujęcie tego fenomenu prezentują N. J. Enfield i Paul Kockelman, jest ono jednocześnie podstawą dla zredagowanej przez nich publikacji zatytułowanej *Distributed Agency*¹³. Zaznaczają oni, że wszystkie stworzenia dysponują jakąś formą sprawczości, ale ta przypisywana człowiekowi jest wyjątkowa, ponieważ zakłada dzielenie się nią z innymi¹⁴. Ludzie kooperują bowiem dla osiągnięcia wspólnych celów, korzystają z cudzej pracy, aby zaspokoić własne potrzeby oraz uczestniczą w kolektywnej kreatywności. Takie wstępne założenie pozwala badaczom wyróżnić dwa główne komponenty „dystrybuowanej” sprawczości, z którymi wiążą się kolejne postawy czy też własności pozwalające wyodrębnić specyficzne warunki pocucia sprawstwa. Pierwszym z nich jest elastyczność (ang. *flexibility*), czyli próba wskazania kto lub co uczestniczy w działaniu bądź tworzeniu, czyje „ręce” (siły) wpływają na powstanie efektów, przedmiotów, idei albo akcji¹⁵. W wielu przypadkach współpracują ze sobą liczne jednostki wykazujące różnorodny stopień zaangażowania, wysiłku, skuteczności oraz widoczności.

¹¹ Tamże, s. 271.

¹² Badacz podkreśla, że choć wszyscy jesteśmy uzależnieni od społeczeństwa i kultury, w których żyjemy, to już pojedyncze elementy kształtującego nas dyskursu, jak rozmaite relacje międzyludzkie, są niepowtarzalne. Dzięki temu jesteśmy w stanie wprowadzać oryginalne bądź innowacyjne zmiany, przenosząc te dyskursy pomiędzy osobnymi sferami życia. Tamże, s. 271-273.

¹³ *Distributed Agency*, red. N. J. Enfield, P. Kockelman, Oxford University Press 2017.

¹⁴ N. J. Enfield, P. Kockelman, *Editor's Preface*, [w:] Tamże, s. XI.

¹⁵ Tamże, s. XII.

Te ręce są zarówno społeczne jak i materialne; kognitywne jak i somatyczne; indywidualne jak i kolektywne; naturalne jak i sztuczne; elastycznie kreatywne jak i sztywno przyczynowo-skutkowe. W istocie, gdy tylko ktoś prześledzi takie połączenia, te rozróżnienia zwykle się załamują. Trudnym jest zauważenie gdzie kończy się kognicja a zaczyna ucieleśnienie; gdzie należy zarysować podział między naturą i sztucznością; gdzie oddzielić indywidualność od zbiorowości¹⁶.

Następnie w rozdziale *Elements of Agency* Enfield konkretyzuje, że aktanci posiadają elastyczność, jeśli: a) w pewnym stopniu kontrolują lub determinują miejsce i czas postępowania, b) w pewnym stopniu komponują bądź projektują postępowanie będące środkiem dla osiągnięcia określonego celu – co i jak należy zrobić, c) w pewnym stopniu przypuszczają albo oczekują jak inni odbiorą oraz zareagują na postępowanie, a tym samym są przygotowani na pewne interpretacje, ale mogą też być zaskoczeni nieprzewidywalnymi odpowiedziami¹⁷.

Drugim wymienionym przez badaczy składnikiem sprawczości jest odpowiedzialność (ang. *accountability*), a więc szeroka, wielowymiarowa ocena tego, jak aktanci zostają rozliczeni ze swojego wkładu w działanie¹⁸. Autorzy proponują, aby spróbować odpowiedzieć chociażby na pytania o to, kto ponosi koszty realizacji produktu, komu przysługuje prawo do jego wykorzystywania, kogo należy winić za niepowodzenie lub docenić za wniesienie pomysłu? Ponownie Enfield precyzuje, że mówimy o odpowiedzialności wykonawców, jeżeli: a) mogą oni być obiektem publicznej ewaluacji dokonywanej w oparciu o dowolne wspomniane wcześniej elementy elastyczności, b) przypisywane im jest pewne upoważnienie do przeprowadzenia postępowania, c) przypisywane im jest pewne zobowiązanie do przeprowadzenia postępowania¹⁹.

Konkludując, teoretyk sugeruje, iż sprawczość stanowi relację między osobą a przebiegiem nakierowanego na konkretne cele działania oraz jego efektami, podkreślając jednocześnie zawilość i subtelność tej wymykającej się prostym definicjom koncepcji²⁰. Tym bardziej intrygujące jest założenie współdzielenia sprawstwa, a także wyróżnienie szeregu typów aktantów odmiennych pod względem posiadanych kompetencji, powierzonych zadań, wykorzystywanych narzędzi czy reprezentowanych statusów. Aczkolwiek, Paul Kockelman

¹⁶ Tamże.

¹⁷ N. J. Enfield, *Elements of Agency*, [w:] Tamże, s. 4.

¹⁸ N. J. Enfield, P. Kockelman, dz. cyt., s. XII.

¹⁹ N. J. Enfield, dz. cyt., s. 6.

²⁰ Tamże, s. 7.

moim zdaniem celnie zauważa, że z łatwością porządkujemy rodzaje sprawczości, wskazujemy jej obszary i szeregujemy stopnie albo określamy cechujące się nią figury²¹. Sam przywołuje zresztą próby uchwycenia sprawstwa za pośrednictwem Arystotelesowskich oddziałujących na rzeczywistość bytów²², dostrzeżenia jego rekurencyjnej, refleksyjnej i relatywnej natury dzięki Baconowskiej wiedzy o źródłach procesów i posiadanej nad nimi władzy²³, wyróżnienia jego pozbawionej samodzielności oraz samoświadomości instrumentalnej formy na podstawie pracy Williama Jamesa²⁴, czy też uformowanych pod kątem konkretnych zadań teleomatycznych agentów, o których pisze Ernest W. Mayr²⁵.

Jednocześnie Kockelman dostrzega trudności związane z bogactwem wyróżnianych obszarów sprawczości, które znacznie utrudniają analizy i porównania skuteczności poszczególnych jednostek oraz posiadanego przez nie potencjału działania. Badacz komentuje to w następujący sposób:

(...) jedyne, co ma sens, to mówienie o różnych stopniach sprawczości, kiedy możemy wyizolować współdzielony wymiar sprawczości (przykładowo, ile pieniędzy lub kredytu ktoś ma do własnej dyspozycji). Dla wielu, jeśli nie dla większości rodzajów agentów, z ich potencjalnie heterogenicznymi zestawami specyficznych dla kontekstu i przypadkowo-zdarzeniowych możliwości inicjowania, jest to niemożliwe. Tryby sprawczości są tak heterogeniczne oraz niewspółmierne jak przyczyny, którymi kierują i odkrywają, jak byty umożliwiające te przyczyny i jak wydarzenia przez te przyczyny wywołane²⁶.

Ponadto w dalszej części swojego rozdziału, podkreślając znaczenie historii, kultury czy polityki dla procesu przydzielania i ewaluacji sprawstwa dodaje: „W pewnym sensie, najbardziej konsekwentne formy sprawczości dotyczą tego, kto lub co determinuje co uznajemy za sprawczość, a więc kto lub co powinno być pociągnięte do odpowiedzialności jako agent²⁷”.

Z kolei Anthony Marcel, opierając się na założeniach filozoficznych i psychologicznych, wskazuje poczucie sprawstwa, czyli przekonanie o byciu podmiotem działania, jako jedną z form naszej samoświadomości, a także wymienia trzy obszary

²¹ P. Kockelman, *Gnomic Agency*, [w:] dz. cyt., red. N. J. Enfield, P. Kockelman, s. 22.

²² Tamże, s. 15-16.

²³ Kockelman posługuje się pojęciem meta-sprawczości dla określenia sytuacji posiadania wiedzy o określonych środkach działania i wykorzystywania ich we właściwy sposób przy zastosowaniu tej wiedzy. Tamże, s. 17.

²⁴ Tamże, s. 18.

²⁵ Tamże, s. 21.

²⁶ Tamże, s. 17.

²⁷ Tamże.

pozwalające wyróżnić poszczególne jego typy²⁸. Przede wszystkim, sprawczość posiada dwa wymiary: fizyczny, odnoszący się do jednostki funkcjonującej w materialnym świecie i zauważalnie na niego oddziałującej, oraz umysłowy, nieposiadający żadnej namacalnej realizacji, będący przykładowo wyrażeniem własnych intencji²⁹. Badacz precyzuje natomiast, iż mogą one występować wspólnie: „Jeśli okazuje się, że doświadczenie czyichś intencji odgrywa centralną rolę w doświadczeniu siebie jako podmiotu fizycznych akcji, wówczas poczucie sprawstwa należy do jednostki równocześnie fizycznej i mentalnej³⁰”. Następnie, według Marcela, odczuwanie sprawczości możemy podzielić na długotrwałe, niezwiązane z pojedynczą akcją oraz posiadające rozłożone w czasie skutki, ale też incydentalne, objawiające się w momencie wykonywania konkretnej czynności lub niedługo po nim³¹. Trzecie rozróżnienie dotyczy zaś relacji pomiędzy świadomością i refleksyjnością aktanta, ponieważ uzależnia ona czy poczucie sprawstwa będzie minimalne albo pełne. Pierwsze wynika z immersji oraz krótkotrwałości działania, zaangażowania w aktywność sprawiającą, że „jaźń staje się implicytna i percepcyjnie recesywna³²”, podczas gdy drugie wymaga wyraźnej separacji wykonawcy od czynności, pewnej introspektywnej obserwacji samego siebie.

Te trzy zaproponowane przez teoretyka płaszczyzny skutkują powiązaniem sprawczości ze świadomością podejmowania akcji, a także przekonaniem o przynależności jej skutków do jednostki, która ją wykonała. Marcel podkreśla, że w związku z tym poczucie sprawstwa nie jest wyłącznie konsekwencją zaplanowanych, intencjonalnych działań, ale też wszelkich nawet nieświadomie, niechcący zainicjowanych wypadków³³. Jak słusznie zauważa, często czujemy się przecież odpowiedzialni za skutki własnych poczynań, choć wcale do nich nie dążyliśmy, i przykładowo jesteśmy skłonni przeprosić kogoś, komu zupełnie przez przypadek nadepnęliśmy na stopę³⁴. Dlatego też istnieje możliwość, że akcja postrzegana przez nas jako sprawcza będzie odbierana w oderwaniu od przypisanego sobie wykonawcy. To z kolei pozwala założyć, iż niekiedy bycie sprawczym oznacza tak naprawdę

²⁸ A. Marcel, *The Sense of Agency: Awareness and Ownership of Action*, [w:] *Agency and self-awareness. Issues in Philosophy and Psychology*, red. N. Eilan, J. Roessler, Oxford University Press 2003, s. 49.

²⁹ Tamże, s. 50.

³⁰ Tamże.

³¹ Tamże, s. 51.

³² Tamże.

³³ Tamże, s. 54.

³⁴ Tamże.

uznanie konkretnych czynów za własne lub przez samego siebie sprowokowanych³⁵. Jednakże w dalszej części swojego artykułu badacz dodaje:

Istnieje różnica pomiędzy doświadczaniem zmian w świecie wywołanych przez „to ciało” oraz zmian wywołanych przeze „mnie”. Zmiany wywołane przez „to ciało” nie tylko odnoszą się do niezamierzonych efektów (przypadkowego przewrócenia przedmiotu), ale są warunkiem samej egzystencji przestrzennej. Zmiany wywołane przeze „mnie” dotyczą intencjonalnej akcji. Doświadczenie siebie, jako skutecznego, gotowego do działania agenta wymaga skorelowanej świadomości efektu, intencji i odpowiedniego wysiłku³⁶.

Co istotne, zdaniem Marcela, aby mieć poczucie własnej skuteczności musimy być przekonani o niezawodnej efektywności naszych działań, które przeważnie kończą się sukcesem i realizacją intencji. Natomiast w ocenie teoretyka równie ważne dla tego przeświadczenia są regularne niepowodzenia przypominające nam o fizycznych oraz fizjologicznych ograniczeniach uniemożliwiających pewne akcje, nawet pomimo podejmowania usilnych prób³⁷.

Częściowo z kwestią tą związany jest opisywany przez Joëlle Proust problem niewłaściwego odczytywania własnych intencji mogący przejawiać się na dwa sposoby³⁸. Pierwszy, częściej występujący³⁹, wynika z dezorientacji aktanta zapominającego w pewnym momencie wykonywania czynności, co było jej pierwotnym celem, a tym samym oryginalnym zamiarem popychającym go do działania. Według badaczki mylne ponowne przypisanie źródła aktywności stanowi rezultat niestabilności intencji kierujących naszym zachowaniem oraz ambiwalentnym charakterem zewnętrznych bodźców zmysłowych doświadczanych podczas ruchu⁴⁰. Drugi, rzadszy przypadek, występuje gdy aktant we właściwy sposób zauważa wykształcenie się intencji, ale nie traktuje jej jako własnej. Wówczas zanika poczucie sprawowania kontroli nad sytuacją, a pojawia się wrażenie, że konkretna akcja została wykonana nie przez agenta, ale jedynie za jego pośrednictwem⁴¹. Dlatego choć jednostka działa intencjonalnie nie postrzega tego w charakterze samodzielnej inicjatywy.

³⁵ Tamże.

³⁶ Tamże, s. 88.

³⁷ Tamże.

³⁸ J. Proust, *Perceiving Intentions*, [w:] dz. cyt., red. N. Eilan, J. Roessler, s. 315.

³⁹ Proust ma tutaj na myśli przede wszystkim starsze osoby mające już pewne trudności z długotrwałym skupieniem uwagi. Tamże.

⁴⁰ Proust posługuje się dosłownie pojęciem reaferecji. Tamże.

⁴¹ Tamże.

Przybliżone powyżej propozycje z oczywistych względów nawet w niewielkim stopniu nie wyczerpują szerokiego zakresu interdyscyplinarnej problematyki sprawczości i pomijają znaczną część dotyczących jej zagadnień. Stanowią natomiast praktyczne wprowadzenie do zaprezentowanych w dalszej części rozdziału koncepcji skoncentrowanych wyłącznie na kontakcie użytkownika z interaktywnym medium gier wideo. Według mnie wspomniane narzędzia czy kategorie mogą bez przeszkód posłużyć także analizie specyficznych dla elektronicznej rozrywki rozwiązań. Rozróżnienie poczucia sprawstwa i własności (Gallagher), podkreślenie złożoności tego zjawiska (Nowakowski, Komendziński), podkreślenie zdeterminowania działań jednostki przez rozmaite czynniki wewnętrzne oraz zewnętrzne i wartościowania skutków naszych poczynań (Barker), zasygnalizowanie trudności wynikających z bogactwa perspektyw i konstrukcji teoretycznych (Kockelman), rozpatrywanie sprawczości przez pryzmat elastyczności oraz odpowiedzialności (Enfield), czy też podkreślenia jej znaczenia dla samoświadomości aktanta (Marcel) możemy przełożyć na sytuację korzystania z interfejsów, wirtualnych środowisk i podatnych na modyfikowanie tekstów narracyjnych. Oddają to również założenia lub obserwacje, którym poświęcę kolejny fragment rozprawy.

2.2 Sprawczość w grach wideo – próba definicji

Pojęcie sprawczości w kontekście gier wideo nabiera specyficznego dla tego medium znaczenia. W związku z tym niniejszy podrozdział ma za zadanie wskazać i omówić wybrane propozycje definiowania, klasyfikowania oraz uszczegółowienia terminu wykorzystywanego w teorii groznawczej przez szereg autorów. Pozwoli to nie tylko przybliżyć stan dotychczasowych badań i uporządkować różnorodne koncepcje, ale również opracować podstawę dla szerszego analitycznego opisu wspomnianego fenomenu w dalszej części mojej pracy. Prześledzę charakterystyki dokonywane zarówno z perspektywy narratologicznej oraz ludologicznej, jak i również te skoncentrowane na uchwyceniu istoty relacji obecnej pomiędzy graczem a licznymi procesami zachodzącymi w cyfrowym środowisku podczas rozgrywki.

Teoretyczny konstrukt gracza wpływającego na zachowanie i funkcjonowanie programu komputerowego jest znany medioznawcom właściwie niemal od samego początku prowadzenia badań nad elektroniczną rozrywką. Podkreślają to autorzy artykułu *Agency Reconsidered*, którzy przywołują obronioną w 1985 roku rozprawę doktorską Mary Ann

Buckles zatytułowaną *Interactive Fiction: The Computer Storygame Adventure*⁴². W pracy tej przy analizie gry przygodowej i próbie uchwycenia specyfiki działania użytkownika autorka wykorzystała psychologiczną koncepcję „skuteczności” (ang. *effectance*), czyli

(...) potrzebę kompetencji oraz poczucia efektywności podczas radzenia sobie z otaczającym środowiskiem. Przyjemność, jaką uzyskujemy dzięki eksplorowaniu, manipulowaniu obiektami i rozwijaniu swoich umiejętności, możemy tłumaczyć ludzką potrzebą osobistych osiągnięć⁴³.

Propozycja ta nie spotkała się jednak z szerokim zainteresowaniem, a tym samym wykorzystaniem w późniejszych tekstach podejmujących temat relacji gracz – gra⁴⁴, natomiast zamysł Buckles mimo wszystko znalazł swoje odzwierciedlenie w innych, zbliżonych pod względem semantycznym pojęciach.

Bez wątpienia zdecydowanie bardziej rozpowszechnioną i wpływową kategorię wprowadziła wspomniana w poprzednim rozdziale Janet Murray. Badaczka w czwartym rozdziale swojej słynnej książki *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* określa sprawczość jako: „satysfakcjonującą moc podejmowania znaczącego działania i zauważania rezultatów naszych decyzji oraz wyborów⁴⁵”. Jej zdaniem oczekujemy tego podczas interakcji z komputerem, wykonując nawet stosunkowo proste zadania jak otwieranie plików bądź wprowadzanie danych⁴⁶. Nie należy natomiast utożsamiać go jedynie z pojedynczymi czynnościami pozbawionymi szerszego kontekstu lub nieintencjonalnymi aktywnościami narzucanymi przez specyfikę użytkowania interfejsu. Murray podkreśla znaczenie wolicjonalności sprawstwa odwołując się do przykładu gier planszowych wymagających od nas wykonywania szeregu różnorodnych akcji⁴⁷. Trudno bowiem nazwać nim wyłącznie podążanie za regułami, wypełnianie narzuconych procedur bez możliwości dokonywania samodzielnych wyborów lub przy znacznym ich ograniczeniu. Sprawczość jest zatem czymś więcej niż aktywność bądź partycypacja. Funkcjonuje raczej jako doświadczenie

⁴² N. Wardrip-Fruin, M. Mateas, S. Dow, S. Sali, *Agency Reconsidered*, [w:] *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*, s. 2.

⁴³ M. A. Buckles, *Interactive Fiction: The Computer Storygame Adventure*, niepublikowana praca doktorska, University of California 1985, s. 50.

⁴⁴ N. Wardrip-Fruin, M. Mateas, S. Dow, S. Sali, dz. cyt., s. 2.

⁴⁵ J. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press 2016, s. 157.

⁴⁶ Tamże.

⁴⁷ Są nimi między innymi rzucanie kostką, przesuwanie tarcz oraz poruszanie pionkiem po planszy. Tamże, s. 159.

stanowiące cel sam w sobie i mające dostarczać przyjemność⁴⁸, co odpowiada omówionym wcześniej Kantowskim założeniom.

Przytaczając przykład stosunkowo nieskomplikowanych arkadowych gier akcji, polegających na toczeniu pojedynków, Janet Murray podkreśla związek sprawczości z immersją, rozumianą tutaj jako „wyobrażeniowe zaangażowanie” w fikcyjne światy⁴⁹. Może ono przejawiać się chociażby poprzez wpływanie na proces narracyjny, a konkretnie rozwijanie przez interaktora fabuły za pomocą udostępnionych przez twórców elementów. Układanie nielinearnych wątków, prowadzenie sekwencji dialogowych oraz dążenie do alternatywnych zakończeń według badaczki skutkuje mylnym założeniem, że gracz pełni funkcję autora historii, podczas gdy w rzeczywistości wykorzystuje jedynie powierzoną mu kontrolę nad jej konstruowaniem z już gotowych fragmentów⁵⁰. Autorka *Hamlet on the Holodeck* taką formę uczestnictwa w interaktywnej narracji określa mianem „**sprawczości dramatycznej**” (ang. *dramatic agency*) i stawia ją w opozycji do tradycyjnych, stabilnych form opowiadania historii, jak chociażby filmowy przerywnik⁵¹.

Tego typu doświadczenie towarzyszy przede wszystkim gatunkom, w których przyjemność płynie z poznawania historii, nawiązywania kontaktu z mieszkańcami wirtualnych uniwersów, odkrywania podatnych na manipulację fragmentów scenariusza czy odgrywania określonej roli w ramach cyfrowego środowiska. Wobec tego można by założyć, że sprawczość dramatyczna to domena gier fabularnych (tutaj rozumianych jako *role playing games* – RPG) łączących mechanikę rozgrywki z opowiadaniem, oferujących rozbudowane linie dialogowe i pozwalające swoim użytkownikom do pewnego stopnia swobodnie decydować o przebiegu części wydarzeń. Jednakże nawet w produkcjach z linearną narracją, jednym zakończeniem oraz sztywno nakreślonym schematem przechodzenia poszczególnych poziomów możemy odczuć wrażenie kontrolowania akcji i posiadania realnego wpływu na postęp opowieści. Tym samym ciężar odpowiedzialności za utrzymanie odpowiedniego tempa poznawania fabuły zostaje w dużej mierze przeniesiony na interaktora.

Zaznaczenie relacji sprawczości oraz immersji, a także położenie dużego nacisku na ich potencjał fabularyzacji interaktywnego medium, spowodowały, że szereg badaczy powołujących się na koncepcję autorki *Hamlet on the Holodeck* rozpatruje doświadczane przez nas wrażenie kontroli bądź wpływu na cyfrowe środowiska głównie z perspektywy

⁴⁸ Tamże, s. 159-160.

⁴⁹ Tamże, s. 177-178.

⁵⁰ Tamże, s. 185.

⁵¹ Tamże, s. 186.

narratologicznej. Choć sama Murray dostrzega i sygnalizuje również występowanie „**sprawczości nawigacyjnej**”⁵², znaczna część jej wywodu dotyczy uczestnictwa użytkownika w rozwijaniu historii lub poszukiwaniu alternatywnych wersji rozwoju wydarzeń. Takie ujęcie, zwłaszcza przy wzięciu pod uwagę niezwykle dynamicznego rozwoju branży gier wideo, nie jest wystarczające i zdecydowanie ogranicza możliwości analizy współczesnych tytułów oferujących znacznie szerszy wachlarz możliwości. Dlatego też rozwinęła oraz uaktualniła wcześniej przytoczonej definicji dokonuje w publikacji *Inventing the Medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practice* z 2011 roku. Według niej:

Sprawczość pojawia się, gdy oczekiwania interaktora są wzbudzone przez projekt środowiska, prowokując go do działania w sposób, który skutkuje odpowiednią reakcją dobrze zaprojektowanego systemu obliczeniowego. To dopasowanie partycypacyjnych oczekiwań i działań interaktora do proceduralnych skryptów maszyny tworzy przyjemne doświadczenie sprawczości. Zły design frustruje interaktora, kształtując mylące lub niezadowolające oczekiwania albo nie radząc sobie z przewidzeniem działań przez skryptowanie maszyny właściwymi reakcjami⁵³.

Badaczka więcej uwagi poświęca więc kwestiom technicznym, takim jak funkcjonowanie wirtualnego środowiska czy zachowanie przebywających w nim obiektów. Wydaje się to szczególnie istotne dla procesu przyswajania reguł oraz weryfikowania założeń dotyczących potencjalnego przebiegu rozgrywki. Ponadto, autorka podkreśla, że „sprawczość jest bardziej użytecznym i specyficznym celem projektowania niż interaktywność⁵⁴”, chociaż jednocześnie zauważa, iż nie stanowi ona cechy artefaktu (medium), ale doświadczenia interaktora⁵⁵.

Fenomen, niezwykle zbliżony do tego zdefiniowanego przez Janet Murray, z perspektywy projektanta gier opisuje także Doug Church⁵⁶, lecz określa go mianem „**intencji**” czy też „**intencjonalności**”⁵⁷. Stanowi ona „proces gromadzenia celów, rozumienia świata, przygotowywania planu i postępowania według niego⁵⁸”, który angażuje gracza na wielu poziomach, od stosunkowo prostych oraz krótkich wyzwania do złożonych,

⁵² Tamże, s. 318.

⁵³ J. Murray, *Inventing The Medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practices*, Cambridge – London 2012, s. 12-13.

⁵⁴ Tamże, s. 101.

⁵⁵ Tamże.

⁵⁶ N. Wardrip-Fruin, M. Mateas, S. Dow, S. Sali, dz. cyt., s. 2.

⁵⁷ D. Church, *Formal Abstract Design Tools*, „Game Developer Magazine”, 1999, s. 4. Online: http://www.gamasutra.com/view/feature/131764/formal_abstract_design_tools.php [Dostęp: 10.03.2018].

⁵⁸ Tamże.

długotrwałych, podzielonych na kilka etapów zadań przewidzianych przez scenariusz lub reguły rozgrywki. Z ową intencjonalnością Church wiąże sprzężenie zwrotne ze strony gry, wyraźną reakcję na wszelkie działania użytkownika, którą nazywa „zauważalną konsekwencją”⁵⁹. Pozwala ona oszacować skuteczność podjętych akcji, wyciągnąć wnioski z ich efektów i ocenić, dlaczego osiągnęliśmy taki, a nie inny rezultat. Jednakże, jak zauważa producent, nie zawsze otrzymujemy ze strony systemu sprzężenie zwrotne w formie precyzyjnego komunikatu, co może skutkować mylnym odczytaniem następstw podjętych przez nas decyzji. Część gier wprowadza pewne sekwencje niezależnie od dokonań graczy, przykładowo dla uzyskania efektu dramaturgicznego lub wymuszenia na użytkownikach konkretnych zachowań, chociażby wzmożonej eksploracji, czy też zwiększania czynnika losowości wydarzeń. W wielu dzisiejszych rozbudowanych grach fabularnych pojedyncze wybory gracza nie mają natychmiastowych skutków – poznajemy je niekiedy z wielogodzinnym opóźnieniem, gdy właściwie zdążymy już zapomnieć o kontekście w jakim wywołały pewne zmiany wewnątrz symulowanej rzeczywistości.

Intencjonalność musi wynikać z przynajmniej częściowej przewidywalności konsekwencji naszej działalności. Church podkreśla, że powinniśmy wiedzieć, czego spodziewać się po świecie gry i tym samym osiągać poczucie kontrolowania sytuacji, chociażby na poziomie mechaniki rozgrywki, ponieważ proces narracyjny nie zawsze umożliwia ingerowanie w historię. Projektant obrazuje to na przykładzie gier przygodowych, które wprawdzie kładą duży nacisk na opowiadanie i zawierają liczne interaktywne elementy, ale zazwyczaj posiadają z góry ustalony schemat przechodzenia kolejnych etapów oraz jedno zakończenie⁶⁰. Stąd niekiedy intencje czy oczekiwania interaktora, a także ich rezultaty, chociaż stanowią istotny element przyswajania reguł kierujących rozgrywką niesłusznie tracą swoje znaczenie. Church postuluje zatem aby uczynić priorytetowym dążenie do zaoferowania odbiorcom jak największej swobody wynikającej z dobrze zaprojektowanego doświadczenia, pozwalającego im, poprzez dokonywane decyzje, lepiej poznać samych siebie⁶¹.

Omówione powyżej propozycje Mary Ann Buckles, Douga Churcha i przede wszystkim Janet Murray stanowią podstawę dla licznych późniejszych publikacji poświęconych zagadnieniu poczucia kontroli występującego podczas korzystania

⁵⁹ Tamże.

⁶⁰ Tamże, s. 5.

⁶¹ Tamże, s. 7.

z interaktywnego medium. Badacze często powołują się na definicję sprawczości autorki *Hamlet on the Holodeck*, pisząc o relacji wytwarzanej pomiędzy graczem i elementami składowymi gry, projektowaniu wirtualnych środowisk, a także przy opisie możliwych do przeprowadzenia wewnątrz nich działań. Dlatego też trudno oprzeć się wrażeniu, że po scharakteryzowaną w książce Murray kategorię estetyczną sięga znaczna część groźnawców, co prawdopodobnie stanowi o jej uniwersalności i łatwości zaadaptowania przy analizie rozmaitych przykładów. Nie oznacza to jednak, iż teoretycy stosują ją bezkrytycznie, ponieważ wprowadzają również uzupełnienia, przekształcenia, uaktualnienia czy kontrpropozycje. Jednocześnie wynikające z tego nagromadzenie perspektyw, pojęć i modeli, moim zdaniem, powoduje pewne zamieszanie terminologiczne. Stąd dla uporządkowania przytaczanych w kolejnych podrozdziałach koncepcji, sugeruję podział rozumienia występującej podczas rozgrywki sprawczości na dwa sposoby: jako istotnego elementu projektu doświadczenia użytkownika lub specyficznej postawy odbiorczej interaktora.

2.3 Sprawczość jako wyznacznik projektu doświadczenia użytkownika

Myślę, że ten podrozdział warto zacząć od skrótowej charakterystyki procesu korzystania z gry wideo, który ewidentnie różni się od lektury książki bądź oglądania telewizji. W artykule *Video Games and the Pleasures of Control* poświęconym problemowi interaktywności medium Torben Grodal zwraca uwagę na ten specyficzny sposób obcowania z programem podatnym na ingerencję użytkownika. Zdaniem badacza jest ona jedną z cech stawiających gry w złym świetle, chociażby jako rozrywki pozwalającej na uczestniczenie w aktach przemocy⁶². Należy jednak pamiętać, że nie wszystkie czynności widoczne na ekranie monitora pozostają pod kontrolą gracza, co prowadzi do komplikacji przy próbie oceny posiadanej przez niego sprawczości w określonych momentach. Nietrudno natomiast dostrzec istotne różnice pomiędzy biernym odbiorem a rozgrywką oraz odmienną intensywnością takiego doświadczenia⁶³. W związku z tym Grodal proponuje podział na trzy, zainspirowane naszymi relacjami z rzeczywistością, rodzaje kontaktu z grą. Pierwszy z nich, **pasywny**, przypomina oglądanie filmu i polega wyłącznie na obserwowaniu przestrzeni oraz zachodzących w niej przemian bez wykonywania jakichkolwiek czynności⁶⁴. Dotyczy on

⁶² T. Grodal, *Video Games and the Pleasures of Control*, [w:] *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal*, red. D. Zillmann, P. Vorderer, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2000, s. 197.

⁶³ Tamże, s. 198.

⁶⁴ Tamże, s. 203.

również wszelkich przerywników pozbawiających nas kontroli nad awatarem, jak animowane sekwencje, ekrany ładowania bądź przerywające zabawę komunikaty powiązane z jej regułami, na przykład informujące o wygranej lub przegranej.

Drugi rodzaj doświadczenia wyróżniony przez badacza, nazwany **aktywnym**⁶⁵, opiera się na samodzielnym i swobodnym wykonywaniu udostępnianych przez grę czynności. Dzięki interfejsowi gracz może sterować szeregiem procesów oraz wpływać na otoczenie swojej postaci, nawigować wśród dwu- lub trójwymiarowych przestrzeni, a nawet wywoływać pewne zmiany w niej zachodzące. System oczekuje zatem akcji ze strony swojego użytkownika, ale w żaden sposób nie wpływa na podejmowane przez niego decyzje oraz wykonywane ruchy. Tempo poznawania zawartości programu jest uzależnione od naszej aktywności, ponieważ to my inicjujemy rozwój historii bądź ruch po cyfrowej mapie. Jako przykład takiego rozwiązania Grodal podaje *Myst* (Cyan Inc., Broderbund Software, 1993)⁶⁶ – klasyczną grę przygodową polegającą na eksplorowaniu fikcyjnej krainy i rozwiązywaniu szeregu zagadek. Uproszczone sterowanie, sprowadzone do klikania kursorem myszy w określone punkty na wyświetlanym obrazie, umożliwia „przeskakiwanie” do dalszych miejsc lub uruchamianie obecnych w nich mechanizmów. Co więcej świat przedstawiony *Myst* jest opustoszały, brakuje w nim bohaterów albo wydarzeń wymuszających na graczu pewne działania w określonych momentach, aby ten uniknął strat czy nawet przegranej.

Dlatego trzeci typ obcowania z grami badacz określa mianem **interaktywnego**⁶⁷, czyli zakładającego dynamizację akcji zarówno przez osobę grającą, jak i elementy wirtualnego środowiska, na przykład ruchome obiekty w postaci pułapek lub obdarzonych sztuczną inteligencją przeciwników, a także zmienną przestrzeń stanowiącą osobne wyzwanie⁶⁸. Tak rozumiana interaktywność może przyjąć zróżnicowane pod względem skomplikowania formy, od rozbudowanych, zniuansowanych i długotrwałych etapów do prostych sekwencji *Quick Time Events* wymagających wciśnięcia odpowiedniego klawisza we właściwym momencie. Podkreślając istotę tempa reakcji dla prowadzenia rozgrywki Grodal zauważa, że: „Gracz musi zmierzyć się z antagonistycznymi siłami i procesami według pewnego przynależącego do świata gry czasu. Poczucie realizmu zostaje zwiększone, ponieważ kontrola interaktora nie jest absolutna, a wynika z jego umiejętności⁶⁹”. To z kolei pozwala

⁶⁵ Tamże.

⁶⁶ Tamże.

⁶⁷ Tamże.

⁶⁸ Można tego doświadczyć szczególnie w symulacyjnych oraz zręcznościowych grach wyścigowych.

⁶⁹ T. Grodal, dz. cyt., s. 203.

powiązać propozycję autora *Video Games and the Pleasures of Control* z przytoczoną wcześniej definicją sprawczości Janet Murray poprzez uwypuklenie znaczenia opanowania mechaniki oraz właściwego jej stosowania dzięki doświadczeniu.

Myślę, że propozycję Grodała warto w tym momencie skonfrontować z obserwacją Chrisa Batemana próbującego znaleźć odpowiedź na filozoficzne pytanie o czynniki skłaniające nas do korzystania z gier wideo. Badacz wymienia szereg motywacji estetycznych (ang. *The Aesthetic Motives of Play*) jego zdaniem stanowiących przyczynę naszego zaangażowania w rozgrywkę⁷⁰. Zaproponowane kategorie dzieli na trzy rodzaje pobudek:

- ogólne – stanowiące najprostsze i podstawowe motywy dla podejmowania wszelakich aktywności, należą do nich aspekt socjalizacyjny, poszukiwanie wrażeń oraz chęć zaspokojenia ciekawości;
- funkcjonalne – wynikające ze strukturalnego charakteru gry i dotyczące przede wszystkim panujących w nich reguł. Są nimi dążenie do zwycięstwa, rozwiązywanie problemów, szczęście oraz zbieranie, na przykład punktów;
- reprezentacyjne – związane z tworzeniem fikcyjnych światów stanowiących tło dla procesu rozgrywki, a tym samym prowadzeniem narracji, wywoływaniem strachu i obrzydzenia.

Do ostatniego z nich Bateman zalicza także motywację sprawstwa, rozumianą jako „percepcja interaktywności lub swoboda posiadania zauważalnego wpływu⁷¹”. Badacz, podobnie jak Janet Murray, łączy ją z pozytywnymi emocjami – satysfakcją oraz zadowoleniem, ale jednocześnie zauważa, że z powodu wzmożonej koncentracji na problemie interaktywności medium bądź też jej braku, niewielu badaczy podjęło refleksję nad estetycznym znaczeniem sprawczości. Jego zdaniem powszechne określanie gier wideo interaktywnymi zaciera rzeczywiste rozumienie sprawstwa i niejako automatycznie przypisuje je wszelkim formom uczestnictwa w rozgrywce. Tymczasem w wielu przypadkach świadomość oddziaływania na symulację albo braku jakiegokolwiek wpływu jest kluczowa nie tylko dla zrozumienia tekstu, ale także czerpania przyjemności z jego lektury⁷².

Wracając do Grodała, w dalszej części swojego artykułu sygnalizuje on również problem stopniowości nabywania władzy nad częściami składowymi gry, jak chociażby sterowanie awatarem czy odczytywanie graficznego interfejsu użytkownika. Na pewnym

⁷⁰ C. Bateman, *The Aesthetic Motives of Play*, [w:] *Socio-Affective Computing*, Vol. 4., *Emotion in Games. Theory and Praxis*, red. K. Karpouzis, G. N. Yannakakis, 2016, s. 3-4.

⁷¹ Tamże, s. 14-15.

⁷² Tamże, s. 15.

etapie obsługa ta może stać się wręcz instynktowna, jedynie częściowo świadoma, zautomatyzowana⁷³. O ile takie stwierdzenie jest uzasadnione w przypadku korzystania z kontrolerów i panowania za ich pośrednictwem nad ruchami naszej postaci lub wirtualnej kamery, trudno odnieść je do uczestnictwa w narracji, opracowania taktyki bądź wznoszenia konstrukcji. Łatwo wskazać gatunki lub aktywności wymagające większego zaangażowania, których nie sposób sprowadzić jedynie do bezrefleksyjnego naciskania guzików sprawdzającego się w nieskomplikowanych grach zręcznościowych.

Z drugiej strony, zdaniem badacza proces „lektury gry” to nieustanne uczenie się mechanik w niej zachodzących, poznawanie na nowo pewnych schematów oraz trenowanie wykonywania określonych czynności⁷⁴. Obecnie sytuację tę komplikuje nie tylko stale wzrastający poziom rozbudowania i szczegółowości wysokobudżetowych tytułów głównego nurtu, ale również, w dobie cyfrowej dystrybucji, długotrwałe wspieranie produkcji licznymi aktualizacjami. Twórcy za pomocą tak zwanych „łatek” (ang. *patch*) udoskonalają swoje projekty, usprawniają ich działanie, a także wprowadzają wiele, pozornie drobnych, zmian nierzadko wpływających znacząco na reguły oraz rytm interakcji z responsywnym otoczeniem bądź innymi graczami. Po pewnym czasie może dojść do sytuacji, w której uruchomimy grę zauważalnie różniącą się od tej zapamiętanej, a tym samym odpowiadającej naszym wcześniejszym przyzwyczajeniom, co wymusi ponowne przyswajanie zasad oraz dynamik kierujących rozgrywką. Wobec tego raz nabyte umiejętności albo poczynione postępy mogą ulec dewaluacji.

Podobną obserwację można odnaleźć w artykule *Agency Reconsidered*⁷⁵, którego autorzy proponują rozumienie sprawczości jako fenomenu angażującego nie tylko gracza, ale także grę na płaszczyźnie oczekiwań odbiorcy względem możliwych do wykonania czynności wspieranych przez system⁷⁶. Poczucie sprawstwa nie jest stałe, a jedynie pojawia się i zanika podczas kontaktu z tekstem, dlatego kluczowym elementem decydującym o jego obecności jest design; to w jaki sposób części składowe wirtualnego środowiska zostały zaprojektowane i zaprogramowane. Zdaniem badaczy gracze czynią pewne założenia, które następnie weryfikują eksperymentując z udostępnionym przez dany projekt interfejsem lub reaktywnym środowiskiem, jednakże ich przewidzenie jeszcze na poziomie tworzenia koncepcji

⁷³ T. Grodal, dz. cyt., s. 204. Pojęcie automatyzacji zostaje tutaj użyte w innym znaczeniu niż przez Sonię Fizek i nie dotyczy oderwanego od działań gracza samoczynnego przebiegu rozgrywki. Zob. S. Fizek, *Człowiek i algorytm. Ku automatyzacji rozgrywki w grach crowdsourcingowych*, „Teksty Drugie”, Nr 3/2017, s. 15-31.

⁷⁴ Tamże.

⁷⁵ N. Wardrip-Fruin, M. Mateas, S. Dow, S. Sali, dz. cyt.

⁷⁶ Tamże, s. 1.

rozgrywki, jest bardzo trudne⁷⁷. Stąd koncepcja sprawczości jako doświadczenia odbiorczego, zdaniem autorów, prowadzi do szeregu komplikacji interpretacyjnych, co obrazuje poniższy fragment:

Wyobraź sobie, że oglądasz nagranie zarejestrowanej wcześniej sesji rozgrywki, ale trzymasz w dłoni kontroler, jesteś przekonany, że grasz, a nagrany gracz wykonuje wszystko, co chciałbyś zrobić dokładnie w tym samym momencie, w którym podejmujesz działanie za pośrednictwem kontrolera. Czyż nie jest to sprawczość⁷⁸?

To z kolei każe zastanowić się nad tendencjami rozwoju elektronicznej rozrywki pod kątem projektowania doświadczenia oraz implementacji modeli obliczeniowych pozwalających długotrwale podtrzymywać poczucie sprawstwa użytkownika.

Zagadnienie to, przez pryzmat analizy interaktywnych doświadczeń dramatycznych, opisuje także Michael Mateas, postrzegający sprawczość jako strukturalną własność gier wideo, która może zaistnieć, gdy zostanie zachowana równowaga pomiędzy wyróżnionymi przez niego formalnymi i materialnymi ograniczeniami obecnymi w symulacji fikcyjnego świata⁷⁹. Pierwszy typ afordancji stanowi wszelkie działania wskazywane lub sugerowane graczowi poprzez elementy systemu – na przykład przerywniki narracyjne, reguły bądź wyznaczniki gatunkowe – określają one bowiem potencjalne aktywności dostępne wewnątrz gry. Drugi rodzaj dotyczy natomiast faktycznych, przewidzianych przez twórców czynności możliwych do wykonania przez interaktora. Brak zbalansowania i przewaga jednego z czynników, według Mateasa, uniemożliwiają zaistnienie poczucia sprawstwa z racji na brak zauważalnego połączenia pomiędzy poszczególnymi częściami składowymi doświadczenia⁸⁰. Badacz obrazuje to dwoma przykładami.

Zork: Grand Inquisitor (Activision, 1997) choć oferuje bogaty i nawigowalny świat przedstawiony oraz wiele obiektów podatnych na działania gracza, nie posiada jasno sprecyzowanego celu czy też scenariusza prowadzącego do zakończenia przewidywanego przez użytkownika. W rezultacie mnogość aktywności bez powiązania z intencjami osoby grającej, a tym samym niemożność dokonania znaczącego wyboru, niweluje jej sprawczość. Z kolei *Quake* (id Software, GT Interactive, 1996) zdaniem Mateasa wprowadza równowagę

⁷⁷ Tamże, s. 7-8.

⁷⁸ Tamże, s. 8.

⁷⁹ M. Mateas, *A preliminary poetics for interactive drama and games*, „Digital Creativity”, Vol. 12 Nr 3/2001, s. 145.

⁸⁰ Tamże.

między formalnymi i materialnymi afordancjami, pozwalając użytkownikowi wyłącznie na akcje sugerowane przez zdawkową fabułę oraz zachowanie postaci napotkanych już podczas rozgrywki. Proste założenia tego zręcznościowego *First Person Shootera* polegające na prowadzeniu walki z atakującymi awatar potworami, znajdują odzwierciedlenie w mechanice. Przemieszczanie się po planszy, oddawanie strzałów, unikanie obrażeń, zbieranie przedmiotów oraz wykonywanie skoków to właściwie wszystkie potencjalne działania, jakie może podjąć gracz i wyczerpują one jego oczekiwania, ponieważ gra nie „obiecuje” niczego więcej.

Mateas koncentruje się przede wszystkim na interaktywnym opowiadaniu angażującym swojego użytkownika w podejmowanie kluczowych decyzji wpływających na rozwój wydarzeń i postuluje zwiększanie tego wpływu. Jednakże podążając za wskazanym przez niego tropem zrównoważenia ograniczeń oraz przytoczonymi przykładami, można wysnuć wniosek, iż poczucie sprawstwa szczególnie silnie objawia się w grach ze szczątkowym scenariuszem lub wręcz pozbawionych fabuły. Po pierwsze niwelują one szansę zaistnienia dysonansu ludonarracyjnego, czyli niespójności powstającej na styku mechaniki rozgrywki, historii i elementów świata przedstawionego, co w oczywisty sposób oddziałuje emersyjnie na odbiorcę, a także osłabia u niego wrażenie panowania nad sterowalną postacią. Po drugie emergentność procesów zachodzących wewnątrz tego typu wirtualnych środowisk oraz możliwość samodzielnego, nieskrępowanego koniecznością podążania wyznaczoną przez twórców ścieżką odkrywania zależności pomiędzy nimi, potęgują wrażenie realnego wpływu na otoczenie awatara. Sprawczość jawi się wówczas nie tyle jako własność gry czy też sposób jej „lektury”, zwłaszcza gdy uda się nam przewidzieć rezultat danego działania, ale raczej nagroda, satysfakcjonujący efekt naszej aktywności.

Obserwacje Mateasa skłaniają do zastanowienia nad możliwościami zaprojektowania takich bodźców, wskazówek lub sytuacji, które pozwoliłyby użytkownikowi czerpać przyjemność ze swobodnego odpowiadania na nie swoimi działaniami. Problem ten podejmuje Gordon Calleja sugerujący, aby rozpatrywać zaangażowanie gracza przez pryzmat jego aktywności w dynamicznie reagującym otoczeniu⁸¹. Moim zdaniem, takie założenie jest zdecydowanie bliższe odbieraniu dzisiejszych wysokobudżetowych tytułów przypominających bardziej symulacje fikcyjnych światów niż tradycyjne gry oparte na rywalizacji i dążeniu do wygranej. Badacz określa takie interaktywne obszary mianem

⁸¹ G. Calleja, *Digital Games as Designed Experience: Reframing the Concept of Immersion*, niepublikowana praca doktorska, Victoria University of Wellington 2007.

wirtualnych środowisk, które definiuje jako: „komputerowo wygenerowane domeny wytwarzające wyobrażenie nawigowalnej przestrzeni i umożliwiające modyfikacje poprzez wysiłek sprawczości⁸²”. Calleja słusznie zauważa, że popularność elektronicznej rozrywki wynika z oferowanej przez nią szerokiej gamy pożądanych przez odbiorców form zabawy opartej na doświadczaniu⁸³. Stopień skomplikowania takich elementów jak uczestnictwo w eksploracji rozbudowanych krain, poznawanie zamieszkujących je istot oraz relacji, w jakich pozostają, odkrywanie możliwości awatara i granic jego oddziaływania na udostępniony przez twórców fikcyjny świat, nierzadko świadczy o atrakcyjności tytułu.

Autor *Digital Games as Designed Experience* proponuje wobec tego rozumienie sprawczości na przynajmniej kilka sposobów powiązanych z „przebywaniem” w alternatywnych rzeczywistościach interaktywnego medium. Przede wszystkim stanowi ona własność prowokującą do refleksji nad prowadzonymi działaniami i wykonywania określonych czynności sugerowanych przez złożony system zależności pomiędzy poszczególnymi obiektami. Według badacza funkcjonuje to jako proces przejścia od wirtualizacji, czyli określenia problemu i próby jego rozwiązania, do realizacji polegającej na wdrożeniu uprzednio założonej solucji⁸⁴, która powinna przynieść spodziewany rezultat. Calleja rozwija tę koncepcję w dalszej części dysertacji, wiążąc poczucie sprawczości z afordancjami i ograniczeniami zapisanymi w samej grze, a także aktywnościami pozostałych graczy w rozgrywkach wieloosobowych⁸⁵. Swoboda interaktora w podejmowaniu decyzji oraz nawigowaniu po wirtualnych środowiskach zależy od wielu zmiennych czynników, wielokrotnie nieprzewidywanych nawet przez samych twórców. Istota sprawczości może więc wydawać się czymś ulotnym, trudnym do uchwycenia i jednoznacznego scharakteryzowania.

Dla ułatwienia tego zadania Gordon Calleja prezentuje opracowany przez siebie model analizy fenomenu doświadczenia w grach cyfrowych (ang. *Digital Game Experience Model*), które dzieli na dwie czasowe fazy: **makro-zaangażowanie** i **mikro-zaangażowanie**⁸⁶. Pierwsza z nich dotyczy działań oraz motywacji gracza posiadających znaczenie dla długotrwałych procesów zachodzących podczas rozgrywki i których rezultaty mogą ujawnić się dopiero po pewnym czasie. Dążenie do satysfakcji lub czerpania przyjemności z osiągnięć

⁸² Tamże, s. 44.

⁸³ Tamże, s. 52.

⁸⁴ Tamże, s. 51.

⁸⁵ Tamże, s. 159.

⁸⁶ Tamże, s. 132-135.

powiązane jest wtedy z większym, rozłożonym na etapy wysiłkiem oraz koniecznością utrzymywania skupienia na szeregu elementów decydujących o naszym powodzeniu. Doskonałą egemplifikacją takiego uczestnictwa jest stopniowe rozwijanie postaci w grach fabularnych poprzez wykonywanie kolejnych zadań i trenowanie nabytych umiejętności. Zależnie od poziomu trudności, a także stopnia rozbudowania danej gry, satysfakcjonujące efekty pojawiają się niekiedy po kilkunastu lub kilkudziesięciu godzinach od rozpoczęcia scenariusza. Podobne zależności można zaobserwować także w innych gatunkach kładących duży nacisk na współkreowanie bądź modyfikowanie przez interaktora części składowych świata przedstawionego, rozwiązywanie skomplikowanych wieloetapowych zagadek czy odkrywanie tajemnic dzięki gromadzonym podczas eksploracji wskazówkom.

Druga faza łączy się natomiast z aktywnościami krótkotrwałymi, powtarzalnymi, pozbawionymi szerszego kontekstu, przeciwnie niż przy makro-zaangażowaniu, i tym samym wymagającymi od gracza innej formy skupienia. Koncentracja na czynnościach posiadających znaczenie „tu i teraz”, jak chociażby sterowanie postacią, walka z przeciwnikiem, ucieczka, podnoszenie przedmiotów czy też operowanie wirtualną kamerą, nabiera znaczenia przede wszystkim ze względu na ludyczny charakter gier wideo. Działania gracza mają w tym przypadku jednoznaczne przełożenie na relację wygrana – przegrana. Szybka reakcja może zadecydować o zdobyciu albo utracie punktów, życia lub śmierci kontrolowanej przez nas postaci. Mikro-zaangażowanie w pewnym sensie wyklucza strategiczne myślenie, szacowanie opłacalności podejmowanych decyzji i dążenie do zwiększania kontroli nad interaktywnym otoczeniem. Oczywiście poszczególne akcje tego typu zostają włączone w szerszy ciąg zdarzeń, jednakże ich sens oraz istotę dostrzegamy dopiero po głębszym poznaniu samej gry, opanowaniu oferowanych przez nią możliwości i dłuższym kontakcie z jej interfejsem.

W swoim modelu Calleja wprowadza także sześć oddzielnych, lecz ściśle powiązanych ze sobą, ram określających sposoby funkcjonowania interaktora wewnątrz wirtualnych środowisk. Są nimi odmienne formy udziału determinujące płynące z rozgrywki doświadczenie, zależnie od wybranej makro- lub mikro-fazy. To z kolei pozwala podzielić sprawczość nie tylko ze względu na jej znaczenie dla dłuższych bądź krótszych fragmentów rozgrywki, ale także pod kątem wykonywania konkretnych czynności. Badacz proponuje wobec tego wyszczególnienie następujących rodzajów zaangażowania:

- afektywne – wynikające z pobudzania gracza, wywoływania u niego określonych nastrojów, dostarczania wrażeń estetycznych i stawiania przed poznawczym wyzwaniem, przez co interaktor czuje się emocjonalnie związany z fikcyjnym światem ukazanym w grze⁸⁷;
- przestrzenne – stanowiące zaspokojenie potrzeby odkrywania, eksplorowania i kontrolowania nowych terenów, spędzania czasu w bogatych fikcyjnych światach wypełnionych miejscami, obiektami i postaciami niezależnymi podatnymi na wpływ gracza, prowokujących pewne wyzwania nawigacyjne oraz uczestniczenie w podróży;
- narracyjne – możliwe dzięki udostępnianym przez grę środkom uczestnictwa w procesie opowiadania historii oraz prezentacji występujących w niej bohaterów, a także dokonywania wyborów o kluczowym znaczeniu dla rozwoju fabuły, niekiedy prowadząc do kilku alternatywnych zakończeń;
- taktyczne – dostarczające przyjemność z dążenia podczas rozgrywki do narzuconego lub samodzielnie obranego celu oraz podejmowania wysiłku w perspektywie osiągnięcia zwycięstwa bądź pożądanego rezultatu, który zależnie od typu gry może przyjmować odmienne formy;
- performatywne – oparte na funkcjonowaniu wewnątrz wirtualnego środowiska, wykonywaniu określonych czynności, sterowaniu awatarem i doskonaleniu swoich umiejętności, często stanowi aktualizację zaangażowania taktycznego;
- współdzielone – doświadczane podczas rozgrywki wieloosobowej, szczególnie tej zapośredniczonej przez internet⁸⁸.

Już to proste zestawienie Calleja obrazuje spektrum możliwych do wprowadzenia rozwiązań służących wzbudzaniu i zaspokajaniu u gracza potrzeb zróżnicowanego uczestnictwa skutkującego odczuwaniem odmiennych przyjemności.

W mojej ocenie, dość zbliżoną do powyższej klasyfikację sprawstwa przedstawia Karl Kjaer Johnsen, który przy opisie własności narracji w grach wideo wykorzystuje zaproponowany przez Lisbeth Klastrup, dla analizy hipertekstów określający stopień

⁸⁷ Calleja zauważa, że może to prowadzić do traktowania wirtualnych środowisk jako niebezpiecznych form eskapizmu. Tamże, s. 141-144.

⁸⁸ Badacz podkreśla wyjątkowe znaczenie zaangażowania współdzielonego w grach MMO, które potęguje w graczach wrażenie bycia członkiem wirtualnej społeczności, s. 170.

ingerencji interaktora w symulację, podział na sprawczość **powierzchniową i strukturalną**⁸⁹. Pierwsza z nich pozwala na wprowadzanie stosunkowo niewielkich zmian wewnątrz wirtualnego świata, przykładowo za pośrednictwem aktywnego sterowania awatarem lub bohaterem oraz angażowanie się w rozwijanie historii. Działania te nie wpływają jednak na system kierujący procesami zachodzącymi podczas rozgrywki, a w wielu przypadkach mają znaczenie jedynie dla postaci kontrolowanej przez interaktora i obiektów przebywających w jej otoczeniu. Drugi typ sprawczości zakłada natomiast oddziaływanie nie tylko na cyfrowe środowisko, ale i na procedury je kształtujące. To sprawia, że skutki aktywności użytkownika są szersze oraz długotrwałe, a część jego decyzji niemożliwa do odwołania bez uruchomienia gry od początku lub wczytania wcześniejszego zapisu. Takie rozróżnienie sprawia wrażenie przydatnego zwłaszcza przy próbie oceny pod kątem udostępnianej graczowi kontroli przez produkcje pozornie oferujące podobne doświadczenie, co Johnsen uwidacznia na wybranych przykładach⁹⁰. *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar Games, 2002) i *Tropico* (PopTop Software, Gathering of Developers, 2001) stanowią rozbudowane symulacje miasta, jednakże przez różnice gatunkowe⁹¹ w odmienny sposób zatrzymują prowadzenie interakcji, a tym samym odczuwanie wrażenia posiadania wpływu na świat w nich ukazany czy też dostrzeganie konsekwencji naszych działań.

GTA:VC można potraktować jako grę podzieloną na dynamiczne sekwencje zręcznościowe determinujące krótkotrwałe, powtarzalne czynności wewnątrz właściwie niezmiennego środowiska. Pomimo rozmiaru i stopnia skomplikowania przemierzanej metropolii, aktywności gracza nie posiadają znaczenia dla jej statusu, oczywiście poza ściśle określonymi fragmentami narracyjnymi, a wszelkie zmiany, jak chociażby zniszczenia na ulicach, przerażenie bądź wrogość bohaterów niezależnych, zostają w krótkim czasie zniwelowane. Według Johnsen'a produkcja Rockstar Games pozwala na sprawczość powierzchniową, która nawet w przypadku intensywnej destrukcji elementów otoczenia nie pozostawia trwałego śladu w fikcyjnym świecie⁹². Z kolei *Tropico* umożliwia wcielenie się w dyktatora, oddając pod naszą opiekę urokliwą wyspę stojącą u progu dynamicznego rozwoju gospodarczego i kulturowego, stąd każda decyzja może bezpośrednio lub pośrednio

⁸⁹ K. K. Johnsen, *Narration in Video Games*, niepublikowana praca magisterska, IT University of Copenhagen 2003, s. 18.

⁹⁰ Zob. Tamże, s. 30-31.

⁹¹ Pierwszy tytuł stanowi zręcznościową grę akcji z otwartym światem zainspirowaną konwencją kina gangsterskiego, drugi zaś strategię ekonomiczną pozwalającą graczowi przejęcie rządów nad mieszkańcami tropikalnej wyspy.

⁹² K. K. Johnsen, dz. cyt, s. 31.

wpłynąć na losy jednostek zamieszkujących tytułowe państewko. Tropikanie posiadają własne motywacje, poglądy oraz potrzeby; nawiązują pomiędzy sobą relacje i tworzą grupy społeczne niezależnie od gracza, choć każda postać indywidualnie ocenia jego wybory. Sprawowanie rządów wywołuje niekiedy gwałtowne reakcje, ale również odłożone w czasie rezultaty, często nieodwracalne jak bunt lub śmierć mieszkańców. Zdaniem Johnseny sprawczość strukturalna w tym przypadku objawia się za pomocą ograniczonej liczby nieodnawialnych zasobów mogących w znaczący sposób wpłynąć na zachowanie całego systemu⁹³, w tym sukces lub porażkę interaktora.

Zaprezentowany powyżej podział pokazuje, że poczucie sprawczości można stopniować zarówno pod względem zaangażowania samego gracza, jak i zawartych w projekcie interakcji form ingerowania w elementy symulacji oraz długości utrzymywania się jego zauważalnych efektów. Problem różnych poziomów takiego doświadczenia, niejako w formie sprzeciwu wobec mylnego i przestarzałego założenia: „im więcej sprawczości tym lepiej”, podejmują również D. Fox Harrell i Jichen Zhu. Badacze sugerują, aby rozumienie tego fenomenu jako „wolnej woli grającego” rozszerzyć o koncepcję „ekspresyjnego środka zmiennego poprzez wiele wymiarów, aby skutkować znaczącymi lub estetycznymi efektami w dziełach z interaktywną narracją⁹⁴”. W swojej pracy podkreślają także nierozzerwalność relacji pomiędzy interaktorem a systemem oraz wynikającą z niej konieczność prowadzenia podczas rozgrywki negocjacji z programem dla uzyskania wrażenia posiadania kontroli nad zachodzącymi w jego ramach procesami⁹⁵. To z kolei prowadzi do wyodrębnienia **sprawczości gracza** oraz **sprawczości gry**, paralelnych „sił”, które wzajemnie na siebie oddziałują w trakcie rozgrywki. Moim zdaniem takie rozróżnienie jest zasadne i przydatne zwłaszcza przy próbie określenia granic możliwości użytkownika podatnego na modyfikacje tekstu kultury. Oczywiście przy założeniu umowności intencjonalnych działań samej symulacji, funkcjonującej przecież według wcześniej zaprogramowanych procedur, i raczej w charakterze interpretacji ich rezultatów, jak z resztą sugerują autorzy artykułu⁹⁶.

Dla uporządkowania stopnia skomplikowania wspomnianych zależności, ze szczególnym uwzględnieniem interaktywnych narracji, Harrell i Zhu proponują zastosowanie modelu zakładającego obecność następujących aspektów sprawczości:

⁹³ Tamże, s. 40.

⁹⁴ D. F. Harrell, J. Zhu, *Agency Play: Dimensions of Agency for Interactive Narrative Design*, [w:] *Proceedings of the AAAI 2009 Spring Symposium on Intelligent Narrative Technologies II*, 2009, s. 45.

⁹⁵ Tamże, s. 47-48.

⁹⁶ Tamże, s. 48.

- relacyjność – określająca związki łączące akcje możliwe do wykonania przez interaktora i system oraz wskazująca ich wzajemne zależności;
- zakres (zasięg) – zarysowujący znaczenie naszych aktywności dla krótkotrwałych (lokalnych) i długotrwałych (globalnych) procesów zachodzących podczas rozgrywki;
- dynamika – wynikająca ze zmiennego stopnia posiadanej przez gracza kontroli nad awatarem oraz konieczności zbalansowania jej z wieloma niezależnymi elementami wewnątrz wirtualnego środowiska;
- kierownictwo użytkownika – sposób sterowania, pośredniego lub bezpośredniego, wszystkimi powyższymi własnościami przez interaktora uczestniczącego w symulacji⁹⁷.

Te cztery wyróżnione wymiary pozwalają w stosunkowo prosty sposób stopniować sprawstwo posiadane przez gracza, a tym samym spróbować wskazać granicę pomiędzy zauważalnym wpływem na przebieg wydarzeń i jego ewidentnym brakiem. Jednocześnie sugerują one występowanie cykli, których użytkownik zwyczajnie nie zauważy oraz działań mogących zostać całkowicie zignorowanych przez obsługujący symulację algorytm⁹⁸.

Wobec tego trzeba pamiętać, że wiele procesów zachodzących wewnątrz symulowanego środowiska podlega automatyzacji oraz zostaje zainicjowanych przez kierowanych skryptami sztucznych aktantów⁹⁹. Jan Stasieńko sygnalizuje wynikające z tego swoiste zacieranie się granic rozdzielających gracza i grę¹⁰⁰. Badacz podkreśla za Sethem Giddingssem, iż rozgrywka sprowadza się do dystrybucji i delegowania agentywności pomiędzy systemem a jego użytkownikiem, co z kolei może skutkować przypisywaniem nie-ludzkim agentom zachowań typowych dla ludzi¹⁰¹. Według niego możemy to zaobserwować przede wszystkim w tytułach posiadających bohaterów obdarzonych pewną autonomią, a więc funkcjonujących bez ingerencji grającego lub wykonujących jego polecenia jedynie

⁹⁷ Tamże, s. 48-49.

⁹⁸ Tamże, s. 51.

⁹⁹ Gry wideo możemy w związku z tym określać mianem „multi-agentowych systemów”. Pojęcie to odnosi się do środowisk, wewnątrz których funkcjonują grupy jednostek posiadających wpływ na procesy zachodzące wokół nich. Zob. *Agents for Games and Simulations II. Trends in Techniques, Concepts and Design*, red. F. Dignum, Springer 2011.

¹⁰⁰ J. Stasieńko, *Automaty, hybrydy, afekty – posthumanistyczne konteksty aparatu gry komputerowej i praktyk grania*, „Teksty Drugie”, Nr 3/2017, s. 43.

¹⁰¹ Tamże.

w ograniczonym zakresie, często podejmując „własne” zaprogramowane wcześniej decyzje¹⁰².

Postrzeganie fikcyjnych postaci jako posiadających sprawczość jednostek wydaje się szczególnie interesujące w przywołanym przez Stasińkę kontekście posthumanistycznych praktyk grania zakładających manifestowanie empatii bądź antypatii względem mieszkańców cyfrowych przestrzeni. Zależnie od wyrażanej postawy gracz może poczuć silną emocjonalną więź z wirtualnymi bytami lub wręcz przeciwnie stosować wobec nich przemoc:

Omawiane empatyczne praktyki kulturowe stanowią eksperymentalną próbę społecznego usankcjonowania intymności budowanej wobec „informacyjnych bliskich”, są także wydźwiganiem wirtualnych agentów do roli pełnoprawnych podmiotów. Z drugiej strony ujawniające się na tym samym poziomie wysublimowane formy okrucieństwa graczy wobec bohaterów gier uruchamiają interesującą dyskusję na temat statusu ontologicznego tych postaci¹⁰³.

Jednakże sposób traktowania przez nas nierzeczywistych jednostek, nawet jeśli w realnym świecie uchodziłby za naganny lub wręcz niemoralny, nie zawsze musi być wyłącznym wynikiem naszych własnych preferencji czy oczekiwań. Nierzadko może on zostać spowodowany świadomymi decyzjami projektantów konkretnych gier, co dobrze obrazuje prezentacja Willa Writha, twórcy *The Sims* (Maxis Software, Electronic Arts Inc., 2000), wygłoszona na New York City's Toy Fair w lutym 2010 roku. Podczas swojego wystąpienia autor wyznał, że oglądając film *Toy Story* (reż. John Lasseter, 1995) identyfikował się z jego czarnym charakterem – Sidem, chłopcem psującym zabawki – ponieważ sam w dzieciństwie lubił zabawy polegające na eksperymentowaniu, nawet jeśli w ich rezultacie miały „ucierpieć” jakieś przedmioty¹⁰⁴. Podobne subwersywne podejście zostało przeniesione do reguł gry będącej odpowiednikiem domku dla lalek¹⁰⁵, ponieważ gracz posiada możliwość „torturowania”, a nawet zabijania cyfrowych ludzi¹⁰⁶.

¹⁰² Tamże, s. 44.

¹⁰³ Tamże, s. 48.

¹⁰⁴ S. Totilo, *Is The Best Way To Play Games The Subversive Way?*. Online: <https://www.kotaku.com.au/2010/03/is-the-best-way-to-play-games-the-subversive-way> [Dostęp: 23.05.2017].

¹⁰⁵ Wright w wywiadzie udzielonym Tristanowi Donovanowi i opublikowanym na stronie serwisu internetowego Gamasutra przyznaje, że pierwotnym tytułem *The Sims* był właśnie *Doll House*, jednak wstępne badania rynku wykazały, iż nazwa ta nie jest zbyt zachęcająca dla mężczyzn. T. Donovan, *The Replay Interviews: Will Wright*. Online: https://www.gamasutra.com/view/feature/134754/the_replay_interviews_will_wright.php?print=1 [Dostęp: 23.05.2017].

¹⁰⁶ Zob. J. Stasińko, dz. cyt., s. 46.

Grając w *The Sims* szybko zrozumiemy, że nasi podopieczni oprócz podstawowych potrzeb fizjologicznych posiadają także bardziej złożone motywacje działań. Wraz z rozwojem serii twórcy niuansują system sterujący ich zachowaniem, dlatego Simy mają własne zróżnicowane marzenia, aspiracje, kaprysy, cele, nastroje oraz cechy charakteru ułatwiające bądź utrudniające realizację poszczególnych zadań. Pozostawiony bez kontroli wirtualny człowiek sam zacznie decydować, co robić, uruchamiając jednocześnie sekwencję zdarzeń zmierzającą w bliżej nieokreślonym kierunku i o trudnych do przewidzenia rezultatach. Obserwując te samodzielne poczynania, rzeczywiście można odnieść wrażenie ich autonomii czy agentywności¹⁰⁷, stąd brutalne odbieranie tych przypisywanych Simom własności poprzez poddawanie ich różnym torturom, budzi sprzeciw części graczy dostrzegających w cyfrowych postaciach coś więcej niż zbiór pikseli¹⁰⁸. Osiąganie takiego złudzenia, jak twierdzi Olli Sotamaa, ułatwia nieustanny rozwój technicznej czy też artefaktowej sprawczości, która swą subtelnością i zawilnością czyni intencjonalność działań bohaterów coraz bardziej prawdopodobną¹⁰⁹.

Sprawczość będącą wyznacznikiem projektu doświadczenia możemy wobec tego rozumieć przynajmniej na dwa podstawowe sposoby. Z jednej strony będzie to skrupulatnie opracowany scenariusz możliwych do wykonania przez gracza czynności posiadających odpowiadające sobie zauważalne konsekwencje, których wywoływanie i obserwowanie może skutkować satysfakcjonującym poczuciem sprawstwa. Z drugiej natomiast złożony system zależności łączących interaktora z nie-ludzkimi agentami, starający się utrzymać równowagę pomiędzy działaniami tego pierwszego, a właściwym funkcjonowaniem tych drugich. Wyłaniająca się z omówionych w tym podrozdziale propozycji, wizja sprawczości jako nieustannej negocjacji zakresu wzajemnego oddziaływania na siebie uczestników interakcji albo obszaru starcia intencji człowieka i ograniczeń programu, choć może sprawiać wrażenie jedynie metafory, nie odbiega chyba zbyt od rzeczywistych wrażeń towarzyszących rozgrywce.

¹⁰⁷ Tamże, s. 43.

¹⁰⁸ Tamże, s. 47.

¹⁰⁹ O. Sotamaa, *Artifact*, [w:] *The Routledge Companion To Video Game Studies*, red. M. J. P. Wolf, B. Perron, New York – London 2014, s. 7.

2.4 Sprawczość jako postawa odbiorcza interaktora

Wśród badaczy gier wideo możemy także znaleźć zwolenników przekonania, iż sprawczość w dużej mierze, jeśli nie całkowicie, zależy od przyjętej przez użytkownika postawy odbiorczej. Taka perspektywa zakłada, że sprawstwo uzyskiwane jest w indywidualny sposób, niekoniecznie pod wpływem przewidzianych przez twórców interaktywnego tekstu środków wyrazu bądź mechanizmów. Ponadto część medioznawców uważa, iż osiągnięcie takiego stanu jest możliwe niezależnie od medium, z którym obcujemy, a nawet zakłada konieczność poddania go określonym modyfikacjom, aby wyjść poza ramy recepcji zaprojektowanej jako pasywna. Koncentracja na użytkowniku, będącym głównym ośrodkiem relacji gra – gracz, oraz poświęcenie więcej uwagi jej praktycznemu wymiarowi, może skutkować interesującymi wnioskami uzupełniającymi już wcześniej omówione założenia teoretyczne.

Autorzy raportu *A Computational Model of Perceived Agency in Video Games* dostrzegają pewne komplikacje przy próbie uchwycenia istoty fenomenu, jakim jest sprawczość w grach wideo. Podstawowym problemem jest fakt, iż każdy gracz rozumie ją i doświadcza inaczej, a także w różnym stopniu dostrzega bądź wykorzystuje¹¹⁰. To pozwala stopniować poczucie sprawstwa zarówno na etapie projektowania rozgrywki, jak i na poziomie uczestniczenia w niej. Dodatkowo różne gatunki oferują odmienne formy kontroli nad awatarem lub jego otoczeniem – teoretycznie rozbudowana i wieloaspektowa interaktywność w RPGach nie będzie przypominać swojej stosunkowo uproszczonej odpowiedniczki z FPSów¹¹¹. Ponadto wątpliwości pogłębia sposób korzystania z gry, przykładowo ukończenie jej tylko raz, co w wielu przypadkach uniemożliwia obiektywną ocenę naszego wpływu na świat przedstawiony. Wówczas, przez określone decyzje podjęte podczas jego eksploracji, nie poznamy alternatywnych rozwiązań poszczególnych wątków¹¹².

Podobne podejście reprezentują autorzy artykułu *Achieving the Illusion of Agency*¹¹³ przyjmujący percepcyjną naturę sprawczości i wiążący ją z „heurystyką kontroli”. Termin ten, zaczerpnięty z pracy *Illusions of control, underestimations, and accuracy: A control*

¹¹⁰ D. Thue, V. Bulitko, M. Spetch, T. Romanuik, *A Computational Model of Perceived Agency in Video Games*, [w:] *Proceedings of the Seventh AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment* 2011, s. 91.

¹¹¹ Tamże.

¹¹² Tamże.

¹¹³ M. W. Fendt, B. Harrison, S. G. Ware, R. E. Cardona-Rivera, D. L. Roberts, *Achieving the Illusion of Agency*. [w:] *Interactive Storytelling. ICIDS 2012. Lecture Notes in Computer Science*, Vol. 7648, red. D. Oyarzun, F. Peinado, R. M. Young, A. Elizalde, G. Méndez, Springer 2012.

heuristic explanation autorstwa Suzanne C. Thompson, Wade'a Armstronga i Craiga M. Thomasa, oznacza „sposób na oszacowanie postrzegania przez daną osobę posiadanej kontroli w sytuacji wymagającej od niej zaangażowania¹¹⁴”. Na owo poczucie wpływają cztery, znajdujące również zastosowanie w przypadku kontaktu z grą wideo, wskazane przez badaczy czynniki: przewidywalność efektu działań, możliwość podjęcia czynności/decyzji, oczekiwania wobec rezultatu oraz relacja pomiędzy wybranym rozwiązaniem a zaobserwowanym jego skutkiem¹¹⁵. Znaczna część form uczestnictwa w rozgrywce, jak chociażby eksploracja wirtualnych światów, prowadzenie walki z przeciwnikami lub rozmawianie z napotkanymi postaciami niezależnymi, wymaga od nas oceny skuteczności dokonanych wyborów w oparciu o dostarczane przez grę informacje. Dla osiągnięcia zamierzonego efektu musimy przewidzieć konsekwencje poszczególnych ruchów, a weryfikacja naszych założeń następuje w momencie sprzężenia zwrotnego ze strony systemu.

Efektywność gracza wydaje się więc kluczowym aspektem budowania u niego poczucia kontroli. Biorąc to pod uwagę John Ferrara, projektant i analityk interaktywnych doświadczeń, łączy kategorię sprawczości z mistrzostwem (ang. *mastery*), które można osiągnąć wyłącznie poprzez gromadzenie wiedzy na temat samej rozgrywki¹¹⁶. Proces nauki zakłada ciągle popełnianie błędów¹¹⁷, eksperymentowanie i podejmowanie kolejnych prób, aż do momentu zrozumienia mechanizmu oraz właściwego wypełnienia procedur. Choć ciężar odpowiedzialności za wygraną spoczywa na barkach użytkownika, posiada on zazwyczaj swobodę zaczynania od początku ze zdobytymi wcześniej informacjami pozwalającymi na bardziej skuteczne prowadzenie rozgrywki. Zdaniem Ferrary korzystanie z możliwości poprawienia swojego wyniku prowadzi w dłuższej perspektywie właśnie do uzyskania wrażenia sprawczości¹¹⁸. Jednak czy tak daleko idące podporządkowanie się regułom gry możemy jeszcze uznać za prawdziwe sprawstwo?

Wychodząc naprzeciw temu problemowi, Karen i Joshua Tanenbaum w artykule *Commitment to Meaning: A Reframing of Agency in Games* proponują odejście od rozumienia

¹¹⁴Tamże, s. 3

¹¹⁵Tamże.

¹¹⁶J. Ferrara, *Playful Design: Creating Game Experiences in Everyday Interfaces*, New York 2012, s. 172.

¹¹⁷Ferrara za Willem Wrihtem nazywa go „uczeniem się na błędach” (ang. *failure-based learning*). Tamże.

¹¹⁸Tamże, s. 179.

sprawczości w grach wideo jako wyboru lub wolności¹¹⁹. Badacze, koncentrując się na perspektywie projektowania doświadczenia, zauważają, że przy połączeniu rozgrywki oraz fabuły przyjemność interaktorowi może dostarczyć uczestnictwo w improwizowanym performansie¹²⁰. Co więcej, przywołując swoją wcześniejszą pracę¹²¹, sugerują traktowanie sprawczości jako pewnej formy odpowiedzialności spoczywającej na użytkowniku. To prowadzi do konieczności uwzględnienia odmiennych typów graczy, ich motywacji, postaw czy preferencji decydujących o satysfakcji czerpanej z zabawy¹²². Przyglądając się szeregowi typologii opracowanych przez Richarda Bartle’a, Chrisa Batemana i Richarda Boona oraz Johna Kima, a także biorąc pod uwagę wyzwania dzisiejszego designu, autorzy dochodzą do wniosku, że dla próby uchwycenia specyfiki udziału w typowo narracyjnych grach należy redefiniować pojęcie sprawczości jako „proces, przez który uczestnicy interakcji angażują się w poszukiwanie sensu¹²³”.

Tanenbaumowie proponują traktować grę niczym zmediatyzowaną rozmowę lub kontakt pomiędzy projektantem a performerem (użytkownikiem)¹²⁴. Autorzy zauważają jednak, że nie zawsze się to udaje. Przykładowo, wysiłek włożony w przygotowanie do właściwej rozgrywki oraz uczestnictwa w fikcyjnym świecie poprzez dobranie rasy, płci, klasy czy podstawowych umiejętności własnej postaci, choć powinien, często nie przekłada się na możliwości czy rozwiązania dostępne w cyfrowym świecie¹²⁵. Powyższa obserwacja oraz przyjęcie za Paulem Dourishem rozumienia interakcji poprzez wykonywanie czynności prowadzących do znaczących wydarzeń¹²⁶, skutkują założeniem, że aktywności niewywołujące trwałych zmian w środowisku gry posiadają znikome znaczenie, a wszelkie pomniejsze, emergentne procesy należy traktować w charakterze części składowej większej całości, szerszego kontekstu opowieści.

Zbliżone do wspomnianego powyżej, choć w mojej ocenie dość skrajne, stanowisko reprezentuje Gonzalo Frasca w swoim artykule *Rethinking Agency and Immersion*:

¹¹⁹ K. Tanenbaum, J. Tanenbaum, *Commitment to Meaning: A Reframing of Agency in Games*, [w:] Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference 2009. Online: <https://escholarship.org/uc/item/6f49r74n> [Dostęp: 5.06.2019].

¹²⁰ Tamże, s. 1.

¹²¹ Chodzi o artykuł *Improvisation and Performance as Models for Interacting with Stories* opublikowany w tomie pokonferencyjnym *Interactive Storytelling: First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2008 Erfurt, Germany, November 26-29, 2008 Proceedings*. Tamże, s. 1-2.

¹²² Tamże, s. 4.

¹²³ Tamże, s. 5.

¹²⁴ Tamże, s. 6.

¹²⁵ Tamże.

¹²⁶ Tamże, s. 7.

videogames as a means of consciousness-raising. Jego zdaniem rozpatrywanie sprawczości przez pryzmat narracji lub poczynań postaci niejako koliduje ze specyfiką medium, jakim są gry wideo, gdyż zwiększona swoboda interaktora jednocześnie ogranicza potencjał kontrolowanego przez niego bohatera¹²⁷. Badacz, za Robem Fullopem, określa wirtualnego protagonistę mianem kursora dla działań gracza¹²⁸, jedynie przezroczystą figurę pozwalającą uczestniczyć w rozgrywce. Wykorzystując przykład *The Sims* Frasca opisuje modelowanie przez symulacje, tutaj rozumiane jako systemy jasno sprecyzowanych i niezmiennych reguł; pewnych zasad behawioralnych u swoich użytkowników¹²⁹. Stąd też gry cyfrowe należałoby traktować niczym obszary eksperymentów, a ich twórcy powinni pozwalać użytkownikom na manipulowanie regułami, wymyślanie własnych algorytmów oraz wprowadzanie daleko idących zmian w udostępnione środowiska¹³⁰. Jednakże uzyskanie w ten sposób poczucia sprawczości, a więc realnego wpływu na procesy zachodzące podczas owych symulacji, wymaga posiadania odpowiednich umiejętności lub zastosowania oddzielnych aplikacji, modyfikacji czy dodatkowych skryptów, co zdecydowanie wykracza poza typowy kontakt z grą.

Sugestia Fraski, podkreślająca czysto techniczny, właściwie niezwiązany z samą rozgrywką aspekt wpływania na cyfrowe środowisko, zdecydowanie różni się od wcześniej omówionych obserwacji. Przeniesienie sprawstwa z eksploatacji przygotowanego przez twórców gry projektu doświadczenia i nawigowania po graficznej reprezentacji interfejsu czy wirtualnej przestrzeni, do obszaru operowania na jego oprogramowaniu i elementach składowych, jak scenariusz, reguły, modele, tekstury czy udźwiękowanie, bez wątpienia jest intrygującą perspektywą. Wydaje się ona natomiast problematyczna z dwóch powodów. Po pierwsze, znacznie ogranicza grono posiadających sprawczość użytkowników poprzez wykluczenie osób niechących dokonywać modyfikacji, nieświadomych takiej możliwości lub zwyczajnie jej nieposiadających¹³¹. Oznaczałoby to, że dla osiągnięcia sprawstwa gracz musi zostać modderem lub w jakiś inny sposób przekształcić materiał źródłowy. Po drugie, liczebność i różnorodność metod wpływania na wygląd bądź zachowanie cyfrowych środowisk sprawiają, że pojawia się skomplikowany problem oceny tego, co uznamy za

¹²⁷ G. Frasca, *Rethinking Agency and Immersion: videogames as a means of consciousness-raising*, „Digital Creativity”, Vol. 12 Nr 3/2001, s. 2.

¹²⁸ Tamże.

¹²⁹ Tamże.

¹³⁰ Tamże, s. 173-174.

¹³¹ Na przykład z racji wykorzystywania platformy sprzętowej niepozwalającej na tego typu działania lub wprowadzonych przez producentów gry zabezpieczeń.

wystarczającą ingerencję. Czy będzie nią wyłącznie samodzielnie zaprogramowana zmiana, a może wystarczy pobrać gotowe, udostępnione przez twórców lub społeczność fanów, narzędzia albo edytory i przy ich pomocy eksperymentować ze strukturą gry?

Wspomniane wątpliwości otwierają kolejną płaszczyznę refleksji nad postawą odbiorcy skutkującą specyficzną formą sprawstwa, jaką jest opuszczanie oraz przekształcanie domyślnych warunków ściśle określających przebieg rozgrywki. Z jednej strony może nią być współtworzenie zawartości gry przez jej użytkowników (prosumentów) i „emergentne autorstwo”¹³², z drugiej natomiast wykorzystywanie wszelakich środków służących oszukiwaniu, przyspieszaniu dokonywania postępów bądź odblokowywaniu pierwotnie niedostępnych opcji. Stosowanie przewidzianych przez twórców kodów, wyszukiwanie „exploitów”¹³³ oraz instalowanie trenerów¹³⁴ możemy przecież potraktować podobnie do wprowadzania modyfikacji. Mia Consalvo w książce *Cheating. Gaining Advantage in Videogames* zauważa, że nie zawsze wynika to z potrzeby subwersywnego odbioru systemu, ale pomaga interaktorom kontynuować granie pomimo odczuwania znużenia, zbyt wysokiego poziomu trudności, ograniczających scenariuszy, szwankujących aktualizacji lub zwyczajnie złego designu¹³⁵. Badaczka dodaje:

Oszukiwanie, czy jakkolwiek inaczej zdefiniujemy tego typu działania, konstytuuje graczy otrzymujących sprawczość, przejmujących kontrolę nad swoim doświadczeniem gry. Oznacza to, że gracze wykraczają poza „oczekiwaną aktywność” wewnątrz gry. Wiedza o tym jak i dlaczego ludzie oszukują (albo rezygnują z tego) może pomóc w lepszym zrozumieniu doświadczenia rozgrywki¹³⁶.

Dlatego też ze względu na wielość i różnorodność wspomnianych przez Fraskę oraz Consalvo postaw, praktyk, narzędzi, ale także ich niejednorodnych interpretacji, proponuję określać

¹³² Terminem tym posługuje się Kyle Andrew Moody w kontekście szeroko rozumianych praktyk fanowskich skoncentrowanych na przetwarzaniu tekstów kultury przez ich odbiorców. K. A. Moody, *Modders: changing the game through usergenerated content and online communities*, niepublikowana praca doktorska, University of Iowa 2014, s. 18.

¹³³ Są to błędy oprogramowania skutkujące „wyzyskiwaniem” przez graczy elementów symulacji dla osiągnięcia w krótkim czasie znacznych korzyści, na przykład w postaci punktów doświadczenia, wirtualnej waluty lub cennych przedmiotów. *Exploity*, choć zdecydowanie ułatwiają i przyspieszają postępy jednocześnie zaburzają równowagę systemu sterującego rozgrywką. Zob. J. Molencki, *Trzymać asa w rękawie. Czym jest oszustwo w grach wideo?*, „Irydion. Literatura – Teatr – Kultura”, Nr 1/2018, s. 142-143.

¹³⁴ *Trainer* to osobna aplikacja, uruchamiana przed rozpoczęciem rozgrywki, której zadaniem jest ułatwianie graczowi działanie wewnątrz wirtualnego środowiska, chociażby poprzez zwiększenie poziomu zdrowia, usprawnienie celowania, przydzielanie większej liczby punktów lub przeobrażenie wyglądu graficznego interfejsu użytkownika. Zob. R. MacBride, *The Primordial Economics Of Cheating: Trading Skill for Glory or Vital Steps to Evolved Play?*, [w:] *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, s. 797-798.

¹³⁵ M. Consalvo, *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge – London 2007, s. 95.

¹³⁶ Tamże.

uzyskiwane w ten sposób poczucie mianem **metasprawczości**, czyli nieprzynależącej do zaprojektowanego doświadczenia rozgrywki, lecz dotyczącej manipulacji na samym tekście – programie. Jednocześnie należy zastrzec, że kategoria ta zasadniczo nie może mieć sztywnych ram, gdyż odbiór modyfikacji czy oszukiwania jest bardzo indywidualną, często dyskusyjną kwestią¹³⁷.

Stąd próba wskazania jednoznacznych granic tego zjawiska wydaje się niepraktyczna i bezcelowa. Moim zdaniem istotą metasprawczości jest przekonanie o własnym działaniu mającym na celu wprowadzenie konkretnych zmian w mechanizmach odpowiadających za generowanie audiowizualnej reprezentacji cyfrowego środowiska i/lub reguł kierujących interakcją wewnątrz niego¹³⁸. Zaliczyłbym więc do niej między innymi właśnie tworzenie oraz instalowanie modyfikacji, stosowanie kodów, wyszukiwanie „exploitów”¹³⁹, i włączanie „trainerów”¹⁴⁰, czy przekształcanie bądź podmienianie plików źródłowych. Takie ingerowanie w grę wymaga mianowicie posiadania pewnej „zewnętrznej” technicznej wiedzy dotyczącej funkcjonowania jej komponentów, jak i niejednokrotnie dodatkowych środków pozwalających na ich przeobrażanie.

Nie brakuje też zbliżonych propozycji skoncentrowanych przede wszystkim na recepcji gry oraz rozmaitych działaniach, które temu procesowi towarzyszą. Susanne Eichner w swojej książce zatytułowanej *Agency and Media Reception. Experiencing Video Games, Film, and Television* prezentuje kolejne rozumienie sprawczości, która przejawia się przede wszystkim w naszym odbiorze medium. Badaczka jednocześnie podkreśla, że fenomen ten nie dotyczy wyłącznie gier wideo i można go doświadczyć podczas kontaktu z innymi, domyślnie nieinteraktywnymi środkami przekazu¹⁴¹. Co prawda elektroniczna rozrywka zaadaptowała, udoskonaliła i upowszechniła rozwiązania pozwalające nam odczuwać

¹³⁷ Mam na myśli skrajne przykłady, w których używanie kodów lub *trainerów* stawiane jest na równi z wykorzystywaniem peryferiów posiadających wbudowane mechanizmy ułatwiające czy więc automatyzujące sterowanie.

¹³⁸ Metasprawczość jest więc pojęciem węższym i oddzielnym względem zdecydowanie szerzej definiowanych, między innymi przez Stephanie Boluk i Patricka Lemieux, „metagry” czy „metarozgrywki”, lecz jak przedstawię w dalszej części niniejszej pracy mają one ze sobą pewne elementy wspólne. Zob. S. Boluk, P. Lemieux, *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, Minneapolis 2017, s. 2-3.

¹³⁹ *Exploit* to potoczne określenie praktyki wykorzystywania przez graczy znalezionych w oprogramowaniu gry błędów dla uzyskania nieprzewidzianych przez jej twórców korzyści, na przykład dodatkowych punktów lub lepszego wyposażenia postaci.

¹⁴⁰ *Trainer* jest osobnym programem, którego zadaniem jest zmodyfikowanie plików gry w taki sposób, aby gracz zdecydowanie szybciej uzyskał pewne rezultaty, chociażby wysoki poziom bohatera albo dużą sumę wirtualnej waluty.

¹⁴¹ S. Eichner, *Agency and Media Reception. Experiencing Video Games, Film, and Television*, Wiesbaden 2014, s. 12-13.

wrażenie kontrolowania przebiegu wydarzeń widocznych na ekranie, ale podobne doznanie mogą zapewnić określone praktyki odbiorcze, do których zachęcają nas producenci filmów, seriali oraz programów telewizyjnych. Autorka publikacji przywołuje chociażby scharakteryzowane przez Henry'ego Jenkinsa koncepcje kultury partycypacji i opowiadania transmedialnego, ale także aktywności kognitywne jak „kontrola pasywna” lub „gra umysłowa” opisane wcześniej w pracach Thomasa Elsaessera, Davida Bordwella czy Petera Wussa¹⁴².

Eichner sugeruje zatem, aby przy opisie specyfiki korzystania z „elektronicznych środowisk” rozciągnąć znaczenie sprawczości również na działania interaktorów bez wątplenia wykraczające poza samą nawigację po hipertekście, czy też rozgrywkę w przypadku gier wideo. Zapożyczając zaproponowany przez autorów artykułu *Textuality In Video Games* podział form aktywności graczy, badaczka wyodrębnia trzy główne typy sprawczości: **osobistą**, **zapośredniczoną** i **kolektywną**¹⁴³. Każdy z nich obejmuje osobne, lecz silnie powiązane z pozostałymi dwoma, pole zaangażowania użytkownika istotnie wpływające na recepcję i obsługę samej gry, a także funkcjonowanie wewnątrz społeczności zebranej wokół niej. To pozwala zdecydowanie rozszerzyć perspektywę analizy mechanizmów mających budować w nas poczucie sprawstwa, jak również badań nad praktykami fanowskimi. Stąd wykorzystanie powyższej kategoryzacji wydaje się przydatne szczególnie przy uwzględnieniu wielości postaw odbiorczych i rozwiązań towarzyszących kontaktowi z interaktywnym cyfrowym medium.

Uważana za najistotniejszą, a zarazem najczęściej charakteryzowana **sprawczość osobista** w znacznym uogólnieniu dotyczy bezpośredniej relacji zachodzącej pomiędzy graczem i grą¹⁴⁴. Jednakże różnorodność czy niekiedy sprzeczność przytaczanych przez badaczkę koncepcji sprawia, iż wymienia ona kilka czynników mogących kształtować doświadczenie użytkownika. Stosując definicje oraz sugestie innych teoretyków, Eichner wskazuje cztery pola współtworzące indywidualny proces poznawania i wykorzystywania wirtualnego środowiska. Pierwsze z nich, czyli narracja, porządkuje przebieg wydarzeń, prezentuje postaci, ale też motywuje do podejmowania wysiłku rozwiązywania zagadek i pokonywania przeciwności, skupia uwagę grającego na konkretnym celu oraz wymaga zastosowania spośród wszelkich dostępnych rozwiązań tych właściwych gwarantujących

¹⁴² Tamże, s. 13.

¹⁴³ Za jego pomocą Eichner porządkuje i omawia także dotychczasowe propozycje definiowania sprawczości w grach wideo. Tamże s. 116.

¹⁴⁴ Tamże.

wygraną¹⁴⁵. Narracyjny potencjał gry jest więc tutaj rozumiany za Kristine Jørgensen jako przewycięzanie aporii i osiąganie epifanii dla nadawania tempa rozgrywce¹⁴⁶.

Następnie omówiona zostaje możliwość wyboru skonstrastowana z ograniczającym aktywność gracza zbiorem koniecznych do spełnienia wymagań pozbawiających potencjalnie pożądaną przez użytkownika swobody działania. Zdaniem Eichner na osłabienie poczucia sprawstwa wpływa nie tyle brak dostępnych opcji, co pozbawienie ich jakiegokolwiek znaczenia dla fabuły czy procesów zachodzących wewnątrz świata przedstawionego¹⁴⁷. Badaczka przytacza tutaj opinię Gonzalo Fraski krytykującego grę *Shenmue* (Sega, 1999) za nadmierne eksponowanie drobnych interakcji, chociażby krótkich konwersacji z bohaterami niezależnymi, lub reaktywnych elementów cyfrowego otoczenia nieposiadających zasadniczo żadnej wartości w ramach ekonomii rozgrywki¹⁴⁸. Jednocześnie nie do końca zgadza się z jego pozytywną oceną *Grand Theft Auto III* (DMA Design, Rockstar Games, 2002) jako lepszą, bardziej angażującą realizacją założeń otwartej trójwymiarowej przestrzeni. Według Eichner sposób nawigowania po niej i nieskrępowane eksplorowanie udostępnionego środowiska stanowią właściwie jedyne przejawy sprawczości użytkownika nie będące podporządkowane odgórnie ustalonemu scenariuszowi samej gry. Dlatego w charakterze przykładu projektu bazującego przede wszystkim na samodzielnych i świadomych wyborach gracza, wskazuje *The Sims* umożliwiające podejmowanie decyzji dotyczących kształtów konstruowanych budynków, wyglądu ich wnętrz, kupowanych sprzętów czy dekoracji zgodnie z własnymi upodobaniami¹⁴⁹.

Kolejnym polem sprawczości osobistej jest akcja, a więc wpływanie za pośrednictwem interfejsu na zachowanie sterowalnej postaci bądź pozostałych części graficznej reprezentacji działań interaktora. Badaczka wiąże ją z pojęciami wrażenia kontroli oraz *flow* będących z kolei konsekwencją odbierania uczestnictwa w rozgrywce przez pryzmat sukcesów i porażek:

Możemy postrzegać siebie jako agentów wykonujących skuteczne działanie – co rzeczywiście jest bardziej emocjonujące i przyjemne – ale jesteśmy także świadomi naszych własnych poczynań skutkujących odmiennym od zamierzonego czy pożądanego rezultatu. W ramach rozgrywki może to prowadzić do frustrującego doświadczenia grania, gdy czujemy się jak agenci, lecz niezbyt skuteczni.

¹⁴⁵ Tamże, s. 166-167.

¹⁴⁶ Tamże, s. 166.

¹⁴⁷ Tamże, s. 168.

¹⁴⁸ Tamże.

¹⁴⁹ Tamże, s. 169.

Natomiast czysto reprezentacyjny poziom gier może służyć jako tekstowy znacznik sprawczości. Gdy wcisną guzik i wywołają ogromną eksplozję – nawet jeśli ta eksplozja nie będzie miała znaczenia dla dalszego przebiegu zdarzeń – gracze wciąż czują, że coś spowodowali (...) ¹⁵⁰.

Przyjemne poczucie sprawstwa wynika zatem ze spontanicznego podjęcia pewnej decyzji, wykonania akcji, a następnie ocenienia jej następstw w świetle indywidualnych oczekiwań. Istotnie wpływać na recepcję własnych aktywności może wobec tego ostatnie zagadnienie interesujące Eichner, czyli nawigacja po udostępnionej w grze przestrzeni ¹⁵¹. Opanowanie obsługi kontrolera, umiejętnie sterowanie awatarem, a także nauka efektywnego wykorzystywania jego otoczenia nierzadko przekłada się na skuteczność użytkownika w pozostałych trzech omówionych obszarach.

O ile skrótowo przedstawiona powyżej rozbudowana definicja sprawczości osobistej jest zasadniczo uporządkowanym zbiorem już wcześniej scharakteryzowanych, najbardziej oczywistych problemów teoretycznych, moim zdaniem na większą uwagę zasługuje przywołane przez badaczkę rozumienie sprawczości zapośredniczonej i kolektywnej. Oba te pojęcia, choć dotyczą niezwykle interesujących praktyk odbiorczych, są zdecydowanie rzadziej wykorzystywane podczas refleksji nad kontaktem gracza z grą, zazwyczaj umykając autorom dokonującym analiz rozwiązań narracyjnych albo mechanicznych. Natomiast, stale wzrastające znaczenie funkcji sieciowych, dynamiczny rozwój internetowych agregatów treści dotyczących elektronicznej rozrywki oraz łatwość tworzenia i animowania społeczności skupionych wokół konkretnych tytułów, istotnie przekształca metody korzystania z interaktywnego medium. Ponadto nierzadko determinują one określone postawy, sposoby uzyskiwania kontroli nad procesami zachodzącymi podczas rozgrywki, a w konsekwencji osiąganie sprecyzowanych, przewidywalnych i powtarzalnych rezultatów.

Dlatego, choć sam w dalszej części rozprawy nie poświęcam szczególnej uwagi rozgrywce wieloosobowej oraz działalności fanowskiej, chciałbym teraz na wybranych przykładach szerzej omówić dość istotny dla dzisiejszej kultury graczy kontekst zbiorowego odbioru medium. Autorka *Agency and Media Reception* zapożycza oba wspomniane wcześniej terminy z prac psychologa Alberta Bandury poświęconych społecznemu wymiarowi poczucia sprawstwa oraz własnej skuteczności. Pojęcie **sprawczości zapośredniczonej** (ang. *proxy agency*) określa sytuacje korzystania z zewnętrznych źródeł

¹⁵⁰ Tamże, s. 170.

¹⁵¹ Tamże, s. 171.

informacji lub czyjejś pomocy, aby poradzić sobie z wyzwaniem stawianym nam przez grę¹⁵². Jej mianem Eichner określa przejawy grania subwersywnego rozumianego w tym przypadku jako sięganie po uzupełniające wiedzę gracza parateksty w formie solucji, nagrań *let's play* bądź *walkthrough*, ale też stosowanie kodów ułatwiających rozgrywkę bądź wprowadzanie różnorodnych modyfikacji¹⁵³. Badaczka zaznacza, że wszelkie tego typu działania motywowane są przede wszystkim chęcią dokonania postępów i usprawnienia lektury tekstu¹⁵⁴, nawet jeśli wiąże się ona z koniecznością oszukiwania.

Takie rozróżnienie zastosowane do praktyki uczestnictwa w rozgrywce stawia przed nami ciekawą, lecz trudną do jednoznacznego rozstrzygnięcia kwestię. Mianowicie, jeśli porównamy ze sobą dwie sesje tej samej gry, z których jedna opiera się wyłącznie na wiedzy i obserwacji osoby grającej, druga zaś toczy się przy wykorzystaniu szczegółowego poradnika, to czy sprawczość użytkownika w obu przypadkach będziemy traktować inaczej? Czy gracz podejmujący swoje decyzje na podstawie drobnych podpowiedzi lub szczegółowych instrukcji z tego typu materiałów oszukuje w równym stopniu, co interaktor używający kodów albo dodatkowego oprogramowania ingerującego w funkcjonowanie zasad gry? Część badaczy zajmujących się tym zagadnieniem nie daje jednoznacznej odpowiedzi, gdyż trudno kategorycznie stwierdzić gdzie pomiędzy tymi dwoma postawami przebiega granica, której przekroczenie zerwie ramy „magicznego kręgu”¹⁵⁵ i uniemożliwi właściwą rozgrywkę¹⁵⁶.

Mia Consalvo pisząc o growych przewodnikach, zwraca uwagę na pewną obowiązującą w społeczności graczy zaangażowanych niepisaną regułę samodzielnego rozwiązywania łamigłówek, pokonywania przeciwników, przechodzenia poziomów i odnajdywania skrywanych przez nie sekretów¹⁵⁷. Z drugiej strony, zauważa również, iż publikacje poświęcone instruowaniu użytkowników gier zazwyczaj pomijają kwestię kodów przyspieszających postępy, choć ich autorzy bez wątplenia sami z nich korzystają¹⁵⁸.

¹⁵² Tamże, s. 116.

¹⁵³ Tamże, s. 125.

¹⁵⁴ Tamże.

¹⁵⁵ Termin „magiczny krąg” został użyty przez Johana Huizingę dla określenia odrębności obszaru zabawy lub gry, który cechuje się własnymi regułami oraz tymczasowym porządkiem określającym dopuszczalne działania wewnątrz wcześniej wytyczonych granic. Wyjście poza magiczny krąg lub przełamanie obowiązujących w nim reguł kończy czy też unieważnia grę bądź zabawę. Adaptatorami koncepcji „magicznego kręgu” w obszarze badań nad grami wideo są między innymi Jesper Juul i Mia Consalvo. J. Huizinga, *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007, s. 24-25.

¹⁵⁶ Jest to dodatkowo problematyczne ze względu na obecność w wielu grach świadomie przygotowanych przez twórców komend, po których wpisaniu gracz uzyskuje określony rezultat.

¹⁵⁷ M. Consalvo, dz. cyt., s. 50.

¹⁵⁸ Tamże, s. 61-62.

Badaczka podkreśla, że takie podejście jest bezpośrednim rezultatem wzrastającego znaczenia narracji środowiskowej, rozbudowanych reprezentacji fikcyjnych światów oraz stale wydłużanego czasu potrzebnego na pełne ukończenie pojedynczych tytułów: „Choć kody mogłyby uczynić grę prostszą lub prawdopodobnie bardziej przyjemną, jednocześnie konceptualnie wyciągają gracza poza świat gry, przenosząc skupienie na manipulację interfejsem, a także kodem gry¹⁵⁹”. Poradnik wydaje się więc bardziej przyjazny zarówno użytkownikowi jak i twórcy interaktywnego tekstu, zdecydowanie bliższy procesowi ergodycznej „lektury” wymagającej od nas podjęcia pewnego wysiłku przed uzyskaniem zwycięstwa.

Co ciekawe, Consalvo sygnalizuje także przemiany recepcji tego typu paratekstów wśród graczy oraz wywołaną dynamicznym rozwojem branży ewolucję ich produkcji i dystrybucji¹⁶⁰. Solucje przeszły bowiem długą drogę od zdawkowych instrukcji obecnych w pudełkach z grami, przez fanowskie opisy przejścia pojedynczych misji publikowane na łamach hobbystycznych czasopism lub forach internetowych, aż do wysokiej jakości licencjonowanych albumów zawierających drobiazgowo objaśnienia mechaniki rozgrywki, mapy fikcyjnych krain, charakterystyki bohaterów czy plansze tłumaczące gramatykę interfejsu¹⁶¹. Obecnie nie są one już traktowane w charakterze instrukcji, do której zaglądamy jedynie w ostateczności, ale jako istotne elementy budowania u potencjalnych czytelników wyobrażenia o poszczególnych częściach składowych doświadczenia rozgrywki. Dodatkowo stopień dopracowania opisów, wykorzystywane przez autorów grafiki oraz zrzuty ekranu, a także liczne, niedostępne w innych materiałach, informacje w połączeniu z ograniczoną dostępnością specjalnych wydań pozwalają im funkcjonować jako cenne obiekty kolekcjonerskie¹⁶².

Należy ponadto zaznaczyć, że poziom skomplikowania dzisiejszych wysokobudżetowych gier bez odpowiedniego wsparcia w formie solucji może okazać się dla części odbiorców uciążliwą przeszkodą w poznawaniu fabuły, realizacji wyzwań, a nawet satysfakcjonującej eksploracji udostępnionych środowisk. Zawartość tytułów *triple A* zostaje sukcesywnie wzbogacana, dlatego próg wejścia w przypadku niektórych gatunków, na

¹⁵⁹ Tamże, s. 62.

¹⁶⁰ Tamże, s. 63.

¹⁶¹ Tamże, s. 51.

¹⁶² Takie albumy powstają dzięki ścisłej współpracy z twórcami gier, jednak zostają poświęcone niemal wyłącznie najgłośniejszym, budzącym największe zainteresowanie tytułom głównego nurtu trafiającym do największej grupy odbiorców. Jednocześnie, tego typu publikacje, z racji na ich jakość oraz wysoką cenę są przeznaczone raczej dla najbardziej zaangażowanych fanów gotowych wydać dodatkowe pieniądze, aby urozmaicić swoje doświadczenie rozgrywki.

przykład cRPG z otwartym światem, jest zdecydowanie wyższy niż jeszcze kilkanaście lat temu. Zainteresowanie drukowanymi podręcznikami oraz wzrastająca popularność nagrań wideo rejestrujących rozgrywkę mogą świadczyć o zapotrzebowaniu na tego typu instruktarze pomagające odnaleźć się w coraz bardziej złożonych wirtualnych otoczeniach. Odzwierciedla to także pozycję jaką w ramach szeroko rozumianego rynku elektronicznej rozrywki zajmują gracze niezaangażowani, zdaniem Consalvo, zdecydowanie chętniej sięgający po wszelkie pomoce ułatwiające im pokonanie gry i nie traktujący tego w charakterze oszustwa¹⁶³. Korzystanie z solucji jest więc kwestią indywidualną, gdyż zapoznanie się z opisem skomplikowanego poziomu niekoniecznie automatycznie pozbawia nas przyjemności przechodzenia go.

Można założyć, że poszukiwanie podpowiedzi w internecie jest dzisiaj najprawdopodobniej najczęstszą metodą przewyższania aporii, a tym samym uzyskiwania sprawczości zapośredniczonej. Jeśli odczuwamy dezorientację wśród rozległej wirtualnej przestrzeni albo zagubienie z powodu licznych reguł i czynników oddziałujących na rozgrywkę, najprostszym rozwiązaniem wydaje się właśnie zwrócenie ku innym graczom. Pozwala to zawiązać specyficzną relację pomiędzy użytkownikami gry, będącą wymianą informacji, a zarazem wspieraniem odzyskiwania poczucia kontroli. Jednakże, niektóre poradniki należy rozpatrywać w nieco szerszej perspektywie – chociażby jako motywacje do spróbowania czegoś nowego, prezentacje alternatywnego spojrzenia na możliwości oferowane przez reaktywne środowisko. Daniel Ashton i James Newman zauważają, że:

Stworzona przez gracza solucja objawia się nie tylko jako dokumentacja czy rejestracja oryginalnej gry, ale także działa jako wektor, przez który strukturyzacja i zarządzanie sprawczością gracza kierowaną przez innych graczy. Co ważne, przewodnik nie jest jedynie środkiem osiągnięcia konsensusu w podejściu do rozgrywki. Przykładowo tworzenie nowych i często trudniejszych wyzwań służy dalszemu wzmocnieniu wyobrażenia istnienia oraz wzmocnia status mistrzowskich „graczy – ekspertów”, którzy pokonali grę i teraz stawiają wyzwanie czytelnikowi, aby sprawdził ich umiejętności i sprawność¹⁶⁴.

Tak rozumiana solucja zmienia swoich docelowych odbiorców z osób nieradzących sobie podczas grania na użytkowników poszukujących nowych bodźców w postaci trudniejszych

¹⁶³ M. Consalvo, dz. cyt., s. 63.

¹⁶⁴ D. Ashton, J. Newman, *Relations of Control: Walkthroughs and the Structuring of Player Agency*, „The Fibreculture Journal”, Nr 16/2010. Online: <http://sixteen.fibreculturejournal.org/relations-of-control-walkthroughs-and-the-structuring-of-player-agency> [Dostęp: 13.06.2018].

zadań albo chcących urozmaicić własne doświadczenie niestandardowymi aktywnościami¹⁶⁵. Część twórców umieszcza bowiem w swoich projektach różnorodne trudno dostępne miejsca, ukryte przedmioty lub misje, o których istnieniu można się dowiedzieć właściwie niemal wyłącznie dzięki podpowiedziom umieszczanym w serwisach internetowych. Część z nich przekazują sami deweloperzy, inne stanowią rezultat intensywnych poszukiwań najbardziej zaangażowanych graczy, ale też wynikają z czystego przypadku lub spowodowanej działaniem interaktora usterki oprogramowania.

Sprawczość zapośredniczona może moim zdaniem przyjmować również inne, mniej oczywiste formy oraz stanowić istotny segment rozgrywki dzięki zaimplementowanym do niej określonym funkcjom sieciowym¹⁶⁶. Dzisiejsze gry pozwalają swoim użytkownikom na proste dzielenie się między sobą komunikatami za pomocą interfejsu graficznego. W rezultacie pozostawiane przez nich informacje zaczynają funkcjonować jako ważna część gry, ponieważ jeśli zdecydujemy o przeglądaniu takich podpowiedzi musimy ocenić czy przypadkiem ich autorzy nie blefują, próbując wprowadzić nas w błąd. Czasami wykonanie instrukcji przynosi skutek odwrotny od sugerowanego i zamiast usprawniać nawigację utrudnia ją lub nawet uniemożliwia. Stąd ostrzeżenia przed pobliskim zagrożeniem czy kierunkowskazy potencjalnie zwiększające naszą skuteczność niekoniecznie muszą być przydatne, a sprawę dodatkowo komplikuje rzadkość wprowadzania narzędzi pozwalających na ich weryfikowanie.

Doskonały przykład takiego rozwiązania znajdziemy w *Death Stranding* (Kojima Productions, Sony Interactive Entertainment 2019), przygodowej grze akcji oddającej nam kontrolę nad kurierem przemierzającym w pojedynkę surowy krajobraz wyniszczony tajemniczym paranormalnym kataklizmem. Podstawowym zadaniem gracza jest dostarczanie przesyłek pomiędzy oddalonymi od siebie placówkami, co wymaga wielokrotnego dostosowania trasy, którą pokonuje bohater. Układanie drabin, budowanie mostów oraz rozstawianie wyciągów linowych ułatwiających i skracających podróże, jest ciekawym sposobem adaptowania wirtualnej przestrzeni zgodnie z własnymi potrzebami. Natomiast jeśli

¹⁶⁵ Warto tutaj wspomnieć o specjalnych poradnikach omawiających proces zdobywania osiągnięć, czyli osobnych nagradzanych przez grę rezultatów niezwiązanych bezpośrednio z przebiegiem rozgrywki i posiadających znaczenie właściwie wyłącznie poza nią.

¹⁶⁶ Warto zaznaczyć, że w wielu dzisiejszych grach granica pomiędzy rozgrywką *offline* (z wyłączonymi funkcjami sieciowymi) a *online* (korzystającą z funkcji sieciowych, jak chociażby gra wieloosobowa za pośrednictwem internetu) ulega zatarciu. Często to użytkownik decyduje czy chce nawiązać kontakt z pozostałymi osobami. Przykładowo seria angażujących cRPG akcji *Dark Souls* (From Software, Namco Bandai Games, 2009-2016) pozwala na skorzystanie z pomocy innego gracza przy pokonaniu wymagającego przeciwnika, jeśli interaktor odczuje taką potrzebę. Tryby kooperacji albo rywalizacji są więc niekiedy opcjonalne i nie stanowią głównej formuły rozgrywki.

gramy w trybie *online*, to dzięki włączaniu do specjalnej sieci kolejnych obszarów, uzyskujemy możliwość korzystania na nich ze sprzętu i konstrukcji wzniesionych przez innych graczy. Jednocześnie udostępniamy im także własne rozwiązania służące usprawnieniu eksploracji wymagającego terenu.

Wspomniany tytuł oferuje zatem specyficzną formę sprawczości zapośredniczonej przejawiającej się wyłącznie za pomocą widocznych efektów aktywności pozostałych użytkowników, z którymi niejako dzielimy cyfrowe środowisko. Chociaż nie jesteśmy w stanie bezpośrednio ingerować w zachowanie przebywających na tym samym serwerze osób, możemy wspierać ich wysiłek dzięki odpowiednio umiejscowionym obiektom służącym efektywniejszemu poruszaniu się po wypełnionej licznymi przeszkodami trójwymiarowej mapie. *Death Stranding* jest interesującym granicznym przypadkiem zagospodarowania, w ramach rozgrywki wskazywanej przez Eichner, sprawczości kolektywnej z dwóch powodów. Gracze mogą nie tylko wspólnym wysiłkiem przeobrażać wygląd otoczenia awatara, choćby stawiając znaki ostrzegawcze, wydeptując ścieżki, budując drogi oraz kryjówki, ale również oceniać napotymane w nim elementy za pomocą „lajków” odzwierciedlających ich użyteczność. Dzięki temu powstaje osobny, zachęcający do rywalizowania o punkty ranking gromadzący wszelkie wystawione i uzyskane w toku rozgrywki pochwały oddające nasze zasługi dla zebranej wokół gry społeczności „kurierów”.

W *Agency and Media Reception* autorka postrzega **sprawczość kolektywną** jako aktywności fanów „wykraczające poza konkretny akt recepcji¹⁶⁷”, a więc między innymi tworzenie i dzielenie się własnymi poziomami, modelami, wyzwaniem lub pracami plastycznymi¹⁶⁸, uczestnictwo w konwentach bądź dyskusjach dotyczących konkretnej gry, gromadzenia oraz udostępniania informacji na jej temat. Zdaniem Eichner generuje ona przyjemność z ulepszania i transmedialnego popularyzowania pierwowzoru również poza grupą jego miłośników. Jednakże badaczka charakteryzując spektrum możliwości metaodbioru, pomija kwestię relacji zachodzącej pomiędzy autorami gier a ich użytkownikami. Obecnie dzięki specjalnym forum i mediom społecznościowym zdecydowanie łatwiej przekazać producentom opinie lub sugestie dotyczące ewentualnych zmian mających naprawić występujące w ich projekcie błędy czy też lepiej go zbalansować. Zdecydowane zbiorowe działanie pozwala osiągnąć pożądany rezultat – szybką reakcję

¹⁶⁷ S. Eichner, dz. cyt., s. 120.

¹⁶⁸ Badaczka wskazuje na powiązania między sprawczością kolektywną i sprawczością kreatywną.

przedstawicieli studia, którzy przeglądając nadesłane wiadomości lub uważnie obserwując zachowanie graczy wewnątrz wirtualnego świata mogą podjąć określone kroki.

Dla zobrazowania takiej sytuacji ponownie posłużę się przykładem *Death Stranding*. Jak wspomniałem wcześniej, dzieło Kojima Productions umożliwia nam pośrednie wpływanie na wygląd i funkcjonowanie otoczenia pozostałych interaktorów. Chociaż w założeniu miało to ułatwić płynność realizacji dostaw oraz wytworzyć wrażenie kooperacji z liczną grupą dążącą do wspólnego celu, nie brakowało osób próbujących swoją aktywnością utrudnić innym eksplorację czy też wykonywanie zadań. Niespełna trzy tygodnie po premierze gry przedstawiciele studia poinformowali, że pracują nad aktualizacją mającą zniwelować sygnalizowany od pewnego czasu problem, jakim były porzucane w różnych miejscach pojazdy¹⁶⁹. Ciężarówki i motocykle nie tylko tarasowały pozwalające szybko przemieszczać się drogi, ale przede wszystkim blokowały wejścia do kluczowych dla scenariusza placówek. Tym samym utrudniały lub wręcz uniemożliwiały one znacznej części graczy przekazanie zamówionych przez bohaterów niezależnych przedmiotów oraz ukończenie w ten sposób rozpoczętych misji. Wprowadzenie zmian było więc bez wątpienia przejawem sprawowania kontroli nad funkcjonowaniem cyfrowego środowiska zarówno przez jego autorów jak i użytkowników.

Przypadek *Death Stranding* nie jest odosobniony, gdyż obecnie za sprawą cyfrowej dystrybucji oraz regularnych aktualizacji producenci mogą stale ingerować w dowolne części składowe doświadczenia gracza – modyfikować proces narracyjny, a także mechaniki i procedury określające ramy interakcji. Gra w dniu swojej premiery nie jest wobec tego uważana za skończony, zamknięty produkt, ale projekt, który można poddawać przeobrażeniom jeszcze długo po wejściu na rynek. W rezultacie docelowi odbiorcy tak naprawdę uczestniczą w kolejnym etapie procesu jego testowania, poddawania różnorodnym nieoczywistym eksperymentom oraz poszukiwaniu granic możliwości awatara wewnątrz reaktywnego otoczenia. Interesującym jest zatem swoiste połączenie sprawczości zapośredniczonej i kolektywnej, przejawiające się w posiadanym przez społeczność fanów realnym wpływie na konkretne decyzje twórców. Zachowanie graczy wykraczające poza przewidziane schematy rozgrywki albo ujawniające wcześniej niewykryte błędy, pozwalające na oszukiwanie bądź przeszkadzanie współuczestnikom zabawy, zwykle spotyka się z przeciwdziałaniem projektantów. Oznacza to, że czynności posiadające jedynie wirtualne

¹⁶⁹ Zob. Online: <https://www.gry-online.pl/newsroom/gracze-w-death-stranding-wyzlosliwiaja-sie-blokujac-przejscia-poj/z01d155> [Dostęp: 20.12.2019].

znaczenie dla fikcyjnej przestrzeni, mogą niekiedy spowodować realne konsekwencje poza nią.

Ciekawym przykładem uporządkowania i zagospodarowania kolektywnej sprawczości kreatywnej jest Warsztat Steam – platforma skupiająca wokół siebie ogromną grupę miłośników modyfikowania zawartości gier poprzez wprowadzanie do nich nowych elementów. Jak czytamy na głównej stronie inicjatywy:

Czy kiedykolwiek marzyło ci się, aby twoje genialne pomysły zostały wprowadzone do gier, w które grają miliony? Teraz to możliwe razem z Warsztatem Steam. Możesz tutaj publikować, wyszukiwać, oceniać i pobierać nową zawartość oraz modyfikację dla swoich ulubionych gier¹⁷⁰.

Francesco Ursino, autor książki *Crowdgaming: The Role Of Crowdsourcing In The Video Games Industry* podkreśla, że rozwój internetu oraz dużych platform dystrybucji cyfrowej umożliwił upowszechnienie się nowych praktyk prosumenckich¹⁷¹. Wcześniej gracze chcący zainstalować modyfikacje czy dodatki musieli poszukiwać ich na dyskietkach lub płytach dołączanych do pism hobbystycznych. Warsztat Steam nie tylko zdecydowanie ułatwił swoim użytkownikom pozyskiwanie różnorodnych modów, ale także, co ciekawe, pozwolił ich autorom na zarabianie pieniędzy. Joshua Bycer w publikacji zatytułowanej *20 Essential Games to Study* wspomina, że pierwszym tytułem wykorzystującym taki mechanizm był *Team Fortress 2* (Valve Corporation, 2007)¹⁷². Użytkownicy mogli projektować własne modele, a następnie za pomocą nowego narzędzia przedstawiać je producentowi, który przeprowadzał później wśród społeczności fanów głosowanie służące wyłonieniu najlepszych propozycji trafiających po jakimś czasie do gry. Dawało to jej miłośnikom realny wpływ na zawartość sklepu z wirtualnymi przedmiotami, zaś modderzy otrzymywali dzięki temu procent przychodów ze sprzedaży stworzonych przez siebie strojów lub broni¹⁷³. Miesięczne zarobki najbardziej aktywnych „modelarzy”, posiadających w swojej ofercie nawet do kilkunastu obiektów, oscylowały między trzema a sześcioma tysiącami dolarów, natomiast czasowe wyprzedaże pozwalały zwiększyć te kwoty nawet kilkusetkrotnie¹⁷⁴.

¹⁷⁰ Online: <https://steamcommunity.com/workshop> [Dostęp: 15.11.2019].

¹⁷¹ F. Ursino, *Crowdgaming: The Role Of Crowdsourcing In The Video Games Industry*, Streetlib 2016.

¹⁷² J. Bycer, *20 Essential Games to Study*, Boca Raton – London – New York 2019, s. 56.

¹⁷³ Tamże.

¹⁷⁴ Zob. A. Namousi, D. S. Kohl, *Crowdsourcing in Video Games: The Motivational Factors of the Crowd*, „The Computer Games Journal”, Vol. 5 Nr 3-4/2016, s. 159.

Warszat Steam, według Ashkana Namousiego i Davida Svenningssona Kohla, należy wobec tego traktować w charakterze typowego projektu crowdsourcingowego¹⁷⁵, ponieważ:

(...) jest to partycypacyjna aktywność online, w której firma proponuje grupie osób o zdywersyfikowanej wiedzy, heterogeniczności i liczbie, poprzez elastyczne otwarte zaproszenie, dobrowolne wykonanie zadania. Uczestnicy oferują swoją pracę, wiedzę i doświadczenie, a zadanie pociąga za sobą korzyści zarówno dla Valve – we wzroście wydajności i sprzedaży – oraz uczestników – dochodu, podniesionych umiejętności bądź innych czynników¹⁷⁶.

Badacze postanowili sprawdzić, jakie wewnętrzne, zewnętrzne i społeczne motywatory wpływają na zaangażowanie graczy właśnie w takie współtworzenie zawartości gry, dlatego przeprowadzili rozmowy z pięcioma przedstawicielami społeczności modderów. Oprócz oczywistych pobudek finansowych, wśród najważniejszych wymienili oni także okazję trenowania zdolności kreatywnych. Namousi i Kohl zaznaczyli jednak, że zależnie od posiadanego przez użytkownika platformy doświadczenia, sposób jego uczestnictwa może z czasem ulec zmianie¹⁷⁷. Początkujący autorzy próbują swoich sił w modelowaniu 3D przed ewentualnym rozwijaniem kariery w tym kierunku, dlatego Warszat Steam stanowi dla nich jedynie tymczasowe zajęcie, wstęp przed czymś poważniejszym. Natomiast wraz z postępami i kolejnymi sukcesami, rozumianymi jako trafiające do oficjalnej sprzedaży prace, pojawia się chęć dalszego uczestnictwa w programie i wspierania go nowymi projektami.

Grupy prosumentów, powstające oddolnie lub dzięki wsparciu producentów konkretnych gier, cechują się niekiedy ścisłą hierarchią swoich członków oraz funkcjonują według określonych reguł. Kyle Andrew Moody, który badał społeczność fanów *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011) korzystającej z rozwiązań oferowanych przez Valve i Bethesdę, zaobserwował obecność pewnych interesujących zależności powstających na linii twórca/wydawca – gracz, a także relacji zachodzących pomiędzy samymi fanami¹⁷⁸. Badacz przez cztery miesiące gromadził materiał będący zapisem konwersacji wyświetlanych na tablicach dyskusyjnych oraz samodzielnie przeprowadzonych rozmów z modderami aktywnie uczestniczącymi w animowaniu swojego środowiska. Dokonując jego analizy opracował dość szczegółową charakterystykę ujawniającą zasady tworzenia i publikowania

¹⁷⁵ Tamże, s. 160.

¹⁷⁶ Tamże.

¹⁷⁷ Tamże.

¹⁷⁸ K. A. Moody, *Modders: changing the game through usergenerated content and online communities*, niepublikowana praca doktorska, University of Iowa 2014, s. 3-4.

modyfikacji, ograniczenia nakładane na ich autorów oraz odbiorców, ale również podziały wynikające między innymi ze stażu poszczególnych członków, pełnionych wewnątrz wspólnoty funkcji lub jakości realizowanych dodatków¹⁷⁹.

Z opisu Moody’ego wyłania się wizja społeczności działającej w ramach dynamicznie rozwijanego crowdsourcingu prowadzącego do wypracowania pewnych norm kolektywnej sprawczości kreatywnej. Świadomość podejmowania współpracy z liczną i różnorodną grupą jest dla części modderów główną inspiracją dla tworzenia kolejnych projektów. Jeden z rozmówców badacza podkreślił, iż część najlepszych pomysłów wdrożył właśnie dzięki kontaktowi z gronem użytkowników:

Wiesz, oni dostarczają rzeczy, o których nigdy bym nie pomyślał, i pomysły na funkcje, które można by łatwo dodać. Rzeczy, których po prostu nie dostrzegam, a oni je wskazują. Niektóre z najlepszych dodatków do *Wearable Lanterns* i *Frostfall* pochodzą bezpośrednio z opinii użytkowników, więc to coś, za co jestem im bardzo wdzięczny¹⁸⁰.

Oznacza to, że nawet osoby nieuczestniczące bezpośrednio w przygotowywaniu modów posiadają duży wpływ na ich finalny kształt i nierzadko są uczestnikami intensywnych negocjacji pomiędzy twórcami a społecznością graczy dotyczących wprowadzanych zmian.

Z tego względu interesujące są także zarejestrowane przez Moody’ego napięcia narastające pomiędzy uczestnikami Warsztatu Steam specjalizującymi się w konstruowaniu nowej zawartości gry oraz członkami społeczności jedynie korzystającymi z efektów ich pracy. Jednym z tematów dyskusji była perspektywa jaką na praktykę modowania nakłada towarzyszący platformie Valve sklep zamieniający modyfikacje oraz dodatki w towary, które można sprzedawać i kupować. Problematicznym okazało się oddzielenie pierwotnie bezinteresownej, oddolnej oraz nieodpłatnej aktywności fanów od sprecyzowanych oczekiwań odbiorców wymagających w pewnym momencie zastosowania konkretnych rozwiązań. Jak zaznacza Moody:

Warsztat w założeniu miał być dla użytkowników miejscem przesyłania i rozpowszechniania modów oraz informowania o modach w interesujący sposób. Jednakże wielu jego uczestników nie wywodzi się ze sceny modowania i nie jest jej częścią, chyba że często z i zaangażowaniem z niej korzystają. Natomiast kilku modderów otrzymuje „irytujące” prośby o mody od osób, które same nie chcą niczego tworzyć, co nie stanowi problemu, o ile modderzy nie zaczną spełniać tych żądań. Jeśli jednak autorzy

¹⁷⁹ Autor opisuje je w czwartym rozdziale swojej pracy. Zob. Tamże, s. 57-106.

¹⁸⁰ Tamże, s. 104.

modów tworzą je tylko z powodu takich próśb, a nie z innych powodów, to zagraża to ideowemu potencjałowi strony¹⁸¹.

W rezultacie środowisko modderów działających za pośrednictwem Warsztatu Steam utraciło część swej artystycznej niezależności, a samo modowanie, stanowiące dotychczas hobbystyczną, społecznościową i demokratyczną praktykę poświęconą ulepszaniu oraz przekształcaniu gier wideo, przyjęło mniej hermetyczną postać otwartą na niedoświadczonych konsumentów¹⁸².

Innym istotnym czynnikiem wpływającym na kształt udostępnianych modyfikacji jest fakt nadzorowania społeczności przez producenta gry mogącego ingerować w zawartość przesyłanych materiałów, a nawet zupełnie je usuwać, jeśli naruszałaby obowiązujący regulamin. Tym samym nad właściwym funkcjonowaniem platformy czuwali już nie tylko naturalnie wyłaniający się liderzy, ale przede wszystkim pracownicy Valve Corporation i Bethesda Gameworks. Moody zwraca uwagę między innymi na kwestię ochrony praw autorskich¹⁸³, cenzury nieodpowiednich czy nielegalnych treści¹⁸⁴, a także znacznie wydłużającego publikowanie modyfikacji procesu weryfikowania zgłaszanych projektów¹⁸⁵. Z przytoczonych wypowiedzi samych modderów wynika jednak, że wbrew intencjom założycieli Warsztatu Steam egzekwowanie wspomnianych zasad pozostawiało wiele do życzenia. Autorzy prac skarżyli się chociażby na opieszałość moderatorów albo niezrozumiałe decyzje dotyczące mało skutecznego zwalczania plagiatów, co psuło atmosferę panującą wewnątrz ich środowiska i w efekcie działało demotywująco.

Przywołane przeze mnie badanie społeczności modderów *Skryma* pokazuje, że nie zawsze odgórne działania producentów i wydawców, mające na celu zagospodarowanie pomysłów oraz aktywności prosumentów, niosą za sobą pozytywne konsekwencje dla zbiorowości fanów. Ponadto zbytnia ingerencja w oddolne inicjatywy bądź zastępowanie ich zupełnie nowymi, zachęcającymi do odmiennych praktyk odbiorczych, może skutkować pozbawieniem poczucia sprawstwa osób dotychczas chętnie uczestniczących w obszarze modyfikowania gier. Chęć czerpania zysków z rezultatów pracy użytkowników platformy Valve oraz idąca za nią implementacja bazującego na prowizjach modelu sprzedaży, według

¹⁸¹ Tamże, s. 105-106.

¹⁸² Tamże, s. 106.

¹⁸³ Tamże, s. 80.

¹⁸⁴ Tamże, s. 73.

¹⁸⁵ Tamże, s. 90.

oceny niektórych twórców stopniowo przeobraziła Warsztat Steam z miejsca przyjaznego scenie moderskiej w kolejny kanał maksymalizacji zysku dużych korporacji¹⁸⁶.

Sprawczość kolektywna może także przejawiać się w różnorodnych praktykach fanów kreatywnie wykorzystujących zewnętrzne narzędzia, chociażby media społecznościowe, komunikatory internetowe czy platformy strumieniujące. Właśnie takie nieszablonowe potraktowanie zaangażowania publiczności w *stream* nastąpiło podczas szczegółowo opisanego przez Michaela Margela eksperymentu zatytułowanego *Twitch Plays Pokemon*¹⁸⁷. Jego zadaniem było sprawdzenie jak przebiegnie rozgrywka w *Pokemon Red* (Game Freak, Nintendo, 1996) kontrolowana jednocześnie przez członków licznej grupy użytkowników korzystających z chatu podpiętego do emulatora uruchamiającego grę. Gracze nie mogli porozumiewać się między sobą, a jedynie wydawali awatarowi polecenia za pomocą wpisywanych w oknie dialogowym komend. Odpowiadały one przyciskom konsoli Game Boy oraz czynnościom możliwym do wykonania wewnątrz wirtualnego środowiska. Interaktorzy mieli również opcję wskazania liczby powtórzeń wybranej aktywności poprzez uzupełnienie polecenia odpowiednią cyfrą między 1 i 9. Następnie wszystkie wiadomości były analizowane przez specjalny filtrujący bufor wykonujący pojedyncze akcje w odstępie pół sekundy.

Eksperyment trwał przez siedemnaście dni¹⁸⁸, co pozwoliło przeprowadzić szereg interesujących obserwacji, ale również wyodrębnić zadania lub czynności sprawiające kolektywowi TPP największą trudność. Pierwszą z nich była część mapy ograniczona półkami skalnymi, które można przeskoczyć tylko w jednym kierunku, aby się cofnąć. Ujawniła ona także przewidzianą przez organizatorów badania aktywność tak zwanych „trolli”, czyli graczy próbujących swoimi działaniami utrudnić innym przechodzenie gry. Starali się oni zainicjować sytuację, w której sterowalna postać regularnie spada, a tym samym zmusić pozostałych uczestników do ciągłego mozolnego wspinania się po stromym zboczu. Margel zaznacza, że impas ten został ostatecznie przezwyciężony dzięki zewnętrznej inicjatywie użytkowników wykorzystujących do komunikacji forum w serwisie Reddit¹⁸⁹.

¹⁸⁶ O kryzysie społeczności modderów *Skyrima*, wywołanym przez wprowadzone do Warsztacie Steam zmiany, pisze Daniel James Joseph. Zob. D. J. Joseph, *The Discourse of Digital Dispossession: Paid Modifications and Community Crisis on Steam*, „Games and Culture”, Vol. 13 Nr 7/2018, s. 690-707.

¹⁸⁷ W skrócie TPP. M. Margel, *Twitch Plays Pokemon: An Analysis of Social Dynamics in Crowdsourced Games*. Online: <http://margel.ca/files/papers/2702.pdf> [Dostęp: 14.09.2019].

¹⁸⁸ TPP odbył się między 12 lutego a 1 marca 2014 roku. W szczytowym momencie *stream* miał ponad 120 tysięcy równoczesnych widzów-uczestników, natomiast ich średnia liczba wyniosła około 50 tysięcy. Zob. Tamże, s. 4.

¹⁸⁹ Tamże, s. 5.

Kolejnym skomplikowanym fragmentem okazał się tunel, który przez panującą w nim ciemność znacznie utrudniał nawigację, gdyż gracze zwyczajnie nie widzieli gdzie obecnie znajduje się awatar, przez co pokonanie tego obszaru zajęło uczestnikom TPP aż dziewięć godzin.

Margel opisuje także inne trudności będące z jednej strony przejawem buntu graczy subwersywnych, starających się wszelkimi metodami zepsuć emulację albo znacznie spowolnić postęp rozgrywki, z drugiej natomiast wynikające z niedoskonałości wykorzystanych narzędzi powodujących zauważalną latencję podczas interakcji¹⁹⁰. Wydarzeniem ujawniającym wpływ opóźnienia przekładu wiadomości z chatu na zachowanie bohatera było tak zwane Spinnig Hell, czyli trwająca około 26 godzin próba rozwiązania przestrzennej zagadki wymagającej precyzyjnego sterowania¹⁹¹. Ukończenie sekwencji labiryntu było na tyle problematyczne, że zmotywowało ono organizatora eksperymentu do zmiany systemu sterowania ułatwiającego kolektywne kierowanie ruchem bohatera. Wprowadzony został wówczas „tryb demokratyczny” zbierający propozycje kolejnej akcji przez pięć sekund, a następnie wykonujący najczęściej wpisywaną komendę¹⁹². Choć jego zaimplementowanie znacznie ułatwiło i przyspieszyło przechodzenie trudniejszych fragmentów gry, spotkało się także ze sprzeciwem części uczestników TPP preferujących pierwotne mniej „uporządkowane” rozwiązanie¹⁹³.

Według autorów artykułu *Twitch Plays Pokemon: A Case Study in Big G Games* liczna grupa uczestników zebrana wokół eksperymentu mogła funkcjonować dzięki wytworzeniu się specyficznej przestrzeni przyciągania (ang. *affinity space*¹⁹⁴) bazującej na już wcześniej istniejących społecznościach¹⁹⁵. TPP oferował przedstawicielom każdej z nich coś nowego: miłośnikom franczyzy *Pokemon* alternatywną wieloosobową formę przechodzenia klasycznej doskonale znanej im odsłony serii, użytkownikom serwisu Twitch.tv możliwość realnego wpływania na przebieg oglądanej rozgrywki, natomiast fanom zabawnych pomyłek, wynikających z trudnego do opanowania sterowania gry, szansę obserwowania chaotycznego

¹⁹⁰ Tamże, s. 6.

¹⁹¹ Tamże, s. 5.

¹⁹² D. Ramirez, J. Saucerman, J. Dietmeier, *Twitch Plays Pokemon: A Case Study in Big G Games*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2014: <Verb that ends in 'ing'> the <noun> of Game <plural noun>*, s. 5.

¹⁹³ Margel wspomina między innymi o Start9 Protest, który polegał na możliwie najczęstszym wpisywaniu polecenia włączania menu gry, co właściwie uniemożliwiało kontynuowanie rozgrywki. M. Margel, dz. cyt., s. 5.

¹⁹⁴ Termin ten tłumaczę za Piotrem Siudą. Zob. P. Siuda, *Przestrzeń pozytywnego „zdezorganizowania”, czyli popkulturowo-internetowy obszar edukacji nieformalnej*, [w:] *Laboratoria Mediów*, red. G. D. Stunża, Gdańsk 2012, s. 6.

¹⁹⁵ D. Ramirez, J. Saucerman, J. Dietmeier, dz. cyt., s. 3.

nieprzewidywalnego widowiska¹⁹⁶. W rezultacie eksperyment zwrócił na siebie uwagę szerokiej widowni oraz wzbudził duże zainteresowanie wśród publicystów, stał się także inspiracją dla tworzenia fan artów, memów czy prób znarratywizowania jego przebiegu¹⁹⁷.

Zaobserwowane przez autorów opisujących fenomen TPP różnorodne przejawy zaangażowania jego uczestników pozwalają potraktować to przedsięwzięcie jako sprzyjające kolektywnemu metaodbiorowi. Według Maxa Mallory'ego zupełnie nowa forma kontaktu z grą mogła wykształcić się dzięki zastosowaniu niedostępnych wcześniej narzędzi:

Wyobraź sobie 100 000 osób próbujących jednocześnie wciskać klawisze na jednym Game Boyu. 20 000 z nich w tym samym czasie wykrzykuje instrukcje, skargi i religijne recytacje w stronę reszty społeczności. Nic podobnego nie było kiedykolwiek rozważane przez twórców *Pokemon*, gdy gra powstawała. Jest to dziwne w swoim pięknie. Żadne z powyższych nie byłoby możliwe bez rozwoju internetu i popularności strumieniowania na żywo¹⁹⁸.

Badacz stwierdza, że prawdopodobnie nigdy nie poznamy konkretnej przyczyny rozgłosu, jaki zdobył TPP, i możemy jedynie bazować na domysłach¹⁹⁹. Jego zdaniem przebieg eksperymentu wykazał natomiast, że przewidzenie tego, co przyciągnie graczy oraz stanie się trendem, jest zwyczajnie niemożliwe.

Jednakże analiza Michaela Margela potwierdziła słuszność postawionych przez niego hipotez dotyczących przejawiania się podczas TPP już zbadanych i opisanych wcześniej form uczestnictwa w grach MMO oraz prezentowanych przez ich użytkowników postaw²⁰⁰. Na podstawie jego obserwacji można wysnuć wniosek, iż niezależnie od gatunku gry czy też typu interfejsu służącego do jej obsługi, pewne działania, motywacje lub skłonności graczy będą się w miarę możliwości realizować. Jednym z motorów napędowych takiej aktywności jest chęć odczucia satysfakcji z uczestnictwa w nieprzeciętnym doświadczeniu. Mallory dodaje:

To świetne uczucie, gdy widzisz swoją nazwę użytkownika na liście wykonanych ruchów. To oznaka władzy, oznaka, że masz możliwość rozkazywać jednej postaci, którą tysiąc innych osób próbuje

¹⁹⁶ Autorzy posługują się pojęciem *stumblecore* dla określenia tworzących własny podgatunek gier o specyficznym systemie sterowania, prowadzącym do licznych zabawnych błędów, stanowiących jeden z głównych czynników determinujących doświadczenie grającego. Jednocześnie zaznaczają, że TPP nie był intencjonalnie opracowany jako taki projekt, ale wynikający z kolektywnej kontroli nad awatarem chaos mógł skutkować podobnym efektem. Tamże.

¹⁹⁷ Tamże. Temat metanarracji prowadzonej wokół *Twitch Plays Pokémon* opisują między innymi Jenny Saucerman i Dennis Ramirez, David Hou, Margaret Furtner oraz Marley-Vincent Lindsey.

¹⁹⁸ M. Mallory, *Community-based Play in Twitch Plays Pokémon*, „Well Played”, Vol. 3 Nr 2/2014, s. 31.

¹⁹⁹ Tamże, s. 37.

²⁰⁰ M. Margel, dz. cyt., s. 6-8.

kontrolować w tym samym czasie. Trwa tutaj nieustanna walka pomiędzy obciążeniem serwera i komendami graczy. Każdy chce być w stanie powiedzieć, że „grał” w *Twitch Plays Pokémon* i spora część tych graczy chciała ukończyć grę oraz udowodnić, że mogą dokonać niewyobrażalnego dzięki przezwycięzeniu jednego z największych wyzwań w społeczności gier wideo²⁰¹.

Dlatego też przykład TPP sprawia wrażenie oryginalnego doświadczenia w ciekawy sposób łączącego wszystkie trzy typy sprawczości wymienione przez Eichner i nawet pomimo stosunkowo prostych założeń oferującego bardzo szeroki zakres oddolnych działań skupionych wokół niego uczestników.

Definiowanie sprawstwa jako specyficznej postawy odbiorczej mimo wszystko niesie za sobą szereg komplikacji. Po pierwsze, w znacznym stopniu pomija kwestię estetyki medium, redukując je do zbioru mechanik, które należy opanować i następnie efektywnie wykorzystywać. Po drugie takie podejście utrudnia nieco analizę procesu samej rozgrywki, gdyż przenosi ciężar zainteresowania na rozmaite praktyki graczy, ponadto nie zawsze bezpośrednio z nią związane. Po trzecie, może właśnie w związku z tym zakładać wykroczenie poza domyślnie zaprojektowane doświadczenie i dotyczyć działań, które określiłbym raczej mianem metasprawczości. Jednakże zaprezentowana w niniejszym podrozdziale perspektywa uwidacznia pewne nowe, intrygujące aspekty, wynikające z dynamicznych przemian samego medium gier wideo oraz towarzyszącej mu kultury graczy. Sprawczość kreatywna, kolektywna i zapośredniczona są niewątpliwie jednymi z ich najciekawszych przejawów.

2.5 Koncepcja sprawczości jako narzędzie analityczne

Po zaprezentowaniu tak różnorodnych sposobów rozumienia sprawczości oraz propozycji jej klasyfikowania pojawia się wątpliwość, czy pojęcie to jest w stanie funkcjonować nie tylko jako konstrukt czysto teoretyczny, ale też istotny czynnik wpływający na projektowanie interaktywnych tekstów i korzystanie z nich. Stąd należałoby podjąć próbę wykazania, że charakteryzowana własność oprócz próby uchwycenia specyfiki kontaktu z cyfrowym medium może służyć jako uniwersalne narzędzie analityczne dla wszystkich gier wideo, niezależnie od ich gatunku czy wykorzystywanej platformy sprzętowej. Jednak zanim przejdę dalej i omówię kilka przykładów analiz dokonanych z perspektywy kategorii

²⁰¹ Tamże, s. 38.

sprawczości, chciałbym jeszcze zebrać oraz uporządkować przedstawione w dwóch poprzednich podrozdziałach sposoby rozumienia sprawstwa za pomocą niniejszej tabeli.

Sprawczość w grach wideo	
wyznacznik projektu doświadczenia użytkownika	postawa odbiorcza gracza
J. Murray – sprawczość dramatyczna i nawigacyjna	J. Ferrara – dążenie do mistrzostwa
M. Mateas – równowaga między formalnymi i materialnymi afordancjami	M. W. Fendt i in. – sprawczość jako heurystyka kontroli
G. Calleja – makro- i mikro-zaangażowanie w środowisku gry	K. Tanenbaum, J. Tanenbaum – zaangażowanie w sens
K. K. Johnsen – sprawczość powierzchniowa i strukturalna	G. Frasca – „metasprawczość”, modyfikowanie gry i manipulacja kodem
D. F. Harrell, J. Zhu – zmienna i skalowalna relacja pomiędzy kontrolą gracza oraz gry	S. Eichner – sprawczość kolektywna i zapośredniczona

Tabela nr 2. Opracowanie własne.

Posługiwanie się podczas analizy kategorią sprawczości, jak mogłoby się wydawać choćby w oparciu o powyższą tabelę często stosowanej oraz dokładnie zdefiniowanej, może niekiedy być problematyczne i wzbudzać wątpliwość dotyczącą zasadności jej stosowania z punktu widzenia teorii interakcji. Wspomina o tym Rowan Tulloch, który na przykładzie gry *BioShock* (2K Boston, 2K Games, 2007) oraz wykorzystanego przez jej twórców specyficznego zabiegu ludonarracyjnego, rozpatruje kwestię **dekonstrukcji poczucia sprawstwa** oraz wynikającej z tego potrzeby ponownej konceptualizacji aktu prowadzenia rozgrywki²⁰². Omawiany przez badacza tytuł stanowi bowiem ciekawy przypadek wywołania u gracza deziluzji kontroli nad awatarem, a tym samym przyczynek do dyskusji o rzeczywiście pełnionej przez niego funkcji w ramach rozwijania scenariusza. Mianowicie punkt kulminacyjny fabuły ujawnia, że Jack, czyli sterowalny bohater, a tym samym odpowiedzialny za jego działania interaktor, tak naprawdę wykonuje przekazywane za pomocą komunikatora polecenia innej postaci.

²⁰² R. Tulloch, 'A man chooses, a slave obeys': agency, interactivity and freedom in video gaming, „Journal of Gaming and Virtual Worlds”, Vol. 2 Nr 1/2010, s. 27–38.

Pozornie scena ta nie posiada czysto emersyjnego charakteru, gdyż grając niemal zawsze poddajemy się pewnym procedurom, reagując na różnorodne elementy impresyjne. Ponadto, zwykle próbujemy wypaść jak najlepiej realizując zlecane nam zadania, aby uzyskać wysoki wynik albo otrzymać cenną nagrodę. Dlatego też jesteśmy przyzwyczajeni do przyjmowania i wypełniania instrukcji, a tak rozumiane posłuszeństwo grze należy traktować jako typową postawę gracza implikowanego²⁰³. Natomiast, zdaniem Tullocha, dzieło 2K Boston osiągnęło silny efekt zaskoczenia poprzez odpowiednio skonstruowany mechanizm pedagogiczny²⁰⁴. Jego centralną częścią jest Atlas, mężczyzna kontaktujący się z Jackiem i zdalnie pomagający mu przemierzać podwodne miasto Rapture. Według badacza obecność przewodnika objaśniającego położenie użytkownika oraz służącego mu wskazówkami pozwala ograniczyć wykorzystanie niediegetycznych komunikatów, a także stworzyć iluzję uczestnictwa w typowym dla gry procesie nauki sterowania i wykorzystywania elementów cyfrowego otoczenia:

W swobodnej dekonstrukcji koncepcji interaktywności *Bioshock* prezentuje się jako osobiwie postmodernistyczny projekt, gra implicytnie i eksplicytnie inspirowana przez teoretyczny oraz popularny „zwrot dekonstrukcyjny” ostatnich dekad. Jest to gra gotowa zerwać z własnymi konwencjami oraz iluzjami, aby ujawnić wewnętrzne funkcjonowanie tego medium²⁰⁵.

Jak zauważa Tulloch, wspomniany fragment odkrywa bowiem dwie paralelne manipulacje – pierwszą, czytelniejszą, zachodzącą w warstwie fabularnej pomiędzy Jackiem i Atlasem oraz drugą, odbieraną już na poziomie kontaktu samego gracza z interaktywnym tekstem, który okazuje się niemal wyłącznie serią kolejno wykonywanych poleceń²⁰⁶.

Tym samym trudno nie zgodzić się ze stwierdzeniem, że omawiana w przytoczonym artykule gra stanowi „unikalne doświadczenie ludyczne²⁰⁷”, osiągane głównie dzięki ukazaniu rzeczywistej natury uczestnictwa w rozgrywce pozbawiającego użytkownika faktycznej

²⁰³ Espen Aarseth posługuje się pojęciem gracza implikowanego (na wzór czytelnika implikowanego Wolfganga Isera) dla scharakteryzowania roli przewidzianej przez twórców gry dla jej docelowego użytkownika. Zdaniem badacza postawa gracza implikowanego realizuje się, jeśli ten spełnia stawiane mu przez grę oczekiwania. E. Aarseth, *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*, tłum. P. Wojcieszuk, „Kultura i Historia”, Nr 13/2008, Online: <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/884> [Dostęp: 17.10.2019].

²⁰⁴ Pojęcie mechanizmu pedagogicznego określa zestaw rozwiązań uczących gracza korzystania z interfejsu, nawigowania po wirtualnym środowisku oraz wykonywania określonych czynności. W jego skład mogą wchodzić rozmaite elementy, od rozbudowanych samouczków, przez systemy przydzielające i odbierające punkty, do pojedynczych komend. Tamże, s. 33.

²⁰⁵ Tamże.

²⁰⁶ Tamże.

²⁰⁷ Tamże, s. 34.

możliwości wyboru, wpływu na przebieg wydarzeń czy sprawczości. Badacz zaznacza, iż *Bioshock* doskonale obrazuje specyfikę własnego medium, jednocześnie prowokując nas do autorefleksji, zastanowienia nad łatwością podporządkowania się systemowi sterującemu naszymi działaniami wewnątrz wirtualnego środowiska²⁰⁸. Punkt kulminacyjny niweluje nabyte poprzez mechanizm pedagogiczny poczucie kontroli, zaburza dotychczasowe wyobrażenie o relacji zachodzącej pomiędzy interaktorem i awatarem, a także zdradza obecność schematu kształtującego pożądane zachowanie tego pierwszego oraz istotnie wpływającego na jego decyzje. Ponadto, Tulloch dodaje, iż zabieg ten jest wyjątkowo skuteczny dzięki powszechnemu i długotrwałemu przekonaniu o pozycji gracza jako „jedynego inicjatora akcji”, które zostaje zastąpione koniecznością zaakceptowania roli jednego z działających podczas rozgrywki podmiotów²⁰⁹.

Poczucie sprawstwa, zgodnie z przedstawionymi wcześniej założeniami i omówionymi badaniami, jest stanem, który możemy stopniować. To z kolei prowokuje do przeprowadzenia oceny za pomocą jakich środków będzie ono intensyfikowane lub niwelowane. Susanne Eichner w jednym z rozdziałów wspomnianej wcześniej publikacji dokonuje krótkiej analizy porównawczej dwóch zgoła odmiennych gier wideo oraz ocenia zawarty w nich potencjał sprawowania przez gracza kontroli nad różnorodnymi elementami składowymi projektu doświadczenia²¹⁰. Autorka *Agency and Media Reception*, przy uwzględnieniu strukturalnych i estetycznych aspektów kształtujących proces recepcji oraz wykorzystania medium, wskazuje istotne różnice pomiędzy *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, 2008) i *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012). Pierwszy tytuł badaczka rozpatruje pod kątem trzech obszarów: procesu narracyjnego umożliwiającego graczowi podejmowanie decyzji, nawigacji po otwartym świecie gry oraz form zaangażowania użytkownika. Dostrzega w związku z tym, że sprawczość interaktora przejawia się przynajmniej na kilka osobnych, choć powiązanych ze sobą sposobów. Gracz zyskuje sprawstwo poprzez dokonywanie kluczowych dla fabuły wyborów oraz przełamywanie aporii podczas przechodzenia kolejnych przewidzianych w scenariuszu misji. Podobny efekt daje sterowanie grywalnym bohaterem, który przemieszcza się po cyfrowym środowisku na piechotę lub za pomocą rozmaitych pojazdów, a także może wchodzić w interakcję z innymi postaciami bądź obiektami przebywającymi w jego otoczeniu. Ostatnią kwestią jest

²⁰⁸ Tamże.

²⁰⁹ Tamże, s. 35-36.

²¹⁰ S. Eichner, dz. cyt., s. 208-217.

wykorzystywanie poradników, kodów zmieniających przebieg rozgrywki, znalezionych w internecie zapisów przejścia gry, ale również tworzenie własnych nagrań, modyfikacji czy dzielenie się innymi samodzielnie przygotowanymi materiałami z pozostałymi fanami²¹¹.

„Otwartość” symulacji oraz swoboda gracza w *GTA IV* zostają przez Eichner skontrastowane z ograniczającym i linearnym *The Walking Dead*, które w jej ocenie oferuje zdecydowanie mniejszy zakres możliwości działania wewnątrz świata przedstawionego²¹². Badaczka uznaje czynność obsługi interfejsu, a więc w tym przypadku głównie wskazywanie i klikanie, za aktywność posiadającą mniejszy potencjał sprawczości niż gwarantujące silniejsze poczucie kontroli decydowanie o rozwoju fabuły. Jednakże dodaje, że z biegiem czasu użytkownik odkrywa pozorną swobodę swojej decyzyjności, a dobra znajomość gatunku skutkuje pewną przewidywalnością zdarzeń, nawet jeśli gra opiera się na regularnym zaskakiwaniu odbiorcy zwrotami akcji²¹³. Porównanie obu tytułów sugeruje, że liczniejsze metody oddziaływania na wirtualne środowisko i przebieg rozgrywki zwyczajnie zwiększają prawdopodobieństwo odczuwania sprawstwa, podczas gdy ich ograniczenie może istotnie zmniejszyć szanse na jego osiągnięcie. Dlatego też w podsumowaniu swojej analizy autorka podkreśla:

Pewne struktury tekstowe, takie jak relacja działania i konwersacji względem znaczącej reakcji, są kluczowe dla pojawienia się sprawczości. Przykład *The Walking Dead* demonstruje, że mistrzostwo działania nie zawsze jest głównym priorytetem dla udanego doświadczenia grania. Inne tekstowe sygnały i dominujące struktury mogą wspierać specyficzny tekst bardziej adekwatnie niż potencjał sprawczości. Jednakże, *GTA IV* rozmieszcza dobrze zaprojektowaną sferę aktywności, gdzie wszystkie działania, mikro-działania oraz działania powiązane z narracją są znaczące. Sprawczość może być tutaj wyraźnie identyfikowana, jako dominująca strategia tekstowa wyzwalamą tryb sprawczości na poziomie tekstowego zaangażowania²¹⁴.

Ciekawe, że we wskazanym przez Eichner obszarze sprawczości osobistej, realizowanej poprzez narrację, wybór, działanie i przestrzeń, poszczególne tytuły mogą się znacząco różnić, podczas gdy sprawczość kreatywna oraz kolektywna, czyli wszelkiego rodzaju praktyki odbiorcze lub fanowskie, są zasadniczo uniwersalne dla wszystkich gier, a tym samym powtarzalne niezależnie od ich konwencji bądź wykorzystywanej platformy

²¹¹ Tamże, s. 213.

²¹² Tamże.

²¹³ Tamże, s. 215-216.

²¹⁴ Tamże, s. 217.

sprzętowej²¹⁵. Jednocześnie obserwacje poczynione przy opisie dwóch skrajnie odmiennych przykładów, a więc gry akcji z otwartym światem i przygodówki *point and click*, kładących nacisk na zupełnie inne aspekty rozgrywki, są moim zdaniem przejawem wpadania w pułapkę sygnalizowaną przez Harrella i Zhu. Ponadto takie założenie wiąże się z ryzykiem przeoczenia faktu, iż obie gry różnią się nie tylko gatunkiem czy stopniem skomplikowania i zróżnicowania interaktywnego środowiska, ale przede wszystkim dominującą formą sprawczości, prowadzącą do innej satysfakcji oraz przyjemności.

Przyjęcie alternatywnej dla powyższej perspektywy może skutkować innymi wnioskami. Skrótową analizę *The Walking Dead* w kluczu sprawczości użytkownika przeprowadza również Sarah Stang, która zwraca uwagę na wytwarzanie u gracza złudzenia panowania nad sytuacją i podejmowania kluczowych decyzji²¹⁶. Przywołując obserwacje zawarte w publikacji dotyczącej etycznego wymiaru rozgrywki autorstwa Miguela Sicarta badaczka podkreśla, że część gier sprowadza kwestię dokonywanych przez interaktora wyborów do rozróżnienia tych dobrych i złych oraz przydzielania mu odpowiadających im punktów. Tym samym moralność zostaje włączona w obszar mechaniki, czy też dokładniej ekonomii gry, gdzie funkcjonuje pośród innych czynników podlegających strategicznej ocenie tego, co jest bardziej opłacalne z punktu widzenia zamierzonych rezultatów²¹⁷. Stąd odmienne podejście twórców *The Walking Dead* skutkuje stawianiem grającego przed koniecznością selekcji rozwiązania trudnych sytuacji bez wcześniejszego uprzedzenia o konkretnych konsekwencjach jego działania. System jedynie sygnalizuje w najważniejszych momentach, iż jakieś ich skutki z pewnością zaistnieją w dalszej części scenariusza.

Stang zaznacza, że podczas rozgrywki decyzje wywołujące moralne wątpliwości trzeba podejmować w przeciągu kilku sekund, co praktycznie uniemożliwia opracowanie długofalowej strategii, a następnie konsekwentne jej realizowanie²¹⁸. Gracz, sterując bohaterem podejmującym się tuż po wybuchu epidemii zombie opieki nad przypadkowo spotkaną dziewczynką, musi ocenić, jak jego zachowanie wpłynie na los obu postaci. Ponadto według badaczki dziecko spełnia tutaj podwójną funkcję: czynnika motywującego do działania oraz kompasu moralnego, ponieważ negatywnie odbiera gniew i stosowanie

²¹⁵ Oczywiście nie wolno zapominać, iż część gier jest bardziej podatna na modyfikowanie albo jest wyposażona w osobne narzędzia ułatwiające wykorzystywanie jej w charakterze narzędzia, chociażby do tworzenia machinim.

²¹⁶ S. Stang, „*This Action Will Have Consequences*”: *Interactivity and Player Agency*, „Game Studies”, Vol. 19 Nr 1, Online: <http://gamestudies.org/1901/articles/stang> [Dostęp: 14.12.2019].

²¹⁷ Tamże.

²¹⁸ Badaczka oczywiście wspomina o występowaniu pewnych wyjątków i możliwości podejmowania strategicznych wyborów, natomiast przewidzenie ich konsekwencji zwykle jest niemożliwe. Tamże.

przemocy, co może sugerować interaktorowi określone zachowania²¹⁹. Wyświetlane na ekranie w kulminacyjnych momentach komunikaty takie jak „Clementine to zapamięta” lub „Clementine widziała, co zrobiłeś” mogą rzeczywiście potęgować poczucie odpowiedzialności i zarazem sprawczości, nawet jeśli później okazuje się, że poszczególne wybory nie miały większego znaczenia dla finału historii.

Intrygujące są wobec tego przytaczane przez Stang wyniki badań nad reakcjami osób grających w *The Walking Dead*²²⁰ i obserwacja dyrektora marketingu Telltale Games Richarda Iggo²²¹, które wskazują przeważającą wśród graczy tendencję czynienia dobra, gotowości podjęcia mniej korzystnej lub bardziej ryzykownej decyzji, jeśli tylko jest ona zgodna z wyznawanymi przez nich wartościami, a więc sprawia wrażenie etycznie właściwej²²². Oznacza to, że podczas rozgrywki zostawali oni Sicartowskimi „agentami moralnymi”, ponieważ kierowali się przede wszystkim moralnością, nie zaś logicznym czy strategicznym myśleniem²²³. Taki mechanizm licznych, potencjalnie trudnych i emocjonujących wyborów połączony z odpowiednio rozgałęziającym się scenariuszem udostępniającym jedynie niewielką część informacji ewokuje alternatywne zakończenia pojedynczych wątków, prowokuje do myślenia o tym jakie rezultaty przyniosłyby odmienne rozstrzygnięcia kluczowych momentów. Stang dodaje:

Tego rodzaju sztuczka jest w pełni możliwa jedynie w medium takim jak gry wideo, w którym gracz wierzy, że narracja reaguje na jego lub jej działania. Przez pozwalanie graczowi na dokonywanie trudnych moralnie decyzji oraz sprawianiu wrażenia, iż decyzje te rzeczywiście kształtują przebieg narracji, *The Walking Dead* i gry mu podobne, sprzyjają niezwykle silnej iluzji sprawczości gracza²²⁴.

Przykład ten udowadnia, że nawet stosunkowo proste bodźce i sprawdzone rozwiązania narracyjne mogą zaoferować użytkownikowi gry satysfakcjonujące doświadczenie reagowania na dynamicznie zmieniającą się sytuację bohaterów, a także bycia inicjatorem niektórych zdarzeń, w których uczestniczą.

²¹⁹ Tamże.

²²⁰ Autorka przywołuje wyniki mikroetnograficznych badań przeprowadzonych przez Nicholasa Taylora, Chrisa Kampe i Kristinę Bell, którzy zaobserwowali, że gracze obojga płci, posiadający różne doświadczenie z grami wideo, przyjmowali rolę opiekuna oraz starali się jak najlepiej ją wypełniać. Kontrolowany przez nich bohater wykazywał się cierpliwością, otwartością, odpowiedzialnością i bezinteresownością. Tamże.

²²¹ Spływające do twórców statystyki odzwierciedlające podejmowane przez graczy decyzje wykazały, że większość interaktorów dokonywała „właściwych” wyborów nawet jeśli było to teoretycznie sprzeczne z logiką rozgrywki lub stawiało bohatera w niekorzystnej sytuacji. Tamże.

²²² S. Stang, dz. cyt.

²²³ Tamże.

²²⁴ Tamże.

Możemy także napotkać analizy poświęcone mechanizmom pozbawiającym gracza poczucia sprawstwa i stawiania go w pozycji biernego obserwatora. Michael Thomas Andreen w swojej rozprawie doktorskiej dokonuje porównawczej charakterystyki gier *Heavy Rain* (Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2010) oraz *The Last of Us* (Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2013) koncentrując się na ich procesach narracyjnych²²⁵. Badacz zaznacza, że oba tytuły wyróżnia zauważalna dbałość twórców o detale determinujące rozwój scenariusza oraz konkretna autorska wizja prezentowania i odkrywania historii przez interaktora²²⁶. Pierwsza gra pozwala użytkownikowi sterować poczynaniami kilkorga bohaterów, którzy wzajemnie na siebie wpływają, oraz dokonywać wyborów posiadających znaczenie dla przebiegu fabuły i uzyskania jednego z jej siedemnastu możliwych zakończeń. Druga zawiera natomiast całkowicie linearną narrację, skoncentrowaną na dwojgu protagonistów, zmierzającą do jednego, ustalonego przez scenarzystów niezmiennego finału. Andreen wskazuje także rozbieżności w projektach interfejsów przytaczanych przykładów, głównie pracy wirtualnej kamery, sposobu prezentowania trójwymiarowej przestrzeni i formy czy też swobody poruszania sterowalnym bohaterem.

Pojawiające się ograniczenia działania wynikają oczywiście z różnic gatunkowych oraz odmiennych dominujących dynamik kierujących rozgrywką. W *Heavy Rain* gracz jest uczestnikiem interaktywnych „filmowych” scen, sterując postaciami za pomocą ściśle określonych i uruchamianych w konkretnych momentach sekwencji *quick time event*. Oznacza to, że jego aktywność wewnątrz symulacji jest precyzyjnie wydzielona oraz podporządkowana zamysłowi twórcy²²⁷. Z drugiej strony takie rozwiązanie ułatwia prowadzenie złożonej, wielowątkowej, podatnej na zmiany narracji, przez co każda sesja potencjalnie jest w stanie przynieść zupełnie inne rezultaty. Wiele wyborów obecnych w grze posiada bowiem nieoczywiste, odłożone w czasie konsekwencje, które trudno trafnie przewidzieć. Dlatego choć interaktor może odnieść wrażenie pozbawiania go pełni kontroli nad awatarem/bohaterem, rozumianej tutaj jako nieskrępowany ruch bądź wpływ na elementy otoczenia, gra oferuje mu intensywne poczucie odpowiedzialności przynajmniej za część wydarzeń, a tym samym sprawczości dramatycznej.

Natomiast w *The Last of Us* mamy do czynienia zasadniczo z odwrotną sytuacją, ponieważ projekt doświadczenia zakłada wzbudzanie stanu, który Andreen określa mianem

²²⁵ M. T. Andreen, *Choice In Digital Games: A Taxonomy Of Choice Types Applied To Player Agency And Identity*, niepublikowana rozprawa doktorska, The University Of Texas At Dallas 2017, s. 134-158.

²²⁶ Tamże, s. 134.

²²⁷ Tamże, s. 140.

sprawczości mechanicznej²²⁸. Dotyczy ona zauważalnych procesów w obszarze cyfrowego środowiska, zwłaszcza prowadzenia walki, zakradania się do przeciwników lub ich omijania, zarządzania ekwipunkiem i rozwiązywania prostych zagadek przestrzennych. Jest więc rezultatem „wyborów pierwszego rzędu”, czyli najbardziej podstawowych, powtarzalnych, czasami nawet bezrefleksyjnych decyzji podejmowanych w toku gry²²⁹. Wywołują one bezpośrednie, szybko weryfikowalne rezultaty, chociażby wygranie lub przegranie potyczki, odblokowanie przejścia czy uniknięcie obrażeń. Sprawstwo zostaje zatem ulokowane w tych czynnościach i konsekwencjach, które zdecydowanie przypisałibyśmy do warstwy reguł rozgrywki.

Obserwacja Andreena wykazuje, iż omówione tytuły operują sprawczością użytkownika na osobnych polach, jednocześnie oferując odmienne doświadczenie ludonarracyjne. Świadome pozbawianie gracza części kontroli, zarówno nad awatarem, jak i procesem opowiadania historii, skutkuje w obu przypadkach specyficznym efektem emocjonalnym:

Intensywne wykorzystywanie możliwości wyboru i różnicowanie doświadczenia w *Heavy Rain* jest konsekwencją filozofii gry polegającej na dostarczaniu unikalnego przeżycia każdemu graczowi; siła *The Last of Us* wynika z faktu, że zawiera ona tylko jedno doświadczenie, jednakże gracze nauczyli się oczekiwać kontroli w sytuacjach wyborów etycznych. Pod tym względem, spodziewanie się sprawstwa w uwzględniających wybory etyczne scenariuszach gier wideo jest tak samo emocjonalną bronią *Naughty Dog*, jak mocne dialogi i dojrzałe interakcje pomiędzy postaciami²³⁰.

Badacz podkreśla w późniejszym fragmencie dysertacji, że choć *The Last of Us* wyklucza dramatyczną sprawczość interaktora, to tak naprawdę nigdy nie sygnalizuje opcji jej zaistnienia²³¹. Projekt ten stanowi wobec tego wzorcową egzemplifikację realizacji założenia równowagi materialnych i formalnych afordancji opisywanego przez Michaela Mateasa.

Interesującą, a zarazem słuszną sugestię wyodrębnienia osobnego określenia dla ujawniających się podczas rozgrywki środków uzyskiwania czy też tracenia sprawstwa

²²⁸ Tamże, 141.

²²⁹ Andreen określa wybory pierwszego rzędu czysto mechanicznymi i dzieli na trzy kategorie: przestrzenne (określające to jak gracz porusza awatarem i wyznaczające jego położenie względem pozostałych elementów otoczenia), interaktywne (będące realizacją wszelkich możliwości działania zawartych w projekcie doświadczenia) i statystyczne (odzwierciedlające relację gracz – gra w sposób numeryczny, na przykład poprzez punkty doświadczenia, poziom zdrowia, klasę postaci, wybór umiejętności, gromadzenie zasobów czy wykorzystywanie przedmiotów). Tamże, s. 54-60.

²³⁰ Tamże, s. 152.

²³¹ Tamże, s. 183.

znajdziemy w artykule autorstwa Chada Habela i Bena Kooymanba. Opisując gry *Dead Space* (Visceral Games, Electronic Arts, 2008) i *Dead Space 2* (Visceral Games, Electronic Arts, 2011) oraz posługując się nimi jako przykładami realizacji wyznaczników gatunkowych survival horroru badacze proponują zastosowanie terminu „**mechanika sprawczości**”²³². Stanowić ją może element projektu interaktywnego doświadczenia determinujący możliwości swojego użytkownika oraz nakreślający granice jego władzy nad udostępnionym interfejsem²³³. Przykładowo mechanikami sprawczości będą: sposób funkcjonowania wirtualnego środowiska, utrudnianie sterowania, wprowadzanie zmian do pracy kamery, symulowanie oświetlenia, a nawet chwilowa zmiana reguł symulacji fikcyjnego świata. Oczywiście rozwiązania tego typu mogą pojawiać się także poza konwencją grozy, gdyż zasadniczo w każdej grze możemy zaobserwować różnorodne metody nadzorowania funkcjonowania interaktora pasujące do określonej tematyki czy sposobu prowadzenia rozgrywki, których zadaniem jest określanie zakresu wpływu gracza na interaktywne otoczenie. Dlatego też chciałbym poświęcić więcej uwagi ich rozróżnianiu oraz wykorzystywaniu przy charakterystyce konkretnych gier w kolejnym rozdziale mojej rozprawy.

Przechodząc do podsumowania warto zaznaczyć, że autorzy wszystkich przywołanych analiz koncentrowali się zarówno na formach zaangażowania gracza w proces prezentowania fabuły, jak i na jego uczestnictwie w rozmaitych elementach rozgrywki. Omówione przykłady zarysowały przynajmniej część spektrum refleksji nad sprawczością występującą podczas kontaktu z grą wideo. Poruszały wątek tematyzacji sprawstwa oraz kontroli użytkownika i/lub protagonisty (R. Tulloch); uwidaczniały wynikające z różnic gatunkowych ograniczenia potencjalnych działań graczy (S. Eichner, M. T. Andreen); sygnalizowały iluzję wyboru lub zupełny brak możliwości podejmowania decyzji mający skutkować określonymi wrażeniami odbiorczymi (S. Stang), a także proponowały zupełnie nowe narzędzia analityczne (C. Habel i B. Kooymanb). Przedstawione prace udowodniły także, że sprawczość może być traktowana nie tylko jako jedna z podstawowych własności relacji zachodzącej pomiędzy grą a jej użytkownikiem, ale również złożona kategoria przydatna podczas charakteryzowania indywidualnych rozwiązań. Analizy pojedynczych przypadków pozwalają bowiem wyodrębnić mechanizmy, dzięki którym poczucie sprawstwa gracza wzmacnia się, zostaje

²³² C. Habel, B. Kooymanb, *Agency mechanics: gameplay design in survival horror video games*, „Digital Creativity”, Vol. 25 Nr 1/2014, s. 1.

²³³Tamże.

osłabione lub zupełnie zanika. To z kolei umożliwia lepsze poznanie schematów projektowania doświadczenia, zaobserwowanie zachodzących z czasem przemian w dominujących strategiach twórczych oraz wskazanie źródeł różnorodnych praktyk odbiorczych. Stąd w dalszej części mojej rozprawy zaprezentuję model analityczny, stworzony na podstawie przybliżonych w dwóch pierwszych rozdziałach koncepcji i definicji, który moim zdaniem dobrze porządkuje oraz ułatwia proces oceny estetycznego potencjału gier wideo właśnie pod względem sprawczości.

Rozdział III: Sprawczość – model analityczny

3.1 Czy potrzebna jest nowa definicja sprawczości?

Opierając się na zaobserwowanej przeze mnie dychotomii łączącej omówione wcześniej definicje sprawczości, rozumianej zarówno jako wyznacznik projektu doświadczenia oraz specyficzną postawę użytkownika, niniejszy rozdział chcę poświęcić zaprezentowaniu nowego modelu analitycznego. Ma on posłużyć pełniejszej charakterystyce sprawczości jako w mojej ocenie kluczowej dla medium kategorii estetycznej, a także wykazaniu występujących dzięki niej pojedynczych relacji zachodzących pomiędzy graczem i grą. Dla wyróżnienia poszczególnych obszarów zaproponowanego podziału korzystam z przywołanych w poprzednich rozdziałach koncepcji estetyki i sprawstwa. Jednocześnie proponuję stosowanie ujednolicającej kategoryzacji, która porządkuje sposoby postrzegania rozgrywki i ułatwia analizę interaktywnych tekstów pod kątem oferowanych przez nie warstw sprawczości. Pozwala to na uniwersalne zastosowanie proponowanego modelu, niezależnie od gatunku czy platformy sprzętowej, a także uniknięcie dezorientacji wywołanej nagromadzeniem różnorodnych, niezależnych od siebie czynników lub wymienianych przez innych badaczy odmian sprawstwa.

Dokonany przeze mnie w drugim rozdziale przegląd publikacji poświęconych zagadnieniu sprawczości w grach wideo ujawnił, że znaczna część autorów odwołuje się do definicji Janet Murray, aby stosować ją bezpośrednio albo uzupełniać o dodatkowe elementy umożliwiające charakterystykę pojedynczych przykładów rozwiązań projektowych czy też praktyk odbiorczych. W rezultacie teoretycy posługują się licznymi pojęciami określającymi rodzaje sprawczości i wyszczególniają dużo środków bądź czynników, dzięki którym mogą się one realizować. Wiele z tych propozycji, choć trafnie oddaje specyfikę funkcjonowania proceduralnych środowisk oraz metod wpływania na nie przez interaktora, sprawia jednocześnie wrażenie zbyt ogólnych lub wręcz przeciwnie, nadto szczegółowych podziałów, co utrudnia ich wszechstronne zastosowanie. Oczywiście badacze stale wprowadzają terminy i typologie pozwalające między innymi rozróżniać wyznaczniki sprawstwa, wykazywać jego stopniowalność albo oddzielić efekty działań gracza od procesów zachodzących samoczynnie, jednakże stosowane indywidualnie posiadają moim zdaniem dość ograniczony potencjał¹. Stąd wykorzystanie narzędzia łączącego wybrane perspektywy i rozpatrującego

¹ Można tutaj wskazać podobieństwo ze wspomnianą w poprzednim rozdziale sytuacją opisywaną i krytykowaną przez Paula Kockelmana.

doświadczenie kontaktu z grą wideo na kilku powiązanych poziomach, mogłoby przynieść bogatsze i ciekawsze efekty podczas analiz konkretnych tytułów, a być może również pomóc nam lepiej poznać mechanizmy wzmacniające bądź niwelujące u gracza poczucie sprawczości.

Należałoby jednak spróbować wcześniej odpowiedzieć na pytanie: czy dynamiczny rozwój medium nie wymusza przypadkiem aktualizacji przywołanych wcześniej definicji występującego podczas rozgrywki specyficznego stanu, który za Janet Murray przyjęto nazywać sprawczością? Na przestrzeni ponad dwóch dekad od wydania *Hamlet on the Holodeck* gry bez wątpienia podlegały rozmaitym przeobrażeniom. Prezentowane w nich światy stały się zdecydowanie większe i bardziej złożone, oferowane możliwości interakcji bogatsze oraz mniej przewidywalne, a znaczenie rozgrywki sieciowej istotnie wzrosło w ostatnich latach. Zmodyfikowano także wyobrażenie pozycji zajmowanej przez gracza będącego już nie tylko współautorem własnego doświadczenia, ale też aktantem wpływającym na wrażenia i decyzje innych użytkowników. Jeżeli więc uwzględnimy te przemiany, oczywistym wydaje się, że poczucie sprawstwa interaktora jest obecnie niezwykle ważnym, jeśli nie najważniejszym, aspektem decydującym o czerpaniu przyjemności podczas uczestnictwa w grze.

Związana z nim satysfakcja jest według mnie możliwa do osiągnięcia dzięki pewnym konsekwentnie powtarzanym oraz udoskonalanym z biegiem czasu zabiegom służącym kształtowaniu relacji pomiędzy graczem oraz interaktywnym otoczeniem. Relacje te można charakteryzować za pomocą wyodrębnienia trzech warstw będących jednocześnie częściami składowymi gry wideo. Odnoszą się one do procesów, których występowanie możemy zaobserwować po uruchomieniu oprogramowania. Są nimi:

- **symulacja (1)**, będąca złożoną reprezentacją jakiegoś środowiska funkcjonującego według określonych przez twórców zasad i umożliwiającego swojemu użytkownikowi wykonywanie szeregu czynności za pomocą interfejsu;
- **narracja (2)**, polegająca na opowiadaniu historii, charakteryzowaniu występujących w niej bohaterów oraz prezentowaniu czasu i miejsca akcji;
- **gra (3)**, rozumiana jako zbiór reguł determinujących przebieg rozgrywki, w tym warunki niezbędne dla osiągnięcia zwycięstwa lub poniesienia porażki.

Wymienione powyżej warstwy sprawczości bezpośrednio odpowiadają wskazanym w artykule Simona Niedenthala trzem sposobom rozumienia estetyki gier wideo². Każdy obszar wyróżniony przez badacza znajduje bowiem odzwierciedlenie w płaszczyźnie działań gracza oraz reakcji systemu. Pierwszy z nich, czyli „sensoryczny fenomen”, dotyczy symulacyjnego potencjału medium **(1)**, chociażby możliwości nawigowania po wirtualnej przestrzeni za pośrednictwem awatara i obserwowania zachodzących w niej zmian. Narracyjność **(2)** związana jest natomiast ze stylizacją, transmedialnością treści, konstruowaniem światów i fabuł. Ostatni zaś – ludyczność **(3)** – ma wywoływać podekscytowanie dzięki egzekwowaniu reguł porządkujących przebieg interakcji, a także określających jej wynik. Taki podział według mnie koresponduje również z omówioną wcześniej, stosowaną przez Bernarda Perrona typologią odczuwanych podczas grania emocji – artefaktowe powiązałbym z aspektem symulacji cyfrowych środowisk **(1)**, fikcyjne z rozwijaniem interaktywnych historii **(2)**, rozgrywki zaś z dążeniem do wygranej lub przegranej **(3)**³.

Wobec tego rozumienie sprawczości jako mechanizmu łączącego trzy osobne lecz wzajemnie uzupełniające się poziomy projektu doświadczenia użytkownika, pozwala uwzględnić w oczywisty sposób powiązane z nimi własności, których istotę sygnalizowali przywołani już wcześniej badacze. Często wskazywano na znaczenie przewidywalności rezultatów naszego działania oraz ich widoczności dzięki wyraźnemu sprzężeniu zwrotnemu ze strony systemu nadzorującego rozgrywkę⁴. Rozwój medium umożliwił zróżnicowanie i zintensyfikowanie komunikatów wysyłanych do gracza za pośrednictwem interfejsu materialnego lub oprawy audiowizualnej gry. Mimo wzrastającego poziomu skomplikowania wirtualnych przestrzeni twórcom udaje się skutecznie instruować swoich odbiorców czyniąc nawigację, eksplorację, ocenę skuteczności dostępnych rozwiązań albo przydatności ewentualnych afordancji, przyjemnymi i satysfakcjonującymi. Ponadto w dzisiejszych wysokobudżetowych produkcjach skutki własnej aktywności interaktor dostrzega dzięki rozmaitym sygnałom graficznym, dźwiękowym oraz zauważalnym zmianom zachodzącym wewnątrz reprezentacji świata diegetycznego. Stąd wyraźne reaktywność i podatność na

² S. Niedenthal, dz. cyt.

³ B. Perron, dz. cyt.

⁴ Przypomnę, że w swoich pracach pisali o tym między innymi: Janet Murray, Doug Church, Suzanne C. Thompson, Wade Armstrong i Craig M. Thomas, Michael Mateas, Karen i Joshua Tanenbaum, a także Gordon Calleja.

inicjowane przez użytkownika przeobrażenia każdej z wyróżnionych przez mnie warstw sprawczości możemy traktować jako czynniki motywujące do uczestnictwa w rozgrywce.

Zgadzam się także z sugestią D. Fox Harrella oraz Jichen Zhu, iż gracz nie jest jedynym aktantem wpływającym na przebieg wydarzeń i tak naprawdę uczestniczy w procesie negocjacji z programem realizującym własne, zlecone mu przez projektantów zadania⁵. Jeśli przyjmiemy, że oprócz nas doświadczenie rozgrywki i rozwój sytuacji kształtują niezależne algorytmy, przejawiające się chociażby za pośrednictwem oskryptowanych scen lub sztucznej inteligencji przeciwników czy postaci niezależnych, sprawczość przestanie być wyłączną kompetencją człowieka i zostaje przypisana maszynie, z którą się on komunikuje. Teoretyczne założenie intencjonalności samego komputera być może jest zbyt daleko idącą metaforą, jednakże wobec wydawania tytułów w znacznym stopniu automatyzujących rozgrywkę, działających bez ingerencji grającego w tle innych operacji (tzw. ang. *idle games*) czy nieustannego udoskonalania botów nie wydaje się ona zupełnie bezzasadna⁶. Przykładowo wiele gier ekonomicznych i strategicznych funkcjonuje samoczynnie jedynie na podstawie danych wprowadzanych przez użytkownika, który przyjmuje rolę nadzorcy sprawdzającego co jakiś czas postępy wirtualnych pracowników, wydającego im nowe polecenia oraz określającego kierunek rozwoju cyfrowego przedsiębiorstwa lub miasta⁷.

Umowne charakteryzowanie sprawczości gry (systemu) pozwala zatem z jednej strony pełniej zapoznać się z procedurami kierującymi rozgrywką, z drugiej natomiast odczytać i spróbować zrozumieć schematy działania cyfrowych aktantów. Przewidywanie ich zamiarów na podstawie interpretacji wysyłanych w naszą stronę sygnałów jest dość istotną częścią prowadzonej interakcji, a wielokrotnie decyduje także o naszej skuteczności wewnątrz symulowanego środowiska. Podkreślana przez Harrella i Zhu zmienność oraz skalowalność relacji zachodzącej pomiędzy działaniami gracza oraz gry może stanowić powód niejasności dotyczących chociażby przypisywania jednej ze stron sprawstwa konkretnych zmian. Nie zawsze mamy przecież pewność czy rzeczywiście jesteśmy odpowiedzialni za widoczne na ekranie zdarzenia czy też kontrolę nad nimi sprawuje już system. Taka dezorientacja użytkownika jest charakterystyczna dla tytułów, w których przejścia pomiędzy

⁵ D. F. Harrell, J. Zhu, dz. cyt.

⁶ Zob. S. Fizek, M. Rautzenberg, *The work of game in the age of automation*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds”, Nr 10/2018, s. 197-201.

⁷ Przykładowo takie rozwiązanie zastosowano w przeznaczonych na urządzenia mobilne grze *Idle Miner Tycoon* (Kolibri Games, 2016), w której gracz przyjmuje rolę zarządcy kopalni.

nieinteraktywnymi oraz interaktywnymi nie są wyraźnie zaznaczone. Czasami wskazanie rzeczywistego źródła działania wzbudza wątpliwości albo wydaje się niemożliwe.

Jednakże aby jakiegokolwiek zaobserwowanie bądź odczuwanie sprawstwa mogło wyłonić się w toku rozgrywki, jej projekt musi zawierać elementy określone przez Chada Habela i Bena Kooymanba jako mechaniki sprawczości⁸. Sugeruję rozszerzenie znaczenia zaproponowanego w ich artykule terminu na wszelkie elementy służące związaniu łączącej aktantów relacji, pozwalającej wyodrębnić akty sprawcze. Oznacza to, że zależnie od rozpatrywanej warstwy gry możemy wyróżnić osobne typy odpowiadających im mechanik, co pozwala opracować model będący punktem wyjścia dla analiz pojedynczych przykładów. Omawiane narzędzie może także posłużyć wyodrębnieniu pewnych już utrwalonych i powielanych konwencji organizujących interakcję w taki sposób, aby wzbudzić u gracza poczucie własnego sprawstwa albo przekonanie o podleganiu kontroli systemu. Trzeba zaś jednoznacznie podkreślić, że rozpoznawanie, a tym samym również stosowanie mechanik sprawczości, zarówno przez twórców gry, jak i jej odbiorców, jest zależne od wielu wewnętrznych i zewnętrznych czynników⁹. Pierwszymi z nich mogą być wszelkie aspekty samego projektu, czyli między innymi obrany kierunek artystyczny, gatunek, struktura interfejsu lub wykorzystywana platforma sprzętowa. Drugie stanowią natomiast przejawy praktyk odbiorczych i kontekstów grania, chociażby znajomości ram gatunkowych, umiejętności modyfikowania gier, gotowości instalowania dodatkowych elementów czy uczestnictwa w rozmaitych inicjatywach społeczności zebranych wokół konkretnych tytułów.

Powyższe rozróżnienie wpływa również na sposób definiowania sprawstwa typowego dla korzystania z medium gier wideo oraz osobnych towarzyszących mu praktyk. Pierwszy wyłaniający się dzięki niemu obszar dotyczy emocji i wrażeń wynikających z prowadzenia rozgrywki. Sprawczość będącą kategorią estetyczną rozumiem zatem jako obecny w ramach doświadczania gry zakres działań użytkownika oraz występujących wewnątrz wirtualnego środowiska pozostałych aktantów o zauważalnych i odczuwalnych rezultatach osiągniętych za pośrednictwem określonych mechanik na płaszczyznach symulacji, narracji oraz reguł. Rozłożenie sprawstwa pomiędzy interaktora i system, a także wskazanie trzech poziomów łączących ich relacji umożliwia praktyczne rozpatrywanie go przez pryzmat przywoływanych w poprzednim rozdziale czynników determinujących warunki zachodzenia aktów

⁸ C. Habel, B. Kooymanb, dz. cyt.

⁹ Odnoszę się tutaj do zasygnalizowanego w raporcie *A Computational Model of Perceived Agency in Video Games* problemu zróżnicowanego rozumienia i wykorzystywania sprawczości występującej podczas rozgrywki. D. Thue, V. Bulitko, M. Spetch, T. Romanuik, dz. cyt.

sprawczych. Pozwala także odnieść się do pytań bądź wątpliwości towarzyszących naszemu inicjowaniu konkretnych procesów oraz uczestniczeniu w nich. Stąd po krótko omówię teraz kilka wybranych zagadnień.

Po pierwsze, grając nie zawsze jesteśmy w stanie przewidzieć konsekwencje naszych własnych działań, szczególnie jeśli dopiero uczymy się obsługi interfejsu oraz reguł kierujących rozgrywką. Może to także wynikać z procesu narracyjnego odwołującego się w czasie ujawniania następstw podjętych przez gracza decyzji. Dlatego choć zwykle potrafimy trafnie ocenić natychmiastowy skutek wciśnięcia guzika lub poruszenia myszą to już bezbłędne oszacowanie rezultatów wyborów fabularnych albo związanych z mechaniką rozgrywki bywa znacznie utrudnione. W rezultacie teoretycznie wymagana dla odczuwania sprawczości przewidywalność efektów poczynań (S. C. Thompson, W. Armstrong i C. M. Thomas; D. Church) jest wielokrotnie nieosiągalna przez złożoność komponentów samej gry. Podczas rozgrywki przeważnie mamy do czynienia z predykcyjnym, przedrefleksyjnym sprawstwem (S. Gallagher, P. Nowakowski i T. Komendziński) oraz intuicyjnym, często przypadkowym, spontanicznym reagowaniem na zaistniałą w jej toku sytuację (C. Barker, A. Marcel).

Po drugie, z przewidywalnością rezultatów działań nierozzerwalnie połączona jest ich intencjonalność, a tę możemy osiągnąć dopiero po pewnym czasie od uruchomienia gry. W przytaczanych już opiniach Anthonego Marcela czy N. J. Enfielda świadomość wymaga nabrania przez jednostkę dystansu względem swoich poczynań oraz przemyślenia indywidualnych dokonań. Na tej podstawie, będącej formą Kockelmanowskiej „meta-sprawczości”, interaktor ocenienia potencjalnie osiągalne cele i może określać własne intencje w oparciu o uzyskane informacje lub zdobyte doświadczenie. Jednakże proces grania wypełniony jest licznymi przypadkami nieintencjonalnych, a nawet nieświadomych działań gracza. Niekiedy przynoszą one konkretne konsekwencje, jak zdobycie punktów, utrata zdrowia postaci, usunięcie lub dodanie obiektów czy poniesienie porażki. Sterowanie awatarem albo wydawanie poleceń bohaterom niezależnym przeważnie wiąże się z niedoskonałościami, szumem komunikacyjnym, błędami oprogramowania, usterkami kontrolerów bądź źle zaprojektowanym interfejsem użytkownika. Czynniki te wpływają nie tylko na rzeczywiste zmiany zachodzące wewnątrz symulacji, ale także ich recepcję przez grającego. Przyjęcie za własne nieintencjonalnego działania jest kwestią subiektywną, choć zwykle uzależnioną od jego rezultatu. Prawdopodobnie pozytywne rozstrzygnięcie

przyjmujemy z zadowoleniem, natomiast negatywne będziemy próbowali usprawiedliwić pomyłką, nieświadomością zainicjowania jakiejś sekwencji, błędem systemu.

Ponadto pewne czynności posiadają zauważalny wpływ jedynie na wybraną warstwę gry, przy jednoczesnym braku znaczenia dla pozostałych z nich. Stąd możemy odczuwać sprawstwo wyłącznie częściowo ingerując w stan wirtualnego świata, nie chcąc oddziaływać na fabułę lub przebieg rozgrywki i „pozostając” wśród możliwości oferowanych przez narzędzia symulacyjno-reprezentacyjne, jak przede wszystkim awatar oraz wirtualna kamera. Zgodnie z tym, co zasugerowała Susanne Eichner choćby niewielkie zmiany wywołane wciśnięciem klawisza mogą budować w nas poczucie sprawczości¹⁰, ale tylko jeżeli będziemy wiedzieć, który jej poziom w danym momencie wykorzystujemy. Ponieważ wskazane warstwy są ze sobą ściśle połączone, większość czynności będzie posiadać swoje odzwierciedlenie we wszystkich z nich, nawet jeśli nie zawsze jesteśmy tego świadomi. Oczywiście determinują to między innymi ramy gatunkowe, wykorzystane silniki, wersje oprogramowania, stopień automatyzacji procesów i decyzje artystyczne twórców, dlatego też rozdzielenie mechanik odpowiadających konkretnym typom sprawstwa może być niekiedy problematyczne.

Oddzielnym obszarem jest natomiast **metasprawczość**¹¹, czyli szeroko rozumiane aktywności wykraczające poza uczestnictwo w rozgrywce, ale mogące istotnie wpłynąć na jej przebieg. Choć jak zaznaczyłem już wcześniej, nie poświęcam w mojej rozprawie szczególnej uwagi praktykom odbiorczym niewynikającym bezpośrednio z projektów rozgrywki, chciałbym podkreślić istotę innych działań czy zajęć przynależących do kultury gier wideo. Są one jednak na tyle różnorodne, pozbawione sztywnych ram i wyraźnych granic, że porządkowanie ich za pomocą mechanik sprawczości nie ma w moim przekonaniu sensu. Dla uproszczenia przyjmuję, iż metasprawstwem możemy określić dowolne „zewnętrzne” działania traktujące grę w sposób narzędziowy lub wykorzystujące osobne oprogramowanie, aby dokonywać rozmaitych modyfikacji. Funkcjonuje ona tutaj właściwie w czysto technicznym charakterze, jest medium, kompletem elementów, zbiorem danych, na których można dokonywać szeregu operacji. Dyskusyjna pozostaje natomiast kwestia oszukiwania za pomocą stosowania kodów, *glitchy* lub *exploitów*, ponieważ trudno jednoznacznie stwierdzić czy takie zachowanie wykracza poza kontekst samej rozgrywki. O ile pierwszą praktykę

¹⁰ S. Eichner, dz. cyt., s. 171.

¹¹ Pojęcia tego nie stosuję we wcześniej przywoływanym znaczeniu prezentowanym przez Kockelmana, natomiast inspiрую się omówionymi w poprzednim rozdziale pracami Fraski i Eichner.

możemy uznać za jedną z przewidzianych przez autorów form uczestnictwa w grze, to już dwie pozostałe, bazujące na błędach i niedoskonałościach systemu, ewidentnie się jej wymykają.

Dla praktycznego przedstawienia powyższych obserwacji kolejny podrozdział poświęcę bardziej szczegółowemu omówieniu zagadnienia mechaniki sprawczości. Są one kluczowym aspektem proponowanego przeze mnie trzyczęściowego modelu analitycznego. Możemy do nich zaliczyć interfejs, awatara lub sterowalną postać, elementy hiperludyczne, kontrludyczne i hipoludyczne, a także elementy impresyjne. Każdemu z tych zagadnień zamierzam przyjrzeć się właśnie w perspektywie sprawstwa użytkownika oraz gry i za ich pomocą wskazać najważniejsze aspekty kształtujące doświadczenie odbiorcy.

3.2 Mechaniki sprawczości

3.2.1 Interfejs

Tematyka interfejsu wykorzystywanego w grach wideo stanowi trudny do syntetycznego uchwycenia szeroki zakres zagadnień oraz problemów badawczych mogących właściwie uchodzić za osobną dziedzinę na przecięciu groznawstwa i HCI. Dodatkowo trwający kilkadziesiąt lat rozwój medium, w tym rozmaitych urządzeń służących jego obsłudze, istotnie komplikuje próby spójnego, kompletnego sklasyfikowania stosowanych rozwiązań, chociażby pod kątem oferowanych przez nie funkcjonalności. Obszar ten obejmuje bowiem platformy sprzętowe, kontrolery, graficzne reprezentacje i sygnały dźwiękowe tworzące wspólnie złożone systemy w znacznym stopniu kształtujące interakcję pomiędzy programem oraz jego użytkownikiem. Natomiast jeśli przyjmiemy, że podstawowymi zadaniami tych narzędzi są monitorowanie przebiegu rozgrywki, dostarczanie graczowi kluczowych informacji, umożliwianie mu ingerowania w cyfrowe środowisko i przekazywanie sprzężenia zwrotnego ze strony systemu, a także kierowanie działaniami interaktora za sprawą różnorodnych elementów impresyjnych, należy je w mojej ocenie traktować, jako podstawowe i najważniejsze mechaniki sprawczości.

Wobec tego usystematyzowanie rodzajów interfejsów charakterystycznych dla elektronicznej rozrywki wydaje się kluczowe w perspektywie analizy zabiegów określających zakres wzajemnego oddziaływania między sobą aktantów oraz ich wpływu na własne otoczenie. Stosowanie przejrzystych klasyfikacji i precyzyjnych określeń pozwoli mi nie tylko zachować porządek terminologiczny, ale też ułatwi opisywanie środków służących

konstruowaniu doświadczenia użytkownika dynamicznie reagującego oraz pozostającego w nieustannym ruchu wirtualnego świata. Jednocześnie wykorzystywane kategorie powinny być na tyle ogólne, aby obejmować możliwie najszersze zbiory rozwiązań. Dlatego też w tej części rozdziału chciałbym zaprezentować propozycję prostej typologii uwzględniającej odmiany **interfejsów materialnych i niematerialnych**.

Prawdopodobnie najważniejszymi elementami **interfejsu materialnego** są wszelkiego rodzaju podłączane do komputerów lub konsol kontrolery służące efektywnemu prowadzeniu interakcji z grą. Choć różnorodne urządzenia odpowiedzialne za przesyłanie sygnałów pomiędzy graczem a systemem pełnią kluczową z punktu widzenia prowadzenia rozgrywki rolę, to jak podkreśla Graeme Kirkpatrick, jeszcze na samym początku XXI wieku stanowiły dla groźników drugorzędny problem badawczy¹². Brak większego zainteresowania teoretyków tą kwestią może dziwić, ponieważ nauka użytkowania peryferiów stanowi nierzadko pierwsze stawiane przed nami zadanie, a stopień opanowania sterowania istotnie wpływa na skuteczność użytkowników. Można go natomiast tłumaczyć obecną w grach wideo „estetyką powtarzania”, która zdaniem Torbena Grodała prowadzi do pewnej automatyzacji zachowania interaktora, czyli natychmiastowych intuicyjnych reakcji niewymagających już zastanowienia nad sposobem korzystania z odpowiednich urządzeń wskazujących¹³. Jeżeli więc kontroler działa bez przeszkód, dzięki naszemu zaangażowaniu w rozgrywkę, staje się właściwie przezroczysty, gdyż większość uwagi poświęcamy wówczas komunikatom i procesom wyświetlanym na ekranie.

Nie oznacza to jednak, że interfejs materialny funkcjonuje w oderwaniu od audiowizualnego interfejsu niematerialnego. Wręcz przeciwnie, niejednokrotnie jego kształt czy ułożenie poszczególnych elementów zostają odzwierciedlone za pomocą graficznych reprezentacji obecnych w grze. Ponadto współpracujące z określoną platformą oprzyrządowanie często determinuje własności realizowanego z myślą o niej oprogramowania oraz określa mechaniczne udogodnienia czy ograniczenia dla projektantów. Część produkcji czyni zaś nietypowe, wyróżniające się akcesoria swoją główną atrakcją, przenosząc trzon rozgrywki poza wirtualne środowisko do przestrzeni gracza. Nie brakuje też tytułów usilnie przypominających nam o trzymanyh w dłoniach urządzeniach poprzez emersyjne metazabiegi niekonwencjonalnie wykorzystujące ich konstrukcję lub podkreślające jej

¹² Zob. G. Kirkpatrick, *Controller, Hand, Screen: Aesthetic Form in the Computer Game*, „Games and Culture”, Nr 2 (4)/2009, s. 130.

¹³ T. Grodal, *Stories for eye, ear, and muscles: Video games, media, and embodied experiences*, [w:] *The video game theory reader*, red. M. J. P. Wolf, B. Perron. New York 2013, s. 148.

niedoskonałości. Tym samym zupełne pominięcie problemu kontrolerów może pozbawić analizę kluczowego aspektu, jakim jest fizyczny kontakt z medium.

Rodzaje interfejsu materialnego możemy podzielić pod względem **mimetyczności** i **haptyczności** oraz wskazać cztery podstawowe uzupełniające się kategorie, które pozwalają uporządkować peryferia umożliwiające sterowanie. Pierwszą z nich są **interfejsy niemimetyczne**, czyli wszystkie przeznaczone obsłudze gier wideo akcesoria nieprzypominające swym wyglądem żadnych urządzeń mechanicznych czy elektronicznych, a także przedmiotów ewokujących wykonywanie określonych czynności¹⁴. Do tego zbioru zaliczyłbym przede wszystkim *joypady*, *joysticki*, *arcade sticki*, klawiatury i myszy komputerowe. Wspomniane przyrządy łączy jedna bazowa cecha – uniwersalność pozwalająca na ich wykorzystanie w dowolnych gatunkach, tematyce bądź kontekstach. Oznaczenie przycisków zyskuje sens dopiero podczas interakcji z grą, przez co jeden guzik może pełnić nawet kilka osobnych funkcji wewnątrz symulacji¹⁵. Z pozoru takie rozwiązanie wymaga przyswajania każdorazowo nowej klawiszologii. Należy jednak pamiętać, że kontrolery niemimetyczne od lat podlegają pewnej standaryzacji ujednolicającej sposób sprawowania kontroli nad awatarem oraz pozostałymi elementami graficznego interfejsu użytkownika. Gracze zostali bowiem przyzwyczajeni do powtarzalnych rozwiązań ułatwiających rozpoczęcie rozgrywki bez konieczności poznawania funkcji kontrolera zupełnie od początku¹⁶.

Peryferia **mimetyczne** naśladują natomiast swoim kształtem i funkcjonalnością rozmaite urządzenia, od kierownicy, przez gitarę elektryczną, po stery lotnicze. Tego typu akcesoria służą specyficznym rodzajom gier czy wręcz pojedynczym tytułom, w których wykorzystanie specjalnego sprzętu diametralnie modyfikuje wrażenia płynące z rozgrywki. Dotyczy to zarówno złożonych symulacji, jak i stosunkowo prostych tytułów zręcznościowych, albowiem imitowanie polega nie tylko na wiernym odwzorowaniu własności rzeczywistych przedmiotów, ale też odtwarzaniu przez graczy pewnych ruchów¹⁷. Odpowiednie kontrolery rejestrują nasze gesty i przenoszą je do wirtualnego środowiska, aby

¹⁴ Mam tutaj na myśli przyrządy imitujące chociażby sprzęt sportowy lub instrumenty muzyczne.

¹⁵ Zob. S. N. Griffin, *Push. Play: An Examination of the Gameplay Button*, „Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play”, s. 2. Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.09504.pdf> [Dostęp: 18.03.2017].

¹⁶ Dobrym przykładem jest chociażby częste przypisywanie sterowania ruchem postaci wychyleniom lewej gałki analogowej pada, podczas gdy za ruch wirtualnej kamery odpowiada prawa gałka. Trzeba natomiast podkreślić, że coraz częściej twórcy gier pozwalają użytkownikom dostosowanie funkcji poszczególnych elementów kontrolera dla umożliwienia lub ułatwienia prowadzenia rozgrywki osobom z niepełnosprawnościami.

¹⁷ Zob. A. G. Thin, L. Hansen, D. McEachen, *Flow Experience and Mood States While Playing Body Movement-Controlled Video Games*, „Games and Culture”, Nr 6 (5)/2011, s. 424.

przykładowo umożliwić rozegranie meczu tenisa poprzez energiczne wymachy ręką przed telewizorem¹⁸. Gra polega wówczas zasadniczo na udawaniu, próbie odtworzenia w oparciu o własne doświadczenia lub wyobrażenia określonych sytuacji, niezależnie od przyjmowania roli sportowca albo członka zespołu rockowego.

Interfejs materialny możemy także rozróżnić na **haptyczny** i **niehaptyczny**, czyli ocenić w jakim stopniu, jeśli w ogóle, wykorzystuje on zmysł dotyku swojego użytkownika. Wraz z dynamicznym rozwojem technicznym, tego typu rozwiązania znalazły szerokie zastosowanie w urządzeniach codziennego użytku, między innymi telefonach komórkowych, tabletach oraz odtwarzaczach multimedialnych. Ekrany bądź panele dotykowe ułatwiające komunikację z komputerem stanowią dziś także integralne części kontrolerów i przenośnych konsol do gier wideo. Nierzadko wyświetlane na nich graficzne reprezentacje wirtualnych przycisków zastępują swoje fizyczne odpowiedniki i z powodzeniem pełnią identyczne funkcje. Projekty interfejsów haptycznych wykraczają jednak poza powierzchnie reagujące na kontakt z naszymi palcami, gdyż niektóre peryferia stosują bodźce taktylne w celu przekazania użytkownikowi trudnych do zignorowania komunikatów. *Joypady*, kierownice oraz kontrolery ruchowe wyposażone w funkcję wibracji drżąc z odpowiednią intensywnością ostrzegają gracza przed nowym zagrożeniem, sygnalizują zmiany warunków otaczających sterowalną postać lub potwierdzają poprawne wykonanie danej czynności¹⁹.

Moim zdaniem rozwiązania haptyczne sprawiają wrażenie fascynującego problemu badawczego przynajmniej z trzech powodów. Po pierwsze skupiając na sobie uwagę interaktora podczas rozgrywki jednocześnie rezygnują ze wspomnianej wcześniej przezroczystości interfejsu i podkreślają znaczenie komunikatów nieprzynależących do audiowizualnej reprezentacji symulowanego środowiska²⁰. Tym samym zdają się balansować pomiędzy zabiegami służącymi budowaniu wrażenia pełnej immersji (ang. *full body immersion*), a wybijającymi z poczucia zanurzenia w fikcyjny świat impulsami, co stanowi w mojej ocenie ciekawe wyzwanie projektowe. Po drugie, według autorów artykułu *Iconic Interfaces for Assistive Communication*, zamieszczonego w *Encyclopedia of Human Computer Interaction*, kontrolery dotykowe stanowią dla użytkowników z niepełnosprawnościami, szczególnie osób niewidomych, alternatywną i przystępną formę

¹⁸ Zob. J. Juul, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge – London 2010, s. 34.

¹⁹ Zob. C. Hodent, *The Gamer's Brain. How Neuroscience And UX Can Impact Video Game Design*, Boca Raton 2018, s. 115.

²⁰ Zob. R. Fassone, *Every Game is an Island. Endings and Extremities in Video Games*, Bloomsbury Academic 2017, s. 107.

nawigacji po oprogramowaniu²¹. Jednakże, jak podkreślają badacze, taka adaptacja napotyka szereg przeszkód. Wyzwaniem jest chociażby ilość zmiennych informacji zawartych w przekazie graficznym, które trudno przetłumaczyć na bodźce taktylne²². Dlatego stale udoskonalane oprzyrządowanie haptyczne bez wątpienia można traktować w charakterze udogodnienia zwiększającego dostępność samego medium. Po trzecie, przechodząc już do zagadnienia sprawczości gracza wewnątrz cyfrowego otoczenia, interesującą własnością tego typu aparatury jest tworzenie złudzenia przekazywania pomiędzy interaktorami sygnałów dotykowych.

Hiroshi Ishii opisując fenomen namacalnych interfejsów użytkownika (ang. *tangible user interfaces*, w skrócie TUI) wspomina o pojęciu mediatyzacji doznań zmysłowych w komunikacji interpersonalnej²³. Jak zauważa badacz:

Ten gatunek [TUI] opiera się na mapowaniu haptycznych danych wejściowych do prowadzonych na odległość reprezentacji haptycznych. Mechanizm ten, zwany także „namacalną teleobecnością”, polega na synchronizacji rozproszonych obiektów i gestowej symulacji artefaktów „obecności”, takich jak ruch czy wibracja, które umożliwiają zdalnym uczestnikom przekazywanie dotykowych manipulacji udostępnionych fizycznych obiektów. Efektem jest przekazanie oddalonemu użytkownikowi poczucia duchowej obecności, tak jakby niewidzialna osoba manipulowała wspólnym obiektem²⁴.

Choć w przypadku gier wideo tego typu rozwiązania nie są jeszcze stosowane na szeroką skalę i wciąż pozostają przedmiotem nowatorskich eksperymentów²⁵, nie można wykluczyć ich zaadaptowania w nieodległej przyszłości. Szczególnie, jeśli uwzględnimy dynamiczny rozwój urządzeń służących rozszerzaniu sensorium gry, a także silnego trendu udoskonalania zdalnej komunikacji za pomocą technik cyfrowych.

Wbrew pozorom interfejs materialny posiada kluczowe znaczenie dla kształtowania doświadczenia użytkownika i w ogromnym stopniu określa warunki symulacyjnej warstwy sprawczości. Kształt, funkcje oraz responsywność kontrolera właściwie determinują możliwe rozwiązania mechaniczne, dlatego przy podejmowaniu refleksji nad sprawstwem gracza, nie

²¹ Abhishek, A. Basu, *Iconic Interfaces for Assistive Communication*, [w:] *Encyclopedia of Human Computer Interaction*, red. Claude Ghaoui, Hershey – London 2006, s. 296.

²² Tamże.

²³ H. Ishii, *Tangible User Interfaces*, [w:] *Human-Computer Interaction. Design Issues, Solutions, and Applications*, red. A. Sears, J. A. Jacko, Boca Raton 2009, s. 146.

²⁴ Tamże.

²⁵ Sam Ishii jako przykłady opisywanych narzędzi wymienia następujące instalacje oraz prototypy: *InTouch* (Brave & Dahley, 1997), *HandJive* (Fogg, Cutler, Arnold, & Eisbach, 1998), *ComTouch* (Chang, O'Modhrain, Jacob, Gunther, & Ishii, 2002). Tamże.

wolno zapominać o wykorzystywanych przez niego peryferiach. W celu uporządkowania powyższej propozycji podziału typów interfejsu materialnego, przedstawiam go za pomocą tabeli:

Typ interfejsu materialnego	Wybrane przykłady
niemimetyczny – niehaptyczny	np.: klawiatura, mysz, <i>arcade stick</i>
mimetyczny – niehaptyczny	np.: Kinect, Wonderbook
niemimetyczny – haptyczny	np.: panel lub ekran dotykowy
mimetyczny – haptyczny	np.: kierownica z funkcją wibracji, Wii Remote, Joy Con

Tabela nr 4. Opracowanie własne.

Zdecydowanie szerszym i bardziej złożonym zagadnieniem jest audiowizualny interfejs użytkownika realizujący liczne zróżnicowane zadania. Dlatego chciałbym przybliżyć jego rodzaje posługując się wyłącznie dwoma podstawowymi kryteriami: **diegetyczności** oraz **funkcjonalności**²⁶. Pierwsza z nich pozwala określić przynależność graficznych i dźwiękowych elementów do reprezentacji świata przedstawionego, druga koncentruje się na ich działaniu oraz znaczeniu dla przebiegu rozgrywki. Takie rozróżnienie pozwala zarysować rolę interfejsu niematerialnego w procesie komunikacji z grą, nauki sterowania awatarem, poznawania reguł i działania wewnątrz wirtualnego środowiska. Bez wątpienia stanowi więc istotny, jeśli nie podstawowy kanał realizacji części mechanik sprawczości opartych o wysyłane do gracza sygnały i komunikaty.

Stały graficzny interfejs użytkownika, często określany także HUD-em (skrót od ang. *Head-Up Display*), tworzą wszelkie elementy nieprzerwanie wyświetlane na ekranie, przyjmujące formę kolorowych ikon, cyfr, pasków, wskaźników czy napisów. Pełnią one przede wszystkim funkcję informacyjną, prezentując abstrakcyjne wartości przynależące do mechaniki, jak chociażby osiągnięty wynik, poziom zdrowia, punkty doświadczenia lub poziom postaci. Minimalizm i prostota HUD-u zdaniem Scotta Rogersa gwarantują jego czytelność, a tym samym przydatność, ponieważ dobrze zaprojektowany graficzny interfejs użytkownika powinien być „przezroczysty” oraz nie odwracać naszej uwagi od właściwej rozgrywki²⁷. Na przestrzeni lat poszczególne gatunki wypracowały własne charakterystyczne

²⁶ Bardzo szczegółowego omówienia tematu graficznego interfejsu użytkownika dokonuje Piotr Kubiński w książce *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 151-244.

²⁷ S. Rogers, *Level up! The Guide to Great Video Game Design*, John Wiley & Sons, Chichester 2010, s. 196.

układy GUI²⁸, które konsekwentnie rozwijane do dziś, stworzyły coś w rodzaju powtarzalnej „gramatyki interfejsu²⁹”. Powielanie rozwiązań technicznych i stylistycznych ułatwia orientację w nowej grze oraz przyspiesza proces uzyskiwania poczucia sprawstwa dzięki już znanym mechanikom.

Interfejs kontekstowy (ang. *context-sensitive*) czy też sytuacyjny, przeciwnie do interfejsu stałego pojawia się jedynie w ściśle określonych momentach i sygnalizuje graczowi możliwe albo wymagane działanie. Najczęściej przyjmuje on postać prostych poleceń lub wskazówek dotyczących konkretnych czynności, obiektów bądź postaci, kierując skupienie interaktora na pojedyncze bodźce audiowizualne. Taka bezpośrednia forma instruowania grającego jest powszechnie stosowana przez twórców chcących ułatwić użytkownikom eksplorowanie cyfrowej przestrzeni, odnajdywanie reaktywnych przedmiotów i bohaterów, prowadzenie walki z przeciwnikami oraz uczestniczenie w procesie narracyjnym. Szczególną odmianą interfejsu kontekstowego są sekwencje *Quick Time Event* (QTE), czyli fragmenty rozgrywki bazujące na szybkiej reakcji gracza, który dla odniesienia sukcesu musi w ograniczonym czasie wcisnąć właściwy klawisz czy podjąć jakąś decyzję. Brak natychmiastowego działania albo pomyłka zwykle wiąże się z porażką i koniecznością powtórzenia interaktywnej sceny. Obecne w wielu gatunkach segmenty te odróżnia poziom ich skomplikowania oraz długość, ale powstają też gry właściwie niemal wyłącznie złożone z sekwencji QTE³⁰.

Interfejsy stałe i kontekstowe zwykle stanowią **niediegetyczne** elementy oprawy audiowizualnej, pozostając komunikatami funkcjonującymi poza światem przedstawionym oraz odwołującymi się jedynie do obszaru reguł rozgrywki. Przyjmując postać nakładek i filtrów wyraźnie kontrastują z resztą obrazu reprezentującą wirtualną przestrzeń. Nie brakuje natomiast przykładów HUD-u ulegającego stylizacji, wiążącej go z tematem oraz gatunkiem gry³¹, albo remediacji zapożyczającej wygląd GUI z innych, znanych nam mediów, chociażby przeglądarek internetowych czy transmisji telewizyjnych³². Takie strategie stylistyczne z jednej strony pozwalają uspójnić oprawę graficzną, z drugiej ułatwiają odczytywanie

²⁸ Skrót od angielskiego *graphical user interface*.

²⁹ Pod pojęciem tym Piotr Kubiński rozumie zestaw zasad określających położenie i wzajemne relacje części składowych interfejsu użytkownika. P. Kubiński, dz. cyt., s. 169.

³⁰ Dobrymi przykładami takich projektów są między innymi *Heavy Rain* (Quantic Dream, Sony Computer Entertainment 2010), *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, Sony Computer Entertainment 2013) i *Until Dawn* (Supermassive Games, Sony Interactive Entertainment 2015).

³¹ P. Kubiński, dz. cyt., s. 219.

³² Szczególnym przypadkiem takich rozwiązań są wysokobudżetowe gry sportowe dążące nie tyle do wiernego odwzorowania uczestnictwa w meczu, co osiągnięcia iluzji bycia widzem transmisji telewizyjnej. Zob. M. M. Chojnacki, *Interfejs*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Łódź 2019, s. 114-115.

informacji przekazywanych za pomocą doskonale znanych nam metod. Czasami jednak autorzy gier celowo zacierają granice pomiędzy interfejsem użytkownika a reprezentacją fikcyjnego świata, czyniąc go częścią diegezy.

Zastosowanie **interfejsu diegetycznego** posiada szereg konsekwencji zarówno dla symulacyjnej, ludycznej, jak i narracyjnej warstwy gry, co istotnie wpływa na doświadczenie interaktora. Jednym z często stosowanych rozwiązań tego typu jest metapercepcja będąca próbą oddania za pomocą środków medialnych kondycji sterowalnej postaci. Jej stan zostaje wówczas odzwierciedlony skonwencjonalizowaną symulacją reakcji organizmu, takich jak ogłuszenie, zatrucie, odurzenie czy halucynacje. Zamiast wyświetlania ikon lub komunikatów ostrzegawczych gra informuje gracza o niebezpieczeństwie za pomocą wyraźnych zmian w oprawie audiowizualnej³³, ale też sterowaniu awatarem i wirtualną kamerą, utrudniając prowadzenie rozgrywki. Krótkotrwale osłabienie bohatera ograniczające jednocześnie skuteczność grającego, sygnalizuje konieczność zareagowania na zaistniałą sytuację i podjęcie słusznej decyzji pozwalającej uniknąć przegranej. Metapercepcja nie jest więc jedynie chwytem stylistycznym mającym ułatwiać immersję dzięki ograniczeniu ekstradiegetycznych elementów skupiających uwagę użytkownika³⁴, ale również ciekawym zabiegiem urozmaicającym przebieg interakcji.

Doświadczamy tego szczególnie w grach, których bohaterowie posiadają możliwość postrzegania swojego otoczenia w alternatywny sposób, na przykład za pomocą specjalnych gogli lub niezwykle wyostrzonych zmysłów³⁵. Wykorzystywanie takiej specjalnej percepcji z reguły poszerza wiedzę gracza o dodatkowe informacje, zwiększa jego skuteczność, a czasami odblokowuje zupełnie nowe formy działania w reaktywnym środowisku. Bez wątpienia specyficzne sfokalizowanie³⁶ wyświetlanego na ekranie obrazu możemy potraktować jako osobną mechanikę sprawczości. Organizuje ono własną gramatykę HUD-u, niezależną od stałego interfejsu użytkownika, jednocześnie w dużym stopniu określając cele

³³ Mogą nimi być ograniczenie pola widzenia, rozmycie obrazu, wytłumienie odgłosów otoczenia oraz nakładanie specjalnych filtrów kolorystycznych imitujących między innymi odnoszenie obrażeń czy krwawienie sterowalnej postaci.

³⁴ Zob. E. Fagerholt, M. Lorentzon, *Beyond the HUD. User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, niepublikowana praca magisterska, Chalmers University Of Technology, Göteborg 2009, s. 46.

³⁵ Z takim rozwiązaniem mamy do czynienia między innymi w grach *Mirror's Edge* (EA Dice, Electronic Arts, 2008), *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady Studios, Square Enix/Eidos, 2009) i *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, Sony Interactive Entertainment, 2017).

³⁶ Fokalizację za Michaeliem Nitsche rozumiem jako subiektywizację „spojrzenia” wirtualnej kamery oddającej sposób postrzegania rzeczywistości przez sterowalnego bohatera. Dotyczy ona zarówno przypadków zastosowania perspektywy pierwszoosobowej oraz trzecioosobowej. M. Nitsche, *Focalization in 3D Video Games*, http://dm.lcc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_Focalization_05.pdf. [Dostęp: 19.03.2017].

i metody ich osiągania. Metapercepcja jest ciekawym zabiegiem pozwalającym zmodyfikować pracę wirtualnej kamery, zmienić perspektywę interaktora oraz zawrzeć w nich elementy kluczowe dla mechaniki rozgrywki³⁷.

Zbliżonym lecz osobnym zagadnieniem są **interfejsy wewnętrznieetyczne** zasadniczo pełniące te same funkcje co niediegetyczny GUI, ale przy jednoznacznym przynależeniu do świata przedstawionego. W najprostszym ujęciu są to wszelkie reprezentacje urządzeń, kontrolerów lub oprogramowania, które służą interakcji pomiędzy graczem – awatarem a ukazywaną w grze rzeczywistością. Zazwyczaj przyjmują one formę remediacji cech systemów operacyjnych komputerów, telefonów komórkowych lub tabletów, ale także działania różnorodnych narzędzi, jak aparat fotograficzny czy kamera wideo. Implementowanie do gry tego typu interfejsów pozwala osiągnąć równocześnie dwa teoretycznie skrajne rezultaty. Z jednej strony, dzięki udiegetyzowaniu menu i HUD-u oraz ograniczeniu ich elementów, mają one zmniejszać dystans pomiędzy medium oraz jego użytkownikiem. Z drugiej natomiast wzmacniają podkreślając sztuczność przekazu efekt hipermediacji poprzez stosowanie licznych filtrów graficznych imitujących pracę monitorów lub wyświetlaczy i naśladujących niedoskonałości zapisu obrazu, chociażby skutki cyfrowej kompresji danych.

Warto również wspomnieć o znaczeniu **interfejsu dźwiękowego**, który nierzadko stanowi bardzo istotną część zarówno informacyjnej, jak i ludycznej warstwy gry. Niediegetyczne sygnały dźwiękowe uzupełniają przekaz wizualny intensyfikując najważniejsze komunikaty. Wspierają one między innymi ostrzeżenia przed zagrożeniem, potwierdzenia wykonania zadania czy znalezienia nowego przedmiotu oraz nawigowanie po cyfrowej przestrzeni. Audialny wymiar medium jest więc niezwykle ważny dla jego estetyki, ale jednocześnie posiada ogromny wpływ na aktywność gracza i to nie tylko w grach typowo rytmicznych lub muzycznych³⁸. Dla określenia właśnie takich wskazówek Karen Collins posługuje się pojęciem symboli dźwiękowych³⁹, które stanowią część interfejsu kontekstowego podkreślającego wagę konkretnej czynności bądź zmiany statusu sterowalnej postaci. Wydają się zatem szczególnie przydatne jeśli gra wysyła w stronę swojego

³⁷ M. M. Chojnacki, *Wirtualna kamera i jej zastosowanie w grach wideo*, [w:] *Patrzanie i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*, red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Katowice 2016, s. 315.

³⁸ Z oczywistych względów ten typ gier szczególną wagę przywiązuje do oprawy dźwiękowej, ponieważ płynąca z głośników muzyka instruuje i motywuje interaktorów uczestniczących w rozgrywce polegającej na śpiewaniu, tańczeniu, korzystaniu z peryferiów przypominających instrumenty albo rytmicznego wciskania klawiszy kontrolerów. K. Collins, *Game Sound An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge 2008, s. 128-129.

³⁹ Tamże, s. 130.

użytkownika liczne i zróżnicowane bodźce albo udostępnia mu rozbudowane, szczegółowe środowisko⁴⁰.

Intrygujące jest wobec tego zaobserwowanie jak projekt diegetycznej oprawy dźwiękowej przekłada się na określone zachowanie gracza. Przykładowo ewokujące przestrzeń pozakadrową odgłosy otoczenia mogą sugerować sposób poruszania awatarem oraz wirtualną kamerą, co jak zauważa Bernard Perron znajduje szczególne zastosowanie w grach grozy⁴¹. Podobne mechanizmy znajdziemy też w innych gatunkach, dlatego lokalizowanie źródła sygnałów dźwiękowych i zarazem potencjalnego zagrożenia nierzadko staje się jednym z ważniejszych wyzwań, którym musimy sprostać. Jednakże z różnych względów nie zawsze jest to możliwe, dlatego Kristine Jørgensen sugeruje, aby postrzegać niektóre symbole dźwiękowe jako transdiegetyczne, a więc nieprzynależące do świata przedstawionego, ale silnie powiązane z zachodzącymi w jego obszarze procesami⁴². Zdaniem badaczki pozwala to włączyć w obszar interfejsu między innymi zmiany podkładu muzycznego informujące o zainicjowaniu przejść pomiędzy sekwencjami rozgrywki, na przykład swobodnej eksploracji i walki z przeciwnikami⁴³.

Ostatnią istotną dla problemu sprawczości kwestią, którą chciałbym omówić, jest łączący interfejs materialny i niematerialny typ sterowania udostępnionymi graczowi częściami składowymi symulacji. Wśród sposobów manipulowania graficznymi reprezentacjami obecności interaktora w cyfrowym środowisku możemy rozróżnić dwie podstawowe kategorie: **kontrolę pośrednią** oraz **bezpośrednią**. Pierwsza z nich zakłada wykorzystywanie elementów GUI, przede wszystkim kursora oraz ikon, do zarządzania procesami zachodzącymi wewnątrz wirtualnego środowiska. Modelowym rozwiązaniem tego typu jest interfejs *point and click* stosowany między innymi w grach strategicznych, przygodowych, cRPG i *hack'n/slash*. Podobnie funkcjonują również wspomniane wcześniej segmenty *Quick Time Event*, które pozwalają napędzić akcję pojedynczymi przyciśnięciami klawisza, ale następnie odgrywać raczej rolę obserwatora zdarzeń niż ich rzeczywistego uczestnika. Druga metoda odwzorowuje aktywność użytkownika kontrolera na zachowanie elementów interfejsu, przede wszystkim wirtualnej kamery i awatara oraz obiektów

⁴⁰ Moim zdaniem dobry przykład takiego rozwiązania zastosowano w grze *L. A. Noire* (Team Bondi, Rockstar Games, 2011). Gracz sterujący detektywem usłyszy charakterystyczną melodię jeśli jego awatar zbliży się do miejsca, w którym należy zebrać dowody.

⁴¹ B. Perron, *Sign of a threat: The effects of warning systems in survival horror games*, [w:] *COSIGN 2004 Proceedings*, red. A. Clarke, Split 2004, s. 138.

⁴² K. Jørgensen, *On transdiegetic sounds in computer games*, „Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook”, Nr 1 (5)/2007, s. 3.

⁴³ Tamże, s. 10.

przebywających w jego otoczeniu. Wychylenie gałki na padzie lub wymach kontrolerem ruchowym sprawia, że widoczna na ekranie postać wykona odpowiadający im manewr, co tworzy wrażenie bezpośredniości sterowania. Jest ona charakterystyczna chociażby dla zręcznościowych gier akcji, symulacji sportowych lub tytułów oferujących możliwość nawigowania po rozległych otwartych światach.

Interfejs wykorzystywany w grze wideo może zarówno sam w sobie pełnić funkcję mechaniki sprawczości, jak też pozwalać innym częściom składowym doświadczenia użytkownika na tworzenie osobnych zasad wpływania na przebieg rozgrywki. Znaczące wydają się więc nie tylko zawarte w projekcji interakcji możliwości, ale również ograniczenia wynikające z konstrukcji kontrolerów, gramatyki HUD-u, obecności sygnałów dźwiękowych czy wybranego przez twórców typu sprawowania kontroli nad awatarem. Interfejs jest więc pierwszym narzędziem z jakim gracz ma do czynienia i to właśnie za jego pośrednictwem może on uzyskiwać oraz tracić poczucie sprawczości.

3.2.2 Awatar i postać

Prawdopodobnie najważniejszym elementem interfejsu użytkownika jest awatar. W tym kontekście interesująca staje się kwestia wytwarzania relacji pomiędzy interaktorem a elementem interfejsu będącym „przedłużeniem jego działań”, pośrednikiem umożliwiającym ingerencję w stan wirtualnego środowiska. Funkcję tę oczywiście zazwyczaj przypisujemy sterowalnej postaci, nad której zachowaniem wewnątrz cyfrowego otoczenia przejmujemy kontrolę podczas rozgrywki. Stąd podstawową mechaniką sprawczości jest zakres możliwych do wykonania w ramach interakcji z systemem czynności. Już samo sterowanie dowolnym graficznym odpowiednikiem naszej osoby może skutkować odczuwaniem przyjemności panowania nad sytuacją. Jak zauważa Bartosz Kłoda-Staniecko:

Utożsamienie użytkownika z wirtualną reprezentacją, nawet nieantropomorficzną, fikcyjnego bohatera gry zachodzi poprzez akt sprawczości (*agency act*), działanie, a nie proces projekcji-identyfikacji. Innymi słowy gracz staje się figurą posiadającą moc sprawczą, która może redefiniować i rekonfigurować wizualne znaki projektowane z płaszczyzny ekranu⁴⁴.

⁴⁴ B. Kłoda-Staniecko, *Responsywne obrazy. O relacji sprawczości i perspektywy widzenia w grach komputerowych* [w:] *Patrzenie i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*, red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Katowice 2016, s. 326.

Oznacza to, że ważniejsze chociażby od tego jak wygląda nasz awatar jest to, do czego jest on zdolny i na ile jesteśmy w stanie za jego pomocą przeobrazić stan świata, który „odwiedzamy” uruchamiając grę. Takie przekonanie potencjalnie stawia go w centrum zainteresowania przy analizie mechanik sprawczości.

Podkreśla to także Sonia Fizek, która w artykule poświęconym zagadnieniu badania obecnej w grach wideo postaci wymienia „siłę sprawczą” jako jeden z jej możliwych statusów ontologicznych⁴⁵. Badaczka dodaje natomiast za Petrim Lankoskim, że wbrew pozorom pozycja gracza nie jest autonomiczna, ponieważ podlega on, za pośrednictwem swojego awatara, rozmaitym ograniczeniom przewidzianym przez twórców jeszcze na etapie projektowania interakcji⁴⁶. Ponadto, co było już sygnalizowane w poprzednim rozdziale niniejszej rozprawy, pewną intencjonalność przypisuje się również niegrywalnym bohaterom. Jednak trzeba pamiętać, że zazwyczaj wyróżnia ich „sprawczość z drugiej ręki”, a więc nadana im i odpowiednio zaprogramowana przez autora gry zdolność reagowania na działania gracza bądź samoczynne inicjowanie części procesów⁴⁷. Dlatego też Fizek, wykorzystując strukturalistyczną metodę opisu postaci teatralnej autorstwa Anne Ubersfeld, wskazuje dwa sposoby postrzegania oraz analizowania postaci występujących w grach. Pierwszym z nich jest aktant, czyli „abstrakcyjny element z potencjalnym zestawem atrybutów i scenariuszy umieszczonych w systemie⁴⁸”. Drugi to aktor (animowana postać grywalna), a więc „aktant z indywidualnym zestawem funkcji wybranych przez gracza⁴⁹”, który jednocześnie stanowi jego reprezentację w świecie gry i może podejmować interakcje z pozostałymi zamieszkującymi go siłami sprawczymi.

Inne ciekawe omówienie osiągnięcia za pośrednictwem awatara poczucia sprawstwa w trakcie rozgrywki przedstawia Stefan Hvarregaard Tanderup. Sięgając po model opracowany przez Dennisa Waskula i Matta Lusta, na potrzeby analizy tradycyjnych gier RPG⁵⁰, badacz adaptuje go do medium rzeczywistości wirtualnej⁵¹. Zakłada on obecność trzech występujących równolegle ram określających role interaktora:

⁴⁵ S. Fizek, Od Pacmana do Lary Croft. Jak badać postać w grach wideo?, „Kultura i Historia”, Nr 27/2015, Online: <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/5470> [Dostęp: 25.08.2018].

⁴⁶ Tamże.

⁴⁷ Pojęciem „sprawczość z drugiej ręki” Fizek posługuje się za Justinem Parslerem. Tamże.

⁴⁸ Fizek postrzega postać na dwóch płaszczyznach: strukturalistycznej, gdzie jest ona elementem systemu ludycznego, oraz referencyjnej, która traktuje ją jako konkretną realizację tego elementu ujętą w społeczno-kulturowy kontekst. W perspektywie niniejszego rozdziału ważniejsza jest dla mnie pierwsza z tych płaszczyzn. Tamże.

⁴⁹ Tamże.

⁵⁰ D. Waskul, M. Lust, *Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing*, „Symbolic Interaction”, Nr 27/(3)/2004, s. 333-356.

- osoby – jednostki posiadające własne przekonania, intencje i potrzeby;
- gracza – uczestnika rozgrywki zaznajomionego z jej konwencjami oraz będącego członkiem społeczności dzielącej podobne zainteresowania;
- persony – „ja” występującego jedynie w interaktywnym narracyjnym świecie⁵².

Figura gracza łączy więc ze sobą pozostającą poza obszarem gry osobę oraz przynależącą do cyfrowego środowiska personę, wytwarzając specyficzną relację, nazywaną przez Tanderupa za Lankoskim „zaangażowaniem empatycznym”⁵³. Termin określa sytuację odczuwania względem fikcyjnych postaci emocji podobnych do tych, którymi reagujemy na prawdziwych ludzi. Być może dlatego współdziałanie, ale też współodczuwanie z kontrolowaną postacią tłumaczy przypisywanie sprawstwa użytkownikowi symulacji oraz obarczanie go odpowiedzialnością za konsekwencje działań awatara/bohatera.

Omówione powyżej relacje zachodzące między aktantem i aktorem oraz osobą i personą nabierają szczególnego znaczenia przy minimalizacji graficznego interfejsu lub w przypadku niewystępowania w fikcyjnym świecie żadnej audiowizualnej reprezentacji gracza. Brak jakiegokolwiek sterowalnego obiektu oddziałującego na wirtualną przestrzeń według Michaela Nitsche stawia interaktora w pozycji bez żadnej roli do odegrania⁵⁴. Choć sytuacje tego typu w medium gier wideo należą do rzadkości, a sam badacz omawia je za pomocą przykładów gier rzeczywistości alternatywnej i wirtualnej⁵⁵, uczestnictwo w rozgrywce jako niezmediatyzowane „ja” możemy potraktować czysto metaforycznie. Mniej dyskusyjne wydają się natomiast dwie pozostałe wskazane przez teoretyka kategorie: aktora jednej roli, czyli przejmowania kontroli nad pojedynczą postacią oraz uczestnika w wielu rolach, mogącego wpływać na zachowanie więcej niż jednego bohatera. Należy jednak pamiętać, iż mówimy tutaj o umownych wariantach, co podkreśla Katarzyna Prajzner, komentując propozycję Nitschego:

Mimo że w stosunku do graczy sterujących awatarem używa się takich sformułowań jak „wcielanie się w rolę”, należy pamiętać, że na ogół nie dysponują oni scenariuszem pozwalającym się dowiedzieć,

⁵¹ S. H. Tanderup, *Player Agency in Virtual Reality. Comparison of Scripted and Meaningful interactions*, niepublikowana praca magisterska, Aalborg University 2019, s. 5.

⁵² Tamże.

⁵³ Tamże, s. 6.

⁵⁴ M. Nitsche, *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge – London 2008, s. 209.

⁵⁵ Są nimi *The Beast* (E. Lee, 2001) oraz trójwymiarowa wersja gry *Pong* zrealizowana za pomocą *Cave Automatic Virtual Environment* dostępnym na Duke University w Karolinie Północnej. Tamże, s. 209-211.

w jakich wydarzeniach będą uczestniczyć, ani też nie są instruowani przez reżysera. Tym, co określa ich działania „w roli”, jest system dostarczający informacji na temat możliwości podejmowania akcji za pomocą interfejsu⁵⁶.

W związku z tym podstawowym zadaniem gracza, jeszcze zanim zacznie odgrywać przewidzianą przez twórców lub samodzielnie określoną rolę, jest poznanie potencjału swojego awatara. Niezależnie od tego czy mamy do czynienia z ruchomym trójwymiarowym modelem, czy jedynie wodzącym po ekranie kursorem, musimy nauczyć się jego obsługi.

Autorzy gier wideo czasami modyfikując sprawdzone rozwiązania mechaniczne i stylistyczne, eksperymentują z konwencjami wykorzystywania interfejsu, a tym samym przyzwyczajeniami graczy dotyczącymi własnej sprawczości. Dobrym przykładem takiego oryginalnego zabiegu jest przygodowa gra *eXperience112* (Lexis Numérique, Micro Application, 2007), w której zadaniem interaktora jest nawiązanie kontaktu z uwięzioną na rozbitym okręcie doktor Leą Nichols i wspieranie jej podczas ucieczki. Użytkownik nie może jednakże w bezpośredni sposób wydawać kobiecie poleceń ani też przekazywać dosłownych podpowiedzi, ponieważ komunikacja z bohaterką niezależną zostaje znacznie ograniczona dla uzyskania specyficznego efektu stylistyczno-mechanicznego. Gracz steruje elementami reprezentacji pulpitu systemu komputerowego służącego do obsługi różnorodnych urządzeń znajdujących się na opuszczonym statku oraz przeglądania dokumentów przechowywanych w bazie danych. Pozwala on także obserwować Leę za pomocą podglądu z monitoringu i dzięki temu efektywniej pomagać jej w eksplorowaniu wirtualnej przestrzeni.

W *eXperience112* mechaniki sprawczości powiązane z postaciami funkcjonują na dwóch poziomach. Pierwszy dotyczy „awatara”, będącego tak naprawdę odwzorowaniem charakterystycznego dla systemu okienkowego i zarazem wielu programów komputerowych interfejsu *point and click*. Interaktor nawiguje kursorem pośród dwuwymiarowych planów pomieszczeń, porusza rozlokowanymi w pokojach oraz korytarzach kamerami, a specjalnymi suwakami dostosowuje jakość transmitowanego przez nie obrazu. Dzięki znajdowanym w toku rozgrywki hasłom może także logować się do systemu, aby odblokowywać kolejne obszary i zdobywać niezbędne informacje pozwalające rozwiązywać zagadki. Drugi poziom związany jest z częściowo autonomicznymi działaniami bohaterki przebywającej w trójwymiarowej przestrzeni, do której gracz nie ma dostępu. Doktor Nichols pełni zatem podwójną funkcję: nie-ludzkiego agenta stanowiącego część wirtualnego środowiska

⁵⁶ K. Prajzner, Gracz, postać, obecność i tożsamość, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012, s. 64.

i posiadającego wpływ na pozostałe jego elementy, a także pośredniczki sprawstwa użytkownika gry.

Przywołany tytuł oferuje moim zdaniem coś w rodzaju odwróconej sytuacji „sprawczości wirtualnej”. Tym terminem Daniel M. Wegner, autor publikacji *The Illusion of Conscious Will*, określa proces: „Kiedy ludzie rzutują działania na wyobrażonych agentów, tworząc wirtualnych agentów, pozorne źródła ich własnych poczynań⁵⁷”. Badacz przy pomocy tej kategorii opisuje anomalne zjawiska utraty własności działań jednostki w wyniku inicjatywy sił metafizycznych, przebywania w transie czy szeregu zaburzeń psychicznych, ale także przypisywania sprawstwa wymyślonym aktantom⁵⁸. Teoretycznie położenie utraty autonomii i bycia kontrolowanym można przypisać również bohaterom gier wideo⁵⁹, którymi sterujemy podczas rozgrywki. Zazwyczaj fikcyjna postać, posiadająca w nieinteraktywnych fragmentach zauważalną sprawczość wewnątrz świata przedstawionego, zostaje jej pozbawiona, gdy zaczyna pełnić funkcję awatara odwzorowującego decyzje gracza. Dzieło studia Lexis Numérique oryginalnie przekształca tę relację, ponieważ obdarza niegrywalną protagonistkę stałym poziomem niezależności.

Użytkownik obsługujący udostępniony w *eXperience112* interfejs steruje częścią mechanik sprawczości tak, aby zdobyć zainteresowanie obserwowanej bohaterki oraz skłonić ją do konkretnych działań. Można to zrobić dzięki wysyłaniu odpowiednich sygnałów, nie tylko ujawniających naszą obecność, ale też wskazujących drogę bądź czynności, które powinna wykonać, co nie jest proste. Interaktor napotyka bowiem szereg utrudnień wynikających zarówno z nietypowych form komunikacji, jak i specyficznie zaprojektowanych przez twórców zagadek. Skupianie oraz kierowanie uwagi Lei wymaga zapalania światła, uruchamiania rozmaitych urządzeń lub generowania za ich pomocą dźwięków. Na zadawane przez kobietę pytania możemy odpowiadać pionowym albo poziomym ruchem kamer. Proces współpracy z nią, przynajmniej na początku, wydaje się

⁵⁷ D. M. Wegner, *The Illusion of Conscious Will*, Cambridge – London 2002, s. 221.

⁵⁸ Wegner zaznacza, że bardzo często robią to dzieci i przywołuje badania Marjorie Taylor poświęcone fenomenowi zmyślonych przyjaciół. Na podstawie przeprowadzonych z dziećmi rozmów badaczka ustaliła, że choć darzą one swoich wyobrażonych towarzyszy sympatią i przywiązaniem, to jednocześnie nie mają problemu z odróżnianiem fantazji od rzeczywistości, fikcyjnych od realnych agentów. Tamże, s. 225.

⁵⁹ Pojęcie wirtualnego agenta nie zostaje przez Wegnera jednoznacznie odniesione do medium gier wideo. Wspomina on jedynie o tworzeniu nowych tożsamości, które przyjmujemy, odgrywając role wyobrażonych bohaterów w trakcie sesji RPG. Badacz posługuje się natomiast metaforą komputerowego systemu operacyjnego umożliwiającego obsługę urządzenia przy jednoczesnym ukryciu jego techniczności. Wirtualny agent zostaje więc porównany do przystępnego oprogramowania pośredniczącego między człowiekiem a maszyną. Tamże, s. 268-269.

mozolny i mało efektywny. Paweł Frelik w swojej recenzji *eXperience112* zauważa natomiast, że:

Wraz z upływem czasu i zaliczeniem kolejnych etapów Nichols ufa nam coraz bardziej, odsłaniając kulisy tego, co działo się na pokładzie oraz pomagając – poprzez udostępnianie haseł i modułów baz danych. To ona również ustala charakter kolejnych zadań do wykonania – do gracza należy ich ukończenie. W rezultacie więc między nią a graczem powstaje swoista dwukierunkowa dynamika. Z jednej strony w praktyce nie zawsze przekłada się to na pełną akcję i emocjonującą rozgrywkę. Z drugiej – znacząco pogłębia zarówno realizm sytuacji, jak i naszą identyfikację z bezimiennym operatorem kamer⁶⁰.

Odwrócenie schematu, w którym to sterujący awatarem gracz podąża za pozostawionymi przez twórców wskazówkami oraz uruchamianymi wewnątrz symulowanej przestrzeni sygnałami i nadanie mu roli nadzorującego ten system, skutkuje wyodrębnieniem interesujących mechanik sprawczości. Chwyt zastosowany w omówionej grze pozwala moim zdaniem bardziej świadomie zaobserwować i zarazem lepiej poznać rozwiązania, które zazwyczaj sugerują określone zachowania oraz wpływają na to, w jaki sposób poruszamy się po cyfrowym środowisku.

Relacje wytwarzane pomiędzy graczem a postaciami grywalnymi i niezależnymi są bazowymi mechanikami sprawczości, posiadającymi już pewne utrwalone, sprawdzone konwencje. Należą do nich chociażby perspektywa wirtualnej kamery, metoda sterowania awatarem oraz powtarzalne ograniczenia, jak brak możliwości pływania czy napotykanie „niewidzialnych ścian”⁶¹. Takie ramy kształtują określone oczekiwania u odbiorcy, sugerują potencjalny zakres dostępnych działań, dlatego w znacznym stopniu już na początku rozgrywki, a nawet przed jej rozpoczęciem, użytkownik może ocenić spektrum sprawstwa, które uzyska dzięki swojemu bohaterowi. Stąd dokonywanie w ich obszarze innowacyjnych zmian istotnie przeobraża doświadczenie użytkownika, co udowadnia omówiony powyżej przykład nietypowej przygodowej gry *eXperience112*.

⁶⁰ P. Frelik, „*eXperience 112*” – recenzja gry. Online: <https://technopolis.polityka.pl/2008/experience-112-recenzja-gry> [Dostęp: 25.08.2018].

⁶¹ Piotr Kubiński zauważa, że tego typu emersyjne blokady pojawiają się głównie w przypadkach, gdy z różnych powodów wirtualnej przestrzeni nie można ograniczyć inaczej niż za pomocą niewidocznych barier. Ich zastosowanie jest też wielokrotnie wynikiem oszczędności czasu i pracy projektantów. P. Kubiński, dz. cyt, s. 71.

3.2.3 Elementy hiperludyczne, kontrludyczne i hipoludyczne

Wielość i różnorodność mechanik sprawczości powoduje, iż opisanie każdego potencjalnego rozwiązania wydaje się niepraktyczne, a w szerszej perspektywie również niemożliwe. Twórcy gier stosują rozmaite procedury służące zwiększaniu lub redukowaniu kontroli gracza podczas rozgrywki, intensyfikują bądź niwelują ograniczenia, ułatwiają i utrudniają aktywność w cyfrowym środowisku. Ponadto na bogactwo tych środków wpływają także między innymi różnice gatunkowe, własności silnika czy wybrana platforma sprzętowa. Dlatego zdecydowanie lepszym wyjściem jest stosowanie prostej typologii umożliwiającej rozróżnianie poszczególnych przykładów pod względem pełnionych funkcji. Dobrym narzędziem klasyfikacji mechanik sprawczości jest funkcjonujący już w obszarze groznawstwa podział na elementy hiperludyczne, kontrludyczne i hipoludyczne zaproponowany przez Stevena Conwaya.

Badacz rozumie ludyczność jako dosłowne umożliwienie grania, konkretnie wykonywania czynności lub oddziaływania na wirtualny świat⁶², co zasadniczo pokrywa się z pojęciem sprawczości. Według niego każda gra posiada zakres potencjalnych działań i mechanizmów, które zazwyczaj możemy podzielić na **kontrludyczne** oraz **hiperludyczne**. Pierwsze z nich oznaczają dowolne zabiegi będące przejawem stawiania oporu użytkownikowi poprzez system reguł modyfikujący przebieg rozgrywki tak, aby ta była coraz większym wyzwaniem. Conway omawia to na przykładzie *Tetrisa* (Aleksiej Pażytnow, 1984) i coraz szybciej opadających tetromino: gracz nienadążający za zmianami zachodzącymi w grze przegrywa, więc kontrludyczność dążąca do zakończenia interakcji realizuje swój cel⁶³. Natomiast hiperludyczność zakłada wprowadzanie komponentów oferujących nowe przydatne możliwości zwiększające skuteczność interaktora, a tym samym jego przewagę nad pozostałymi aktantami. Egzemplifikacją takiej mechaniki jest chociażby „pigulka mocy” z *Pac-Mana* (Namco, 1980) pozwalająca w ograniczonym czasie eliminować przeciwników normalnie stanowiących zagrożenie dla awatara.

Conway twierdzi, że choć kontrludyczne i hiperludyczne cechy są zawsze projektowane oraz implementowane w pierwszej kolejności, trzeba je również traktować jako

⁶² S. Conway, *Hyper-Ludicity, Contra-Ludicity, and the Digital Game*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture”, Nr 4 (2)/2010, s. 135.

⁶³ Conway podkreśla, że taki schemat rozgrywki był szczególnie często stosowany w grach *arcade* z przełomu lat 70. i 80. XX wieku. Tamże.

uzależnione od wiedzy gracza i jego znajomości gry⁶⁴. Kluczowe jest bowiem zapamiętanie specjalnego działania poszczególnych elementów, wyczucia najlepszego momentu ich aktywowania, a nawet wstępne określenie potencjalnych korzyści uzyskanych w ten sposób. Osiągnięcie hiperludyczności zostaje więc wielokrotnie podkreślone dodatkowymi bodźcami audiowizualnymi tworzącymi wyraźny komunikat przyciągający uwagę gracza i sygnalizujący istotną zmianę w rozgrywce⁶⁵. Jeśli w *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) sterowalny bohater schwyta specjalną gwiazdkę, na dziesięć sekund stanie się on niezniszczalny i będzie ignorował niemal wszystkie zagrożenia. Tę wyjątkową kondycję gra akcentuje dynamicznie migoczącym awatarem oraz charakterystyczną melodią, zupełnie jakby chciała przekazać, że zrobiliśmy coś nietypowego.

Podobne przykłady zastosowania kontr- i hiperludyczności możemy mnożyć, lecz niezależnie od obranej przez twórców metody sugerowania akcji graczowi, spełniają one swoje podstawowe funkcje, co czyni Conwayowskie rozróżnienie uniwersalnym. Oczywiście nierzadko ulegają one zniuansowaniu lub rozbudowaniu, a niekiedy zostają również połączone w łańcuch powiązań kształtujących szeroko rozumianą ekonomię gry. Badacz zaznacza wobec tego istotę zachowania równowagi pomiędzy oboma rodzajami ludyczności, ponieważ jej brak znacząco wpływa na poziom trudności danego tytułu, czyniąc go nieprzystępnym albo zbyt prostym, w rezultacie pozbawiając użytkownika satysfakcji z prowadzenia rozgrywki⁶⁶. Przewaga jednego typu mechanik nie zawsze musi być odbierana negatywnie, natomiast stwarza ryzyko przesłonięcia podstawowych reguł i wytworzenia u interaktora przeświadczenia o niesprawiedliwym ich stosowaniu przez system⁶⁷. Wydaje się to szczególnie problematyczne w grach wieloosobowych bazujących na stosunkowo prostych zasadach, jednak oferujących liczne nieznacznie je modyfikujące dynamiki.

Źle przemyślana koncepcja gry, nieprawidłowe zaimplementowanie algorytmów, zwykły błąd czy usterka mogą natomiast spowodować niemal zupełne uniemożliwienie wprowadzania zmian w wirtualnym środowisku. Czynniki wywołujące ów efekt Conway określa mianem **hipoludycznych**:

Jeśli hiperludyczność oferuje kontrolę, poprzez chwilowe „wzmacniacze” (grzybki Maria, pigułki mocy Pac-Mana, umiejętności postaci, ulepszenia broni, itd.), rzadkie przedmioty i systemy rozwoju, a kontrludyczność oferuje opór, poprzez „osłabiacze: (chorującego awatara, zniszczone bronie, itd.),

⁶⁴ Tamże, s. 136.

⁶⁵ Tamże.

⁶⁶ Tamże, s. 142.

⁶⁷ Tamże, s. 143.

zwiększoną liczbę przeciwników lub nieprzyjawnym otoczeniem, to hipoludyczność nie oferuje nic poza brakiem: kontroli, oporu, sprawczości⁶⁸.

Teoretyk dość niekorzystnie ocenia zmiany zachodzące w wysokobudżetowej elektronicznej rozrywce głównego nurtu, podyktowane chęcią uczynienia medium bardziej przystępnym, ale jednocześnie skutkujące stopniowym pozbawianiem gier ich esencjonalnych własności. Jego zdaniem postępująca automatyzacja części kluczowych procesów, rezygnacja z wywoływania negatywnych emocji czy porzucenie mechaniki definitywnej przegranej zubaża doświadczenie odbiorcy⁶⁹.

Hipoludyczność przejawia się we wszelkich pozbawiających gracza poczucia wpływu na przebieg zdarzeń sytuacjach, które nie wynikają z egzekwowania przez system zasad gry albo koniecznych ograniczeń fragmentów narracyjnych. Są one najczęściej konsekwencją niedoskonałości komputerowej symulacji oraz elementów zaprojektowanych tak, aby pracowały niejako poza świadomością użytkownika. W swoim artykule Conway szerzej omawia kwestię niewłaściwie rozmieszczonych punktów automatycznego zapisu mogących na różne sposoby paraliżować nasze działania i całkowicie zapobiegać ich kontynuacji⁷⁰. Pozostawiając nas z niskim poziomem zdrowia, wyczerpanymi surowcami, w miejscu bez wyjścia lub pozbawiając czasu na odpowiednią reakcję, blokują progres domykając pętlę nieustannej porażki powodowanej niekorzystnym położeniem awatara. Ponadto częste samoczynnie wykonujące się zapisy, pozbawiają grę aspektu ryzyka, niespodzianki, obawy o zdobyte punkty lub zasoby, a także typowego dla starszych tytułów wielokrotnego powtarzania tych samych czynności w przekonaniu, że kolejnym razem zdołamy ukończyć wymagający poziom.

Zaprezentowane stanowisko badacza można niewątpliwie odebrać jako zwyczajną krytykę przeobrażeń branży dostosowującej się do mniej doświadczonych i niezaangażowanych klientów. Aczkolwiek definiuje on dość istotne, często spotykane zjawisko pozbawiania aktantów sprawczości za pośrednictwem mechanizmów zawartych w programie, lecz niezwiązanych z właściwą rozgrywką. Jednakże hipoludyczność, wyraźnie odbierana przez Conwaya wyłącznie jako imitacja rzeczywistego grania⁷¹, w mojej opinii nie musi bezwzględnie posiadać negatywnego znaczenia. Szczególnie, jeśli przyjmiemy, że

⁶⁸ S. Conway, *We Used to Win, We Used to Lose, We Used to Play: Simulacra, Hypo-Ludicity and the Lost Art of Losing*, „Westminster Papers in Communication and Culture”, Vol. 9 Nr 1/2012, s. 38.

⁶⁹ Tamże, s. 29-30.

⁷⁰ Tamże, s. 29-30.

⁷¹ Tamże, s. 41-42.

wymiar ludyczny nie jest jedynym obszarem aktywności interaktora, a częścią bardziej złożonej całości. Wówczas przytoczony w tekście przykład opcji pomijania sprawiających użytkownikowi kłopot interaktywnych sekwencji w *L.A. Noire* (Team Bondi, Rockstar Games, 2011) można potraktować zupełnie inaczej⁷². Decyzja o rezygnacji z rozgrywania wybranych segmentów, aby popchnąć fabułę do przodu, naturalnie wyklucza ludyczność, ale stanowi przejaw kontroli gracza nad instrukcjami kierującymi narracją oraz symulacją.

Dobłą egemplifikacją poprawnego wykorzystania Conwayowskich kategorii jest relacja zachodząca pomiędzy głównymi bohaterami *The Last of Us* (Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2013), o której w kontekście realizacji motywu ojcostwa w grach wideo pisze Gerald Voorhees⁷³. Autor zauważa, że czternastoletnia dziewczyna, pozostająca pod opieką użytkownika – przewodnika, wbrew pozorom pełni przede wszystkim funkcję postaci hiperludycznej:

Jako towarzysza, Ellie nie jest kontrolowana przez gracza; działa autonomicznie i jej akcje nie mogą zostać wcześniej zaplanowane. Gdy nie uczestniczy w starciu będzie przekazywać Joelowi przedmioty, takie jak zestawy opatrunkowe i naboje, a podczas walki będzie mu pomagać strzelając do przeciwników i czasami pchać ich nożem, jeśli Joel znajdzie się na przegranej pozycji podczas bójki⁷⁴.

Badacz podkreślając proceduralną autonomiczność postaci nastolatki, jednocześnie odrzuca jej hipoludyczność, argumentując to faktem zwiększania naszej skuteczności w ramach świata gry dzięki stałej współpracy z bohaterką⁷⁵. Tymczasem Ellie posiada pewne cechy elementu funkcjonującego poza rozgrywką, co szczególnie uwidocznia się podczas przechodzenia sekwencji polegających na skradaniu, ponieważ nie wpływa w żadnym stopniu na ich powodzenie. Przeciwnicy nie mogą jej zauważyć ani zranić, zatem gracz może spokojnie obmyślić taktykę ich wyeliminowania bez ryzyka wykrycia bądź narażania swojej podopiecznej. *The Last of Us* udowadnia w ten sposób, iż hiper- i hipoludyczność doświadczane na osobnych płaszczyznach gry nie muszą się wzajemnie wykluczać.

Wymienione przez Conwaya rodzaje ludyczności w dużym stopniu odpowiadają szczególnym przypadkom sprawczości użytkownika oraz systemu sterującego interaktywnym tekstem. Hiper- i kontrludyczność determinują przebieg rozgrywki, modyfikują jej reguły,

⁷² Tamże, s. 38-39.

⁷³ G. Voorhees, *Daddy Issues: Constructions of Fatherhood in The Last of Us and BioShock Infinite*, „Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology”, Nr 9/2016. Online: <https://adanewmedia.org/2016/05/issue9-voorhees> [Dostęp: 15.04.2019].

⁷⁴ Tamże.

⁷⁵ Tamże.

a równoważąc poziom trudności podtrzymują stan *flow*, motywując do dalszej interakcji. Z kolei hipoludyczność pozwala w pewnym stopniu ułatwić graczowi funkcjonowanie wewnątrz wirtualnego środowiska, a nawet ujawnić sprawstwo posiadane przez samą grę. Dodatkowo, choć mogłoby się wydawać, że formy ludyczności odpowiadają wyłącznie warstwie reguł rozgrywki, tak naprawdę mogą istotnie wpływać na sposób ingerowania w symulację oraz proces narracyjny.

3.2.4 Elementy impresyjne

Ostatnią grupą mechanik sprawczości, którą chciałbym omówić są elementy impresyjne, czyli wszelkie diegetyczne i niediegetyczne komunikaty, obiekty, jednostki bądź sekwencje mobilizujące gracza do wykonania określonych czynności albo wręcz przeciwnie, odradzające czy nawet zakazujące podejmowania pewnych działań. Mogą nimi być proste sygnały – symbole, na przykład strzałki wskazujące właściwą trasę, ale też wyświetlane na ekranie instrukcje, jak „wciśnij A”, „zawróć”, „przeładuj broń”. Takie podpowiedzi pełnią zdaniem Piotra Kubińskiego szczególną formę funkcji informacyjnej interfejsu użytkownika, ponieważ nie tylko dostarczają wiedzy o aktualnym statusie rozgrywki, ale także instruują interaktora co powinien lub czego nie powinien wykonać w danym momencie⁷⁶. Dlatego też elementy impresyjne przeważnie stanowią jednostronny komunikat wysyłany do gracza, który następnie wykonuje zadanie zgodnie z poleceniem. W przeciwnym razie rozgrywka może ulec wstrzymaniu, zrestartowaniu, a nawet zakończeniu, jeśli nie zareagujemy odpowiednio szybko. Adekwatne sprzężenie zwrotne skutkuje wypełnieniem procedur i odblokowaniem dalszej zawartości gry, stąd kontynuowanie interakcji pomiędzy systemem a jego użytkownikiem tak naprawdę wiąże się z nieustannym realizowaniem oczekiwań programu.

Sposób zaimplementowania elementów impresyjnych czy też ich natężenie może różnić się zależnie od typu albo etapu rozgrywki. Bardziej złożone gatunki, chociażby strategie czasu rzeczywistego czy cRPGi z otwartym światem, potencjalnie będą posiadać większą różnorodność i częstotliwość takich komunikatów. Podobnie początkowe poziomy, wielokrotnie pełniące funkcję samouczków prezentujących graczowi zasady sterowania awatarem oraz podstaw uczestnictwa w grze, również cechuje nagromadzenie instrukcji. Jest to zrozumiałe, gdyż interaktor pozostawiony bez odpowiedniego wsparcia może zdecydowanie dłużej przyswajać reguły, a w rezultacie mniej efektywnie funkcjonować

⁷⁶ P. Kubiński, dz. cyt., s. 165.

wewnątrz wirtualnego środowiska. Oczywiście istnieją także tytuły, których nadrzędną własność stanowi emergentny model rozgrywki, pozbawiony konkretnego celu oraz przewidzianego przez twórców sztywnego scenariusza działań. Niejednokrotnie zawierają one wyłącznie szczątkowe wstępne wytyczne, wobec czego wymagają od użytkownika samodzielnego określania kolejnych zadań, a odkrywanie dostępnych rozwiązań stanowi dla niego podstawowe wyzwanie.

Oczywiście elementy impresyjne mogą przyjmować także zdecydowanie bardziej złożone formy, czego świadkami jesteśmy podczas przechodzenia gier typowo progresywnych, stawiających w centrum zainteresowania własny proces narracyjny. Nierzadko silny wpływ na aktywność gracza mają bohaterowie niezależni sugerujący własnym zachowaniem wymagane w danym momencie działania⁷⁷. Niesterowalne postaci często stają się przewodnikami pomagającymi odnaleźć drogę, wydającymi polecenia oraz sugerującymi słuszne z punktu widzenia fabuły i mechaniki decyzje. Wówczas interaktor nie podaje już wyłącznie za wyświetlanymi na ekranie hipermedialnymi komunikatami, ale pełniącymi identyczne funkcje nie-ludzkimi agentami przynależącymi do świata przedstawionego. Sprawczość gry, rozumiana tutaj jako egzekwowanie procedur, realizuje się za pośrednictwem sekwencji, które nierozdzielnie łączą Perronowskie emocje artefaktowe i emocje rozgrywki⁷⁸.

Gerald Farca i Charlotte Ladevèze, dokonując analizy wspomnianego wcześniej *The Last of Us*, zwracają uwagę na ciekawy zastosowany przez twórców zabieg, który za Gordonem Calleją określają „współdzielonym zaangażowaniem”⁷⁹. Badacze opisują krótką scenę występującą tuż przed zakończeniem gry i ukazującą głównych bohaterów napotykających w zrujnowanym mieście grupę żyraf. Gracz kontrolujący Joela może pogłaskać zwierzę, zachęcając tym samym swoją nieco wystraszoną i niepewną towarzyszkę, aby zrobiła to samo. Według autorów fragment ten celnie odzwierciedla ważną rolę, jaką dziewczyna odgrywa w ramach scenariusza, czyli jednostki próbującej nawiązać kontakt z przyrodą⁸⁰. Ich zdaniem stanowi ona charakterystyczną dla dystopijnej fikcji figurę kobiety

⁷⁷ Przykład takiego rozwiązania znajdziemy w grze *Half-Life 2* (Valve Corporation 2004), gdzie bohaterowie niezależni nie tylko sugerują graczowi swoimi działaniami co powinien zrobić, ale wręcz wydają mu konkretne polecenia.

⁷⁸ Zob. B. Perron, dz. cyt.

⁷⁹ G. Farca, Ch. Ladevèze, *The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia*, [w:] *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*, s. 12.

⁸⁰ Tamże.

– przewodniczki pomagającej zarówno protagoniście jak i odbiorcy lepiej zrozumieć sytuację, w której się znaleźli. Farca oraz Ladevèze dodają:

Podobnie, Ellie czyni Joela i gracza świadomymi rzeczy, które mogliby przegapić czy nie rozpoznać i stale przypomina im o pięknie natury. Ponadto przyjmuje ona rolę dydaktyczną oraz pomaga graczowi uzyskać świeżą perspektywę nie tylko na wirtualny świat gry, ale także jego empiryczną rzeczywistość⁸¹.

Badacze pomijają natomiast aspekt sprawiający, że przytoczona scena nabiera dla interaktora szczególnego znaczenia i bez którego uwzględnienia jej wymowa staje się mniej czytelna. Mianowicie spotkanie z żyrafami ewokuje pewną wcześniejszą sekwencję oraz przypomina użytkownikowi o podobnym elemencie impresyjnym. Joel i Ellie podczas swojej wyprawy trafiają do obozu, gdzie nastolatka po raz pierwszy w życiu ma okazję zobaczyć z bliska konie. Wówczas pierwsza podbiega do zwierząt chcąc je pogłaskać, zaś gracz może chwilę później podjąć decyzję czy mężczyzna, podobnie jak jego podopieczna, podejmie takie samo działanie. Jeśli gracz dobrze pamięta tę scenę, to dostrzeże później, że Joel, a być może i on sam, pod wpływem towarzystwa dziewczynki nieco inaczej postrzega otaczające go środowisko.

Interesującym obszarem stosowania rozmaitych rozwiązań impresyjnych są gry służące w pierwszej kolejności nie tyle rozrywce, co wyrażaniu opinii ich autorów albo kształtowaniu postaw czy wywoływaniu wykraczających poza czynność rozgrywki reakcji u odbiorców⁸². Takie projekty mogą być poświęcone między innymi zwróceniu uwagi użytkownika na istotne problemy społeczne, komentowaniu sytuacji politycznej, podkreśleniu istoty dbania o zdrowie fizyczne i psychiczne, ale także szeroko rozumianej edukacji czy reklamowaniu produktów oraz usług. „Gry na serio”, określane też czasem jako „gry poważne”⁸³, stanowią obecnie rozległą i dynamicznie rozwijaną gałąź rynku specjalizującą się w przekonywaniu, uświadamianiu oraz szkoleniu graczy. Podejmując to zagadnienie Ian Bogost w publikacji *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames* szczegółowo omawia mechanizm retoryki proceduralnej, którą według niego jest:

⁸¹ Tamże.

⁸² Zob. P. Kubiński, *Grą opowiedzieć konflikt. Publicystyczne gry wideo Raid Gaza! i Save Israel*, „res publica nowa” Nr 3 (27)/2014, s. 151.

⁸³ S. Fizek, *Gry na poważnie, czyli na czym polega „serious gaming”?*. Online: <https://technopolis.polityka.pl/2010/gry-na-powaznie-czyli-na-czym-polega-serious-gaming> [Dostęp: 25.08.2018].

(...) sztuka przekonywania poprzez oparte o reguły reprezentacje oraz interakcje zamiast słowa mówionego, pisma, grafik czy ruchomych obrazów. Ten typ perswazji jest powiązany z kluczowymi afordancjami komputera: komputery przeprowadzają procesy, wykonują obliczenia i symboliczne manipulacje bazujące na zasadach⁸⁴.

Oznacza to, że stanowiska i argumenty wyrażane przez twórców zostają zaimplementowane do mechaniki rozgrywki, a dokładnie regulujących ją reguł⁸⁵. Konieczność postępowania zgodnie z nimi oraz wykorzystywanie powtarzalnych dynamik ma pozwolić interaktorom wyciągnąć pewne wnioski i dokonywać interpretacji podejmowanych działań jak też ich konsekwencji.

Gry perswazyjne wykorzystują retorykę proceduralną w osobiwy sposób odróżniający je od projektów głównego nurtu⁸⁶, ponieważ ich podstawowy cel stanowi sprowokowanie refleksji poświęconej konkretnemu dylematowi oraz przekonanie użytkownika do pewnych racji⁸⁷. Szczególną formą takiego zabiegu jest wyróżniona przez Bogostą retoryka porażki znajdująca zastosowanie przede wszystkim w grach poruszających problematykę społeczną i jednocześnie krytykujących dysfunkcyjne prowadzoną politykę⁸⁸. Projekty tego typu zwykle ukazują sytuację pozbawioną możliwości pozytywnego rozstrzygnięcia, a tym samym osiągnięcia zwycięstwa. Niezależnie od starań gracza usiłującego wygrać lub uzyskać jak najlepszy wynik, zawsze zmierza on do negatywnego rezultatu, który zazwyczaj stanowi komentarz dotyczący prezentowanych w grze kwestii. Zdaniem Piotra Sterczewskiego w takich przypadkach przegrana funkcjonuje głównie jako środek semantyczny i może kwestionować zwyczajowe znaczenie niepowodzenia dla uczestnika rozgrywki⁸⁹.

Badacze zajmujący się problematyką retoryki proceduralnej często sięgają po tak zwane gry informacyjne lub gry publicystyczne i przy użyciu kategorii wprowadzonej przez

⁸⁴ Jednocześnie badacz odnosi to pojęcie wszelkich przejawów proceduralności, natomiast medium gier wideo wydaje mu się szczególnie skutecznie wykorzystywać ją w celach ekspresyjnych i perswazyjnych. I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge – London 2007, s. IX.

⁸⁵ Tamże, s. 29.

⁸⁶ Oczywiście nie oznacza to, że retoryka proceduralna nie występuje w innych typach gier. Wręcz przeciwnie, Bogost podkreśla, iż jest ona charakterystyczna dla wszelkich tekstów realizowanych za pomocą tego medium. Natomiast w swojej książce badacz koncentruje się na projektach przynależących do trzech obszarów tematycznych: polityki, reklamy i edukacji. Tamże, s. IX.

⁸⁷ P. Sterczewski, *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens”, Nr 1(5)/2013, s. 24.

⁸⁸ I. Bogost, dz. cyt., s. 85.

⁸⁹ Badacz ma tutaj na myśli pozytywny *feedback* porażki polegający na udzielaniu graczowi informacji mających ułatwić kontynuowanie rozgrywki oraz uniknięcie kolejnej przegranej. P. Sterczewski, dz. cyt., s. 27.

Bogosta dokonują analizy występujących w nich mechanizmów perswazyjnych⁹⁰. Przeważnie czerpią one z innych projektów rozpoznawalne, proste do przyswojenia rozwiązania mechaniczne, aby w przystępnej formie zawrzeć istotny dla twórcy przekaz⁹¹. Wielokrotnie jednak najsilniejszym bodźcem jest właśnie każdorazowo nieunikniona porażka gracza ujawniająca prawdziwe przesłanie symulacji. Interaktor ewidentnie pozbawiony szans na wygraną i świadomy nieskuteczności własnych działań, zaczyna dostrzegać bezcelowość dalszego prowadzenia rozgrywki. W konsekwencji, zgodnie z intencją autorów gry, to przeświadczenie ma tym silniej uwidocznić dramatyczność ukazywanej przez nich sytuacji. Niestety zastosowanie retoryki porażki zazwyczaj kończy się na krytyce zastanych realiów oraz gorzkiej refleksji, ponieważ sami twórcy bardzo rzadko proponują alternatywne, ich zdaniem bardziej skuteczne metody radzenia sobie z sygnalizowanymi problemami.

Pozostając jeszcze przy wątku przegranej, warto zaznaczyć, że dla uzyskania silnego efektu impresyjnego niekiedy wystarczy jedynie przekazać odmienną od oczekiwanej przez grającego interpretację wyniku. Dobrze obrazuje to przykład stworzonej przy okazji ZHdK NewsGames Hackathon gry informacyjnej zatytułowanej *Fresh Off The Boat* (M. Limacher, E. Farhan, Nambirajan, 2015). Podejmuje ona problematykę kryzysu migracyjnego, a konkretnie Afrykanów przepływających przez Morze Śródziemne do Europy. Zadaniem gracza jest sterowanie ratowniczą motorówką i wylawianie oraz transportowanie na ląd osób, które znalazły się w wodzie po tym, jak ich łódź zatонуła. Sam pojazd porusza się jednak wolno i posiada ograniczoną liczbę miejsc, co wymusza stałe przybijanie do brzegu, zdecydowanie ograniczając możliwość ratowania ofiar wypadku. Retoryka proceduralna działa w tym przypadku dwufazowo.

Przy pierwszej próbie realizacji zadania interaktor zostaje zaskoczony komunikatem wyświetlanym po ukończeniu rozgrywki. Zamiast spodziewanej informacji o liczbie ocalonych oraz zdobytych punktów, z grafiki imitującej prasowy artykuł, dowiaduje się natomiast ilu ludzi utonęło pomimo jego starań. Taki finał zdecydowanie neguje wygraną, nawet jeśli mamy wrażenie, że zrobiliśmy wszystko we właściwy sposób, sprzężenie zwrotne

⁹⁰ Jednym z najczęściej przywoływanych przykładów jest *September 12th* (NewsGaming.com, 2003), gra współtworzona przez Gonzalo Fraskę i stanowiąca komentarz dotyczący reakcji USA na zamach terrorystyczny z 11 września 2001. Zob. I. Bogost, S. Ferrari, B. Schweizer, *Gry Informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej*, tłum. J. Gilewicz, Kraków 2012, s. 13-14.

⁹¹ Zwykle zapożyczenie formuły rozgrywki od klasycznych lub najbardziej popularnych w danym okresie gier, oprócz znacznego skrócenia prac nad projektem, pozwala osiągnąć autorom lekką, zdecydowanie humorystyczną oprawę, nawet pomimo poruszania trudnych bądź kontrowersyjnych tematów. Dobrym przykładem uzyskania takiego efektu jest nawiązująca do wydarzeń Euromaidanu gra *Angry Ukrainians* (Greenbar dev., 2014), która wiernie odwzorowuje mechanikę obecną w *Angry Birds* (Rovio Entertainment, 2009).

ze strony gry bezsprzecznie oznacza porażkę. Następne partie pozwalają dostrzec i zrozumieć mechanizm prowadzący do takiego rezultatu. Gracz podczas poruszania motorówką wśród dziesiątek rozmieszczonych blisko siebie identycznych sylwetek, nie zauważa tych pojedynczych znikających kolejno pod wodą, dlatego ulega złudzeniu „wyczyszczenia” przez niego planszy. Kilka postępujących po sobie rozgrywek wystarczy, aby wywnioskować, że w *Fresh Off The Boat* nie da się wygrać, co sugeruje możliwą interpretację gry, jako komentarza niewystarczającego zaangażowania władz państw europejskich oraz bezradności osób niosących pomoc.

Możemy również spotkać się z przypadkami, gdy elementy impresyjne stanowią istotną część podjętej przez twórców gry zabawy z jej strukturą lub ramami gatunkowymi. Piotr Kubiński omawia to zjawisko na przykładzie oryginalnej przygodówki *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) poddającej proces uczestnictwa w rozgrywce tematyzacji oraz wykorzystującej figurę narratora niewiarygodnego dla skonstruowania specyficznego doświadczenia użytkownika⁹². Tytułowy Stanley jest pracownikiem biura, które pewnego dnia w niejasnych okolicznościach zupełnie pustoszeje. Bohater, próbując odnaleźć przyczynę zaskakującej sytuacji, rozpoczyna wędrówkę po budynku i poszukuje wskazówek pozwalających odpowiedzieć na nurtującego go pytania. Od samego początku interakcji graczowi towarzyszy głos opowiadający o kolejnych podejmowanych przez protagonistę działaniach w taki sposób jakby antycypował i jednocześnie nakazywał mu ich wykonanie. Jak zauważa Kubiński narrator w *The Stanley Parable* pełni nietypową funkcję, ponieważ „nie ogranicza się do relacjonowania i objaśniania wydarzeń dziejących się na ekranie, ale zwraca się także bezpośrednio do bohatera (już w czasie teraźniejszym, a nie przeszłym) i próbuje wpływać na jego decyzje – całkowicie wychodzi więc z konwencji⁹³”.

Interaktor może zatem przyjąć dwie postawy: postępować zgodnie z poleceniami narratora lub próbować mu się przeciwstawić ignorując elementy impresyjne oraz postępować wbrew nim. Paradoksalnie oba te założenia są zgodne z zamysłem twórców, ponieważ rzeczywistym zadaniem grającego jest odkrycie licznych przewidzianych przez nich metod oporu względem głosu komentatora – przewodnika oraz odblokowanie alternatywnych zakończeń gry będących rezultatami konsekwentnych odstępstw od jego instrukcji. Co ciekawe, zachowanie, które wiązalibyśmy z uzyskiwaniem przez gracza/bohatera autonomii

⁹² P. Kubiński, *Zagraj to jeszcze raz, Stanley. Mise en abyme oraz gra konwencją i narracją w "The Stanley Parable"*, „FA-Art”, Nr 1-2 (99-100)/2015, s. 156-173.

⁹³ Tamże, s. 160.

i sprawczości, zdaniem Kubińskiego tak naprawdę ma wątpliwe podłoże, gdyż jednoznacznie wynika z zaplanowanego przez autorów schematu rozgrywki⁹⁴. *The Stanley Parable* stanowi więc ciekawy przykład metagry wykorzystującej granie subwersywne w charakterze grania implikowanego, poddającej świadomej krytyce mechanizmy kierujące naszym kontaktem z medium, a to prowadzi do innej niż zazwyczaj przyjemności będącej efektem emersyjnej specyfiki jej „lektury”⁹⁵.

Jak wykazałem powyżej, elementy impresyjne mogą przyjmować różnorodne formy oraz pełnić, zależnie od kontekstu, gatunku czy tematu gry, odmienne funkcje bezpośrednio wpływające na odczuwanie przez gracza własnego sprawstwa, jak też dostrzegania sprawczości, którą cechują się części składowe systemu umożliwiającego interakcję. Przynależące do graficznego i dźwiękowego interfejsu komunikaty, postaci niezależne pomagające naszemu bohaterowi przechodzić kolejne etapy lub współdzielące z nim zaangażowanie w poszczególne ich fragmenty, wykorzystanie retoryki proceduralnej dla zasygnalizowania istotnych problemów świata realnego, a w końcu operowanie impresyjnym metakomentarzem odnoszącym się do samego uczestnictwa w rozgrywce, moim zdaniem należy traktować jako bardzo istotne, choć mniej oczywiste mechaniki sprawczości.

3.3 Płaszczyzny sprawczości w grach wideo

Dalszą część rozprawy poświęcam opartym o proponowany poniżej model płaszczyzn sprawczości analizom gier. Ich zadaniem jest wykazanie praktyczności wyróżnienia trzech głównych obszarów sprawstwa doświadczanego podczas grania, ale jednocześnie wymienienie i opisanie obecnych w wybranych tytułach środków pozwalających uznać sprawczość za kategorię estetyczną. Postanowiłem dokonać charakterystyki stosunkowo podobnych gier, posiadających wiele cech wspólnych i potencjalnie oferujących zbliżone doświadczenie, jednakże różniących się dominującymi w toku rozgrywki rozwiązaniami pozwalającymi udowodnić, iż kładą one szczególny nacisk na odmienne warstwy sprawstwa. Istotne są dla mnie nie tyle diametralne różnice gatunkowe, co przeważające mechaniki, dynamiki, rozwiązania narracyjne, konstrukcja interfejsu użytkownika oraz zakres wzajemnego wpływu wszystkich zaangażowanych w interakcję aktantów.

⁹⁴ Tamże, s. 163.

⁹⁵ Tamże, s. 172-173.

Taka perspektywa pozwala wychwycić rozbieżności występujące nawet pomiędzy pozornie bliźniaczymi wysokobudżetowymi projektami przynależącymi do głównego nurtu, udostępniającymi graczom otwarte rozległe trójwymiarowe światy i umożliwiającymi prowadzenie ich eksploracji za pomocą obserwowanych w trzecioosobowej perspektywie bohaterów. Dodatkowo wszystkie trzy omawiane pozycje są docenionymi przez krytyków arcydziełami gatunku, o czym świadczą liczne zgromadzone przez ich autorów nagrody, ale także stanowią przykłady spektakularnych sukcesów komercyjnych. To natomiast pozwala założyć, że stanowią one wzorce pożądanych rozwiązań mechanicznych i stylistycznych, odzwierciedlenie najsilniej przejawiających się w branży trendów, a tym samym aktualnych szczytowych osiągnięć samego medium.

3.3.1 Płaszczyzna reguł rozgrywki

Jako pierwszą chciałbym omówić płaszczyznę potencjalnie oferującą użytkownikowi gry najmniejszą swobodę, a więc zespół reguł definiujących przebieg rozgrywki. W jej obszarze proponuję rozpatrywanie trzech podstawowych relacji determinujących sposób grania. Pierwszą z nich jest ocena tego za pomocą jakich środków gracz może osiągnąć zwycięstwo albo z powodu jakich czynników ponosi on porażkę. Na tym poziomie sprawczość lub jej brak wynikają ze stopnia opanowania zasad, znajomości form ich egzekwowania, zdolności wykorzystywania procedur w określonym celu. Dzięki temu interaktor może świadomie podjąć działania mające zapewnić mu zamierzony rezultat. Warto też sprawdzić jaki stopień niezależności podejmowania decyzji oraz obierania własnych celów gwarantuje mu projekt wirtualnego środowiska. Druga relacja zachodzi pomiędzy uczestnikami gry, zarówno rywalizującymi jak i współpracującymi ze sobą. Tutaj należy postawić pytanie o udostępnione im formy wzajemnego wpływu na doświadczenie innych graczy, które ogranicza lub zwiększa ich sprawczość, na przykład dzięki stosowaniu konkretnych dynamik. Trzeci element to parametryzacja, czyli narzędzie pozwalające użytkownikowi dostosować szereg aspektów samej rozgrywki, a więc ustalić poziom trudności, dopasować wygląd i funkcje interfejsu albo określić warunki determinujące potencjalny rozwój wypadków. Szczegółowemu zaprezentowaniu tej płaszczyzny sprawczości posłuży mi analiza gry *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* zawarta w czwartym rozdziale niniejszej rozprawy.

3.3.2 Płaszczyzna narracji

Drugi interesujący mnie obszar nie występuje we wszystkich grach wideo, a raczej stanowi specyficzny element tytułów nastawionych na opowiadanie historii albo konstruowanie wizji fikcyjnych światów. Podobnie jak w przypadku poprzedniej płaszczyzny możemy tutaj przeanalizować kilka współtworzących go zależności. Pierwsza koncentruje się na relacji łączącej gracza i głównego bohatera interaktywnej narracji oraz dotyczy tego w jakim stopniu możemy wpływać na jego wygląd, cechy charakteru, podejmowane wybory, tworzenie więzi itd. Druga rozszerza tę perspektywę o świat przedstawiony i zakres oddziaływania interaktora na poszczególne jego elementy posiadające znaczenie dla fabuły lub konstrukcji miejsca akcji. Warto sprawdzić czy i jak użytkownik (użytkownicy) oraz niegrywalni aktanci mogą zmieniać stan diegezy, jak trwałe są te zmiany, co z nich wynika dla całościowego doświadczenia narracyjnego. Trzecia relacja łączy gracza z historią opowiadaną przez grę, a tak naprawdę odtwarzaną podczas rozgrywki jakąś jej wersją. Na poczucie sprawstwa wpływa bowiem sposób prezentowania fabuły – jego linearność, progresywność lub emergentność – ale także sprzężenie zwrotne potwierdzające, lub nie, realny wpływ interaktora na przebieg poszczególnych wątków. Zagadnieniu płaszczyzny narracji poświęcam rozdział piąty, będący analizą rozszerzenia gry *Wiedźmin 3*, pod tytułem *Krew i wino*.

3.3.3 Płaszczyzna symulacji

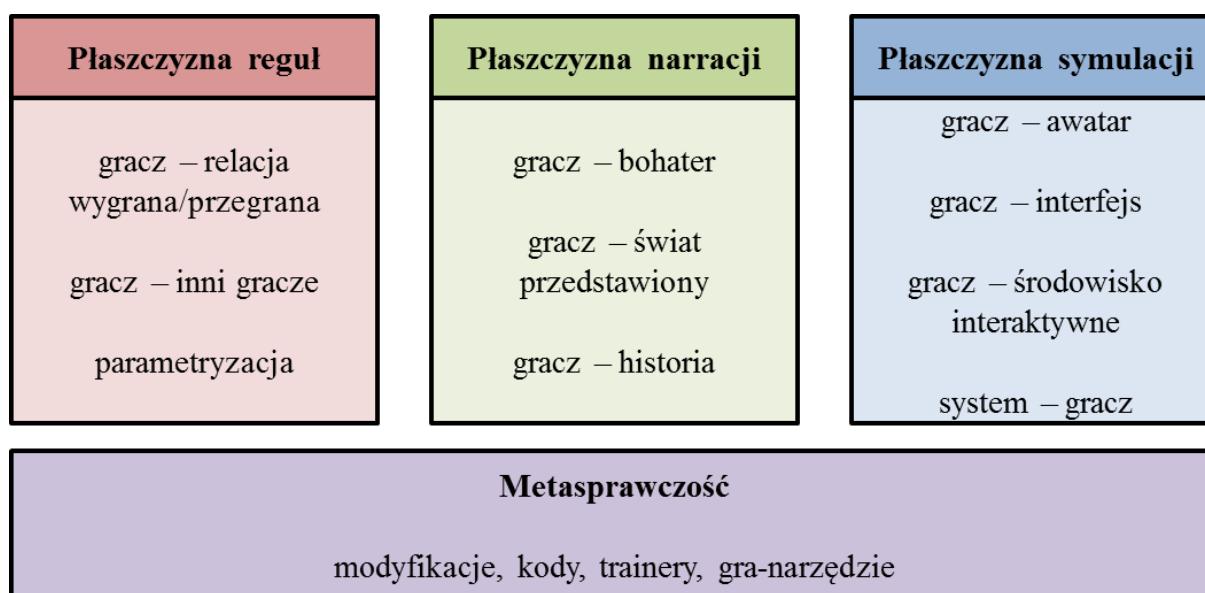
Trzecia, zarazem najszersza i najbardziej zróżnicowana płaszczyzna sprawczości dotyczy procesu symulacji wirtualnego środowiska oraz obsługi interfejsu użytkownika. Obejmuje zatem wszystkie części składowe systemu umożliwiającego prowadzenie rozgrywki, od kontrolerów i projektów GUI/HUD, przez sterowanie wirtualną kamerą oraz awatarem, do inicjowania, nadzorowania i kończenia procesów zachodzących w cyfrowej przestrzeni. Ten poziom dotyczy więc wszelkich mechanizmów oraz własności medialnych determinujących przebieg interakcji gracz – symulacja. Warto zaznaczyć, że zawsze stanowi on pierwszy obszar poznawania, testowania i egzekwowania podstawowych mechanik sprawczości. Należy go również traktować w charakterze przekątnika/pośrednika dla dwóch pozostałych płaszczyzn, ale przy jednoczesnym podkreśleniu jego odrębnych, indywidualnych wyróżników dających się zaobserwować podczas kontaktu z grą. Ponadto część tytułów cechuje wysoki stopień zaawansowania złożonych systemów reprezentujących

funkcjonowanie fikcyjnych otwartych światów, co niekiedy czyni płaszczyznę symulacji najważniejszym źródłem przyjemności płynącej z rozgrywki. Zagadnienie to omawiam szerzej za pomocą analizy gry *Grand Theft Auto V* w rozdziale szóstym.

3.4 Metasprawczość

Jako osobny obszar działań graczy posiadających zauważalne efekty w symulowanej rzeczywistości, ale także pewne znaczenie poza rozgrywką, wskazuję metasprawczość. Pod pojęciem tym rozumiem wszelkie aktywności zdecydowanie wykraczające poza sytuację rozgrywki, których celem jest dokonanie manipulacji na samym tekście lub też osiągnięcie rezultatów powiązanych z grą, lecz przejawiających się już w świecie realnym. Metasprawczości nie utożsamiałbym wobec tego z metarozgrywką, ale traktował raczej jako oddzielne zjawisko, zbiór trudnych do jednoznacznego sklasyfikowania praktyk realizowanych poza typowym kontaktem z grą. Ponieważ jednak w mojej rozprawie nie koncentruję się w większym stopniu na takich działaniach i nie poświęcam im osobnej analizy, temat metasprawczości poruszam jedynie wzmiankowo w kolejnych rozdziałach.

Dla uporządkowania wymienionych powyżej relacji wszystkie zaproponowane przeze mnie elementy modelu analitycznego można przedstawić za pomocą poniższego schematu.



Schemat nr 1. Model płaszczyzn sprawczości. Opracowanie własne

Rozdział IV: Sprawczość na poziomie reguł – analiza gry

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

4.1 Fundamenty zamku w Hyrule – wprowadzenie

The Legend of Zelda wydana 21 lutego 1986 roku¹ na Nintendo Entertainment System, rozpoczęła jedną z najpopularniejszych i najlepiej ocenianych serii gier w historii, o czym świadczą liczne pochlebne opinie krytyków oraz recenzentów², ale też wyniki sprzedażowe poszczególnych odsłon cyklu³. Niewielki zespół kierowany przez Shigeru Miyamoto rozpoczął pracę nad nowym projektem od przygotowania edytora map złożonych z podziemnych korytarzy⁴. Według wstępnej koncepcji twórców program miał wykorzystywać potencjał wprowadzanego właśnie na rynek i współpracującego z konsolą czytnika dyskietek (wypuszczonego jedynie w Japonii Disk Systemu) umożliwiającego graczom zapisywanie własnych pomysłów. Przechodzenie powstałych poziomów okazało się na tyle atrakcyjne, że przy pomocy nowego narzędzia rozrysowano świat przedstawiony dla osobnej, utrzymanej w konwencji *fantasy* przygodowej gry akcji. Tak właśnie powstała baśniowa kraina Hyrule, miejsce złożone z urokliwych polan, gęstych lasów, malowniczych wzniesień, krystalicznie czystych rzek i jezior oraz rozbudowanych tuneli skrywających tajemnicze artefakty.

Nowe rozwiązanie techniczne nie tylko dało twórcom większą swobodę podczas kreacji rozległych, jak na ówczesne standardy, wirtualnych map, ale również miało zmienić sposób prowadzenia rozgrywki. Chris Kohler opisując *The Legend of Zelda*, wspomina, że dzięki temu była to największa produkcja stworzona na Famicom⁵, a także jeden z pierwszych wydanych na tę platformę tytułów pozwalających zapisywać dokonane postępy

¹ Data dotyczy wydania na rynku japońskim, w Europie i Ameryce Północnej gra ukazała się z ponad rocznym opóźnieniem.

² Wśród stu najwyżej ocenianych gier, zgodnie z rankingiem prowadzonym przez serwis Metacritic, znajduje się aż siedem odsłon serii produkowanej przez Nintendo. Co więcej, zaszczytne pierwsze miejsce i tym samym tytuł najlepszej gry w historii zajmuje *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998). Zob. Online: <http://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/all/filtered> [Dostęp: 10.06.2018].

³ *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) uchodzi za najszybciej sprzedającą się część cyklu, w pewnym momencie liczba zakupionych egzemplarzy gry przerosła liczbę sprzedanych konsol służących do jej uruchomienia (Nintendo Switch) Zob. Online: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/04/15/wait-how-did-zelda-breath-of-the-wild-for-switch-oussell-the-switch-itself/#50bcf85e2111> [Dostęp: 10.06.2018]. Według danych z marca 2018 roku wspomniana gra trafiła do niemal dziesięciu milionów odbiorców. Zob. Online: <https://www.gamedesigngazette.com/2018/01/the-legend-of-zelda-global-sales.html> [Dostęp: 10.06.2018].

⁴ Zob. *The Legend Of Zelda: Hyrule Historia*, red. P. Thorpe, Milwaukie 2013, s. 2.

⁵ Pod nazwą Famicom wydano wcześniej w Japonii konsolę, która trafiła na rynek europejski i amerykański jako Nintendo Entertainment System.

i kontynuować zabawę⁶. Większość biblioteki Nintendo Entertainment System ograniczała odbiorców chociażby liczbą dostępnych żyć sterowalnej postaci lub limitem czasowym, po których przekroczeniu należało rozpocząć grę od samego początku. Tymczasem w projekcie realizowanym przez zespół Miyamoto nawet śmierć bohatera nie musiała oznaczać definitywnej przegranej, a jedynie konieczność powtórzenia pewnego fragmentu od zachowanego wcześniej przez gracza punktu. Funkcja ta zdecydowanie ułatwiała ukończenie *TLoZ* poprzez podzielenie kontaktu z nią na kilka bądź kilkanaście krótkotrwałych sesji, co stanowiło wyjście poza dotychczasowe praktyki odbiorcze⁷.

Nathan Altice zauważa, że *TLoZ*, co prawda posiadała pewne elementy wspólne z poprzednim wielkim sukcesem komercyjnym, jakim był *Super Mario Bros.*⁸, ale oferowała odmienne doświadczenie rozgrywki oparte przede wszystkim na eksploracji i odkrywaniu wymagających od swojego użytkownika poświęcenia większej ilości czasu⁹. Dość swobodne, zindywidualizowane, ale też długotrwałe przemierzanie połączonych ze sobą fragmentów świata, było ważniejsze niż dążenie do jak najszybszego ukończenia czy wręcz omijania kolejnych poziomów dla uzyskania możliwie najlepszego wyniku¹⁰. Stosunkowo prosta, czysto zręcznościowa rozrywka została w ten sposób zastąpiona bardziej wymagającą oraz czasochłonną, co jak podkreślają Bill Loguidice i Matt Barton, w świadomości producentów z Nintendo stanowiło dość ryzykowny krok¹¹. Przedstawiciele japońskiego koncernu myśleli wówczas nad wprowadzeniem na zdominowany przez małoletnich odbiorców północnoamerykański rynek produktu, który stopniem swojego skomplikowania mógłby zainteresować również starszych graczy, oczekujących od gier czegoś więcej niż „bieganie i skakanie”¹². Z drugiej strony pojawiały się obawy czy nietypowy projekt inspirowany wczesnymi cRPGami¹³ nie znuży lub nie sfrustruje przyzwyczajonych do bardziej dynamicznych gatunków użytkowników konsol wideo. Jak się później okazało przecucia te nie były bezpodstawne.

⁶ C. Kohler, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Mineola 2016, s. 70-71.

⁷ Zob. C. Hanson, *Game Time. Understanding Temporality In Video Games*, Bloomington 2018, s. 98.

⁸ Przede wszystkim były to elementy poziomów i specyfika ich projektowania, oba tytuły łączyła też wykorzystana kolorystyka, inspiracja japońskim folklorem czy podział świata na dwie osobne płaszczyzny. Zob. N. Altice, i *Am Error. The Nintendo Family Computer/Entertainment System Platform*, The MIT Press Cambridge – London, s. 171

⁹ Tamże, s. 172.

¹⁰ Tamże.

¹¹ B. Loguidice, M. Barton, *Vintage Games. An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*, Burlington – Oxford 2009, s. 307.

¹² Tamże.

¹³ Sam Miyamoto wymienia jako swoje inspiracje dwa tytuły: *Black Onyx* (Blue Planet Software, 1984) i *Ultima* (Richard Garriott, Kenneth W. Arnold, 1980). N. Altice, dz. cyt., s. 172.

Oferowane przez *TLoZ* swoboda oraz przeniesienie na interaktora odpowiedzialności za nadawanie tempa rozgrywce były na tyle problematyczne, że testerzy z amerykańskiego oddziału Nintendo, nawet przy wsparciu swoich japońskich kolegów, potrzebowali niekiedy ponad dziesięciu godzin, aby w pełni poznać reguły kierujące interakcją oraz czerpać z niej satysfakcję¹⁴. Kwestię obsługi potraktowano do tego stopnia poważnie, iż po wprowadzeniu gry na rynek USA otwarto specjalną infolinię obsługującą graczy napotykających trudności podczas jej przechodzenia¹⁵. Ta zabawna z dzisiejszej perspektywy anegdota o rozpowszechnianiu innowacyjnego produktu, obrazuje stopień zaangażowania wydawcy w uświadamianie swoich klientów oraz osvajanie ich z nowym sposobem prowadzenia rozgrywki. Gra Miyamoto w zamyśle miała prowokować do rozmów, wymiany spostrzeżeń i doświadczeń w gronie znajomych, zawiązania się społeczności graczy próbujących wspólnie znaleźć rozwiązania dla zagadek oraz poszukiwać ukrytych w Hyrule sekretów¹⁶. Pomimo początkowych przeciwności dzięki udanej i pomysłowej kampanii marketingowej¹⁷, pochlebnym ocenom recenzentów, świetnym wynikom sprzedażowym¹⁸, a także stopniowo wzrastającym zainteresowaniu fanów, *TLoZ* obok przygód Super Mario stała się najsilniejszą międzynarodową marką promowaną przez japoński koncern.

Seria licząca obecnie osiemnaście pełnoprawnych odsłon¹⁹ oraz szereg spin-offów i remake'ów stanowi jedną z najważniejszych, najbardziej rozpoznawalnych, a także najchętniej kupowanych francyz Nintendo²⁰. Zdaniem Loguidice'a i Bartona jej znaczenie dla elektronicznej rozrywki jest porównywalne z istotą *Gwiezdných Wojen* lub *Władcy Pierścieni* dla miłośników fantastyki²¹, stąd większość graczy powinna przynajmniej kojarzyć cykl oraz występujące w nim postaci. Sytuacji takiej sprzyja fakt, iż większość przynależących do niego gier funkcjonuje jako odrębne, zamknięte i niezależne od

¹⁴ C. Kohler, dz. cyt., s. 71.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ Zob. J. deWinter, *Shigeru Miyamoto: Super Mario Bros., Donkey Kong, The Legend of Zelda*, New York – London, 2015, s. 19-20.

¹⁷ Decyzją Minoru Arakawy, ówczesnego prezesa amerykańskiego oddziału Nintendo, kampania promocyjna miała skoncentrować się przede wszystkim na grach. Prowadzący ją Bill White podkreślił, że jego praca polegała na generowaniu zainteresowania wokół kolejnych wydawanych przez koncern tytułów. Zob. D. Scheff, *Game Over: Press Start to Continue. The Maturing of Mario*, Wilton 1999, s.188.

¹⁸ Przez rok od premiery Nintendo sprzedało ponad dwa miliony egzemplarzy *The Legend of Zelda* na rynku północnoamerykańskim. Zob. D. Wesley, G. Barczak, *Innovation and Marketing in the Video Game Industry. Avoiding the Performance Trap*, Farnham 2010, s.18.

¹⁹ Stan na 2017 rok.

²⁰ Według danych udostępnianych przez Nintendo i archiwizowanych na blogu Game Design Gazette łączna liczba sprzedanych egzemplarzy gier przynależących do franczyzy *The Legend of Zelda* wynosi w przybliżeniu ponad 73 miliony sztuk (stan na kwiecień 2018). Online: <https://www.gamedesigngazette.com/2018/01/the-legend-of-zelda-global-sales.html> [Dostęp: 12.06.2018].

²¹ B. Loguidice, M. Barton, dz. cyt., s. 303.

pozostałych opowieści, jednakże realizujące niezmiennie stałe, powtarzalne oraz proste do odczytania motywy. Tym samym gracz sięgający po dowolną część serii nie powinien czuć się zagubiony²² nawet, jeżeli nie miał wcześniej kontaktu z poprzednimi reprezentacjami przygód ikonicznego protagonisty w charakterystycznym zielonym stroju. Benson Walch podkreśla unikalność marki wynikającą z umiejętności wplatania przez twórców do kolejnych projektów szeregu łączących je elementów²³. Wygląd i zachowanie postaci, zachodzące pomiędzy nimi relacje, odwiedzane przez graczy miejsca, główne założenia fabularne czy oprawa dźwiękowa kształtują spójną konwencję, chociaż wydarzenia rozgrywane w konkretnych odsłonach oddzielają niekiedy setki lub tysiące lat.

Cykl *TLoZ* wyróżnia bowiem nie tylko pewna powtarzalność rozwiązań stylistycznych bądź mechanicznych, ale też pozwalająca osiągnąć międzynarodowy sukces uniwersalność podejmowanej tematyki. Oczywiście w poszczególnych tytułach nie brakuje motywów zaczerpniętych z japońskiej kultury lub sztuki, co przykładowo Sterling Anderson Osborne opisuje w pracy poświęconej obecnym w *TLoZ: Majora's Mask* (Nintendo, 2000) inspiracjom teatrem Nō²⁴. Natomiast z perspektywy zachodniego odbiorcy prawdopodobnie znacznie łatwiej zaobserwować nawiązania do europejskich baśni, legend arturiańskich czy romansów rycerskich²⁵. Biorąc to pod uwagę Carli Wrisinger dokonuje analizy wybranych odsłon serii oraz postrzega je jako realizację Campbellowskiego monomitu, formę interaktywnej mitopeii²⁶ umożliwiającej graczowi rozwijanie opowieści o podróży i wewnętrznej przemianie kontrolowanego przez niego bohatera. Użytkownicy gier uczestniczą we wszystkich jej etapach, odtwarzając za każdym razem pewien, co prawda poddawany różnym drobnym modyfikacjom, lecz stale powracający schemat ludonarracyjny.

Przez ponad trzy dekady rozwijania swojej czołowej marki Nintendo tworzyło różnorodne reprezentacje uniwersum będącego tłem dla cyklicznej opowieści o Królestwie

²² Zob. S. Juster, *Majora's Mask*, [w:] *Well Played 3.0. Video Games, Value and Meaning*, red. D. Davidson, ETC Press 2011, s. 157.

²³ B. Walch, *The Legend of Zelda and Leitmotif: Backtracking in an Open World*, niepublikowana praca magisterska, Utrecht University, s. 8.

²⁴ Wywodzący się z religijnej tradycji shinto teatr Nō charakteryzuje wykorzystanie specyficznych masek zakładanych przez aktora wcielającego się w główną rolę, która z reguły wymaga przejścia pewnej scenicznej metamorfozy. Podobny motyw nakładania maski nadającej nowy wygląd oraz przeobrażającej cechy fizyczne bohatera pojawia się właśnie w *TLoZ: Majora's Mask*. S. A. Osborne, *Linking Masks With Majora: The Legend Of Zelda: Majora's Mask And Noh Theater*, niepublikowana praca magisterska, Florida Atlantic University 2014.

²⁵ Zob. B. Eskin Shapson, *Essential Narrative Structure of Medieval Romance and Video Games*, „English Honors Theses”, Nr 14/2018.

²⁶ C. Wrisinger, *“Link”ing Monomyth And Video Games: How The Legend Of Zelda Connects Myth To Modern Media*, niepublikowana praca magisterska, University of Central Missouri 2014, s. 14.

Hyrule. Angażuje ona troje centralnych postaci: tytułową Zeldę – księżniczkę rasy Hylian, Linka – młodzieńca, którego działaniami sterujemy podczas rozgrywki, oraz Ganona²⁷ – głównego antagonistę i personifikację zła nawiedzającego mityczną krainę. Za ich pośrednictwem realizowane są dwa sztandarowe dla fabuły *TLoZ* motywy, czyli triada cnót²⁸ oraz reinkarnacja kształtujące przeznaczenie bohaterów ukazywanych w grach wideo, stworzonych na ich podstawie komiksach, animowanym serialu telewizyjnym, a także wszelkich towarzyszących im paratekstach. Odbiorca – gracz towarzyszy zatem herosowi podczas niebezpiecznej wyprawy, której celem jest zdobycie magicznego oręża, pokonanie potwora, uratowanie pięknej dziewczyny i zapewnienie pokoju dla rodzimego regionu. Niekiedy podróż ta zostaje przedstawiona dosłownie poprzez konieczność przemieszczania się po wirtualnym świecie²⁹, w innych przypadkach dotyczy przeniesienia bohatera w czasie lub pomiędzy alternatywnymi wymiarami³⁰, innym razem zaś polega na reprezentacji dorastania Linka³¹, procesu przeobrażenia chłopca w młodego mężczyznę.

Cykl rozwijany od przeszło trzydziestu lat zdobył uznanie nie tylko wśród krytyków i graczy, ale również inspirował wielu twórców, dla których *TLoZ* stała się wzorem zbalansowanej rozgrywki oraz implementacji ciekawych rozwiązań mechanicznych. Między innymi Andrew Forslund, były główny inżynier Disney Online, wskazuje franczyzę Nintendo jako jedną ze swoich ulubionych, a także przykład „perfekcyjnej kombinacji akcji, eksploracji, przygody i rozwiązywania zagadek³²”. Marka stworzona przez Miyamoto jest również przywoływana w podręcznikach dla projektantów gier jako wzór zróżnicowania działań gracza, czytelnych wizerunków postaci, umiejętne połączenia procesu narracyjnego

²⁷ W kilku przypadkach bohater ten nosi również imię Ganondorf.

²⁸ Stanowi ona pozostałość po boginiach, które według mitologii *TLoZ* stworzyły świat. Posiadanie określonych przymiotów przypisuje się każdorazowo głównym bohaterom – Zelda uosabia Mądrość, Link Odwagę, Ganon natomiast Potęgę. Po ich złączeniu Triada jest również reprezentowana w postaci magicznego reliktu Triforce, złożonego z trzech złotych trójkątów, stanowiącego jednocześnie jeden z ikonicznych logotypów promujących markę.

²⁹ Eksplorowanie świata, również przy wykorzystaniu środków transportu, pojawia się w grach: *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo, 2002), *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (Nintendo, 2007) i *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* (Nintendo, 2009).

³⁰ Motyw podróży w czasie obecny jest w takich tytułach jak: *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (Nintendo, 1991), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo, 2000), *The Legend of Zelda: Oracle of Ages* (Nintendo, 2001) *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2006) i *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (Nintendo, 2011).

³¹ W grze *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* gracz ma możliwość „przełączania się” pomiędzy młodszą i starszą wersją głównego bohatera, które różni stopień zwinności oraz siły wpływających na rozgrywkę.

³² T. Meigs, *Ultimate Game Design: Building Game Worlds*, Emeryville 2003, s. 162.

z eksploracją, wysokiej regrywalności, a także przemyślanego interfejsu użytkownika³³. Opowieść o Linku znalazła naśladowców, próbujących przenieść charakterystyczną konwencję do własnych prac wpisywanych w podgatunek *action adventure*, określane niekiedy przez publicystów terminem *zelda-like*, sugerującym wyraźne inspiracje mechaniką oraz stylistyką spopularyzowanymi przez „Wielkie N”³⁴ w jednej z jego czołowych franczyz.

The Legend of Zelda: Breath of The Wild, której premiera nastąpiła 3 marca 2017 roku, to produkcja ważna oraz przełomowa zarówno dla samej serii, jak i koncernu z Kioto zamierzającego niejako na nowo określić swoją pozycję w branży. Gra była nie tylko startowym tytułem debiutującej konsoli Nintendo Switch, ale też próbą przekształcenia dotychczasowej formuły konstruowania interaktywnego świata, a co za tym idzie prowadzenia rozgrywki przez użytkownika. Paradoksalnie jednak postulowane przez twórców „przełamanie konwencji”, odejście od dotychczasowych rozwiązań czy też nowe spojrzenie na historię o Linku i Zeldzie były nadal mocno zakorzenione w dorobku jednego z najsłynniejszych, najbardziej wpływowych japońskich projektantów – Shigeru Miyamoto. Stąd przed dokonaniem szczegółowej analizy *TLoZ: BotW* chciałbym wskazać i omówić kluczowe wyznaczniki jego wyjątkowego, wciąż inspirującego kolejnych autorów, stylu pracy nad poszczególnymi częściami składowymi gry wideo.

4.2 *The Legend of Zelda* a specyfika projektów Shigeru Miyamoto

Dla lepszego zrozumienia oryginalności serii *TLoZ* warto przyjrzeć się sylwetce jednego z głównych twórców gier wydawanych przez Nintendo, czyli Shigeru Miyamoto. Został on wpisany jako pierwsza osoba w historii do Interactive Art and Sciences’ Hall of Fame w 1998 roku³⁵, co odzwierciedla wpływ jego dzieł na rozwój elektronicznej rozrywki. Mimo to swoim wycofaniem, spokojem oraz pogodnym nastawieniem³⁶ wyróżnia się na tle młodszych japońskich autorów, którzy niekiedy próbują zaskakiwać, prowokować lub dezorientować odbiorców specyficznymi koncepcjami artystycznymi własnych projektów, a także promując je nietypowymi kampaniami reklamowymi³⁷. Miyamoto, nazywany

³³ Zob. T. Fullerton, *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Burlington 2008; D. Perry, R. Demaria, *David Perry On Game Design: A Brainstorming Toolbox*, Boston 2009; K. Isbister, *Better Game Characters by Design. A Psychological Approach*, San Francisco 2006.

³⁴ Terminem tym dość często określa się Nintendo w dyskursie publicystycznym.

³⁵ J. Burns, *Shigeru Miyamoto Nintendo Game Designer*, Farmington Hills 2006, s. 6.

³⁶ Zob. N. Altice, dz. cyt., s. 188.

³⁷ Wśród japońskich projektantów lub producentów wyróżniających się nietypowym wizerunkiem, kontrowersyjnymi wypowiedziami bądź prowokującymi projektami są między innymi: Hideo Kojima,

niekiedy ojcem nowoczesnych gier wideo³⁸, rozpoczął pracę w branży dość niestandardowo, wytyczając nową ścieżkę kariery dla swoich naśladowców oraz następców. Posiadając wykształcenie plastyczne po ukończonych studiach z zakresu wzornictwa przemysłowego i bogate doświadczenie rysownika, młody Shigeru dołączył do Nintendo w 1977 roku nie jako inżynier, ale artysta³⁹. Przy wsparciu swojego taty początkujący projektant zdołał przekonać Hiroshiego Yamauchiego, ówczesnego dyrektora zarządzającego koncernem z Kioto, do przejrzenia przygotowanych wcześniej pomysłów na zabawki i przedmioty codziennego użytku, które nie stwarzałyby zagrożenia dla dzieci. Zaprezentowane prace okazały się na tyle ciekawe, że Yamauchi postanowił zatrudnić go jako stażystę w dziale planowania.

Świeże, alternatywne spojrzenie na elektroniczną rozrywkę stosunkowo szybko pozwoliło Miyamoto zaangażować się w proces tworzenia gier wideo. Gdy zaproponowano mu przekształcenie *Radarscope* (Nintendo, 1979) tak, aby stała się bardziej atrakcyjna i tym samym zaczęła przynosić zyski⁴⁰, twórca postanowił na jej podstawie zrealizować zupełnie nowy projekt. Niezadowolony z obecnych na rynku pozycji, zbyt prostych, pozbawionych ciekawych historii lub pomysłowej mechaniki⁴¹ spróbował zmienić tę sytuację współpracując z programistami. Za inspirację służyły mu ulubione baśnie i legendy, książki, komiksy, filmy oraz kreskówki dostarczające łatwych do zaadaptowania w interaktywnym medium, a także rozpoznawalnych dla potencjalnych odbiorców motywów, typów postaci lub ram fabularnych. Początkowo zamówiona innowacyjna gra miała być adaptacją *Popeye'a*, ale przez trudności z uzyskaniem praw do oryginału, Miyamoto musiał na potrzeby opracowanego właśnie prototypu wymyślić nowego, oryginalnego bohatera⁴². Tak powstał *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) i Jumpman, czyli pierwowzór Super Mario.

Podczas wieloletniej, bogatej w osiągnięcia kariery Shigeru Miyamoto uczestniczył w kreacji oraz rozwijaniu licznych znaczących francyz, a także urządzeń i kontrolerów służących do korzystania z gier. Wśród ważnych marek, które samodzielnie zaprojektował lub współtworzył, oprócz tych wspomnianych już wcześniej, można wymienić między innymi:

Tomonobu Itagaki, Kenji Eno, Yoko Taro i Goichi Suda. Działalność ostatniego z wymienionych, właśnie w kontekście problemu autorstwa twórców gier wideo, opisuje szerzej Dominika Staszenko. Zob. D. Staszenko, *Lollipop Chainsaw Goichiego Sudy i problem autorstwa w medium gier wideo*, „Homo Ludens”, Nr 2 (8)/2015, s. 153-162.

³⁸ N. Paumgarten, *Master of Play. The many worlds of a video-game artist*, „The New Yorker” 20 i 27 grudnia, 2010. Online: <https://www.newyorker.com/magazine/2010/12/20/master-of-play> [Dostęp: 14.06.2018].

³⁹ D. Scheff, dz. cyt., s. 35-36.

⁴⁰ Wypuszczenie automatów z grą nie przyniosło zamierzonych przychodów i tym samym stało się porażką finansową, którą Nintendo próbowało uratować wykorzystując talent młodego Miyamoto, Zob. Tamże, s.47.

⁴¹ Tamże.

⁴² Zob. J. deWinter, dz. cyt., s. 6.

wczesne gry sportowe na Nintendo Entertainment System – *Baseball* (1983), *Golf*, *Tennis* i *Excitebike* (1984), jak również pozycje rozpoczynające popularne serie – *F-Zero* (1990), *Super Mario Kart* (1992), *Star Fox* (1993), *Pikmin* (2001), *Super Mario Galaxy* (2007) czy *Wii Fit* (2007). Miyamoto posiada również bogate doświadczenie producenckie, nadzorował bowiem powstawanie niemal stu trzydziestu tytułów przeznaczonych na szereg platform sprzętowych i realizujących rozmaite gatunki. Pozwoliło mu to przynajmniej w pewnym stopniu wpływać na rezultaty prac zespołów deweloperskich, a tym samym utrzymywać pewien standard obowiązujący produkty wydawane przez japoński koncern.

Jennifer deWinter, autorka publikacji poświęconej twórczości Miyamoto zauważa, że mówienie o nim, jako o autorze gier jest dość problematyczne, głównie ze względu na szeroki zakres podejmowanych przez niego obowiązków⁴³. Obok projektowania poziomów, pracy nad nowymi urządzeniami i oprogramowaniem, uczestniczy on także we wprowadzaniu nowych patentów. Biorąc zatem pod uwagę kontekst kulturowy oraz biznesowy zachodnie kategorie „artysty” bądź „rzemieślnika” mogą sprawiać wrażenie niewystarczających przy próbie dokonania charakterystyki jego interdyscyplinarnych osiągnięć. Prześledzenie kariery twórcy *Donkey Konga* pozwala dostrzec jej bezpośredni związek z rozwojem samego Nintendo⁴⁴, jak też stopniowe przechodzenie pomiędzy pozycją plastyka zainteresowanego realizacją komiksów, a designerem gier wideo koncentrującym się przede wszystkim na szczegółowym przygotowaniu rozgrywki oraz interfejsu⁴⁵.

W kolejnych rozdziałach swojej książki de Winter opisuje łagodną ewolucję autora – innowatora dążącego do unowocześnienia rynku przy jednoczesnym zachowaniu pewnych „konserwatywnych” reguł kierujących tym procesem. Z pomocą Miyamoto Nintendo zarówno wytyczało trendy oraz dominowało w pewnych obszarach branży⁴⁶, jak i nerwowo reagowało na błędne decyzje skutkujące czasowym osłabieniem swojej pozycji względem konkurencji. Ten mogłoby się wydawać nierozdzielny związek czołowego projektanta z firmą – matką niekiedy bywa poddawany negatywnym ocenom, co autorka podkreśla przywołując artykuł Oliego Welsha dla serwisu Eurogamer⁴⁷. Publicysta zwrócił w nim uwagę na ograniczające kreatywność młodych talentów przywiązanie giganta z Kioto do

⁴³ Tamże, s. 8.

⁴⁴ Tamże, s. 1.

⁴⁵ Tamże, s. 56.

⁴⁶ Chodzi tu przede wszystkim o konsole przenośne, kontrolery ruchowe oraz gry kierowane do dzieci bądź graczy niezaangażowanych.

⁴⁷ Zob. J. deWinter, dz. cyt., s. 125.

franczyz wymyślonych przez człowieka odpowiedzialnego za jego komercyjny sukces jeszcze w latach 80. Niezależnie jednak od podobnych głosów krytykujących stagnację pracowników Nintendo oraz egzekwowaną przez nich strategię licznych *sequeli* i *spin-offów*, „Wielkie N” wciąż posiada ogromną grupę stałych odbiorców, którzy wręcz oczekują od Ojca Super Mario stałego, kreatywnego wsparcia nowych produkcji⁴⁸.

Przyglądając się tytułom zrealizowanym przez Shigeru Miyamoto, a także śledząc jego wypowiedzi dotyczące procesu projektowania, nietrudno zaobserwować pewne stałe, powtarzalne wyznaczniki stylu charakterystycznego dla japońskiego twórcy. Co ciekawe, nie dotyczą one jednak, jak ma to zazwyczaj miejsce przy grach autorskich, specyficznej estetyki oprawy audiowizualnej, podejmowania określonej tematyki czy konstruowania unikalnych rozwiązań narracyjnych⁴⁹. Oryginalność polega natomiast na szczególnym podejściu do kwestii przygotowania mechaniki rozgrywki, która zdaniem Miyamoto jest istotniejsza od fabuły⁵⁰. Mówiąc o tym projektant często posługuje się metaforami lub porównaniami, którymi próbuje uchwycić specyfikę swojej pracy nad oferowanym przez interaktywne medium doświadczeniem nakierowanym właśnie ku zwiększaniu poczucia sprawczości użytkowników tworzonych przez niego wirtualnych światów. Dlatego też chciałbym przybliżyć kilka kluczowych reguł designu, które znalazły później zastosowanie również w projektach pozostałych pracowników Nintendo.

Pierwszą z nich, zarazem prowadzącą w moim odczuciu do pozostałych, jest przyjęcie pozycji interaktora mającego w przyszłości efektywnie oraz swobodnie korzystać z przygotowanych dla niego rozwiązań mechanicznych. Jak podkreśla David Sheff, Miyamoto staje się implikowany adresatem własnych pomysłów przy jednoczesnym założeniu, że kreacja wiąże się z odkryciem w samym sobie dziecięcego usposobienia⁵¹. Przykładowo, gry z serii *Super Mario* satysfakcjonują zarówno młodszych, jak i starszych odbiorców, gdyż angażują ich w bardzo podobny sposób poprzez wyzwania zręcznościowe, logiczne oraz pamięciowe⁵². Z kolei Steven Poole zauważa interfejsów użytkownika, zarówno tych obecnych wewnątrz oprogramowania jak i fizycznych urządzeń elektronicznych, dla

⁴⁸ Zob. Tamże.

⁴⁹ Przykładowe warunki, jakie musi spełnić twórca gier wideo, aby jego dzieła zostały uznane za autorskie w jednym ze swoich artykułów opisuje Espen Aarseth. Zob. E. Aarseth, *The game and its name: What is a game auteur?*, [w:] *Visual Authorship: Creativity and Intentionality in Media*, red. Red. T. Grodal, B. Larsen, I.T. Laursen. Copenhagen 2005, s. 261-269.

⁵⁰ N. Altice, dz. cyt., s. 228.

⁵¹ D. Scheff, dz. cyt., s. 51.

⁵² Tamże.

zwiększenia potencjału samej czynności prowadzenia rozgrywki⁵³. Tę rzadką perspektywę twórczą oraz unikatową pieczołowitość Miyamoto docenił także Will Wright⁵⁴, chwając zwłaszcza skupienie na kinestetyce kontrolera, analizie tego jak będzie on leżał w dłoni i jakie możliwości da osobie go trzymającej⁵⁵. Sterowanie postacią ma przede wszystkim dostarczać nam przyjemność i dawać poczucie panowania nad ruchem awatara, nawet jeżeli czasami sprawia on wrażenie sprzecznego z prawami fizyki⁵⁶.

Duży nacisk położony na odczucia grającego prowadzi do czegoś, co twórcy z Nintendo określają mianem *kyoakan*. Termin ten można przetłumaczyć jako „współdzielone emocje”, które pojawiają się gdy dążymy do porozumienia z osobą o podobnych doświadczeniach⁵⁷. Podstawowym celem Miyamoto jest uzyskanie emocjonalnego połączenia pomiędzy autorem gry a jej odbiorcą, tak, aby podczas kontaktu z nią doświadczali możliwie jak najwierniejsze, powtarzalne wrażenia. Polem, na którym można je osiągnąć, są sposób sterowania postacią za pomocą intuicyjnych interfejsów oraz reguł zabawy. Oczywiście zasad i przejrzystość mechanizmów kierujących rozgrywką mają zagwarantować interaktorowi szybkie opanowanie gry, a także zniwelować prawdopodobieństwo dezorientacji lub porażki. Według Miyamoto wzbudzanie w graczach wątpliwości dotyczących tego, dlaczego przegrał, nie osiągnął konkretnego celu czy też wyniku, jest dużym błędem, ponieważ oczekiwania względem interakcji powinny jednoznacznie wynikać z projektu doświadczenia i być przyswajane oraz egzekwowane właściwie nieświadomie⁵⁸.

W tym kontekście pojawia się także metafora *hakoniwy* – małego pudełka wypełnionego piaskiem, kamyczkami, kawałkami drewna, drobnymi roślinami, figurkami oraz makietami budynków składającymi się na miniaturowy krajobraz⁵⁹. Praktyka układania owych unikalnych instalacji stanowi jeden ze wschodnich przejawów odbioru natury oraz jej

⁵³ Zob. S. Poole, *Trigger Happy: Video Games and the Entertainment Revolution*, 2007, s.114-115. Wersja internetowa, Online: <http://stevenpoole.net> [Dostęp: 11.07.2017].

⁵⁴ Zob. N. Paumgarten, dz. cyt.

⁵⁵ Zob. Tamże.

⁵⁶ A. Inoue, S. Ushijima, *Around Sigeru Miyamoto: Enactment of "Creator" on Computer Games*, [w:] *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, s. 500-501. Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07309.19112.pdf> [Dostęp: 11.07.2017].

⁵⁷ Miyamoto dla wyjaśnienia znaczenia *kyoakan* podaje przykład ojców rozmawiających o swoich dzieciach, Zob. N. Paumgarten, dz. cyt.

⁵⁸ A. Inoue, S. Ushijima, dz. cyt., s. 500.

⁵⁹ N. Altice, dz. cyt., s. 189.

reprezentacji za pomocą dzieł sztuki, ale także znajduje zastosowanie terapeutyczne⁶⁰. *Hakoniwy* przyjmują również cyfrowe formy i z powodzeniem funkcjonują wewnątrz elektronicznej rozrywki. Fikcyjne krainy wypełnione urokliwymi zakątkami, zachwycające pięknem sztucznej przyrody, powołanej do życia przez grafików i animatorów, odgrywają podobną rolę, co mieszczące się w szufladzie dioramy. Nathan Altice przywołuje kilka wypowiedzi Miyamoto, w których tworzenie gry zostaje porównane do pielęgnowania małego ogrodu, oferującego przyjemne doświadczenie przebywania w starannie przygotowanym, nastrojowym miejscu sprzyjającym estetycznej kontemplacji⁶¹.

Na tę metaforę warto jednakże spojrzeć nieco szerzej. *Hakoniwa* stanowi zarazem wycinek krajobrazu, na przykład część pasma górskiego, jak i pewną zamkniętą całość charakteryzującą się własną harmonią oraz porządkiem. Światy obecne w grach Nintendo, *TLoZ* czy *Super Mario Bros.*, cechuje podobna fragmentaryczność, a także wynikający z niej brak ciągłości przestrzennej. Dong-Il Oh, analizując specyfikę gier z kraju kwitnącej wiśni przez pryzmat tradycyjnych japońskich zabaw, zauważa, że rozwiązanie to pozwala zbudować twórcom pewien odczuwalny przez gracza dystans estetyczny wpływający bezpośrednio na recepcję wirtualnego środowiska⁶². Swobodne przemieszczanie się pomiędzy osobnymi wymiarami, przeskakiwanie po luźno połączonych ze sobą poziomach właściwie niweluje wrażenie przemierzania spójnego, immersyjnego otoczenia. Integralność poszczególnych obszarów nie jest kwestią priorytetową, jeżeli można zaoferować odbiorcy szereg osobnych, krótkotrwałych, lecz przyjemnych doznań.

Kolejnym założeniem realizowanym przez japońskiego projektanta jest pozwolenie swoim odbiorcom na bycie kreatywnymi, a tym samym uczynienie z nich w pewnym stopniu współtwórców gier. Pomysłowość, nieszablonowe działania i radzenie sobie z przestrzennymi wyzwaniami prowadzą do wzrostu naszych umiejętności. Ten zaś skutkuje lepszymi rezultatami, które same w sobie stanowią satysfakcjonującą nagrodę, motywującą do dalszego wysiłku⁶³. Miyamoto porównuje rozwijanie poziomu trudności, dodawanie nowych funkcji czy odkrywanie kolejnych umiejętności sterowalnej postaci, które składają się na

⁶⁰ Zob. Y. Kukikawa, M. Kato, T. Baba, K. Kushiya, *Hakoniwa: A sonification art installation consists of sand and woodblocks*, [w:] *Proceedings of the 19th International Conference on Auditory Display (ICAD2013)*. Lodz, Poland. 6-9 July 2013. International Community for Auditory Display, 2013.

⁶¹ N. Altice, dz. cyt., s. 189.

⁶² D. Oh, *A Research on the Characteristics of Japan's Video Games Focused on the Connection of Japan's Traditional Play Culture*, „International Journal of Contents”, Nr 7/2011, s. 33.

⁶³ A. Inoue, S. Ushijima, dz. cyt., s. 499.

prowadzenie gracza przez rozgrywkę, do pisania dobrej powieści detektywistycznej⁶⁴. Zdaniem twórcy w obu sytuacjach należy zachować równowagę pomiędzy przekazywanymi i zatajonymi informacjami, aby w rezultacie zaskoczyć odbiorcę. O ile jednak w przypadku książki czytelnik śledzi narrację i próbuje powiązać ze sobą poszczególne wątki, tak podczas kontaktu z grą nierzadko samodzielnie musimy opracować ścieżkę prowadzącą do zakończenia. Ową sztukę opanowania rozgrywki ojciec *Donkey Konga* zestawia również z nauką gry na instrumencie muzycznym, wspominając gitarę i trudność, jaką może sprawić chwytywanie skomplikowanych akordów⁶⁵. Podobieństwo obu procesów wynika z dotarcia w pewnym momencie do punktu granicznego – możemy się przy nim zniechęcić i porzucić dalsze starania albo podjąć wysiłek, aby odkryć zupełnie nowe możliwości.

Jako ostatnią chciałbym omówić tendencję Miyamoto do czerpania inspiracji z własnych życiowych doświadczeń, co zresztą sam autor wielokrotnie podkreśla podczas wywiadów lub publicznych wystąpień. Pozwala mu to również kreować wizerunek człowieka otwartego na nowe doznania, chętnie dzielącego się własnymi zainteresowaniami oraz korzystającego w pracy z codziennych, pozornie mało istotnych obserwacji lub wrażeń. W rozmowie z Nickiem Paumgartenem dla tygodnika „The New Yorker” twórca przywołuje chociażby swoje dziecięce zachwyty:

Nadal pamiętam typ wrażenia, jakie doświadczyłem podczas przebywania w małej rzece i poruszania dłońmi pod głazem, gdy coś uderzyło mnie w palec i zauważyłem, że to ryba (...) To coś, czego nie jestem w stanie opisać słowami. To niecodzienna sytuacja. Chciałbym żeby dzisiejsze dzieci miały podobne doświadczenia, ale to nie takie proste⁶⁶.

Podobne wspomnienia z okresu młodości, prozaiczne czynności albo codzienne sytuacje owocują nowymi pomysłami na gry: opieka nad domowym zwierzęciem i rozmowy z innymi właścicielami psów (*Nintendogs*, Nintendo 2005), praca w ogrodzie przy sadzeniu oraz pielęgnacji roślin (*Pikmin*, Nintendo 2001), a nawet zmiana stylu życia na zdrowszy, wypełniony aktywnością fizyczną (*Wii Sports*, Nintendo 2006)⁶⁷.

Badacze lub publicyści opisujący dorobek Miyamoto zwracają uwagę na jego autobiograficzny wymiar, objawiający się uwiecznianiem w grach relacji z własnych przeżyć

⁶⁴ Zob. N. Paumgarten, dz. cyt.

⁶⁵ Zob. Tamże.

⁶⁶ N. Paumgarten, dz. cyt.

⁶⁷ Zob. Tamże.

przyjmujących postać zarówno wątków fabularnych, elementów świata przedstawionego, jak i określonej mechaniki rozgrywki. David Sheff przywołuje słynne, powtarzane przez twórcę przy różnych okazjach anegdoty o wyprawach w nieznane, odkrywaniu jezior, lasów czy jaskiń nieopodal miejsc, w których aktualnie mieszkał podczas nauki w szkole lub na studiach⁶⁸. Swoboda tej eksploracji, poszukiwanie nowych urokliwych miejsc pomimo postępującej urbanizacji przekształcającej znany mu krajobraz, stała się motywacją dla prac nad *TLoZ*. Młodsze pokolenia, żyjące w miastach, zdaniem Miyamoto, bardzo rzadko, jeśli w ogóle miały okazję przeżyć podobne wrażenia. Stąd chęć przekazania im pewnego rodzaju cyfrowej imitacji własnych młodzięcych przygód znalazła odzwierciedlenie w jego projektach.

Owo zafascynowanie naturą oraz próby „zarażenia” nim innych, jak zauważa Jesse Shell, są obecne również podczas bezpośredniego kontaktu z fanami, ponieważ do autografów wręczanych najmłodszym twórca *Super Mario* dodaje krótką instrukcję: „Gdy jest słonecznie, baw się na dworze⁶⁹”. Zupełnie jakby chciał przekazać miłośnikom swoich gier, iż nie powinny one być dominującym sposobem spędzania wolnego czasu, a jedynie alternatywą dla atrakcji czekających na nich poza domem. Nick Paumgarten natomiast dość ironicznie komentuje swoistą ekologiczną autokreację japońskiego projektanta stwierdzeniem, że chociaż sam często i dużo opowiada o swoich wycieczkach, zabawie na świeżym powietrzu, obserwacji zwierząt czy podziwianiu przyrody, jednocześnie podczas swej kariery uczynił wiele, aby zatrzymać dzieci w domach przy grach wideo bądź przywiązać je do przenośnych elektronicznych gadżetów⁷⁰. Z kolei Nathan Altice dostrzega w tej postawie pewien szerszy zamysł: „Poprzez technologię Nintendo udaje się uchwycić otwartą przestrzeń dla pokolenia, które nie jest w stanie tego zrobić w prawdziwym życiu. Ale podtekst, optymistyczny lub nie, stanowi wyczuwalne poczucie straty⁷¹”. Być może właśnie próba zaspokojenia potrzeby eksploracji malowniczych krain, przyjmujących z konieczności postać cyfrowych krajobrazów, funkcjonuje jako jeden z głównych motywów obecnych w produkcjach koncernu z Kioto.

⁶⁸ D. Scheff, dz. cyt., s. 52.

⁶⁹ J. Schell, *The Art of Game Design. A Book of Lenses*, Burlington 2008, s. 451.

⁷⁰ N. Paumgarten, dz. cyt.

⁷¹ N. Altice, dz. cyt., s. 190.

Podsumowując, według Miyamoto dobrze przygotowana gra powinna dawać radość wszystkim, niezależnie od wieku⁷², posiadać jasno sprecyzowane reguły przyswajalne bezpośrednio podczas rozgrywki oraz budować prostą relację pomiędzy graczem i jego awatarem za pomocą intuicyjnego sterowania. Jednocześnie ma ona oferować odprężające estetyczne doświadczenie⁷³, przyjmujące na przykład formę przemierzania wcześniej nam nieznanej, atrakcyjnej wirtualnej przestrzeni wypełnionej licznymi obiektami. Zdaniem projektanta, gry oraz urządzenia służące do korzystania z nich mają pozwalać na eksperymentowanie, szukanie satysfakcjonujących rozwiązań, a także podejmowanie alternatywnych decyzji i obserwowanie ich rezultatów. Właśnie w tym kierunku rozwijane były kolejne odsłony słynnych serii: *Super Mario Bros.*, *Donkey Kong*, *Star Fox* czy *TLoZ*. Omówione przeze mnie zestaw stałych reguł projektowania, przykładowe źródła inspiracji, stawianie sobie już na etapie prototypowania jasno określonych celów oraz koncentracja na kształtowaniu doświadczenia sprawiają, że mimo ponad trzech dekad dzielących pierwszą i ostatnią odsłonę *TLoZ*, w obu grach można wskazać wspólne środki budujące w odbiorcy poczucie swobody, kontroli i zaciekawienia.

4.3 Przelamywanie konwencji – nowe spojrzenie na *The Legend of Zelda*

Chociaż Shigeru Miyamoto nie brał bezpośredniego udziału w powstawaniu *Breath of The Wild*, a jedynie nadzorował działania zespołu realizującego kolejną odsłonę popularnej marki, nie trudno dostrzec w niej liczne własności charakterystyczne właśnie dla jego twórczości, które znalazły odzwierciedlenie już przy prototypowaniu najnowszej produkcji Nintendo. Eiji Aonuma, pełniący funkcję głównego producenta gry, w przedmowie do oficjalnego przewodnika po *BotW* przyznał, że ważnym etapem kreacji było zaczerpnięcie od ojca *Donkey Konga*, stawianie się w pozycji gracza⁷⁴. Wiele czasu poświęcono wobec tego na testowanie nowych pomysłów, sprawdzanie funkcjonalności awatara w różnorodnych obszarach oraz intuicyjności sterowania⁷⁵. Z jednej strony udowadnia to olbrzymi wpływ słynnego projektanta na rozwój serii o Linku i Zeldzie, z drugiej zaś uwidacznia obecną

⁷² J. deWinter, dz. cyt., s. 13.

⁷³ Zob. S. Swink, *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Burlington 2009, s. 202.

⁷⁴ *The Legend of Zelda: Breath of the Wild The Complete Official Guide*, red. M. Daujam, przedmowa E. Aonuma, H. Fujibayashi, Piggyback Interactive Limited 2017, s. 4.

⁷⁵ Aonuma w wywiadzie przeprowadzonym przed premierą gry i opublikowanym w *The Legend of Zelda Encyclopedia* wspomina szukanie skrótów wewnątrz świata, wspinanie się, jazdę konną oraz reakcje członków zespołu na możliwość wykonania zabawnych czy niespodziewanych czynności podczas rozgrywki. *The Legend of Zelda Encyclopedia*, red. P. Thorpe, Milwaukie 2018, s. 322-327.

wśród jego następców swoistą potrzebę kontynuacji określonych przed wielu laty wytycznych. Już pobieżna analiza najnowszego tytułu przynależącego do cyklu pozwala dostrzec liczne inspiracje produkcją, która go zapoczątkowała. Paradoksalnie jednak wstępne założenia były zgoła przeciwne, co podkreślają sami przedstawiciele studia odpowiedzialnego za przygotowanie gry.

Prace nad BotW rozpoczęto w 2013 roku i mówiąc o tym w szeregu materiałów promocyjnych reżyser Hidemaro Fujibayashi podkreśla, że osobom pracującym nad jej wstępną koncepcją przyświecał cel wykroczenia poza dotychczasowe rozwiązania, schematy oraz stałe elementy typowe dla *TLoZ*⁷⁶. Deweloperzy chcieli wprowadzić nowe mechanizmy, poszerzyć możliwości sterowalnej postaci, a także oddać do dyspozycji graczy otwarty, rozległy i wypełniony różnymi reaktywnymi modelami świat przedstawiony. Zakładano przygotowanie krainy pozwalającej swojemu użytkownikowi na odczuwanie swobody eksploracji, nieustanne doświadczanie nowych przygód i podejmowanie ciekawych wyzwań towarzyszących mu przez całość rozgrywki. Takie podejście można odczytać zarówno jako próbę odświeżenia franczyzy, przebywającej od jakiegoś czasu w stanie stagnacji wywołanej ograniczeniami sprzętowymi, przestarzałymi lub mało atrakcyjnymi rozwiązaniami mechanicznymi, jak i odpowiedź na stale wzrastający stopień skomplikowania oraz rozbudowania zachodnich produkcji.

Postęp techniczny pozwolił szefom poszczególnych działów na daleko idące usprawnienia procesu produkcyjnego, a także podjęcie kilku kluczowych decyzji służących przeobrażeniu cech dotychczas silnie kojarzonych z *TLoZ*. Powiększenie zespołu deweloperskiego i dysponowanie mocniejszymi platformami sprzętowymi (WiiU oraz Switch) zdaniem Aonumy, umożliwiło powołanie do życia nowej, uwspółcześnionej i odpowiadającej obecnym wymaganiom rynku, reprezentacji królestwa Hyrule⁷⁷. Z kolei Takuhiro Dohta, kierownik zespołu programistów, docenił możliwość rozrysowania trójwymiarowej przestrzeni bez konieczności „składania” jej z osobnych, gotowych elementów, jak miało to miejsce w przypadku poprzednich dużych projektów Nintendo⁷⁸. Natomiast dyrektor artystyczny, Satoru Takizawa, wspomina o zaangażowaniu młodszych pracowników w przygotowanie grafik oraz animacji koncepcyjnych ukazujących

⁷⁶ *The Making of The Legend of Zelda: Breath of the Wild Video – The Beginning*, Nintendo 2017. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=30jGWna4-Ns> [Dostęp: 14.06.2018].

⁷⁷ *The Making of The Legend of Zelda: Breath of the Wild Video – Open-Air Concept*, Nintendo 2017, Online: <https://www.youtube.com/watch?v=vLMGrmf4xaY> [Dostęp: 14.06.2018].

⁷⁸ *The Making of... The Beginning*.

futurystyczne bronie, fantastyczne stworzenia bądź odmienione wizerunki głównych bohaterów, które wpłynęły na finalny wygląd gry⁷⁹. Głównym celem wszelkich zmian miało być jednak osiągnięcie wystarczającego stopnia złożoności systemu kierującego regułami rządzącymi wirtualnym środowiskiem, by ten oferował graczom przyjemność prowadzenia rozgrywki multiplikatywnej (ang. *multiplicative gameplay*)⁸⁰.

Pod tym terminem Hidemaro Fujibayashi rozumie konkretnie opracowany zestaw zależności wewnątrz symulacji, który pozwala na mniej przewidywalny i emergentny kontakt z grą. „Granie pasywne”, a więc przy wykorzystaniu narzuconych przez twórców jasno sprecyzowanych sposobów radzenia sobie z przeszkodami oraz wyzwaniem stawianymi przed graczem, miało zostać zastąpione „graniem aktywnym”. Według owej koncepcji użytkownik dostaje do dyspozycji szeroki wachlarz narzędzi umożliwiających wiele alternatywnych rozwiązań jednego problemu, a także zostaje zachęcany do eksperymentowania z metodami eksploracji reprezentacji fikcyjnego świata. Rozgrzywka multiplikatywna zakłada jednocześnie konieczność opracowania interaktywnego środowiska w taki sposób, aby efektywnie reagowało ono zarówno na rozmaite działania gracza, jak i liczne zmiany zachodzące niezależnie od jego aktywności. Tym samym w przypadku BotW reguły sterujące symulacją stają się właściwie tożsame z regułami samej gry, gdyż jak zauważa Takuhiro Dohta dla uzyskania satysfakcjonującego efektu należało powiązać ze sobą wszelkie komponenty występujące w otoczeniu awatara⁸¹.

Przygotowany na początku procesu produkcyjnego dwuwymiarowy prototyp, przypominający w dużym stopniu wczesne odsłony serii wydawane na NES i SNES, prezentował nowe interesujące mechaniki konstruuje zajmujące doświadczenie. Wstępny projekt posłużył jako test reakcji zachodzących pomiędzy konkretnymi obiektami, ale też uświadomił projektantom jak wiele wysiłku trzeba będzie włożyć w przeniesienie wszystkich tych procesów na docelowy silnik fizyczny, co stanowiło także jeden z powodów kilkukrotnego przełożenia daty premiery gry⁸². Ponadto trójwymiarowa przestrzeń swoim rozmiarem oraz rozlokowaniem poszczególnych miejsc miała odpowiadać rozmiarowi Kioto, miasta, w którym znajduje się główna siedziba Nintendo. Fujibayashi uznał właśnie taki

⁷⁹ Tamże.

⁸⁰ Zapis wideo wystąpienia *Breaking Conventions with The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, poświęconego procesowi produkcyjnemu gry oraz wygłoszonego wspólnie przez Hidemaro Fujibayashiego, Satoru Takizawę i Takuhiro Dohtę podczas Game Developers Conference w 2017 roku, został udostępniony za pośrednictwem serwisu YouTube. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=QyMsF31NdNc> [Dostęp: 14.06.2018].

⁸¹ Tamże.

⁸² *The Making of... The Beginning.*

obszar za wystarczająco rozległy, ale jednocześnie możliwy do opanowania i zapewniający satysfakcjonującą zabawę przez wiele godzin⁸³. Należało jedynie wypełnić go miejscami, postaciami oraz aktywnościami motywującymi gracza do przemieszczania się, inicjującymi interakcję albo stanowiącymi zagrożenie dla głównego bohatera.

Z racji na wykorzystanie otwartego świata przeobrażeniu uległ również sposób prezentowania fabuły, która dotychczas w serii *TLoZ* przeważnie była rozwijana linearnie i ściśle powiązana z kolejnymi etapami rozgrywki. Eiji Aonuma, identycznie jak Shigeru Miyamoto, uważa, że zbyt dużo narracji psuje radość z gry, a przesadne podporządkowanie użytkownika jej odtwarzaniu właściwie niweluje poczucie nieskrępowanej eksploracji⁸⁴. Aby tego uniknąć i ominąć trudności związane chociażby z utrzymaniem przez gracza odpowiedniej chronologii wydarzeń oraz tempa poznawania poszczególnych wątków, twórcy postanowili ograniczyć nieinteraktywne sekwencje fabularne. Właściwie poza kilkugodzinnym etapem początkowym, pełniącym tak naprawdę funkcję wprowadzenia, wszelkie sceny składające się na proces narracyjny są inicjowane przez interaktora. Dzięki temu on sam decyduje o stopniu zaangażowania w losy protagonistów i może zrezygnować z ich odkrywania na rzecz pozostałych działań nieposiadających znaczenia dla fabuły⁸⁵.

Takuhiro Dohta mówiąc w jednym z materiałów promocyjnych o finalnym efekcie prac nad *BotW* zaznacza, że celem designerów było stworzenie gry posiadającej jak najmniej ograniczeń oraz oferującej odbiorcy unikalne doświadczenie⁸⁶. Według głównego programisty nie ma jednej właściwej czy też sugerowanej metody grania w najnowszą odsłonę serii *TLoZ*, stąd każdy powinien wypracować własny, satysfakcjonujący styl⁸⁷. To natomiast zaowocowało produkcją nastawianą w dużej mierze na metarozgrywkę, samodzielne wymyślanie wyzwań i sposobów ich realizacji, eksperymentowanie podczas walki z przeciwnikami lub szukanie alternatywnych metod przemierzania świata przedstawionego. Zaoferowanie daleko idącej swobody wewnątrz wirtualnego środowiska, wprowadzenie skomplikowanego systemu zależności pomiędzy obiektami umożliwiającymi „granie aktywne”, oszczędność środków narracyjnych, a także wykorzystanie wysoce responsywnego silnika fizycznego wzmacniającego emergentny status zasad kierujących

⁸³ *The Making of ... Open-Air Concept.*

⁸⁴ *The Making of The Legend of Zelda: Breath of the Wild Video – Story and Characters*, Nintendo 2017. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=T3CsGbtifZI%20> [Dostęp: 14.06.2018].

⁸⁵ Tamże.

⁸⁶ *The Making of The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Bonus Session*, Nintendo 2017. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=VKSUiD1XQc%20> [Dostęp: 14.06.2018].

⁸⁷ Tamże.

interakcją, pozwala uznać omawiane przeze mnie dzieło Nintendo za doskonałą egzemplifikację sprawczości zachodzącej przede wszystkim na poziomie reguł.

4.4 Świat, interfejs i reguły w *Breath of the Wild*

TLoZ: BotW rozpoczyna krótka animowana sekwencja ukazująca przebudzenie Linka w podziemnej świątyni. Bohater odzyskuje świadomość i słyszy kobiecy głos, należący najprawdopodobniej do Zeldy, która prosi go o pomoc w powstrzymaniu rosnącego w siłę Ganona ponownie zagrażającego bezpieczeństwu królestwa Hyrule. Gdy gracz przejmuje kontrolę nad protagonistą znajduje Sheikah Slate⁸⁸ – przedmiot przypominający wyglądem oraz funkcjonalnością dzisiejszy telefon komórkowy lub tablet, stanowiący jednocześnie reprezentację urządzenia sterującego wewnątrz świata przedstawionego gry⁸⁹. Dzięki temu zabiegowi już na samym początku rozgrywki graficzny interfejs użytkownika zostaje ściśle powiązany z trzymanym przez interaktora kontrolerem, co ułatwia naukę nawigowania awatarem, a dodatkowo może wzmacniać wrażenie immersji. Po opuszczeniu jaskini Link wbiega na wzniesienie, aby zobaczyć rozciągający się przed nim krajobraz. Efektowna jazda wirtualnej kamery prezentuje odbiorcy rozległą, możliwą do przemierzania przestrzeń, sygnalizując jednocześnie, iż jego podstawowym wyzwaniem będzie eksploracja trójwymiarowego środowiska.

Następnie zostajemy skierowani w dół zbocza, gdzie pod wysuniętą skałą przy ognisku dostrzegamy czyjaś sylwetkę. Prowadząca do niej ścieżka zawiera już detale przykuwające uwagę gracza⁹⁰ i pozwalające na zdobywanie pierwszych doświadczeń w ramach symulacji. Jeszcze przed zainicjowaniem rozmowy z nieznajomym możemy podnieść leżące na ziemi gałęzie, zebrać grzyby, spróbować wejść na drzewa i zerwać z nich jabłka, schwytać owady albo przepchnąć głaz, aby ten przetoczył się po stromiźnie. W ten sposób już na wczesnym etapie gra wyraźnie ukazuje swoją strukturę rozgrywki opartą o wykorzystywanie afordancji sugerowanych użytkownikowi rozlokowaniem obiektów, ich kształtem, podatnością na zniszczenie lub wykorzystanie przez bohatera. Co ciekawe, ta wprowadzająca sekwencja tłumacząca elementarne reguły interakcji, znajdująca zastosowanie

⁸⁸ Na potrzeby analizy stosuję oryginalne nazwy własne miejsc, przedmiotów i postaci pochodzące z angielskiej wersji językowej.

⁸⁹ Wykorzystywana przez Linka Sheikah Slate odzwierciedla działanie wyposażonego w ekran kontrolera dla Nintendo WiiU bądź przenośnej konsoli Nintendo Switch.

⁹⁰ Obiekty, które można podnieść błyskają z pewnej odległości charakterystycznym żółtym światłem sygnalizując swoje położenie i jednocześnie zachęcając użytkownika do podejścia bliżej.

w większości produkcji oferujących otwarty świat⁹¹, w BotW została zaprojektowana jako opcjonalna i zależna od intencji gracza. Jeśli podejmie on decyzję o niezbaczeniu z trasy wiodącej do tajemniczej postaci założenia nawigacji opanuje przy kolejnej, najbliższej okazji. Nieprowadzenie interaktora „za rękę” było zresztą świadomym zabiegiem twórców, mającym w ich ocenie zapewnić projektowi unikalność.

O słuszności takiego założenia przekonali się już na długo przed wydaniem gry. Podczas wywiadu, przeprowadzonego przez Jasona Schreiera dla serwisu Kotaku, Hidemaro Fujinayashi przyznał, że na wczesnym etapie produkcji spotkał się z Shigeru Miyamoto oraz Eijim Aonumą w celu zaprezentowania prototypu⁹². Zapytany przez nich o motyw przewodni modelu rozgrywki, odparł: „Możesz zrobić wszystko⁹³”. To śmiałe stwierdzenie miało zachęcić przełożonych przede wszystkim do uważnego eksplorowania przygotowanego obszaru wypełnionego wstępnymi modelami. Tymczasem, gdy Miyamoto zaczął testowanie, spędził niemal godzinę wdrapując się na drzewa, zupełnie ignorując pozostałe pobliskie obiekty, nawet pomimo kierujących do nich wskazówek. Obserwując to zaangażowanie w jedną z najprostszych mechanik, Fujibayashi przyznał:

Zrozumieliśmy, że zamiast próbować realizować zupełnie nowe pomysły i konstruować je od zera, aby je dodać, podjęliśmy decyzję o przyjrzeniu się temu, co już mamy. Uświadomiło nam to wielość sposobów prowadzenia rozgrywki ukrytych wewnątrz świata, który zbudowaliśmy⁹⁴.

Tym samym mozolny i monotony mechanizm wspinaczki został właściwie najważniejszym sposobem poznawania oraz przemierzania fikcyjnej krainy złożonej między innymi ze wzniesień, urwisk, ruin, wysokich posągów lub wież. Wydawała się ona idealnym środowiskiem dla wprowadzenia właśnie tej umiejętności czyniącej otwartą przestrzeń jeszcze bardziej dostępną i atrakcyjną. W ocenie Fujibayashiego dzięki temu wchodzenie na rozmaite szczyty stało się równie emocjonujące co jazda konna lub prowadzenie walki⁹⁵.

U podnóża góry Link poznaje starca, będącego w rzeczywistości duchem nieżyjącego od wieku króla Hyrule. Zjawia kilkakrotnie spotyka młodzieńca później, gdy ten przemierza początkowo dostępny obszar mapy, i odgrywając rolę przewodnika, przekazuje mu

⁹¹ Zob. C. C. Bodegård Gustafsson, *How Agency Is Affected By Showing Prerequisites Of Choices In Strategy Games. A Comparative Study*, niepublikowana praca magisterska, University of Skövde 2018, s. 14.

⁹² J. Schreier, *When Miyamoto First Played Zelda: Breath of the Wild, He Wouldn't Stop Climbing Trees*. Online: <https://kotaku.com/when-miyamoto-first-played-zelda-breath-of-the-wild-h-1793017234> [Dostęp: 16.06.2018].

⁹³ Tamże.

⁹⁴ Tamże.

⁹⁵ Tamże.

wskazówki, zdradza informacje o przeszłości odwiedzanych przez niego miejsc, wręcza pozwalającą na opuszczenie płaskowyżu lotnię, a także przestrzega przed zagrożeniem ze strony odradzającego się Ganona. Bestia pragnie wydostać się ze zniszczonego zamku, w którym przed laty uwięziła ją Zelda, dlatego głównym zadaniem kontrolowanego przez nas rycerza jest pokonanie wroga zanim ten zdąży osiągnąć pełnię swych sił. Użytkownik gry może od razu wyruszyć w stronę ruin twierdzy i spróbować przezwyciężyć potwora, nawet jeśli wydaje się to nielogiczne z punktu widzenia scenariusza, albo wręcz przeciwnie, spędzić dziesiątki godzin na wykonywaniu misji pobocznych, rozwijaniu kondycji swojego herosa, gromadzeniu ekwipunku oraz zdobyciu sojuszników gotowych zaangażować się w pojedynek z potężnym monstrem.

Hyrule zaprojektowano w taki sposób, aby już swoim atrakcyjnym wyglądem zachęcało do długotrwałego eksplorowania, zaskakiwało dziesiątkami nowych zdarzeń, zachwycało ogromem możliwości oraz nagradzało gracza za podjęty wysiłek satysfakcjonującymi efektami. Jednocześnie świat, do którego wkraczamy wraz z hyliańskim wojownikiem wypełniony jest niebezpiecznymi miejscami i zagrożeniami ze strony natury, przede wszystkim za sprawą dynamicznie zmieniających się warunków atmosferycznych czy lokalizacji o zróżnicowanym klimacie. Podczas naszej wędrówki odwiedzimy rozpaloną pustynię oraz mroźne, pokryte śniegiem górskie szlaki, będziemy musieli przetrwać upały, jak i intensywne burze, znosić porywiste podmuchy wiatru, a także zwalczać silne nurty rzek. W obliczu tych licznych przeciwności dużym wyzwaniem wydaje się utrzymanie młodzieńca przy życiu. Należy jednak zachować świadomość, że każdy problem czy sytuacja posiadają więcej niż jedno możliwe rozwiązanie⁹⁶.

Fakt rozbudowania i bogactwa udostępnionego w BotW trójwymiarowego środowiska według Kaelan Doyle-Myerscough prowadzi do specyficznej formy intymności, obecnej w trakcie kontaktu z grą⁹⁷. Badaczka przywołując teorię afektów Gillesa Deleuze'a i Félix Guattariego sugeruje, że pomiędzy graczem reprezentowanym przez awatara a przestrzenią doświadczaną podczas interakcji, zachodzi charakterystyczna relacja. Na przykładzie produkcji Nintendo omawia ona wrażenie estetyczne wynikające z poczucia przytłoczenia

⁹⁶ Zagadnienie to szerzej omówię w dalszej części rozdziału poświęconej zagadnieniu rozgrywki multiplikatywnej.

⁹⁷ K. Doyle-Myerscough, *Intimate Worlds: Reading for Intimate Affects in Contemporary Video Games*, niepublikowana praca magisterska, Massachusetts Institute of Technology, s. 17, 28.

(ang. *overwhelmedness*) przez ogrom zawartych w niej aktywności⁹⁸. Użytkownik rzeczywiście może odczuć zagubienie, zwłaszcza niedługo po rozpoczęciu gry, które niekoniecznie musi wynikać z rozległości mapy, ale raczej z powodu nagromadzenia bodźców na niej rozlokowanych. Zdaniem Doyle-Myerscough to wrażenie obezwładnienia nie przemija, a jedynie zostaje chwilowo opóźnione lub ominięte⁹⁹.

Niezależnie od stopnia rozwoju kondycji Linka, zdobytego oręża czy opanowania dynamik walki, z racji reaktywnego środowiska i emergentności rozgrywki każda napotkana przeszkoda potencjalnie potrafi eskalować, tworząc nowe warunki utrudniające nasze działania. Dlatego wspomniana wielość czynników wpływających negatywnie na postać lub zwyczajnie jej zagrażających, buduje u odbiorcy napięcie, niepewność oraz przytłoczenie trudne do zignorowania¹⁰⁰. Według badaczki sposobem poradzenia sobie z nimi jest wytworzenie intymności poprzez wypracowanie pewnych nawyków, koncentracji na drobnych czynnościach, a także nadanie im określonego rytmu, aby po utracie kontroli nad sytuacją powrócić do krótkotrwałego stanu równowagi¹⁰¹.

Z kategorią opisaną przez Kaelan Doyle-Myerscough silnie wiąże się obserwacja Scotta Justera, który odczytuje jedną ze wcześniejszych odsłon serii – *TLoZ: Majora's Mask* – jako opowieść o izolacji głównego bohatera¹⁰². W przypadku BotW motyw ten również wyjątkowo wyraźnie przejawia się w historii opowiadanej przez grę oraz kierujące nią zasady. Samotność protagonisty wynika przede wszystkim z utraty towarzyszy, czyli pozostałych wojowników chroniących bezpieczeństwo królestwa, którzy zginęli walcząc z Ganonem przed stu laty. On natomiast ranny i wycieńczony, ukryty przez Zeldę, przebywał cały ten czas w stanie uśpienia, stąd musi odnaleźć się w zupełnie nowej rzeczywistości. Pozbawiony niegdysiejszych siły oraz umiejętności, rozpoczyna samodzielną wędrówkę po wyniszczonym dawną bitwą Hyrule. Przemierzany w toku rozgrywki rozległy otwarty świat niejednokrotnie sprawia wrażenie opuszczonego, zupełnie jakby został porzucony przez zamieszkującą go cywilizację. Większość czasu kontrolowany przez nas rycerz w pojedynkę wędruje po

⁹⁸ Poprzez intymność w grach wideo autorka rozumie również wyjście z pozycji użytkownika posiadającego kontrolę, władzę nad wirtualnym światem i sprawczość wewnątrz niego, chodzi tu o wrażenia zbliżone do *ilinx* R. Caillouisa, ale raczej wynikające ze słabości sterowalnego bohatera lub jego zależności względem innych postaci. Jednocześnie badaczka odróżnia poczucie „intymności przytłoczenia” od mogącego budzić z nią skojarzenia pojęcia „wzniosłości”. Do tej kwestii powrócę w dalszej sekcji poświęconej zagadnieniu metarozgrywki. Tamże, s. 13, 75.

⁹⁹ Tamże, s. 81.

¹⁰⁰ Tamże, s. 82-84.

¹⁰¹ Tamże, s. 96.

¹⁰² S. Juster, dz. cyt., s. 160.

ogromnych terenach, rozwiązuje napotkane problemy, stawia czoła najgroźniejszym przeciwnikom, pomaga napotkanym po drodze osobom stopniowo realizując swoją misję.

W rezultacie gracz doświadcza intymnego kontaktu z wirtualną przyrodą, gdy wbiega na porośniętą trawą wzniesienia, schodzi do głębokich jaskiń, pokonuje na niewielkiej tratwie lub wpław rzeki i jeziora, szybuje nad polanami, wspina się na strome zbocza, odwiedza gęste lasy czy obserwuje dzikie zwierzęta. Taka aktywność, niczym opisywana przez Miyamoto *hakoniwa*, może dostarczać przyjemności kinestetycznej oraz estetycznej z racji na wielość sposobów eksploracji, a także charakterystyczną, inspirowaną impresjonizmem oprawę audiowizualną¹⁰³, wyróżniającą swą stylistyką produkcję Nintendo spośród pozostałych wysokobudżetowych przygodowych gier akcji wydanych w podobnym okresie¹⁰⁴. Co więcej, świat gry, jej scenariusz i mechanika zostały zaprojektowane tak, aby wywoływać u odbiorcy poczucie nostalgii. Marion Gonlin postrzega BotW jako tytuł odwołujący się do bogatej historii serii *TLoZ* poprzez przeobrażanie kluczowych dla niej elementów¹⁰⁵. Ewokowanie motywów z wcześniejszych odsłon cyklu, a tym samym ożywianie emocji z nimi związanych, można odczytywać przez pryzmat samego procesu produkcyjnego, ale też recepcji jego finalnego efektu przez użytkowników¹⁰⁶.

Oś fabularna, co prawda nie stanowi centralnego punktu rozgrywki, ale w pewnym stopniu odpowiada procesowi przyswajania przez nas reguł. Przebudzony bohater utracił pamięć, dlatego wkracza właściwie do nieznanej mu krainy i niejako zmuszony jest poznawać ją na nowo. Wraz z nim gracz uczy się funkcjonować w środowisku wypełnionym ukrytymi miejscami, postaciami niezależnymi, dzikimi zwierzętami, różnymi surowcami oraz przeciwnikami. Podczas tej nauki ogromne znaczenie dla stopniowego budowania poczucia

¹⁰³ W oprawie wizualnej można zaobserwować silne inspiracje XIX-wiecznym malarstwem, między innymi luminizmem i francuskim impresjonizmem, ale impresjonistyczne wzorce są również obecne w muzyce rozbrzmiewającej podczas rozgrywki. Zob. C. Hoffman, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild is A Masterclass in Video Game Aestheti*. Online: <https://carolinianuncg.com/2017/04/19/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-is-a-masterclass-in-video-game-aesthetic> i K. Martin, *Impressionist Music in The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Online: <https://medium.com/@Kylydian/impressionist-music-in-the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-2a8574d9a4ed> [Dostęp: 18.06.2018].

¹⁰⁴ Można do nich zaliczyć między innymi: *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, Sony Interactive Entertainment, 2017), *Middle-earth: Shadow of War* (Monolith Productions, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2017) oraz *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2017).

¹⁰⁵ M. Gonlin, *Nostalgia Games: Replaying The Past*, niepublikowana praca licencjacka, University of Sydney 2017, s. 33.

¹⁰⁶ Nostalgia w *Breath of the Wild* przejawia się na dwa powiązane ze sobą sposoby. Intencją twórców był powrót do korzeni serii oraz możliwie najwierniejsze odwzorowanie specyfiki rozgrywki obecnej w projekcie Miyamoto z 1986 roku. Natomiast gracze mogli w niej odnaleźć liczne nawiązania do znanych z poprzednich odsłon miejsc, bohaterów i wydarzeń, które kształtowały konwencję *TLoZ* w minionych latach. Zob. Tamże, s. 44.

sprawczości bez wątpienia mają części składowe interfejsu graficznego przekazujące odbiorcy informacje dotyczące stanu awatara, a także jego najbliższego otoczenia. Kluczowa dla systemu powiadomień jest wspomniana wcześniej Sheikah Slate pozwalająca na zachowanie spójności estetycznej GUI i określenie przynależności do świata przedstawionego poszczególnych jego elementów. W BotW zastosowano trzy typy wskaźników pełniących odrębne funkcje, które chciałbym teraz przybliżyć.

Pierwszym z nich jest zestaw niediegetycznych nakładek rozmieszczonych przy krawędziach kadru, tworzących wspólnie czytelny *head up display*. Linus Ferm zaznacza, że wraz z rozwojem serii, a także wysokobudżetowych gier wideo, zaczęto stopniowo zmniejszać i ograniczać wykorzystanie interfejsu graficznego, co można zauważyć również w przypadku minimalistycznych rozwiązań najnowszej *TLoZ*¹⁰⁷. Warto jednak podkreślić, że sposób jego wyświetlania można zmienić w dowolnym momencie korzystając z odpowiedniej opcji w menu dostępnym po zatrzymaniu rozgrywki. Pozwala ono na ograniczenie liczby obecnych na ekranie dynamicznych ikon albo zupełne ich wyłączenie, co przekłada się na efektywność gracza oraz poziom trudności, jest więc dedykowany bardziej doświadczonym użytkownikom¹⁰⁸. Natomiast poniższy opis będzie dotyczyć standardowych, domyślnych ustawień wyglądu HUDu zawierających wszystkie przewidziane przez twórców wskazówki.

Stały interfejs, obecny w głównej trzecioosobowej perspektywie wirtualnej kamery, składa się ze statycznych i animowanych piktogramów ściśle powiązanych z regułami gry oraz warunkami panującymi wewnątrz symulacji. Można je wobec tego podzielić na te dotyczące stanu awatara, jak i te informujące o procesach zachodzących niezależnie od naszych działań. Posiadają one również przeciwną lokalizację – w lewym górnym rogu ekranu umieszczone zostały znaczniki poziomu zdrowia, aktualnie wykorzystywanego wyposażenia oraz dostępności specjalnych mocy Linka, natomiast w dolnym prawym rogu znajdują się radar¹⁰⁹, termometr, miernik hałasu, zegar, prognoza pogody na najbliższe godziny i minimapa ułatwiająca eksplorację udostępnionej przestrzeni. Już wygląd GUI

¹⁰⁷ L. Ferm, *How the Graphical Representation of the HUD Affects the Usability of a Third Person Game*, niepublikowana praca licencjacka, University of Skövde 2018, s. 5.

¹⁰⁸ Pozwala to w pewnym sensie już na poziomie doboru GUI przyjąć założenia metagry poprzez rezygnację z otrzymywania pomocnych informacji oraz nałożenia na siebie dość istotnych ograniczeń.

¹⁰⁹ Jeżeli postać kierowana przez gracza znajdzie się w pobliżu jeszcze nieodkrytej świątyni wówczas wyświetlanej na ekranie animowanej ikonie radaru towarzyszy wewnątrzdiegetyczny sygnał dźwiękowy wydawany przez Sheikah Slate. Dźwięk ten można włączyć w zbiór charakterystycznych dla serii *TLoZ* elementów interfejsu sonicznego, które Benson Walch za Elizabeth Medina-Gray określa mianem „earconów”. Przyjmują one zwykle formę krótkiej, wyróżniającej się spośród odgłosów otoczenia melodii intensyfikującą przekaz kierowany do gracza i przykuwającą jego uwagę, na przykład w momencie odnalezienia ważnego przedmiotu lub rozwiązania zagadki. B. Walch, dz. cyt., s. 16.

obecnego w BotW sugeruje wielość czynników determinujących zasady funkcjonowania wirtualnego środowiska, na które trzeba zwrócić uwagę, aby efektywnie radzić sobie ze stawianymi przez grę wyzwaniami. Odczytywanie wizualnych oraz dźwiękowych sygnałów wydaje się zatem niezbędne dla stopniowo coraz bardziej świadomego sterowania, a tym samym osiągnięcia poczucia sprawstwa.

Interfejs kontekstowy, w przeciwieństwie do interfejsu stałego, zostaje wyświetlony wyłącznie w momencie aktywowania go przez gracza za sprawą rozpoczęcia interakcji z postacią niezależną bądź przedmiotem, ale też wykonania określonej czynności sterowanym przez siebie bohaterem. W przypadku BotW stanowi on zestaw ramek oraz ikon pojawiających się na ekranie, aby zasugerować zainicjowanie kontaktu z obiektami, chociażby poprzez odpowiedź w formie ukazania graficznej reprezentacji przycisku kontrolera oraz odpowiadającej mu komendy wydawanej awatarowi¹¹⁰. To minimalistyczne rozwiązanie ułatwia między innymi otwieranie drzwi i skrzyń, zbieranie roślin, wykorzystywanie czarów albo prowadzenie walki z przeciwnikami. Jednakże prawdopodobnie najważniejszym elementem interfejsu kontekstowego, odpowiedzialnego za wskazywanie niewątpliwie najcenniejszego zasobu w grze, jest wskaźnik poziomu wytrzymałości postaci. Jasnozielony pierścień, widoczny nad sylwetką Linka przy aktywnościach wymagających wysiłku¹¹¹, stopniowo zanika reprezentując w ten sposób traconą przez niego energię.

Zmęczenie skutkuje natychmiastowym przerwaniem aktualnie prowadzonej czynności, co może oznaczać dla protagonisty poniesienie obrażeń lub nawet śmierć, jeśli zużyjemy ostatnie pokłady siły w niefortunnym momencie. Interaktor szybko uczy się uważnie obserwować animowaną tarczę i na jej podstawie oszacować możliwość pokonania zaplanowanego dystansu. Wytrzymałość pełni funkcję podstawowego ograniczenia mobilności, a zarazem sprawczości gracza, utrudniając długotrwały bieg, wspinaczkę, szybowanie i pływanie współtworzące mechanikę nawigowania wewnątrz wirtualnej przestrzeni. Dlatego w mojej ocenie okrągły pasek informujący o zapasie energii nierozdzielnie wiąże się z nabywaniem przez użytkownika umiejętności planowania trasy z uwzględnieniem tych najbardziej wymagających odcinków. Ma to kluczowe znaczenie

¹¹⁰ Identyfikują funkcjonalnie krótkotrwałe zatrzymujące rozgrywkę komunikaty będące instrukcjami dotyczącymi odpowiedniego korzystania z kontrolera dla uzyskania pożądanego efektu.

¹¹¹ Są nimi bieg, wspinaczka, pływanie, szybowanie przy pomocy lotni i zadawanie silnych ciosów.

przede wszystkim w początkowym etapie rozgrywki, gdy bohater jest nadal osłabiony i dopiero odzyskuje dawną kondycję.

W wymyślaniu sposobu przemierzania konkretnych odległości pomiędzy wyznaczonymi przez użytkownika miejscami niezwykle pomocne są rozlokowane przez projektantów punkty orientacyjne. Ciekawym rozwiązaniem jest wykorzystanie intensywnych barw oraz charakterystycznych kształtów mających wyróżniać się spośród otoczenia, nawet jeżeli znajdują się daleko od awatara, i jednocześnie przykuwać uwagę gracza. Satoru Takizawa jako inspirację dla wyglądu świątyń, wież oraz strzegących ich machin, wskazuje oryginalne zdobnictwo japońskiego rękodziela z historycznego okresu Jōmon¹¹². Przypominające starożytne naczynia budowle emitują intensywne światło wyraźnie kontrastującym z pastelowym, jednorodnym tłem. Miejsca jeszcze nieodwiedzone przez interaktora oznaczone są jaskrawym pomarańczowym kolorem, co znacznie ułatwia dostrzeżenie ich z dużej odległości niezależnie od pory dnia czy stanu pogody. Doskonale widoczne z oddali obiekty uznają za wewnątrzdiegetyczny interfejs nawigacyjny, ponieważ pozwalają grającemu wyznaczyć kolejne cele podróży, nadają kierunek jego wędrówce, umożliwiają ocenę dystansu, a tym samym oszacować ilość energii bądź czasu potrzebnych do jego pokonania.

Jednakże w przeciwieństwie do wielu linearnych gier wskazujących w ten sposób przewidzianą przez twórców i tym samym jedyną właściwą ścieżkę pokonywania poziomów lub obszarów, *BotW* wyłącznie sugeruje potencjalne rozwiązania, natomiast decyzja o obranej trasie oraz metodzie jej przebycia należy wyłącznie do gracza. Oczywiście na swojej drodze Link niejednokrotnie natrafi na rozmaite przeszkody czy zagadki, ale swoboda, z jaką użytkownik może się z nimi uporać, wzmacnia wrażenie realnego wpływu na przemierzanie udostępnionej przestrzeni. Dodatkowo poszukiwanie wewnątrzdiegetycznych wskazówek często umożliwia dopiero znalezienie odpowiednio wysokiego punktu widokowego, na przykład wzgórza, klifu, dachu budynku, a nawet drzewa, z którego za pomocą wirtualnej kamery i dostępnej w Sheikah Slate lornetki stosunkowo łatwo obserwować rozciągający się wokół teren. Zanim gracz odkryje kolejne fragmenty mapy lub odblokuje szereg portali pozwalających na teleportowanie się pomiędzy nimi, co zdecydowanie skraca i ułatwia podróżowanie, musi opierać swoją nawigację wewnątrz Hyrule właśnie o charakterystyczne punkty, jak świecące świątynie lub wieże.

¹¹² *The Making of... The Beginning.*

Zanim przejdę do omówienia podstawowych reguł kierujących rozgrywką, chciałbym jeszcze poświęcić nieco uwagi funkcjom pełnionym przez kontroler wykorzystywany podczas interakcji z grą¹¹³. Wydaje się on interesujący nie tylko ze względu na opisane wcześniej typowe dla Miyamoto oraz pozostałych projektantów Nintendo przywiązanie do zagadnienia jego efektywności, ale również szerokie zastosowanie różnicujące proces sterowania. Zgodnie z informacją zawartą na opakowaniu gry kompatybilne są z nią dwa urządzenia¹¹⁴ – wyposażony w dotykowy ekran i zestaw przycisków Wii U GamePad oraz Pro Controller przypominający wyglądem standardowe joypady stosowane również przez konkurencyjne systemy. Pozwalają one na sprawowanie bezpośredniej kontroli nad awatarem oraz pozostałymi reaktywnymi obiektami dostępnymi w ramach symulacji. Pierwszy z nich posiada natomiast dodatkowe rozwiązania urozmaicające interakcję.

Mianowicie może funkcjonować zarówno jako interfejs niemimetyczny, wysyłający sygnał poprzez wciśnięcie odpowiedniego klawisza, oraz mimetyczny wykorzystujący wbudowane czujniki – akcelerometr i żyroskop – do odwzorowania ruchów wykonywanych przez interaktora. W *BotW* część podziemnych świątyń zawiera łamigłówki wymagające manipulowania narzędziami bądź platformami, które można prowadzić wyłącznie za pomocą Wii U GamePada. Obracanie lub przechylanie kontrolera skutkuje analogiczną zmianą położenia jego wirtualnego odpowiednika, co z kolei pozwala przemieszczać inne niezbędne dla ukończenia zadania przedmioty. Przetaczanie we wskazane miejsce kamiennych kul, pokonywanie nimi labiryntów lub przesuwanie zawieszonych w powietrzu bloków dla utworzenia przejścia przy alternatywnej formie sterowania znacznie przeobraża mechanikę rozgrywki, zarówno na poziomie symulacji oraz reguł, a tym samym niweluje dotychczasowe przyzwyczajenia gracza. Takie zręcznościowo-logiczne wyzwanie nabiera wówczas wyjątkowego charakteru, zwłaszcza gdy pozornie skomplikowane, wymagające cierpliwości i precyzji ograniczenia możemy stosunkowo szybko ominąć stosując niekonwencjonalne rozwiązanie¹¹⁵.

¹¹³ Na potrzeby analizy gry wykorzystywana była wersja wydana na Nintendo WiiU, stąd własności kontrolera opisane w dalszej części rozdziału dotyczą właśnie tej platformy.

¹¹⁴ Na potrzeby analizy podczas rozgrywki korzystano zamiennie z obu typów kontrolerów.

¹¹⁵ Przykładem obejścia konieczności rozwiązania w jednej ze świątyń łamigłówki polegającej na sterowaniu ruchowym jest obrócenie o 180 stopni platformy z labiryntem tak, aby opadająca kula zamiast utknąć pomiędzy ścianami trafiła na płaską podłogę i swobodnie przetoczyła się w pożądanym przez gracza kierunku. Choć sprawia to wrażenie oszukiwania poprzez omijanie wyzwania, idealnie wręcz wpisuje się w propagowaną przez Miyamoto koncepcję wzbudzania u gracza kreatywnego myślenia podczas rozwiązywania problemów.

Drugim ciekawym sposobem wpływania na sytuację w grze jest zastosowanie figurek amiibo¹¹⁶, które po przyłożeniu w odpowiedni sposób do kontrolera inicjują pojawienie się w pobliżu Linka losowych przedmiotów. Mogą nimi być elementy uzbrojenia, ubrania, cenne surowce, pożywienie lub rzadkie zioła przydatne podczas długotrwałej eksploracji baśniowej krainy. Niektóre figurki przedstawiające postaci z konkretnych odsłon serii *TLoZ* przywołują specjalne „prezenty”, jak chociażby ikoniczne stroje lub zwierzęta towarzyszące bohaterowi podczas jego wędrówki¹¹⁷. Użycie amiibo można potraktować podobnie do mikrotransakcji zapewniających drobne ułatwienia lub alternatywny wygląd dla awatara¹¹⁸. Jednakże z racji na specyficzną formę wykorzystania jako części interfejsu kolekcjonerskich statuetek, stanowiących swoiste parateksty, jest oryginalnym sposobem rozszerzenia udostępnianych graczowi peryferii oraz przykładem funkcjonowania crossmedialnego ekosystemu¹¹⁹. Według Bjorna Nansena, Thomasa Apperleya i Benjamina Nicolla seria zabawek z jednej strony stanowi formę kampanii marketingowej licznych należących do Nintendo franczyz, skierowanej przede wszystkim do najmłodszych odbiorców¹²⁰, z drugiej zaś przykład łączącej wirtualność z rzeczywistością praktyki „postcyfrowego grania/zabawy”, której centralnym punktem staje się fizyczny przedmiot¹²¹. Zastosowanie amiibo oferuje graczowi unikalną sprawczość poprzez ingerowanie w symulację albo zapisywanie, gromadzenie oraz przekazywanie pewnych informacji za pomocą obiektu zdecydowanie odbiegającego od typowego kontrolera czy karty pamięci.

TLoZ: BotW realizuje założenia przygodowej gry akcji, jednakże nie trudno zaobserwować w niej cechy typowe dla innych popularnych gatunków. Możliwość zwiększania zasobu zdrowia czy wytrzymałości Linka oraz wykonywanie zadań zleczanych mu przez postaci niezależne przypomina założenia obecne w cRPG. Polowanie, zbieranie

¹¹⁶ Linia figurek amiibo, zapoczątkowana w 2014 roku przy okazji premiery gry *Super Smash Bros. for Wii U*, wykorzystuje krótkozasięgowy standard komunikacji NFC pozwalający na powiązanie zabawek z konsolami oraz produkcjami Nintendo. Statuetki przedstawiają bohaterów z najpopularniejszych franczyz wydawanych na platformy Wielkiego „N”, między innymi: *Super Mario Bros.*, *Pokémon*, *Fire Emblem*, *The Legend of Zelda* i *Animal Crossing*.

¹¹⁷ Za pomocą konkretnych amiibo można do świata gry wprowadzić reaktywne modele dwóch zwierząt znanych z serii *TLoZ*: Eponę, czyli kłacz w kilku grach służący głównemu bohaterowi jako wierzchowiec, oraz Wolf Linka – alternatywną wilczą formę protagonisty z *The Legend of Zelda: Twilight Princess*.

¹¹⁸ Korzystanie z amiibo przypomina również stosowanie kodów odblokowujących dodatkową zawartość gry, jak chociażby alternatywne wyposażenie awatara, lub pewne jej funkcje nieprzewidziane w standardowym trybie rozgrywki.

¹¹⁹ Zob. B. Nansen, T. Apperley, B. Nicoll, *Postdigitality in children's crossmedia play: A case study of Nintendo's Amiibo figurines*, [w:] *The Internet of Toys: Practices, Affordances and the Political Economy of Children's Play*, red. G. Mascheroni, D. Holloway, Palgrave Macmillan 2019, s. 89-108.

¹²⁰ Tamże.

¹²¹ Tamże.

pożywienia i konieczność przetrwania w skrajnych warunkach przywodzi na myśl *survival*. Z kolei wymagający system prowadzenia walki z kilkoma typami przeciwników może niektórym odbiorcom kojarzyć się z soulslike'ami karzącymi gracza natychmiastową porażką za nieostrożność lub zbytnią pewność siebie. Produkcja Nintendo stanowi pod względem ludycznym hybrydę, gdyż łączenie różnych mechanik w spójną całość jest dziś dla wysokobudżetowych tytułów właściwie normą. Gry *action adventure* oferujące otwartą, pozwalającą na swobodną eksplorację, przestrzeń często próbują zatrzymać przy sobie gracza na dłużej właśnie poprzez urozmaicenie dostępnych aktywności sprawdzonymi rozwiązaniami wykraczającymi poza utarte ramy gatunkowe. Nie oznacza to jednak, że twórcy z Kioto nie wprowadzili własnych pomysłów urozmaicających eksplorację Hyrule i pozwalających graczowi na kreatywne radzenie sobie z przeszkodami.

Na potrzeby charakterystyki rozgrywki multiplikatywnej, a tym samym zachodzącego dzięki niej sprawstwa na poziomie reguł rozgrywki, przybliżę teraz główne założenia systemu zasad kierujących wszelkimi procesami zachodzącymi w fikcyjnym świecie. Choć gra zawiera rozległą trójwymiarową przestrzeń, liczne reaktywne modele, a także szeroki zakres możliwych do wykonania przez bohatera czynności, to u jej podstaw stoi zbiór nieskomplikowanych zależności determinujących wszelkie procesy zachodzące podczas interakcji. Takuhiro Dohta w prelekcji wygłoszonej na Game Developers Conference 2017 zaprezentował swoją refleksję nad kluczowymi elementami kształtującymi gatunek przygodowych gier akcji¹²². Zaliczył do nich kolizję, ruch i stan obiektów, które następnie podzielił na dwa osobne, lecz współpracujące ze sobą silniki – fizyczny i chemiczny.

Pierwszy, złożony z kolizji oraz ruchu, nie ma wiernie oddawać rzeczywistych praw fizyki, ale dostosować je do szeroko rozumianego projektu gry, a więc jej sterowności, responsywności, optymalizacji i zachowania realizmu ukaziwanych scen¹²³. Dzięki temu gracz może konfrontować własne doświadczenia bądź wyobrażenia z zachowaniem wirtualnych przedmiotów, co zdaniem Dohty czyni kontrolę nad awatarem albo rozwiązywanie zagadek bardziej intuicyjnym. Stąd dynamiki oparte na „fałszywej fizyce” mają wyglądać prawdopodobnie dla utrzymania iluzji odwzorowania tej prawdziwej, jednakże priorytetem uczyniono zapewnienie użytkownikowi satysfakcjonujących afordancji oraz swobody w ich wykorzystywaniu. Tak skonstruowane reguły mają zachęcać

¹²² *Breaking Conventions with The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

¹²³ Dohta przyznaje, że satysfakcjonujący efekt udało się osiągnąć dzięki wykorzystaniu silnika Havok. Tamże.

interaktorów do eksperymentowania, testowania alternatywnych rozwiązań dla napotkanych problemów, a także poszukiwania granic przewidzianych przez twórców działań.

Silnik chemiczny to w rzeczywistości system obliczeniowy określający stan obiektów dynamicznie reagujących na zmiany zachodzące wewnątrz cyfrowego środowiska. Ustala on proste i stałe reakcje pomiędzy żywiołami a materiałami, których forma może ulec zmianie po kontakcie z ogniem lub wodą¹²⁴. Jeśli użytkownik zrozumie zachowanie poszczególnych surowców w określonych warunkach, będzie mógł je zastosować dla uzyskania pewnych korzyści. Chemia w *Breath of the Wild* zasadniczo sprowadza się do zarządzania energią, zarówno tą powstającą niezależnie od gracza, jak i tą wytwarzaną za pomocą dostępnych środków. Płomienie, podmuchy powietrza, wyładowania atmosferyczne, a nawet padający deszcz wpływają na własności obiektów obecnych w otoczeniu Linka stwarzając dla niego zagrożenie lub wręcz przeciwnie, zapewniając przewagę nad przeciwnikami albo ukształtowaniem terenu.

Zależność obu omówionych silników przejawia się głównie w przestrzennych zagadkach, określanych przez Dohtę „sytuacjami”, oraz sugerowanymi potencjalnymi celami. Wówczas użytkownik dokonując obserwacji danego miejsca, przykładowo obozu Bokoblinów¹²⁵, ocenia na podstawie rozmieszczenia obiektów, stanu pogody, pory dnia oraz posiadanego wyposażenia najbardziej skuteczny sposób osiągnięcia oczekiwanego rezultatu własnych działań. Różne czynniki mogą wpłynąć na skuteczność podjętych akcji czy wręcz uniemożliwić ich rozpoczęcie, zmuszając użytkownika do zweryfikowania swojego planu lub przeczekania niekorzystnych dla niego warunków. System obliczeniowy sterujący fizyką trójwymiarowych modeli i chemią procesów, którym mogą być one poddawane, obok mechaniki poruszania się, wspinaczki oraz walki, należy traktować jako podstawę rozgrywki multiplikatywnej, pozwalającej użytkownikowi na szeroki zakres sprawczości opartej o reguły rozgrywki.

¹²⁴ Dla uproszczenia mechanizmu wzajemnego wpływania na siebie części składowych świata przedstawionego w obszar silnika chemicznego włączono również elektryczność i wiatr. Tamże.

¹²⁵ Bokoblino to jeden z podstawowych typów przeciwników, których łatwo spotkać na terenie zniszczonego Hyrule. Te humanoidalne stworzenia są zazwyczaj uzbrojone w prymitywne maczugi lub włócznie, czasami też dosiadają koni, aby efektywniej atakować kontrolowanego przez gracza bohatera. Takafumi Kiuchi, artysta który zaprojektował ich wygląd oraz funkcjonowanie, chciał aby zamiast odpychać czy straszyć odbiorców poprzez swoje zabawne działania wywoływały u nich raczej pozytywne emocje zachęcające do rozgrywki. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Creating a Champion*, red. P. Thorpe, tłum. K. C White, Milwaukie 2017, s. 147.

4.5 Sprawczość a rozgrywka multiplikatywna

Michael Thomas Andreen przywołując serię *TLoZ* podkreśla problematyczność zastosowania kategorii symulacji do gier wideo, przez co traktuje je raczej jako reprezentacje, a więc uproszczone, specyficzne oraz dość ogólne sposoby ukazywania pewnych procesów, na przykład podróży¹²⁶. Zdaniem badacza wiele decyzji podjętych podczas projektowania interaktywnych tekstów wynika wyłącznie z ograniczeń technicznych, ale również niekiedy stanowią one próbę realizacji potencjalnych oraz poznanych wcześniej oczekiwań samych odbiorców¹²⁷. Jak nietrudno zauważyć te z biegiem czasu potrafią zdecydowanie się zmieniać, stąd jeszcze do niedawna niepożądane rozwiązania, mogące zostać uznane za nużące, niepotrzebnie wydłużające rozgrywkę lub zawyżające poziom jej trudności, obecnie mogą uchodzić za pożądane zalety danego tytułu czy nawet gatunku przez niego reprezentowanego¹²⁸. Można odnieść wrażenie, że w ostatnich latach dotyczy to przede wszystkim prężnie rozwijanych gier zawierających otwarte światy. Przestają one być wyłącznie tłem dla działań gracza, obszarem rozgrywki opartej o eksplorację czy prowadzenie walki, a zaczynają funkcjonować jako zdatne do zamieszkania i przeobrażenia cyfrowe rzeczywistości.

Julian Togelius w swojej publikacji *Playing Smart* poświęconej wykorzystaniu sztucznej inteligencji w grach wideo, pisze o potencjalnym rozwoju produkcji oferujących swoim użytkownikom rozległe środowiska wypełnione różnymi aktywnościami i pozwalającymi na swobodną nawigację oraz zabawę elementami rozbudowanego symulowanego świata. Jego zdaniem odpowiednio zaimplementowana zaawansowana SI oraz duża moc obliczeniowa urządzeń służących do uruchamiania gier mają pozwolić na tworzenie oraz funkcjonowanie wiarygodnych, generowanych proceduralnie światów zamieszkiwanych przez posiadające zróżnicowane zachowania postaci niezależne¹²⁹. Opisane przez Togeliusa hipotetyczne rozwiązania przyszłości będą skutkować analizowaniem stylu gry danej osoby, przez sam program nią sterujący, a następnie dostosowaniem wątków fabularnych, wyzwania

¹²⁶ M. T. Andreen, *Choice In Digital Games: A Taxonomy Of Choice Types Applied To Player Agency And Identity*, niepublikowana praca doktorska, The University of Texas 2017, s. 5.

¹²⁷ Tamże, s. 34.

¹²⁸ Jest tak w przypadku tak zwanych soulslike'ów, czyli gier przynależących do serii *Souls* produkowanej przez studio From Software oraz innych tytułów nimi inspirowanych. Liczni trudni do pokonania przeciwnicy, duża częstotliwość śmierci sterowalnej postaci, długie czasy ładowania, labiryntowa przestrzeń rozgrywki oraz liczne niejasne zasady stanowią atrakcję dla bardziej wymagających graczy.

¹²⁹ J. Togelius, *Playing Smart. On Games, Intelligence, and Artificial Intelligence*, Cambridge – London 2018, s. 48-49.

i doświadczeń do jej oczekiwań¹³⁰. Jak zaznacza badacz, dzięki temu „gra modeluje to, co preferowałeś w przeszłości i tworzy nową zawartość odpowiadającą twoim ewoluującym umiejętnościom i upodobaniom podczas kontynuowanej rozgrywki¹³¹”. Niezależnie od tego jak odległa w czasie jest realizacja przytoczonej wizji, być może jednym z etapów prowadzących do niej jest właśnie wykorzystana przez projektantów Nintendo emergentna rozgrywka multiplikatywna.

W *BotW* afordancje materialne wydają się dominować nad formalnymi, gdyż gracz otrzymuje jedynie zdawkowe informacje o możliwych do wykonania podczas kontaktu z wirtualnym światem czynnościach. Jeśli potencjalny użytkownik nie oglądał filmów promujących grę, zdradzających pewne zawarte w niej mechaniki, unikał wszelkich materiałów opisujących umiejętności Linka, a podczas rozgrywki ignorował krótkie instrukcje wyświetlane na ekranach ładowania, prawdopodobnie większość rozwiązań odkryje samodzielnie, eksperymentując z własnościami poszczególnych obiektów. Produkcja Nintendo skrywa liczne mechaniki, których nie poznamy poprzez uczestnictwo w procesie narracyjnym lub rozmowę z postaciami niezależnymi¹³², ale dzięki uważnej obserwacji przestrzeni, wypełniającej ją obiektów oraz zachowania wszelkich ruchomych modeli. Otoczenie awatara i znajdujące się w jego pobliżu przedmioty ewokują pewne czynności, chociażby oparty o pień topór zasugeruje ścinanie drzew, ciężki młot rozbijanie skał, natomiast palenisko gotowanie.

Rozgrywka multiplikatywna, a zarazem uzyskiwana za jej pomocą sprawczość, funkcjonuje właśnie w oparciu o dostrzegane przez gracza możliwości zwiększenia efektywności sterowalnej postaci podczas prowadzenia walki, eksplorowania świata przedstawionego albo przetwarzania zdobytych podczas nich surowców. Interaktor na podstawie swoich doświadczeń bądź wyobrażeń wykonuje określone ruchy sprawdzając tym samym reakcje wirtualnych istot lub obiektów im poddanym. Część z nich można zainicjować przypadkowo rozpoczynając ciąg emergentnych akcji bezpośrednio wpływających na pobliskie modele jednocześnie ucząc się nowych reguł, szczególnie w początkowej fazie

¹³⁰ Tamże, s. 50.

¹³¹ Tamże.

¹³² Tutaj warto przywołać uwagę dotyczącą wskazanych przez Michaela Mateasa dwóch równoważących się typów afordancji budujących wrażenie sprawczości. W rozdziale drugim zasugerowałem, że gry kładące mniejszy nacisk na objaśnianie świata przedstawionego, opowiadanie historii lub prowadzenie linearnej rozgrywki potencjalnie zwiększają szansę na wzbudzenie w swoim użytkowniku przyjemne poczucie odkrywania przewidzianych przez twórców mechanik. *BotW*, skoncentrowane przede wszystkim na eksploracji, przestrzennych zagadkach czy eksperymentowaniu wewnątrz symulacji reaktywnego środowiska, wydaje się realizować dokładnie takie założenie.

rozgrywki, aby później wykorzystać je już świadomie. Doświadczyłem tego chociażby podczas nocnej konnej przejażdżki u podnóża jednej z gór wzdłuż ścieżki prowadzącej do jeziora. Napotkałem po drodze wieżę i postanowiłem wejść na jej szczyt, aby poszukać potencjalnie ukrytych tam przedmiotów oraz rozejrzeć się po okolicy. Punktu obserwacyjnego strzegł Bokoblin, z którym musiałem stoczyć krótki pojedynek, jednakże nie wszystkie ciosy dosięgnęły przeciwnika, przez co zrzuciłem w dół kilka drewnianych skrzyń. Te uległy zniszczeniu, a skryte w nich owoce rozsypały się na ziemi zwracając uwagę mojego wierzchowca. Koń stojący dotąd nieruchomo podszedł do resztek drewnianych pojemników i zjadł leżące pośród połamanych desek jabłka.

Opisana powyżej sytuacja nauczyła mnie dwóch nowych elementów interakcji z elementami świata przedstawionego – rozbijania skrzyń zawierających przydatne surowce bez wykorzystania do tego broni czy narzędzi mogących ulec uszkodzeniu, a także możliwości karmienia towarzyszącego Linkowi rumaka dla wzmocnienia więzi pomiędzy wojownikiem i zwierzęciem, która ułatwia sterowanie podczas galopowania przez trójwymiarową mapę¹³³. Tworzony w ten sposób ciąg powtarzalnych reakcji Seth Sivak nazywa „łańcuchem rozgrywki” i definiuje jako:

dowolny zestaw powiązanych czynności, które muszą zostać wykonane wspólnie, aby osiągnąć jakiś cel. Każdy z tych łańcuchów złożony jest z ogniów w postaci podstawowych mechanik rozgrywki. (...) Każda podstawowa mechanika funkcjonuje niczym klocek i płynnie łączy się z kolejną mechaniką tworząc skomplikowaną strukturę o wiele ciekawszą niż zbiór osobnych ogniów. Poczucie głębi oraz immersji podczas rozgrywki w takich łańcuchach pomaga graczowi osiągnąć stan *flow*¹³⁴.

Według Sivaka łańcuch rozgrywki, dla wzmocnienia tego efektu, powinien mieszać ze sobą rozmaite rozwiązania wymuszające na użytkowniku odmienne działania zależnie od oczekiwanego rezultatu oraz stawianego przed nim wyzwania¹³⁵. Wówczas umiejętne operowanie pomiędzy czysto zręcznościowymi sekwencjami omijania pułapek lub walki oraz rozwiązywaniem zagadek może wzbudzać w użytkowniku poczucie mistrzowskiego opanowania systemu reguł i sterowania awatarem¹³⁶.

¹³³ Karmienie konia może także czasowo wpłynąć na jego wytrzymałość, poczęstowanie go specjalną marchwią sprawi, że będzie on dłużej biegł z pełną prędkością.

¹³⁴ S. Sivak, *Each Link In The Chain Is A Journey An Analysis Of The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*, [w:] *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*, red. D. Davidson, Drew Davidson et al. & ETC Press 2009, s. 298.

¹³⁵ Tamże, s. 303.

¹³⁶ Tamże.

Multiplikatywność *BotW* polega między innymi na wykonywaniu z pozoru oderwanych od siebie pojedynczych akcji w logicznej kolejności mającej zapewnić pomyślną realizację założonego przez gracza planu. Ich skuteczność bądź też jej brak determinuje wykorzystywanie określonych dynamik zależnie od napotkanej sytuacji, inne bowiem będą przydatne podczas potyczki z bossem, a inne w trakcie podróży po otwartej przestrzeni. Takuhiro Dohta, w ramach wspomnianej wcześniej prezentacji na GDC 2017, przedstawił publiczności przykład połączenia kilku podstawowych mechanik skutkującego opracowaniem prostego alternatywnego sposobu dotarcia na niewielką wyspę po środku jeziora. W nagraniu Link za pomocą czaru magnetyzmu przedstawia duży sześcienny obiekt (1 – mechanika poruszania metalowymi przedmiotami), następnie unieruchamia go kolejnym czarem (2 – mechanika zatrzymania czasu), serią uderzeń w skrzynię (3 – mechanika walki) nadaje jej kierunek oraz prędkość lotu (4 – mechanika absorbowania i akumulowania energii), aby po chwili uchwycić się jednej ze ścian (5 – mechanika wspinaczki) i razem z wystrzelonym przedmiotem przelecieć nad powierzchnią wody (6 – mechanika fizyki obiektów) jednocześnie przy lądowaniu trafiając nim zaskoczonego potwora stojącego na przeciwległym brzegu (7, 8 – mechanika walki oraz fizyki obiektów). Dzięki tej dynamice interaktor nie tylko szybko przedostał się z miejsca na miejsce, ale też wyeliminował przeciwnika bez konieczności stoczenia typowego pojedynku.

Swoboda łączenia mechanik łańcuchowych oraz szybkość przekazywanego przez grę sprzężenia zwrotnego prowadzi do wywołania u gracza poczucia własnej skuteczności (ang. *self-efficacy*), które zdaniem Carli Wrisinger silnie wiąże się z kategorią sprawczości¹³⁷. W przypadku omawianej gry relacja wygrana – przegrana zasadniczo prowadzi do rozpatrywania sukcesu bądź porażki na minimalną skalę, poprzez trwające dosłownie kilka lub kilkanaście sekund działania zakończone natychmiastowym zauważalnym rezultatem. Podczas rozgrywki użytkownik uczestniczy w performatywnej kontyngencji¹³⁸, ponieważ wielość czynników mogących wpłynąć na finalny efekt jego aktywności zwiększa losowość oraz nieprzewidywalność sytuacji. Skuteczność jest uzależniona nie tylko od doświadczenia gracza, dokładności sterowania czy panujących wokół awatara warunków, ale także obecności niegrywalnych agentów mogących ingerować w procesy zachodzące wewnątrz cyfrowego środowiska. Potrafią oni utrudnić lub zupełnie udaremnić realizację naszego celu

¹³⁷ C. Wrisinger, dz. cyt., s. 33.

¹³⁸ Zob. T. M. Malaby, *Beyond Play: A New Approach to Games*, „Games and Culture”, Vol. 5 Nr 2/2007, s. 108.

funkcjonując według algorytmu zawierającego określone instrukcje, chociażby atakując sterowalną postać, niszcząc obiekty lub gwałtownie zmieniając swoje położenie.

Gotowanie pełni funkcję jedynego obecnego w grze systemu samodzielnego craftingu¹³⁹, czyli tworzenia nowych przedmiotów przy wykorzystaniu zebranych materiałów, i doskonałą egzemplifikację eksperymentowania podczas rozgrywki. Gracz może gromadzić liczne składniki, aby później przygotować z nich posiłki bądź eliksiry o różnorodnym działaniu, przykładowo uzupełniające zdrowie bohatera albo umożliwiające mu dłuższą wspinaczkę. Z biegiem czasu użytkownik znajduje lub otrzymuje przepisy o konkretnym działaniu, jednakże nauka gotowania w dużej mierze polega na eksperymentowaniu i łączeniu ze sobą rozmaitych elementów bez pewności jaki przyniesie to rezultat. Wystarczy wydobyć z posiadanego ekwipunku dowolne kawałki mięsa, warzywa, owoce, przyprawy, zioła, a nawet schwymane owady i zebrane po walce wnętrzności potworów, a następnie wrzucić je do garnka stojącego nad paleniskiem. Wybrane ingrediencje oraz ich proporcje¹⁴⁰ determinują przebieg procesu, któremu towarzyszy krótkotrwała animacja informująca o jego zakończeniu charakterystycznym sygnałem dźwiękowym. Za pomocą tak przygotowanego jedzenia możemy nie tylko wyleczyć Linka, ale też przygotować go na skrajne warunki pogodowe, wzmocnić siłę zadawanych ciosów, podnieść odporność na obrażenia czy zwiększyć prędkość poruszania się. Co ciekawe, czasami identyczny efekt daje wykorzystanie zupełnie odmiennych składników, dlatego modyfikowanie receptur pozwala uniknąć sytuacji, w której pożądany skutek gwarantuje wyłącznie jedno rozwiązanie.

Innym przykładem wariantywności czynników wpływających na stan awatara jest różnorodność sposobów radzenia sobie chociażby z niską temperaturą panującą w części udostępnionego środowiska. Dłuższe przebywanie na mrozie sprawi, że Link zacznie stopniowo tracić punkty zdrowia i jeśli gracz nie podejmie żadnych kroków, aby temu zapobiec bohater może po pewnym czasie umrzeć z wychłodzenia. Utrzymanie ciepła zapewnią odpowiednie ubrania, rozpalone ognisko, trzymana w ręce pochodnia, noszona przy pasku magiczna rozżarzona broń albo uodparniające na zimno eliksiry czy potrawy doprawione pikantnymi papryczkami. Dzięki temu użytkownik może jedno ograniczenie zniwelować poprzez kilka, często mających improwizacyjny charakter, alternatywnych rozwiązań dających podobny efekt. Kluczowa dla powodzenia danego przedsięwzięcia jest

¹³⁹ W *BotW* przedmioty możemy jedynie znaleźć, zdobyć lub zakupić u handlarzy. Jeśli posiadamy właściwe surowce za odpowiednią opłatą postacie niezależne wzmocnią również nasze pancerze.

¹⁴⁰ Jednorazowo można wykorzystać łącznie do pięciu składników.

ocena prawdopodobieństwa jego realizacji za pomocą posiadanych w danym momencie środków bądź zasobów, jak odpowiednia broń, zapas zdrowia lub energii. Dzięki temu pozornie niemożliwe do przekroczenia przeszkody wymuszają na użytkowniku jedynie zmianę taktyki poprzez kreatywne wykorzystanie afordancji oferowanych przez system.

Niweluje to w pewnym stopniu szansę zaistnienia w toku rozgrywki impasu, a więc położenia gracza praktycznie uniemożliwiającego progresję lub rozwiązanie napotkanego problemu. Granie aktywne zgodnie z założeniem ma zachęcać do przełamywania przyzwyczajeń oraz eksperymentowania przy pomocy udostępnionych narzędzi. Wykraczanie poza sugerowane afordancje może funkcjonować jako realizacja postulowanych przez Shigero Miyamoto otwartości projektu gry i właściwej praktyki odbiorczej zakładającej poszukiwanie alternatywnych zastosowań dla umiejętności awatara. Odpowiednio wykorzystane podstawowe funkcje Sheikah Slate rozszerzają własności awatara, wpływając na efektywność eksploracji i pozwalają ominąć potencjalne ograniczenia obecne w trójwymiarowej przestrzeni. Przykładowo brak tratwy, zdolnego do „wystrzelenia” obiektu lub niewystarczający zapas energii pozwalającej na przeprawę wpływ wcale nie musi wstrzymywać pokonania rozległego akwenu. Wystarczy, że gracz wielokrotnie skorzysta z czaru zamrażania i będzie przeskakiwał pomiędzy lodowymi blokami, powstającymi na powierzchni wody, aż dotrze bezpiecznie na drugi brzeg.

Liczne podobne dynamiki musiały zostać wcześniej przewidziane, zaprojektowane i zaprogramowane przez twórców gry, a także wkomponowane w system sterujący zachowaniem obiektów. To natomiast pozwala przyjąć założenie, iż implikowanym użytkownikiem *BotW* jest w rzeczywistości gracz transgresyjny, a więc próbujący różnymi sposobami przekroczyć bądź zniwelować nakładane przez system reguł oraz własności symulacji ograniczenia. Nintendo chciało w ten sposób sprowokować u swoich odbiorców nieszablonowe myślenie przy jednoczesnym zachowaniu w tajemnicy pewnych rozwiązań, których odkrycie podczas rozgrywki miało wywoływać przyjemne poczucie zaskoczenia oraz satysfakcji ze skutecznego odczytania ukrytych afordancji. Sprawczość na poziomie reguł objawia się w tym przypadku umiejętnością zdobywania przewagi nad środowiskiem i przeciwnikami dzięki zgromadzonej wiedzy o funkcjonowaniu wirtualnego świata¹⁴¹.

Kluczowa wydaje się wobec tego świadomość pewnych ograniczeń pełniących funkcję sprawczości przypisywanej systemowi gry, z jednej strony utrudniającej graczowi

¹⁴¹ Zob. C. T. Althoff, *Finding Meaning through Video Games*, „All Student Publications” 2018, artykuł 223, s. 12-13.

wykonywanie określonych czynności, z drugiej natomiast napędzającej i motywującej pewne procesy urozmaicające działania interaktora oraz napotykanych przez niego istot. Przykładowo zdarzają się sytuacje, w których zarówno intencjonalne jak i nieintencjonalne działania gracza oparte na jednej mechanice skutkują identycznym rezultatem. Doświadczyć możemy tego chociażby podczas spotkania z Magdą, mieszkanką Hyrule wyjątkowo wyczuloną na poszanowanie roślinności. Kobieta przy jednej ze świątyń zasadziła znaczną liczbę kwiatów, tworząc w ten sposób urokliwy, lecz trudny do pokonania labirynt. Każdorazowe nadeptnięcie na kwiaty skutkuje reakcją hylanki i wymusza na użytkowniku podjęcie kolejnej próby bezbłędного dotarcia do drzwi podziemnego kompleksu. Skutkuje to dwoma sposobami odbioru niniejszej sceny – gracz może przypadkowo uszkadzać rośliny nie radząc sobie ze sterowaniem bohaterem jak i celowo wchodzić na nie, aby sprawdzić granice cierpliwości Magdy. W obu przypadkach sprawczość na poziomie symulacyjnym jest identyczna, gdyż kontrolujemy ruch awatara oraz wirtualnej kamery, różnica zachodzi natomiast na poziomie reguł, ponieważ użytkownik decyduje czy zamierza uniknąć za wszelką cenę porażki, czy będzie umyślnie prowokował kobietę dla przekonania się o konsekwencjach takiego zachowania.

Podobnie funkcjonują wyładowania atmosferyczne, które można traktować zarówno jako śmiertelne zagrożenie dla Linka, jak i niezwykle skuteczną broń przeciwko atakującym go potworom. Wszelkie metalowe przedmioty znajdujące się w pobliżu bohatera przyciągają błyskawice zadające potężne obrażenia. Z punktu widzenia bezpieczeństwa awatara warto podczas burzy nie korzystać z pancerza lub broni zawierających elementy z tego materiału. Jednocześnie jednak można ich użyć dla pokonania przeciwników, jeżeli w odpowiednim momencie odrzucimy w stronę oponentów metalowy obiekt, z dużym prawdopodobieństwem zginą oni od rażenia piorunem lub zostaną ciężko ranni. Jeśli znajdujemy się na otwartym terenie pokrytym wysoką trawą wyładowania natychmiast ją podpalą, ogień wywoła natomiast podmuchy ciepłego powietrza, dzięki którym możemy wznieść się do góry przy pomocy lotni, a następnie zyskując przewagę, zaatakować wrogów. Przykład ten obrazuje zastosowanie elementu symulacji pogody mogący działać na korzyść gracza podczas walki, oczywiście pod warunkiem, że będzie on świadomie reagował na dynamiczne przemiany zachodzące w otoczeniu jego awatara.

W niemal dwugodzinnym nagraniu wideo, udostępnionym za pośrednictwem serwisu YouTube, Joseph Anderson dokonuje pogłębionej analizy systemu reguł *BotW*, jednocześnie

nie szczędząc jej twórcom krytyki oraz negatywnej oceny pewnych decyzji projektowych¹⁴². Autor filmu na podstawie dokonanych obserwacji oraz obliczeń zarzuca projektantom między innymi: wprowadzenie zbyt prostych zagadek logicznych, nierówny poziom wyzwań, możliwość „zepsucia” systemu otrzymywania obrażeń przez zdobycie odpowiedniego pancerza czy frustrujące przykłady przesadnie wysokiego poziomu trudności walki z częścią przeciwników niwelujące chęć zaangażowania w naukę wyprowadzania ciosów i uników. Zdaniem Andersona prowadzi to do samodzielnego utrudniania lub urozmaicania eksploracji bądź potyczek dla uczynienia kontaktu z grą bardziej satysfakcjonującym. To z kolei skutkuje niejednokrotnie traktowaniem interakcji z otoczeniem w charakterze metarozgrywki, która zostanie szerzej opisana w kolejnej sekcji tego rozdziału.

4.6 Własne zasady, czyli metarozgrywka w *Breath of the Wild*

Ciekawy eksperyment wykorzystujący metarozgrywkę, będący jednocześnie próbą odzwierciedlenia Foucaultowskiej autokreacji przy wykorzystaniu wirtualnego środowiska, przeprowadziła Michelle Westerlaken¹⁴³. Podczas rozgrywki w *TLoZ: BotW* postanowiła ona wykonać *vegan run*, a więc przechodzić grę zgodnie z założeniami weganizmu oraz interpretować za ich pomocą wszelkie zaistniałe sytuacje. Podjęte wyzwanie nie zakładało bowiem sztywnych reguł kierujących działaniami graczy, ale raczej nadawało im określony kierunek zachęcający do negocjacji pewnych wartości¹⁴⁴. Jak podkreśla Westerlaken, wymagało to „ciągłego poszukiwania oraz woli ponownego odkrywania tego, z czym wiąże się bycie weganinem wewnątrz konkretnego świata gry zaprezentowanego graczowi¹⁴⁵”. Jednocześnie jednak badaczka zwróciła uwagę na fakt, iż w jego zamkniętych ramach, przeciwnie do prawdziwego życia wypełnionego licznymi czynnikami zewnętrznymi, znacznie łatwiej decydować i zachować postanowienia wynikające z konkretnych przekonań¹⁴⁶.

¹⁴² Oprócz nagrania Anderson udostępnił w Internecie również transkrypcję swojej analizy. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=T15-xfUr8z4> [Dostęp: 20.06.2018].

¹⁴³ M. Westerlaken, *Self-Fashioning in Action: Zelda's Breath of the Wild Vegan Run*, *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference*, Kraków 2017. Online: https://michellewesterlaken.files.wordpress.com/2017/12/pocg17_westerlaken_self_fashioning_in_action.pdf [Dostęp: 20.06.2018].

¹⁴⁴ Istotnym elementem eksperymentu było także wykorzystanie internetowych for dyskusyjnych dla opisywania rozgrywki oraz konsultowania pomysłów ze społecznością graczy skupioną wokół gry. Tamże, s. 3.

¹⁴⁵ Tamże, s. 5.

¹⁴⁶ Tamże.

Powyższe stwierdzenie można odczytać jako świadomość posiadania większej sprawczości, czy właściwie kontroli nad procesem tworzenia, przetwarzania i zdobywania pożywienia albo pewnych materiałów w cyfrowej symulacji fantastycznej krainy. *Vegan run* stanowi moim zdaniem oryginalną formę grania krytycznego stawiającą użytkownikowi szereg ograniczeń zdecydowanie utrudniających efektywne korzystanie z ekonomii gry bazującej na pewnych konwencjonalnych rozwiązaniach. Link – weganin nie może zabijać ani krzywdzić innych stworzeń, nie nosi skórzanych lub wełnianych ubrań, nie oswaja i nie dosiada napotykanym koni, a jego wyposażenie nie zawiera broni wykonanych z kości. Wyklucza to zasadniczo przeważającą część aktywności dostępnych w *BotW*, od walki z potworami i polowania na dzikie zwierzęta, przez zakup przydatnych przedmiotów, do rezygnacji z zadań fabularnych wymuszających porzucenie pierwotnych założeń.

Agata Zarzycka, w swoim artykule *Gra w autokreację*, wiąże proces kształtowania tożsamości awatara podczas rozgrywki z jednoczesną autorefleksją gracza¹⁴⁷. Jak zauważa badaczka:

Do stymulacji tej przyczynia się w szczególności stwarzana przez strukturalne cechy medium gry konieczność nieustannego oscylowania między momentami autokreacyjnymi, w których gracz ma kontrolę nad konstrukcją i ekspresją tożsamości awatara, a ogólnym „reżimem” kodu gry jako całościowego konstruktu, którego zasady – nawet w przypadkach, gdy da się je skutecznie negocjować lub poddawać subwersji – stanowią czynniki zewnętrznej ingerencji w zapośredniczoną tożsamość grającej osoby¹⁴⁸.

Wśród czynników ograniczających autokreacyjny wymiar rozgrywki, a tym samym sprawczość gracza, Zarzycka wskazuje system reguł, zakres możliwych działań, towarzyszący im kontekst fabularny oraz przewidziane przez twórców okoliczności decydujące o przebiegu interakcji z cyfrowym środowiskiem¹⁴⁹. Jednakże Benjamin Eskin Shapson podkreśla, że *BotW* charakteryzuje się wielotorowymi możliwościami nawigacyjnymi oraz substytucyjnością znacznej części wydarzeń fabularnych¹⁵⁰. Funkcjonowanie wewnątrz świata gry w niewielkim stopniu jest podporządkowane odgórnie narzuconym schematom i pozwala graczowi swobodnie operować w sieci

¹⁴⁷ A. Zarzycka, *Gra w autokreację*, „Wielogłos”, Nr 3 (25)/2015, s. 4.

¹⁴⁸ Tamże.

¹⁴⁹ Tamże, s. 8.

¹⁵⁰ B. Eskin Shapson, dz. cyt., s. 12, 20.

złożonej z pojedynczych wątków czy zależności pomiędzy elementami symulacji, a tym samym reguł kierujących rozgrywką.

Stąd, chociaż na początku kontaktu z *BotW* użytkownik nie edytuje własnego awatara, a jedynie przejmuje kontrolę nad konkretną, już ukształtowaną przez twórców postacią przebudzonego po stu latach hylińskiego rycerza, nie musi to wykluczać możliwości realizacji projektu autokreacji przy wykorzystaniu wirtualnego środowiska. Zachodząca u interaktora autorefleksja, według Zarzyckiej, stanowi formę kształtowania samoświadomości odbiorcy dostrzegającego i odczytującego zawarte w grze mechanizmy impresyjne oraz próbującego przeciwstawić się pewnym założeniom definiującym doświadczenie interakcji z fikcyjnym światem¹⁵¹. Metarozgrywka funkcjonuje w tym przypadku nie tylko jako chęć wprowadzania własnych zasad czy określenia dodatkowych ograniczeń, ale również forma eskapizmu dostępna dzięki zaawansowanej cyfrowej symulacji. Według Westerlaken daje ona:

przestrzeń, w której możliwość negocjowania reguł pozwala na rozwijanie pewności siebie, odwagi, stanowczości, eksperymentalnej postawy i decyzyjności związanych z podejmowaniem wyborów podczas rozgrywki, a które byłyby potrzebne dla poczucia upodmiotowienia w rzeczywistym świecie¹⁵².

Autorka analizy *vegan run* podkreśla, że zbliżone założenia prowadzenia rozgrywki można wprowadzić w innych, podobnych produkcjach udostępniających otwarty wirtualny świat, a *BotW* stanowi jedynie przykład umożliwiający odegranie roli weganina¹⁵³. Trudno jednakże zignorować ekokrytyczny potencjał kontaktu z tym tytułem, co zauważają i opisują Gerald Farca, Alexander Lehner oraz Victor Navarro-Remesal w swoim artykule poświęconym zagadnieniu grania regeneracyjnego (ang. *regenerative play*)¹⁵⁴. Zdaniem badaczy polega ono na osiągnięciu doświadczenia wzniosłości za pośrednictwem odbioru projektu przestrzeni udostępnionej w grze. Interakcji ze środowiskiem towarzyszy bowiem napięcie pomiędzy pozytywnymi i negatywnymi afektami, gdyż przemierzanie cyfrowego krajobrazu wzbudzającego swym wyglądem zachwyt bądź ekscytację, jak i strach albo

¹⁵¹ Agata Zarzycka przywołuje też koncepcję „odwróconych symulacji” Rune Klevjera, a więc traktowania gier komputerowych jako przestrzeni wykorzystujących naszą wiedzę o świecie, aby przekazać nam sprawczość wewnątrz cyfrowego środowiska, a nie programów, których zastosowanie pozwala nam radzić sobie z rzeczywistością. A. Zarzycka, dz. cyt., s. 10-11.

¹⁵² M. Westerlaken, dz. cyt., s. 7-8.

¹⁵³ Tamże, przypis dolny, s. 3.

¹⁵⁴ G. Farca, A. Lehner, V. Navarro-Remesal, *Regenerative Play and the Experience of the Sublime in The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, The Philosophy of Computer Games Conference, Copenhagen 2018.

niepewność wywoływaną własnym ogromem¹⁵⁵. W przypadku *BotW* wzniosłość nie musi wykluczać omówionej wcześniej koncepcji „intymności przytłoczenia” zaproponowanej przez Kaelan Doyle-Myerscough, ale może współkonstruować z nią proekologiczną wymowę samej gry.

Granie regeneracyjne jest silnie powiązane z określoną transgresywną postawą gracza oraz prowadzeniem emancypacyjnej metarozgrywki nakierowanej na wyszukiwanie obecnych w grze powiązań ze światem empirycznym¹⁵⁶. Farca, Lehner i Navarro-Remesal postrzegają projekt Nintendo w roli kontrprzestrzeni dla obecnych wyzwań ekologicznych¹⁵⁷ znajdujących swoje odzwierciedlenie nie tylko w wyglądzie poszczególnych miejsc, ale również warstwie fabularnej. Mając w pamięci metafory hakoniwy i *kyoakan* używane przez Miyamoto, a także jego wypowiedzi na temat obserwowanych przemian środowiska naturalnego, trudno odmówić zasadności tak przeprowadzonej interpretacji procesów zachodzących w krainie odwiedzanej przez gracza. Badacze dokonując analizy *BotW* podkreślają, że:

granie regeneracyjne koncentruje się przede wszystkim wokół ekologicznej wyprawy bohatera mającej przywrócić równowagę w Hyrule. Angażuje ona graczy w niezliczone afektywne turbulencje oraz zmagania o utopię znajdujące ujście w doświadczanej przez nich wzniosłości – ta zmienia u nich percepcję natury, jej ekosystemów oraz ich związki z kulturami zwierząt i ludzi¹⁵⁸.

Opisując *BotW* w charakterze ekogry, autorzy artykułu utożsamiają przeobrażającego urokliwą baśniową przestrzeń Ganona z realnymi zanieczyszczeniem i destrukcją przyrody¹⁵⁹. Utopia jest tutaj rozumiana jako właściwie nieosiągalny cel dążeń interaktora próbującego oczyścić świat przedstawiony ze wszelkich oznak obecności zła¹⁶⁰ traktowanego w tym przypadku na równi z niszczeniem naturalnego krajobrazu. Tak prowadzona metanarracja buduje nowe ekokrytyczne znaczenia, których dostrzeżenie, zdaniem badaczy, może zainspirować użytkowników gry do podjęcia osobistej refleksji nad rzeczywistymi zagrożeniami ekologicznymi¹⁶¹.

¹⁵⁵ Tamże, s. 1.

¹⁵⁶ Tamże, s. 6.

¹⁵⁷ Tamże, s. 2.

¹⁵⁸ Tamże, s. 6.

¹⁵⁹ W samej grze główny antagonistą przyjmuje postać określaną przez bohaterów niezależnych mianem *calamity*, które możemy przetłumaczyć jako „kataklizm” lub „plaga”. Nic dziwnego, że wywołuje to skojarzenia nie tylko z zagładą cywilizacji, ale również katastrofą ekologiczną.

¹⁶⁰ Między innymi potworów zamieszkujących tereny wokół zamku i kontrolowanych przez Ganona maszyn.

¹⁶¹ G. Farca, A. Lehner, V. Navarro-Remesal, dz. cyt., s. 21-22.

BotW za pomocą zadań pobocznych, rozmów z mieszkańcami Hyrule lub funkcjonowania określonych miejsc, zwraca uwagę gracza na szczególną funkcję pełnioną przez ubiór sterowalnej postaci. W wielu produkcjach cRPG lub przygodowych grach akcji zdobywanie oraz rozwijanie fragmentów ubioru ma kluczowe znaczenie dla skuteczności naszego awatara. Często stanowią one pancerz zapewniający ochronę podczas walki, ale niekiedy oferują też wzmocnienie cech fizycznych bądź poszerzenie umiejętności kontrolowanego przez nas bohatera. Ubrania stają się zatem trudnym do zignorowania elementem ekonomii gry ułatwiającym albo utrudniającym eksplorację wirtualnych światów. Twórcy najnowszej odsłony serii *TLoZ* postanowił nadać strojom również fabularne znaczenie, które użytkownik, jeśli zechce, może przekształcić w formę metarozgrywki.

Prawdopodobnie najbardziej wyraźnym przykładem takiej sugestii jest wizyta w Gerudo Town, położonym na pustynnych terenach w południowo-zachodniej części mapy, które zamieszkuje rasa złożona niemal wyłącznie z kobiet. Mężczyźni mają ścisły zakaz wstępu do miasta, więc gdy Link spróbuje przekroczyć jego bramę zostanie natychmiast powstrzymany przez uzbrojone strażniczki. Jedynym sposobem dotarcia za mury osady jest zdobycie odpowiedniego ubioru ukrywającego prawdziwą płć wojownika. Gracz może kupić potrzebne ubrania u przebywającej na nieodległym targowisku Villi, będącej w rzeczywistości handlarzem przebranym za kobietę, a następnie w nowym stroju już bez przeszkód przekroczyć granicę miasta. Wątek Gerudo Town w perspektywie metarozgrywki oraz sprawczości na poziomie reguł poprzez autokreację skłania do szerszej refleksji nad potencjalnymi możliwościami ingerowania w to, jak postrzegają i odbierają wygląd awatara spotykane przez niego postaci niezależne.

Przy takim założeniu ubiór przestaje pełnić wyłącznie funkcję mechaniczną, chroniąc przed obrażeniami, niską lub wysoką temperaturą albo ułatwiając wspinaczkę czy pływanie, ale też estetyczną wykraczając poza kontekst samej gry. Byron J. Kimball charakteryzuje występującą w cyklu *TLoZ* rasę Gerudo jako żyjącą w trudnych warunkach, odseparowaną od pozostałych społeczności oraz inspirowaną kulturą Bliskiego Wschodu¹⁶² i arabskimi strojami noszonymi przez jej przedstawicielki¹⁶³. Badacz opisując dostępną w *Ocarina of Time* mechanikę przywdziewania przez hylińskiego rycerza masek nadających mu cechy typowe

¹⁶² B. J. Kimball, *The Gerudo Problem: The Ideology of The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, „PURE Insights”, Vol. 7 Nr 1/2018., s. 8.

¹⁶³ Hirohito Shinoda, główny projektant postaci niezależnych, podkreśla, że podczas tworzenia wizerunków Gerudo na potrzeby *Breath of the Wild* wykorzystywał motywy z kultury indyjskiej i chińskiej dla uzyskania unikalnego, nieobecnego we wcześniejszych odsłonach cyklu rezultatu. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Creating a Champion*, s. 137.

dla pozostałych gatunków zamieszkujących Hyrule, podkreśla ryzyko odczytania jej w charakterze stereotypowych reprezentacji Orientu. Jego zdaniem przebranie bohatera za kobietę o odmiennym kolorze skóry i przynależącej do osobnej społeczności sprawia, że rasa podlega karnawalizacji oraz przyjmuje formę kostiumu¹⁶⁴. Należałoby więc postawić pytanie czy może to posiadać jakiekolwiek znaczenie dla praktyki metarozgrywki?

W *BotW* również zdobywamy maski, jednak imitują one wygląd potworów i pozwalają krótkotrwale zmylić je oraz uchronić sterowalną postać przed atakiem. Natomiast przyjęcie nowej, alternatywnej tożsamości, zauważalnej przez część pozostałych bohaterów, możliwe jest właściwie wyłącznie dzięki wspomnianemu wcześniej ubiorowi z Gerudo¹⁶⁵. Warto w związku z tym przywołać obserwację Tisona Pugh, który pomimo dominacji w grach Nintendo wątków heteronormatywnych¹⁶⁶, dostrzega również subwersywny wobec nich potencjał, ze szczególnym uwzględnieniem serii *TLoZ*¹⁶⁷. Nietrudno bowiem wskazać w niej przykłady postaci, których wygląd bądź zachowanie sugerowały ich homoseksualną orientację czy też utrudniały jednoznaczne określenie ich płci¹⁶⁸. Szczególną formą grania krytycznego, polegającą na zmienianiu, przeobrażaniu i kwestionowaniu standardów obecnych w grach wideo, Pugh za Edmondem Changiem określa jako *queergaming*¹⁶⁹. Praktyka ta zakłada między innymi poszukiwanie wszelkich wątków, podtekstów, reprezentacji oraz mechanik dezorganizujących heteronormatywną wymowę tekstów albo pozwalających na jej ominięcie.

Podobną rolę może odgrywać noszony przez Linka kobiecy strój, gdyż decyzja o jego wykorzystaniu również poza murami Zakazanego Miasta wydaje się doskonałym przejawem właśnie tak rozumianej metarozgrywki¹⁷⁰. Heather Alexandra, autorka felietonu na temat crossdressingu w *BotW*, podkreśla jednak, że twórcy gry ukazali scenę spotkania z Vilią w przerysowany sposób oparty na krzywdzącym, czysto stereotypowym wyobrażeniu osoby

¹⁶⁴ B. J. Kimball, dz. cyt., s. 8.

¹⁶⁵ Postacie niezależne reagują także rozmaitymi komentarzami na widok nieubranego Linka, który w samej bieliźnie rozpoczyna z nimi konwersację.

¹⁶⁶ Chodzi tutaj przede wszystkim o ratowanie przez męskich bohaterów kobiecych postaci. T. Pugh, *The Queer Narrativity of the Hero's Journey in Nintendo's The Legend of Zelda Video Games*, „Journal of Narrative Theory”, Vol. 48 Nr 2/2018, s. 227.

¹⁶⁷ Tamże.

¹⁶⁸ Przez część rozgrywki postacią o niekreślonej płci jest Sheik, alterego księżniczki Zeldy występujące w grze *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Dopiero na późniejszym etapie gry w jednym z dialogów gracz dowiaduje się, że tajemniczy wojownik jest mężczyzną. Zob. C. Lawrence, *What If Zelda Wasn't a Girl? Problematizing Ocarina of Time's Great Gender Debate*, [w:] *Queerness in Play*, red. T. Harper, M. Blythe Adams, N. Taylor, Cham 2018.

¹⁶⁹ T. Pugh, dz. cyt., s. 230.

¹⁷⁰ Jego wykorzystanie można również odczytywać w formie grania krytycznego będącego odpowiedzią na brak grywalnej bohaterki w grze lub uniemożliwienie graczowi wyboru płci swojej postaci.

transseksualnej¹⁷¹. Publicystka jednocześnie dostrzega w tym niefortunnym, rozczarującym w jej ocenie, przedstawieniu zakupu ubrań okazję do rozpoczęcia pewnej transgresji:

Ten moment [rozczarowania] minął i teraz miałam już ubrania oraz mogłam je wykorzystać zgodnie z własnym życzeniem. Jedną z najbardziej radykalnych rzeczy, jakie możesz zrobić w obliczu marginalizacji, jest potwierdzenie i wzmocnienie wartości własnej tożsamości. Gra zaoferowała mi taką możliwość, choć wątpię, by była ona zamierzona. Link mógł być piękny, jeśli tylko chciałam. Mógłby nosić dziewczęcy strój i wciąż być bohaterem. Mogłam podejść do Master Sword i jeśli tylko podróżowałam wystarczająco długo, byłam w stanie go zdobyć. Nie miało znaczenia, co mam na sobie¹⁷².

Alexandra opisując swoje doświadczenie zwraca jednocześnie uwagę na problem reprezentacji osób nieheteronormatywnych w wysokobudżetowych grach głównego nurtu oraz ich funkcjonowania zarówno na poziomie fabularnym jak i mechanicznym¹⁷³. Wizyta w Gerudo Town staje się jednak swoistym zaproszeniem do queergamingu, ponieważ można odnieść wrażenie, iż przebranie Linka nie spełnia swej podstawowej, przewidzianej przez system reguł funkcji. Część bohaterek niezależnych przebywających w mieście bez trudu demaskuje młodzieńca, jednak reaguje na to żartobliwą uwagą lub pełnym sympatii komentarzem, zupełnie jakby obecność mężczyzny im nie przeszkadzała.

Kobiecy strój nie jest właściwie istotny pod względem fabularnym, a jedynie stanowi przedmiot umożliwiający przedostanie się do kluczowego z punktu widzenia scenariusza gry miejsca. Owa marginalizacja jego znaczenia, za przywołaną wcześniej sugestią Heather Alexandry, może funkcjonować jako pretekst dla subwersji zachodzącej na pograniczu metanarracji, którą prowadzi gracz, oraz luk obecnych w zestawie zasad czyniących „kostium” sterowalnego bohatera przezroczystym dla większości osób napotykanych poza Gerudo Town. Moim zdaniem queergaming w *BotW* skutkuje osiągnięciem przez użytkownika specyficznej formy sprawczości powierzchniowej¹⁷⁴. Zmiana domyślnego

¹⁷¹ Online: <https://kotaku.com/despise-nintendos-stumbles-breath-of-the-wilds-fans-ha-1793269690> [Dostęp: 14.06.2018].

¹⁷² Tamże.

¹⁷³ Zbliżone obserwacje można odnaleźć w artykułach *Zelda, Mass Effect and Horizon all struggle with introducing their trans characters. It could have gone better* Laury Dale oraz *How Breath of the Wild Failed Us When It Comes To Trans Identity* autorstwa Jennifer Uncle. Online: <https://www.polygon.com/2017/3/21/15004956/zelda-mass-effect-horizon-zero-dawn-trans-characters>, <https://www.pastemagazine.com/articles/2017/03/how-breath-of-the-wild-failed-us-when-it-comes-to.html>, [Dostęp: 14.06.2018].

¹⁷⁴ Tutaj znaczenie sprawczości powierzchniowej za Karlem Kjaerem Johnsenem.

wyglądu awatara nie ingeruje bezpośrednio w strukturę systemu, a raczej wpływa na doznania estetyczne wynikające z możliwości dostosowania wirtualnych ubrań do własnych preferencji. Odbiorca nie musi zatem modyfikować kodu gry, aby niejako zmienić płeć czy orientację seksualną jej głównej postaci, jednocześnie prowadząc autokreacyjną metarozgrywkę.

4.7 Podsumowanie

TLoZ: BotW jednocześnie kontynuuje założenia projektowania gier wideo wprowadzone przez Shigeru Miyamoto i jego zespół podczas tworzenia pierwszej odsłony słynnej serii Nintendo, ale też wprowadza liczne zmiany odpowiadające obecnym wymaganiom względem wysokobudżetowych gier akcji posiadających rozbudowany otwarty świat. W ten sposób twórcom udało się utrzymać równowagę pomiędzy zasadami kierującymi swobodą eksploracji nawigowalnej przestrzeni, a ograniczeniami stanowiącymi wyzwanie dla gracza, który pozostaje w centrum zainteresowania designu gry. Zakładana przez projektantów nieliniarna, multiplikatywna oraz emergentna rozgrywka skutkuje wytworzeniem mechanizmów oddających użytkownikowi dużą kontrolę nad jej przebiegiem.

Zasady sterujące symulacją świata przedstawionego, takimi jak zmienna pogoda, odmienne strefy klimatyczne czy energią żywiołów połączono bezpośrednio z możliwościami wpływania na otoczenie awatara, a także wykorzystywanie ich dla zwiększenia skuteczności gracza podczas walki, eksploracji oraz rozwiązywanie zagadek. Autorzy za pomocą opracowanych przez siebie silników napędzających funkcjonowanie reaktywnego środowiska uzyskali system łączący obiekty w łańcuch rozgrywki wpływający bezpośrednio na konstruowanie wrażenia sprawczości przede wszystkim wokół zasad. To z kolei pozwala interaktorowi wykazać się kreatywnością podczas współtworzenia własnego, unikalnego doświadczenia ludycznego poprzez praktykę grania aktywnego, możliwego dzięki przygotowanemu szerokiemu zestawowi afordancji materialnych. W ten sposób każdy gracz kształtuje swój indywidualny styl funkcjonowania wewnątrz wirtualnej przestrzeni, gdyż nie musi spełniać ogólnie narzuconych przez twórców oczekiwań.

Hyrule właściwie po raz pierwszy w historii serii *TLoZ* stało się autentyczną, otwartą i rozbudowaną cyfrową hakoniwą pozwalającą swojemu użytkownikowi na eksperymentowanie przy użyciu narzędzi przynależących nie tyle do interfejsu, co rzeczywistości reprezentowanej przez *BotW*. Otwiera to z kolei ścieżkę prowadzenia

różnorodnych form metarozgrywki, grania krytycznego lub transgresyjnego. Tym samym chociaż omówiona przeze mnie gra nie posiada trybu wieloosobowego ani udostępnionej parametryzacji, stanowi w mojej ocenie ciekawy przykład projektu kładącego duży nacisk na sprawczość zachodzącą głównie na poziomie reguł.

Rozdział V: Sprawczość na poziomie narracji – analiza gry

Wiedźmin 3: Krew i wino

5.1 Geralt z pikseli – wprowadzenie

Seria *Wiedźmin* wyprodukowana przez studio CD Projekt RED niewątpliwie uchodzi obecnie za najważniejszą polską franczyzę z obszaru elektronicznej rozrywki. Wydana w 2007 roku gra wideo, inspirowana opowiadaniem i cyklem powieściowym autorstwa Andrzeja Sapkowskiego, stanowiła długo wyczekiwany w środowisku rodzimych publicystów oraz graczy wysokobudżetowy tytuł dorównujący jakością wykonania zachodnim produkcjom¹. Ponieważ burzliwa historia powstawania pierwszej odsłony cyklu, jej kontynuacji oraz odpowiedzialnego za nie studia jest dość szeroko i dokładnie opisana w literaturze przedmiotu², na potrzeby niniejszego rozdziału ograniczę się jedynie do zaprezentowania kilku istotnych moim zdaniem kontekstów towarzyszących rozwojowi marki *The Witcher*³.

Pierwszą kwestią komplikującą przeniesienie rzeczywistości Geralt do interaktywnego medium była konieczność przygotowania graficznej reprezentacji zaczerpniętego z pierwowzoru fikcyjnego świata, w którym miały rozgrywać się wydarzenia scenariusza gry. Ze względu na brak gotowego szablonu, chociażby niewykonanego nigdy wcześniej przez Sapkowskiego szkicu mapy porządkującej rozlokowanie wykreowanych terenów i państw, projektanci we współpracy z pisarzem rozrysowali położenie poszczególnych obszarów wspominanych na kartach wiedźmińskiej sagi⁴. Jak podkreśla Maria B. Garda nie było to zadanie łatwe, gdyż wymagało pogodzenia elementów zapożyczonych z literackich opisów oraz wymogów stawianych przed grywalnym cyfrowym środowiskiem, a także dostosowania wyglądu wirtualnej przestrzeni w taki sposób, aby była ona atrakcyjna zarówno dla lokalnych, jak i zagranicznych odbiorców⁵. *Wiedźmin* CD Projektu miał wyróżniać się na tle innych gier cRPG utrzymanych w konwencji *fantasy*

¹ Wspomina o tym również Mateusz Tomaszewicz w materiale wideo zrealizowanym przez grupę Noclip, *Wspominanie Wiedźmina 1 & 2 – Wiedźmin film dokumentalny*, reż. J. Jayne, 2017. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=WOYK1xIjLs0> [Dostęp: 20.09.2018].

² Temat ten podejmują w swoich publikacjach między innymi Maria B. Garda, Marcin Kosman oraz Adam Flamma. Rozwój franczyzy *The Witcher* interesuje także autorów zagranicznych, czego przykładem jest książka *The Rise Of The Witcher: A New RPG King* Benoit Reiniera wydana w 2019 roku.

³ Prawdopodobne utworzenie anglojęzycznego odpowiednika nazwy *Wiedźmin* Marcin Kosman przypisuje Adrianowi Chmielarzowi. M. Kosman, *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, Warszawa 2015, s. 193.

⁴ Zob. M. B. Garda, *Gra The Witcher w uniwersum Wiedźmina*, „Homo Ludens”, Nr 1/(2) 2010, s. 21-22.

⁵ Tamże, s. 22.

stonowaną kolorystyką, mrocznym otoczeniem i silnie zarysowaną słowiańskością, wywołującą skojarzenia ze wschodnioeuropejskim kręgiem kulturowym⁶.

Nadanie kształtu odwiedzanej przez gracza krainie było ważną częścią przeprowadzanego procesu światotwórstwa w pewnym stopniu uniezależniającego grę od książkowego oryginału. Według mnie kolejną decyzją służącą utrwaleniu tego efektu było, wbrew pierwotnym założeniom, uczynienie protagonistą samego Geralta, oczywiście osłabionego i cierpiącego na amnezję, zmuszonego ponownie doskonalić swoje ponadprzeciętne umiejętności⁷. Przywrócenie uśmierconego przez Sapkowskiego bohatera, choć pod pewnymi względami wydawało się ryzykowne, finalnie przyniosło trudne do przecenienia z dzisiejszej perspektywy korzyści, a charakterystyczny wizerunek białowłosego łowcy potworów zaczął gościć w coraz liczniejszych produktach. Tym samym dynamicznie rozwijany system rozrywkowy obudowujący pozostającą w jego centrum serię gier wideo paratekstami – licencjonowanymi komiksami, słuchowiskiem, zestawami puzzli, grą planszową i karcianą oraz różnymi gadżetami kolekcjonerskimi – wzmacniał pozycję CD Projektu na arenie międzynarodowej oraz popularyzował szeroko rozumianą markę *Wiedźmin*.

Podnosząc ten problem Michał Żmuda stawia zasadne pytanie o zacieranie w tym przypadku granic między hipotekstem a zależną od niego adaptacją bądź reinterpretacją mogącymi wywołać u części odbiorców dezorientowanie:

Przykładowo, czy książka z opowiadaniem Andrzeja Sapkowskiego dołączona do gry *Wiedźmin* powinna być traktowana jako próba stworzenia jednolitego, transmedialnego uniwersum, czy może jako autonomiczny, niezwiązany z grą tekst (opowiadania powstały przecież na długo przed jej wydaniem)? Perspektywa paratekstualna sugeruje, że dochodzi w takim przypadku do pochłonięcia pierwowzoru. Traci on swój niezależny status, co (być może) prowadzi do ukrycia faktu, że to gra powstała na jego podstawie⁸.

Jednocześnie, jak zauważają Maria B. Garda i Veli-Matti Karhulahti, licencjonowana franczyza *The Witcher* była wprowadzona na globalny rynek w nietypowy sposób, bowiem bez powszechnej rozpoznawalności pierwowzoru i powstałych wcześniej na jego podstawie

⁶ Tamże.

⁷ Zob. M. Kosman, dz. cyt., s. 347.

⁸ M. Żmuda, *Parateksty gier cyfrowych – odbiór gry a paratekstualne funkcje i procesy*, „Teksty drugie”, Nr 3/2017, s. 379.

adaptacji wśród zagranicznych odbiorców spoza krajów sąsiadujących z Polską⁹. Stąd wcześniejsze przenosiny przygód Geralta oraz jego towarzyszy do innych mediów, między innymi filmu, serialu telewizyjnego, komiksu czy gry fabularnej, były realizowane głównie z myślą o lokalnych fanach¹⁰. Badacze podkreślają, że:

Granie w grę wideo ze znajomością pozostałych tekstów przynależących do franczyzy tak naprawdę stoi w sprzeczności z „idealnym” doświadczeniem rozgrywki, które było zarezerwowane dla międzynarodowej publiczności pozbawionej wcześniejszego obeznania z uniwersum Wiedźmina¹¹.

Uczynienie gracza zagranicznego implikowanym odbiorcą wpłynęło również na kierunek rozwoju *sequeli*, między innymi uzupełnienie systemu walki elementami zręcznościowymi, zmodyfikowanie sposobu prowadzenia narracji, udoskonalanie oprawy graficznej, ale też wydania wersji konsolowych. Twórcy zachowali jednak definiującą specyfikę pierwszej gry egzotyczny dla graczy spoza Europy Wschodniej słowiański rys oraz unikalny mechanizm nieoczywistych wyborów moralnych pasujący do reprezentacji brutalnej rzeczywistości zaczerpniętej z utworów Sapkowskiego.

Ostatni aspekt, który chciałbym omówić jako czynnik kształtujący wizerunek marki *The Witcher* to silnie kojarzone z CD Projektem, a rzadko dziś spotykane u dużych producentów, postawa zachowania pełnej niezależności artystycznej i duża otwartość na społeczność fanów. W wywiadzie zrealizowanym przez amerykańską grupę Noclip, z okazji dziesięciolecia wydania pierwszej odsłony serii, współzałożyciel studia Marcin Iwiński przyznaje, że po premierze *Wiedźmina* firma borykała się z problemami finansowymi¹². Rozszerzanie działalności i prowadzenie oddziałów poświęconych dystrybucji lub portowaniu oprogramowania w pewnym momencie zaczęło niekorzystnie oddziaływać na budżet przedsiębiorstwa. Poszukiwanie inwestorów gotowych wesprzeć autorów najambitniejszej polskiej gry wideo nie przynosiło zamierzonego rezultatu, a nawet groziło niemal całkowitym wykupieniem CD Projektu i pozbawieniem go dotychczasowej swobody twórczej. Podczas rozmowy z Dannym O'Dwyerem Iwiński podkreśla, iż nie mogli wówczas przystać na takie rozwiązanie, choćby miało to oznaczać ogłoszenie bankructwa, pragnęli do końca zachować niezależność produkcji¹³.

⁹ M. B. Garda, V. Karhulahti, *The Witcher: Crafting a Franchise*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2017*, s. 1.

¹⁰ Tamże.

¹¹ Tamże.

¹² *Wspominanie Wiedźmina...*

¹³ Tamże.

Podpisanie korzystnej umowy z nowym partnerem pozwoliło zintensyfikować prace nad kontynuacją przygód Geralta, a pozyskane środki umożliwiły wielotorowe działania promocyjne. *Wiedźmin 2* miał szansę zostać międzynarodowym hitem i trafić do znacznie szerszej, bardziej zróżnicowanej grupy graczy, wykraczającej poza miłośników książkowego pierwowzoru. Choć *The Witcher* stał się globalną franczyzą dalsze działania CDPR świadczą o zachowaniu ideałów *indie* przy pracy nad wysokobudżetowym tytułem przeznaczonym dla masowego odbiorcy. U rodzimego producenta interesująca jest bowiem umiejętność zachowania równowagi pomiędzy możliwie wierną interpretacją dzieł Sapkowskiego, wprowadzaniem nowych wątków i bohaterów spójnych z konsekwentnie rozwijaną wizją świata przedstawionego, implementowaniem wysokiej jakości rozwiązań technicznych oraz reagowaniem na prośby czy sugestie użytkowników gier. Ta elastyczność wydaje się być wyjątkowym osiągnięciem w ogromnym stopniu wpływającym na reputację samej marki i pomagającym budować więź łączącą projektantów z konsumentami.

Ponadto warto odnotowania jest widoczna u twórców *Wiedźmina* chęć motywowania fanów do aktywności na rzecz rozwoju ich społeczności. Radosław Bomba i Grzegorz D. Stunża przeanalizowali działania CDPR pod kątem inicjowania praktyk prosumenckich, a więc realizacji przyjmujących różnorodne formy paratekstów *fan fiction*¹⁴. Wśród wymienionych przez autorów badania przedsięwzięć znalazły się między innymi organizowane przez producenta konkursy i wyzwania, nieodpłatne wypuszczenie narzędzi pozwalających na tworzenie własnych *questów*, publikowanie rozmaitych tekstów, rysunków, zdjęć czy filmów za pośrednictwem oficjalnego forum gry oraz udostępnianie atrakcyjnych materiałów audiowizualnych, które można było bez przeszkód wykorzystać we własnych pracach. Oczywiście wszystkie wspomniane zabiegi przynależały do kampanii marketingowej mającej na celu promocję *Wiedźmina 2*, natomiast trudno odmówić wytworzonemu przy jej okazji środowisku edukacyjnego czy socjalizującego wymiaru¹⁵. Wszelkie wspieranie oddolnych inicjatyw fanów wydaje się zatem cennym uzupełnieniem doświadczenia użytkownika sięgającego po książkę, grę lub słuchowisko opatrzone rozpoznawalnym logotypem obrazującym głowę wilka.

Innym ciekawym zabiegiem była także akcja promocyjna towarzysząca współpracy wydawcy gry z firmą kurierską InPost, która dostawę zamówionych w przedsprzedaży

¹⁴ R. Bomba, G. D. Stunża, *Panorama praktyk prosumenckich wśród fanów i twórców gry komputerowej Wiedźmin. Przyczynek do netnografii*, [w:] *Prosumpcja: między podejściem apokaliptycznym a emancypującym*, red. P. Siuda, T. Żaglewski, Gdańsk 2014, s. 139-173.

¹⁵ Tamże, s. 173-174.

egzemplarzy *Wiedźmina 3* za pośrednictwem Paczkomatów uczyniła osobnym elementem kampanii marketingowej¹⁶. Nietrudno zauważyć, że służyła ona jednocześnie dwóm osobnym celom: stanowiła jeden z elementów wprowadzających graczy w rozbudowany proces prezentowania świata oraz fabuły, a także animowała działania członków zebranej wokół marki społeczności fanowskiej. Pierwszy realizowano za pomocą komunikatów wysyłanych do klientów oczekujących na dostarczenie paczek z grą już późnym wieczorem 18 maja. Odbiorca przesyłki otrzymywał w ciągu dnia wiadomość SMS o następującej treści: „Czy słyszysz ten galop? To Twój premierowy Wiedźmin, który zbliża się już do Paczkomatu. Kod odbioru otrzymasz tuż po godz. 23:00. Bądź gotów!”. Taka niestandardowa, tematyczna informacja dotycząca procesu dostarczania kopii *Dzikiego Gonu* do odpowiedniej skrytki pozytywnie zaskoczyła klientów, choć wystawiła cierpliwość części z nich na ciężką próbę¹⁷.

W opublikowanym na oficjalnej stronie internetowej InPostu komunikacie podsumowującym wspieraną przez firmę nocną premierę *Dzikiego Gonu* możemy przeczytać:

Gracze odbierali swoje cenne przesyłki z 1024 Paczkomatów. Pierwsza gra została odebrana już minutę po godzinie 23:00 w Elblągu. Jak pokazały statystyki 50% wszystkich paczek z grą odebrano zaledwie w 6 miastach: Gdańsku, Krakowie, Łodzi, Opolu, Poznaniu, Szczecinie i Warszawie. Najwięcej gier, bo aż 54 egzemplarze, odebrano z Paczkomatu WAW11A (Warszawa, ul. Górczewska)¹⁸.

Fani korzystający z usługi InPostu mogli również wziąć udział w konkursie, który polegał na opublikowaniu za pośrednictwem mediów społecznościowych zdjęcia lub nagrania wideo obrazującego niecodzienne kreatywne odbieranie paczki¹⁹. Natomiast w jednym z miast postanowiono urozmaicić tę czynność nietypową niespodzianką:

W Gdańsku pod Pacz[k]omatem GDA913 przy ul. Grunwaldzkiej wielbicielom Wiedźmin 3: Dzikie Gon, dwie piękne coslpeyerki przebrane za Yennefer i Ciri, wręczały pakiet gadżetów wiedźmińskich, a kilku szczęściarzom udało się nawet skraść im buziaki. Przed odebraniem przesyłek widoczne było wśród zebranych przy Paczkomacie napięcie i wyczekiwanie, a później już tylko radość uwiecznianą na wspólnych zdjęciach²⁰.

¹⁶ Online: <https://inpost.pl/aktualnosci-wiedzmin-3-dziki-gon-w-paczkomatachr-inpost> [Dostęp: 20.09.2018].

¹⁷ Relacje graczy odbierających swoje egzemplarze gry z paczkomatów można przejrzeć na oficjalnym forum CD Projekt RED. Online: <https://forums.cdprojektred.com/index.php?threads/wiedzmin-3-edycja-kolekcyjnerska.1761/page-213#post-1810051> [Dostęp: 21.09.2018].

¹⁸ Online: <https://inpost.pl/aktualnosci-wiedzmin-w-paczkomatach> [Dostęp: 21.09.2018].

¹⁹ Online: <https://inpost.pl/aktualnosci-wiedzmin-3-dziki-gon-w-paczkomatachr-inpost> [Dostęp: 21.09.2018].

²⁰ Tamże.

Tym samym niektórzy uczestnicy akcji promocyjnej mogli poczuć namiastkę atmosfery towarzyszącej uroczystym premierowym wieczorom organizowanym w największych centrach handlowych²¹.

Wiedźmin 3 trafił do sklepów 19 maja 2015 roku, jednak jeszcze poprzedniego dnia tytuł ten osiągnął ogromny w skali polskiego rynku sukces finansowy i wizerunkowy. Dzięki przedsprzedaży własny egzemplarz najnowszej gry CDPR zarezerwowało 1,5 miliona klientów²², natomiast podczas szeroko zakrojonej kampanii promocyjnej *Dziki Gon* otrzymał przeszło 200 nagród i pojawił się na niemal stu okładkach czasopism z różnych krajów²³. Przygotowania do oficjalnego wydania gry śledziły nie tylko branżowe periodyki czy serwisy internetowe, ale też media głównego nurtu przeprowadzające wywiady z przedstawicielami studia odpowiedzialnego za produkcję wyczekiwanego hitu. Łączny koszt produkcji oraz marketingu gry wyniósł rekordowe 306 milionów złotych²⁴, ale jak zauważa Rafał Rydzewski suma ta zwróciła się już w dniu premiery *Dzikiego Gona*²⁵. Prezes zarządu CDPR, Adam Kiciński, wyjaśnił powodzenie trzeciej odsłony wiedźmińskiego cyklu w następujący sposób:

Sukces artystyczny i komercyjny *Wiedźmina* to efekt przemysłanej i od lat konsekwentnie realizowanej strategii. Jej istotą jest angażowanie się wyłącznie w projekty najwyższej klasy, budowanie trwałej relacji z graczami, przemysłana promocja oraz przejęcie na siebie roli wydawcy, co pozwala na zachowanie niezależności oraz pełnej kontroli nad projektem i procesem wydawniczym²⁶.

Z wypowiedzi tej można wywnioskować, że głównym przesłaniem towarzyszącym twórcom marki *The Witcher* jest zainteresowanie potencjalnych odbiorców ich produktu określoną wizją procesu produkcyjnego. Wówczas staje się on częścią narracji towarzyszącej kampanii promocyjnej, skutkującej nie tylko zwiększaniem zainteresowania samą grą, ale też budowaniem pewnego rodzaju więzi pomiędzy autorami a odbiorcami ich dzieła.

²¹ Warszawskiej premierze gry towarzyszyło spotkanie z aktorami użyczającymi głosów głównym bohaterom oraz seria konkursów z nagrodami. Uczestnicy wydarzenia mogli także spotkać cosplayerów przebranych za postaci występujące w *Dzikim Gonie*. Online: <https://polygamia.pl/dziki-gon-przybyl-bezsenna-noc-w-polsce-relacja-z-nocnej-premiery-wiedzmina-3-w-warszawie> [Dostęp: 21.09.2018].

²² Zob. M. Rzemieniak, *Ocena skuteczności ilościowych i jakościowych działań promocyjnych w branży rozrywkowej gier komputerowych*, „Handel Wewnętrzny”, Nr 6 (371)/2017, s. 297.

²³ Zob. Online: <https://www.cdprojekt.com/pl/media/aktualnosci/milion-preorderow-gry-wiedzmin-3> [Dostęp: 20.09.2018].

²⁴ Kwota ta stanowi ponad dziesięciokrotność nakładów finansowych przeznaczonych na realizację pierwszej części serii. zob. K. Warzecha, *Rozwój sektora gier komputerowych – jako przykład sektora kreatywnego w Polsce*, „Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej, Seria: Organizacja i Zarządzanie”, Nr 131/2018, s. 542.

²⁵ R. Rydzewski, *Problem analizy płynności sektora producentów gier wideo w Polsce*, „Studia Ekonomiczne”, Nr 377/2018, s. 104.

²⁶ Online: <https://www.cdprojekt.com/pl/media/aktualnosci/grupa-cd-projekt-podsumowuje-premiere-wiedzmina-3> [Dostęp: 20.09.2018].

Jednakże pomimo nieustannego podkreślania istoty artystycznej wolności oraz niezależności projektantów centralnym punktem tej opowieści pozostaje docelowy użytkownik efektów ich pracy. Przykładowo we wprowadzeniu do artbooka będącego częścią kolekcjonerskiego wydania *Wiedźmina 3* dyrektor zespołu projektowego Konrad Tomaszewicz podkreśla wagę zaangażowania gracza w wirtualny świat jeszcze na etapie jego tworzenia:

Kiedy przechodzę korytarzami naszego studia, wszędzie dookoła widzę ludzi pełnych pasji i zaangażowania. Widzę inżynierów, malarzy, pisarzy, naukowców, filozofów i specjalistów od programowania. To jednocześnie eksperymentujący odkrywcy i doświadczeni fachowcy, którzy nieustannie dążą do doskonalenia swoich umiejętności oraz poszukują nowych, rewolucyjnych rozwiązań. *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* to marzenie, które udało się nam zrealizować. Marzyliśmy, aby przedstawić Wam fascynującą przygodę osadzoną w otwartym świecie, który aż prosi, by go odkrywać i poznawać. Chcieliśmy dać Wam poruszającą, niezapomnianą historię²⁷.

Tego typu deklaracje twórców i parateksty pozwalają wytworzyć wrażenie, że nad powstawaniem gry pracował kolektyw wizjonerów o zróżnicowanych kompetencjach dbających zarówno o wysoką jakość swojego dzieła, ale również jego uniwersalność oraz wielowymiarowość. Ponadto są one formą udostępnienia fanom swego rodzaju dokumentacji czasu, pracy, zaangażowania i kreatywności włożonych w realizację oryginalnych pomysłów.

Taki zabieg, od jakiegoś czasu często stosowany przez licznych producentów²⁸, służy budowaniu pozytywnego wizerunku firmy czy rozwijanej marki, a także wzbudzaniu zaufania wśród jej potencjalnych klientów i sympatyków. Ukazywanie studia, jako środowiska przyjaznego, otwartego na innowacje, stwarzającego warunki do pracy w przyjaznej, wręcz rodzinnej atmosferze²⁹ wydaje się dobrą strategią marketingową. Co więcej, zarysowanie portretu projektantów – pasjonatów, zafascynowanych materiałem źródłowym oraz grami cRPG skraca dystans pomiędzy autorami i użytkownikami *Dzikiego Gonu*, umożliwiając tym samym wytworzeniem łączącej obie grupy więzi. Chodzi tutaj o regularne wypuszczanie materiałów promocyjnych, utrzymywanie kontaktu z przedstawicielami mediów oraz

²⁷ *Wiedźmin 3: Dzikie Gon – Artbook*, praca zbiorowa, CD Projekt RED 2015, s. 5.

²⁸ Praktyka publikowania *dev logów*, czyli przyjmujących różne formy relacji z tworzenia gier wideo, jest obecnie powszechną formą komunikacji pomiędzy projektantami i graczami. Pozwala ona nie tylko zaprezentować postępy prac nad poszczególnymi elementami rozgrywki lub oprawy audiowizualnej, ale również podtrzymywać zainteresowanie osób potencjalnie mogących wesprzeć projekt finansowo.

²⁹ *Wiedźmin 3: Dzikie Gon – Artbook...*, s. 191.

społecznością fanów franczyzy, podkreślanie wagi oferowanej przez nich informacji zwrotnej, prowadzenia metanarracji skutkującej budowaniem zaufania do samego produktu³⁰.

W tym kontekście innym wartym odnotowania faktem jest wydanie przez producenta gry³¹ osobnej publikacji poświęconej wyczerpującemu zaprezentowaniu wizji fikcyjnej rzeczywistości powstałej na podstawie utworów Andrzeja Sapkowskiego. *Wiedźmin. Kompendium o świecie gier* to liczący 182 strony bogato ilustrowany przewodnik po fantastycznych krainach, zamieszkujących je postaciach i potworach, wydarzeniach kształtujących losy głównych bohaterów, a także kulturze czy zwyczajach poszczególnych regionów³². Album ten nie jest więc rozbudowanym poradnikiem zawierającym liczne wskazówki dla grających i drobiazgowo opisującym przebieg kolejnych fragmentów rozgrywki. Jego zadanie polega raczej na możliwie kompleksowym omówieniu elementów światotwórczych. Przybliżenie właśnie tych aspektów dzieła CDPR w formie kolekcjonerskiej książki potwierdza moim zdaniem sygnalizowane wcześniej założenie częściowej autonomii gry względem literackiego pierwowzoru. Trzeba bowiem podkreślić, że publikacja ta nie stanowi wyłącznie streszczenia fabuły czy zbioru grafik koncepcyjnych, oddających przebieg prac nad finalnym wyglądem modeli oraz ilustracji³³. To przede wszystkim obszerne opracowanie uzupełniające treść gier i pogłębiające charakterystykę świata przedstawionego, podkreślające jego różnorodność, bogactwo wykorzystanych motywów czy nawiązań do oryginału, a także zupełnie nowych pomysłów doskonale wpisujących się w jego specyfikę.

Omówione przeze mnie konteksty rozwoju marki *The Witcher* pozwalają zaobserwować pewną spójność, którą można ująć w ramy metanarracji. Według mnie łączy ona ze sobą ukształtowaną przez polskiego producenta cyfrową reprezentację fikcyjnego świata, tworzenie szeregu paratekstów wykorzystujących wizerunki głównych bohaterów zaczerpnięte z gier wideo, budowanie opinii studia o międzynarodowym zasięgu, ale jednocześnie niezależnego, silnie zakorzenionego w polskiej kulturze oraz chętnie utrzymującego stały kontakt z fanami i animującego ich społeczność. CDPR wypracował model działania oparty o tworzenie, zbieranie oraz dystrybuowanie historii przygotowujących

³⁰ Zob. M. Rzemieniak, dz. cyt., s. 297.

³¹ CD Projekt RED wydał wspomnianą książkę przy współpracy z Agorą SA i Black Horse Books.

³² M. Batylda, *Wiedźmin. Kompendium o świecie gier*, Warszawa 2015, s. 7.

³³ Trzeba zaznaczyć, że podobne publikacje zostają poświęcone przede wszystkim wysokobudżetowym tytułom, które cieszą się dużą popularnością oraz zainteresowaniem społeczności graczy na całym świecie. Fakt przygotowania osobnego kompendium dla wiedźmińskiego cyklu możemy potraktować z jednej strony jako sprytne posunięcie marketingowe wydawcy, z drugiej zaznaczenie pozycji Dzikiego Gonu mogącego śmiało konkurować z pozostałymi silnymi markami branży gier wideo.

potencjalnych użytkowników na wejście do rozbudowanego, wieloaspektowego i skomplikowanego wirtualnego świata.

5.2 Świat *Wiedźmina* jako interaktywna opowieść

Obecną w tytule niniejszego podrozdziału interaktywność świata gry można moim zdaniem rozumieć przynajmniej na kilka sposobów. Ponadto wszystkie z nich wzajemnie się uzupełniają, współtworząc przebieg doświadczenia użytkownika oraz determinując zasady, według których uzyskiwane jest przez niego poczucie sprawczości. To zaś skupione jest przede wszystkim wokół mechanik przynależących do reprezentacji fikcyjnej rzeczywistości będącej podstawą złożonego, wieloaspektowego oraz podlegającego dynamicznym przeobrażeniom procesu narracyjnego. *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oferuje bowiem swoim odbiorcom rozległy otwarty trójwymiarowy świat, rozbudowane sekwencje dialogowe³⁴ skutkujące dokonywaniem licznych wyborów moralnych oraz setki postaci niezależnych stanowiących integralne części szerokiego systemu kształtującego fabułę w oparciu o decyzje gracza. Chciałbym zatem teraz bliżej przyjrzeć się tym najważniejszym mechanizmom odpowiedzialnym za przebieg *questów*, budowanie nastroju i wiarygodności diegezy gry.

Przygotowanie symulacji zawierającej ruchome modele, ciekawe obiekty oraz zajmujące aktywności, ale jednocześnie nieprzepełnionej zbędną zawartością wymagało współpracy członków osobnych działów odpowiedzialnych za realizację poziomów, scenariusza i rozgrywki. Twórcy podzielili wobec tego miejsca wprowadzane do wirtualnego środowiska na trzy podstawowe kategorie: punkty zainteresowania (ang. *Points Of Interest*, POI) przykładowo ogniska, wieże lub zrujnowane budowle mające przykuwać uwagę gracza i zazwyczaj oferować mu jakąś niespodziankę, chociażby zasadzkę bądź ukryty skarb; punkty konfrontacji, (ang. *Points Of Encounters*, POE) w których pojawiały się potwory albo grupy bandytów; a także wioski czy miasta zamieszkiwane przez rozmaite społeczności³⁵. Pozwoliło to uprościć proces budowania trójwymiarowej przestrzeni motywującej użytkownika do

³⁴ Krzysztof Jański podkreśla, że bohaterowie Sapkowskiego posługują się rozbudowanymi wypowiedziami oraz często prowadzą ze sobą długie rozmowy. Badacz wskazuje dialogi jako jeden z ważniejszych elementów światotwórczych ponieważ przeważnie to z nich czytelnik dowiaduje się o kluczowych wydarzeniach czy cechach postaci. Gra CD Projekt RED stosuje podobny zabieg dzięki swoim złożonym sekwencjom dialogowym pozwalającym graczowi lepiej poznać realia fikcyjnego świata. K. Jański, *Creation of the fictional world in The Witcher 3: Wild Hunt*, „Homo Ludens”, Nr 1 (11)/2018, s. 123.

³⁵ *Designing The World of The Witcher 3*, reż. J. Jayne, 2017. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=oSS5T4od-GQ> [Dostęp: 21.09.2018].

kontynuowania jej eksploracji, ale też pozwoliło rozrysować ją pod kątem symulacji otoczenia Geralta i prowadzonego w nim procesu narracyjnego.

Projektanci podkreślają również, że finalny kształt mapy powstał dzięki długotrwałym i wnikliwym testom, których wyniki pozwoliły uzyskać optymalne odległości pomiędzy poszczególnymi strefami, efektywnie rozmieścić potencjalne cele jego podróży oraz ocenić częstotliwość prób inicjowania interakcji przez pozostałych aktantów³⁶. Bartosz von Ochman, *Living World Designer*, wspomina o wypracowanej w trakcie testowania gry regule 40 sekund oddzielających kolejne przyciągające wzrok elementy terenu bądź animowane sekwencje, chociażby biegnące nieopodal bohatera zwierzęta czy maszerujących żołnierzy³⁷. Intencją twórców było przygotowanie rozbudowanej, oferującej intensywne doświadczenie nawigowania po bogatej w bodźce reprezentacji fantastycznej krainy, jednakże złożonej z wiarogodnych, przekonujących komponentów podtrzymujących spójność opowiadania środowiskowego. Miles Tost, projektant poziomów, zaznacza także, iż dla zachowania logiczności konstrukcji świata, przykładowo, umiejscowienie osady w konkretnym miejscu potrzebowało umotywowania tego sensownymi czynnikami oraz pokazania jak jej mieszkańcy radzą sobie z otaczającymi ich warunkami³⁸.

Z podobną pieczołowitością twórcy *Wiedźmina 3* potraktowali również wygląd i zachowanie postaci niezależnych występujących w rozmaitych zakątkach trójwymiarowej mapy. Użytkownik gry nie powinien bowiem odczuć, że choć przemierza duże odległości, to stale napotyka osoby identycznie się poruszające, mówiące i reagujące na jego obecność. Wyzwaniem było więc utworzenie licznych alternatywnych strojów oraz wypowiedzi oddających pochodzenie czy pozycję społeczną danego NPC³⁹. Pozornie nieistotne detale, jak pozdrowienia, tematy rozmów, szepty lub wyzwiska zostały włączone w tło fabularne i współkonstruowały specyfikę poszczególnych regionów, podkreślając ich odrębność⁴⁰. Len de Gracia przyznaje, iż projektanci sprawdzali też czy nawet drobne modele właściwie odzwierciedlają sytuację odwiedzanych przez Geralta miejsc⁴¹. Obficie zastawione stoły

³⁶ Tamże.

³⁷ Tamże.

³⁸ Tamże.

³⁹ Tamże.

⁴⁰ Podobną funkcję pełnią znajdowane przez Geralta zapiski, listy czy dokumenty. Ich treść oraz styl oddają w wiarygodny sposób pochodzenie, rasę i warstwę społeczną swoich autorów. Bez trudu więc odróżnimy tekst napisany przez prostego chłopca z Velen od tego przygotowanego przez mieszczanina z Novigradu czy też szlachcica z Beauclair. Zob. K. Jański, dz. cyt., s. 128-130.

⁴¹ *Designing The World of The Witcher 3...*

i bogate zapasy żywności nie pasują przecież do wioski, w której z powodu wojny panuje głód, natomiast cenne przedmioty powinny zdobić wyłącznie domy arystokracji.

Pisząc o zabiegach służących uwiarygodnieniu odwiedzanej przez gracza fikcyjnej rzeczywistości warto przytoczyć także uwagi Barbarosa Bostana i Ozhana Tingoya, którzy dokonali analizy *Wiedźmina 3* w kluczu psychologii gracza⁴². Badacze prześledzili zawarte w grze mechanizmy mające podtrzymywać u interaktora wrażenie stawania się częścią żywego, pełnego zmiennych, reaktywnych elementów wirtualnego świata⁴³. Wskazują oni między innymi wzmacniające poczucie realizmu mechaniki rozgrywki, adekwatne do działań użytkownika sprzężenia zwrotne ze strony systemu i cyfrowych aktantów, elementy skupiające jego uwagę oraz wywołujące silne emocje, a także satysfakcjonującą swobodę dokonywania wyborów posiadających znaczenie dla fabuły oraz zestawu reguł gry. W przypadku *Dzikiego Gonu* szczególnie ważnie wydają się własności wiarygodności symulowanego środowiska, które autorzy wymieniają za Kamalem Bhattem. Obok sprawczości, odnoszonej przede wszystkim do aktywności użytkownika, są nimi spójność (ang. *consistency*) i dokładność (ang. *fidelity*)⁴⁴. Pierwszą Bostan i Tingoy łączą z przykładowo powtarzalnymi reakcjami postaci niezależnych na pojawienie się w ich pobliżu Geralta, chociażby okrzykami zdziwienia, głośnymi komentarzami lub obelgami⁴⁵. Druga natomiast dotyczy całościowego funkcjonowania wirtualnego otoczenia oraz logicznych relacji zachodzących pomiędzy jego wszelkimi elementami. Badacze wskazują tutaj wpływ cyklu dobowego oraz dynamicznie zmieniającej się pogody na zachowanie niesterowalnych bohaterów, którzy śpią w nocy i uciekają do domów przed deszczem⁴⁶.

Konstrukcja doświadczenia użytkownika bazująca na rozległym wypełnionym mikronarracjami nawigowalnym obszarze skutkuje w przypadku *Dzikiego Gonu* trzema ciekawymi efektami. Pierwszy dotyczy odzwierciedlenia za pomocą przemierzania cyfrowej przestrzeni specyficznego trybu życia wiedźmina, a więc ciągłego podróżowania pomiędzy osadami w poszukiwaniu zleceń. William Persson zauważa, że każdy z takich segmentów rozgrywki zawiera określone powtarzalne czynności: przyjęcie zadania, poszukiwanie

⁴² B. Bostan, O. Tingoy, *Game Design and Gamer Psychology*, [w:] *Gamer Psychology and Behavior*, red. B. Bostan, Springer International Publishing Switzerland 2016, s. 105-121.

⁴³ W swoim artykule dzieli je na pięć osobnych kategorii: Realizm/Prawdopodobieństwo, Złożoność/Grywalność, Satysfakcja/Frajda, Obecność/Immersja i Swoboda/Wybór. Tamże.

⁴⁴ Tamże, s. 110.

⁴⁵ Tamże.

⁴⁶ Tamże.

wskazówek, przygotowanie do polowania i w końcu prowadzenie walki z potworem⁴⁷. Jego zdaniem eksploracja oraz obserwowanie otoczenia bohatera są podstawowymi mechanikami gry. Dodatkowo według Daniela Johnsona wpływ na rozwój fabuły mają także drobne czynności związane z poruszaniem się po wirtualnym środowisku, jak chociażby powolne gromadzenie składników potrzebnych do warzenia wiedźmińskich eliksirów⁴⁸. W jego opinii zadania stawiane graczowi przez scenariusz oraz wyzwania inspirowane „wizualną retoryką eksploracji” konstruują doświadczenie bazujące na wzbudzaniu oczekiwań względem tego, co ukryte za nieustannie zmieniającym się horyzontem⁴⁹. Odwiedzanie polan i lasów, aby zbierać zioła, grzyby lub owoce nie tylko dostarcza nowych informacji o fantastycznej krainie, ale też może zainicjować nowe zdarzenia oraz wątki fabularne.

Drugi efekt polega na budowaniu wiarygodności i spójności świata przedstawionego dzięki licznym drobnym elementom, jak wygląd odwiedzanych miejsc czy reakcje ich mieszkańców na pojawienie się Geralta⁵⁰. Bostan i Tingoy podkreślają, że jest to szczególnie widoczne podczas przemierzania obszarów dotkniętych wojną, ponieważ otoczenie, do którego za pośrednictwem swojego awatara trafia interaktor, ukazuje jej przerażające oblicze⁵¹. Badacze zaznaczają, iż konflikt zostaje zobrazowany pustymi splądrowanymi wioskami, polami opanowanymi przez żywiące się ciałami poległych potwory oraz zdesperowanymi ludźmi pozbawionymi schronienia i pożywienia. Zwracając uwagę na postawy, motywacje czy zachowanie pojedynczych postaci badacze dodają:

Gracz spotyka wielu ludzi z utraconymi nadziejami albo tragicznymi historiami miłosnymi i ci bohaterowie, nawet mniej ważne postaci niezależne (NPCs), są wiarygodni, ponieważ czują, że przynależą do tej przeklętej ziemi. W trakcie gry, oddziaływanie wojny na ludzi doskonale łączy się z chciwością, nienawiścią i miłością. Ci wirtualni agenci nie są pozbawionymi emocji oraz celu osobnymi kontrolowanymi przez sztuczną inteligencję jednostkami, ale mniejszymi i znaczącymi częściami większego przedstawienia grozy wojny⁵².

⁴⁷ W. Persson, *Educating the gamer. An analysis on how the “gamer” is taught the rules of a game efficiently to recognize patterns and become a better player*, niepublikowana praca licencjacka, Uppsala Universitet 2017, s. 36.

⁴⁸ D. Johnson, *Worlds in and of motion: Agency and animation at the margins of video game aesthetics*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds”, Vol. 9 Nr 3/2017, s. 234.

⁴⁹ Tamże, s. 235.

⁵⁰ B. Bostan, O. Tingoy, dz. cyt., s. 110.

⁵¹ Tamże, s. 109.

⁵² Tamże.

Taka dbałość o szczegółowość procesu narracyjnego pozwala zaobserwować oraz wyodrębnić specyficzną strategię twórców, którą Dennis Redmond określa mianem eko-skryptowania (ang. *eco-scripting*)⁵³.

Wywołuje ona trzeci, jednocześnie najbardziej skomplikowany efekt polegający na zachowaniu dynamicznej równowagi pomiędzy krótkotrwałymi i długotrwałymi działaniami gracza, która łączy ze sobą wszelkie współtworzące cyfrowe środowisko detale⁵⁴. Świat gry funkcjonuje jako złożony ekosystem określający relacje zachodzące pomiędzy przynależącymi do niego elementami, które wzajemnie na siebie wpływają i reagują zgodnie z przewidzianymi wcześniej schematami. Tym samym zgodnie z obserwacją Redmonda, eko-skryptowanie zakłada rozdzielenie aktywności interaktora według dwóch podstawowych kategorii⁵⁵. Prowadzenie walki, eksplorowanie wirtualnej przestrzeni oraz uczestniczenie w sekwencjach dialogowych to czynności zależne czasowo, a więc odbywające się niejako „tu i teraz”, posiadające krótkotrwałe zauważalne skutki. Natomiast wszelkie zmiany posiadające opóźniony lub trwały rezultat, na przykład odblokowanie umiejętności, tworzenie przedmiotów, naprawa ekwipunku czy przygotowanie do potyczki są niezależne czasowo⁵⁶.

Obecne w *Dzikim Gonie* powiązanie obu powyższych typów działań pozwala, według Redmonda, zaoferować użytkownikowi zdecydowanie większą swobodę dzięki dowolnemu łączeniu taktyk i strategii oraz wypracowaniu w ten sposób własnej formuły grania⁵⁷. Na podstawie zdobytych informacji i pierwszych doświadczeń gracz może ocenić jakie rozwiązania są dla niego najbardziej korzystne lub najlepiej odpowiadają jego wizji rozgrywki. Autor *Worlds to win* omawia to na przykładzie systemu walki *Wiedźmina 3*, w którym ruch awatara i wycucie czasu są równie ważne, co wykorzystywany ryzsztunek oraz poczynione przygotowania uwzględniające mocne strony i słabości przeciwników⁵⁸. Przebieg każdego starcia sam w sobie jest mikronarracją i zależy od licznych, wyłącznie pozornie nieistotnych, czynników decydujących o zachowaniu poszczególnych składników

⁵³ D. Redmond, *Worlds To Win. The Politics of Transnational Audiences in The Witcher 3, Fallout 4 and Freeman's Mind*, Kolkata 2018, s. 28.

⁵⁴ Tamże.

⁵⁵ Tamże, s. 29.

⁵⁶ Myślę, że działania niezależne i zależne czasowo są formami sprawczości powierzchniowej oraz strukturalnej, o których w kontekście narracji w grach wideo pisał wspomniany w rozdziale drugim Karl Kjaer Johnsen.

⁵⁷ Badacz podkreśla, że takie rozwiązanie wyróżnia grę CDPR na tle innych odnoszących sukces wysokobudżetowych gier, które zwykle koncentrujących się na jednym typie działań. W tym kontekście porównuje on *Wiedźmina 3* do *Bloodborne* (FromSoftware, Sony Interactive Entertainment, 2015), cRPG akcji z dominującymi działaniami uzależnionymi czasowo, oraz *Final Fantasy XII* (Square-Enix/Eidos, 2006) turowym JRPG opartym przede wszystkim o działania niezależne czasowo. D. Redmond, dz. cyt, s. 29.

⁵⁸ Tamże.

ekosystemu gry. Ukształtowanie terenu, pora dnia, pogoda, liczebność oraz rodzaj wrogów, posiadana broń i pancerz, wypite eliksiry, uruchomione pasywne umiejętności czy też wybrany styl władania mieczem, sprawiają, że poszczególne pojedynki mogą się znacząco różnić. Tę różnorodność można jednak odnieść do pozostałych aspektów rozgrywki, jak eksploracja i sekwencje dialogowe, co zdaniem Redmonda istotnie wpływa na regrywalność dzieła CDPR⁵⁹.

Projektanci opowiadający o procesie kształtowania wizji świata przedstawionego wielokrotnie podkreślają, że fabuła jest najważniejszym elementem stworzonej przez nich gry, dlatego też pozostałe części składowe doświadczenia użytkownika musiały być jej ściśle podporządkowane. Piotr Tomsiański (Animation Technical Director) wygłosił prelekcję podczas GDC 2016, w której dość szczegółowo omówił działanie specjalnego narzędzia służącego realizacji animowanych sekwencji dialogowych⁶⁰. Jak zaznaczył, fragmenty ukazujące rozmowy pomiędzy bohaterami pozwalają efektywnie prowadzić narrację, a także zakomunikować graczowi dostępne znaczące wybory. Te z kolei ułatwiają emocjonalne przywiązanie się do występujących w historii postaci, pełniejsze poznanie łączących ich relacji oraz silniejsze zaangażowanie w przebieg wydarzeń. Sceny polegające na podejmowaniu decyzji, zgodnie z intencją twórców, miały wyglądać identycznie jak nieinteraktywne przerywniki filmowe. Animacje tworzyły w ten sposób spójną immersyjną całość, ponieważ przejścia pomiędzy nimi były płynne, właściwie niezauważalne, co budowało silną iluzję integralności typowej dla cRPG mechaniki prowadzenia konwersacji oraz filmowych ujęć obrazujących przebieg wymiany zdań.

Według danych przedstawionych przez Tomsiańskiego *Wiedźmin 3* zawiera łącznie 248 przerywników filmowych i aż 1463 sekwencje dialogowe⁶¹. Realizacja tak obszernego materiału audiowizualnego przy ograniczonym zespole animatorów, budżecie oraz czasie, wymagała zastosowania specjalnego generatora pomagającego zainscenizować liczne rozmowy. Przedstawiciel CDPR zaznaczył, że nieliniarna narracja wpływa bezpośrednio na świat gry, dlatego przy projektowaniu dialogów konieczna jest świadomość kontekstu i miejsca, w których pomiędzy postaciami zawiązuje się konwersacja⁶². Jednakże, co ciekawe, środki stylistyczne przypisywane dotychczas niemal wyłącznie ludzkiej pracy i ocenie, jak

⁵⁹ Tamże, s. 20, 22.

⁶⁰ P. Tomsiański, *Behind the Scenes of the Cinematic Dialogues in The Witcher 3: Wild Hunt*, prezentacja, GDC 2016. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=chf3REzAjlI> [Dostęp: 21.09.2018].

⁶¹ Daje to w sumie niemal 38 godzin nagrań wideo, które trzeba było przygotować na potrzeby scenariusza gry. Tamże.

⁶² Tamże.

choćby długość ujęć, dobór planów, zachowanie trójwymiarowych modeli czy określenie obiektu obserwowanego w danym momencie przez kamerę, były efektem zautomatyzowanych działań oprogramowania. Narzędzie to okazało się na tyle efektywne, że sceny przedstawiające mniej istotne rozmowy właściwie nie wymagały żadnej ingerencji projektantów⁶³.

Specjalny algorytm wykorzystywał przygotowane wcześniej zestawy animacji, informacje z odpowiedniego szablonu dialogów⁶⁴, stosował zaczerpnięte z kinematografii zasady tworzenia ujęć, przykładowo regułę 180°, a także importował zawarte w nagraniach wypowiedzi aktorów dane pozwalające ustalić znaczniki łączące obraz i dźwięk poprzez inicjowanie zdarzeń, chociażby pracę kamery bądź ruch postaci. Tomsiański opisując generator sekwencji dialogowych zwraca uwagę nie tylko na szybkość oraz uniwersalność jego działania, ale także prostotę obsługi, przez co jego użytkowanie było przyjazne artystom pracującym nad opowiadaną przez grę historią⁶⁵. Jednocześnie zaakcentował, że choć narzędzie zdecydowanie ułatwiało i skracało proces powstawania kolejnych iteracji pojedynczych rozmów, twórcy stawiali jakość ponad ilość, dlatego starali się, aby każda scena posiadała jakiś unikalny element angażujący gracza w poznawanie fabuły⁶⁶. Osobnym, bardzo istotnym aspektem uwiarygodniania tych fragmentów rozgrywki jest także imitacja dynamicznego oświetlenia, kluczowa dla budowania odpowiedniego nastroju oraz właściwego odwzorowania pory dnia lub warunków pogodowych panujących w otoczeniu bohaterów. W rezultacie ta sama konwersacja rozpoczęta podczas deszczowego wieczoru wyglądała zupełnie inaczej niż ta zawiązana o słonecznym poranku – gracze mogli więc doświadczyć jej na wiele różnych sposobów.

Dla oddania właśnie takiej specyfiki procesu narracyjnego *Wiedźmina 3*, Piotr Kubiński posługuje się terminem „światoopowieść” (ang. *storyworld*), który za Marie-Laure Ryan definiuje jako „dynamiczny model zmieniających się sytuacji⁶⁷”. Oznacza on, że zależnie od zachowania gracza i decyzji podjętych przez niego w toku rozgrywki, a także rozłożonych w czasie rozmaitych ich konsekwencji, kształt symulowanego środowiska może

⁶³ Tamże.

⁶⁴ Zawierał on szczegóły dotyczące pozycji postaci, ich stanu emocjonalnego oraz przyjmowanej postawy. Tamże.

⁶⁵ Tamże.

⁶⁶ Tamże.

⁶⁷ Badacz odchodzi tym samym od stosowanego przez Magdalenę Rembowską-Płuciennik pojęcia „świata opowieści”, aby pełniej oddać równorzędność obu części składowych takiej formuły narracyjnej oraz oddzielić ją od osobnych koncepcji świata przedstawionego lub *settingu*. P. Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia”, Nr 4 (43)/2015, s. 29-30.

podlegać określonym aktualizacjom⁶⁸. Dla zobrazowania tego mechanizmu badacz posługuje się przykładem *questu* zatytułowanego *W sercu lasu*. Ukazuje on sytuację wioski Farylund, nieopodal której przebywa potwór regularnie zabijający ludzi. Grupa mieszkańców pragnie przy pomocy Geralta wyeliminować zagrożenie, czego interaktor może dokonać na dwa sugerowane mu sposoby – poprzez zgładzenie bestii albo odprawienie rytuału mającego powstrzymać ją przed kolejnymi atakami. Oba te rozwiązania prowadzą do kolejnych alternatywnych ścieżek ukończenia powierzonego wiedźminowi zadania, jednak wiążą się one ze skonfliktowaniem społeczności zlecniodawców.

Niezależnie od obranej metody pozbycie się agresywnego leszego jest jedynie tymczasowe. Zabity stwór będzie wkrótce w stanie ożyć dzięki energii oznaczonej przez siebie wcześniej kobiety, natomiast złożenie ofiary wyłącznie krótkotrwale powstrzyma jego gniew. W rezultacie użytkownik może uzyskać cztery osobne, choć zbliżone zakończenia tego wątku, gdyż kwestia Ducha Lasu zaostrza spór pomiędzy skłóconymi frakcjami zamieszkującymi Farylund i każdorazowo znajduje finał w rozlewie krwi. Decyzyjność Geralta zostaje ograniczona do wyboru szansy uratowania dwojga bohaterów niezależnych⁶⁹ albo pozostania obojętnym względem napotkanej sytuacji i tym samym pozwolenia na ich śmierć. Opisując niniejszy schemat narracyjny Kubiński dodaje:

To jednak nie koniec potencjalnych rozwiązań, ponieważ tylko od decyzji gracza zależy, czy w ogóle doprowadzi tę misję do końca, czy raczej w wybranym przez siebie momencie zrezygnuje z działań podjętych w tym wątku fabularnym. Wreszcie – może się zdarzyć, że gracz nigdy nie dotrze do skonfliktowanej wioski i w rezultacie misja nie zaktualizuje się w żaden sposób, pozostanie w stanie potencjalności⁷⁰.

Dlatego złożoność i rozbudowanie systemu światoopowieści, łączącego wszelkie *questy* o dynamicznie zmieniającym się przebiegu, pozwalają według badacza zminimalizować prawdopodobieństwo uzyskania identycznej konfiguracji fabuły przez dwie osoby prowadzące niezależne rozgrywki⁷¹.

⁶⁸ Tamże, s. 31.

⁶⁹ Zależnie od wybranego wariantu gracz może uchronić przed śmiercią jedną z postaci. Jeżeli postanowiliśmy walczyć z potworem będziemy mogli uratować przed śmiercią z ręki sąsiadów Hildę, praczkę stanowiącą źródło energii leszego, jeśli zasugerujemy jednemu z liderów społeczności wygnanie kobiety z wioski. W przypadku zadecydowania o przeprowadzeniu rytuału, staniemy się świadkiem ataku grupy mężczyzn na Haralda, starca proponującego złożenie potworowi prześlągalnej ofiary. Wówczas wiedźmin może stanąć w obronie mężczyzny, co prowadzi do konieczności zabicia napastników.

⁷⁰ P. Kubiński, *Gry wideo w świetle ...*, s. 33.

⁷¹ Tamże.

Scenariusz *Dzikiego Gonu* jest wypełniony misjami podobnymi do omówionego powyżej fragmentu, a więc krótkimi, zamkniętymi historiami o silnym ładunku emocjonalnym wywołanym zogniskowaniem uwagi użytkownika wokół niejednoznacznych etycznie konfliktów. Dennis Redmond zauważa, że choć większość gier oferuje proste binarne wybory z precyzyjnie określonymi konsekwencjami, *Wiedźmin 3* konfrontuje gracza z moralnie ambiwalentnymi decyzjami o trudnych do przewidzenia skutkach⁷². Stąd konkretne rozwiązanie może przynieść rezultaty zupełnie inne niż te planowane, w dodatku ujawniane niekiedy po dość długim czasie od sekwencji je inicjującej⁷³. Zdaniem Marka Hayse'a w pewnym stopniu ogranicza to praktykę odwracania niekorzystnych wyników działań interaktora za pomocą wczytywania wcześniejszych stanów gry⁷⁴. Tym samym twórcy osiągnęli efekt opóźnionych reperkusji wywołujących u odbiorców etyczną refleksję⁷⁵, która z kolei stanowi źródło specyficznej sprawczości.

Mam tutaj na myśli będące integralnymi częściami procesu narracyjnego zarówno sprawstwo predykcyjne jak i inferencyjne, przy czym to drugie zazwyczaj wiąże się z koniecznością zaakceptowania przez gracza własnej odpowiedzialności za wywołanie, intencjonalnie bądź nie, pewnego przebiegu zdarzeń. W świecie *Wiedźmina* nie ma wobec tego miejsca na chłodną kalkulację czy ocenę opłacalności zajęcia określonego stanowiska⁷⁶. Wątpliwe bywa również kierowanie się wyłącznie etycznymi pobudkami gracza – bohatera, gdyż zwykle zostaje on postawiony przed sytuacją bez jednoznacznie szlachetnego rozwiązania. Moralność zostaje zresztą, podobnie jak w literackim pierwowzorze, jednym z głównych elementów problematyki gry. Vinicius Marino Carvalho podkreśla, że temat ten szczególnie wyraźnie przejawia się w powracającym motywie niepisanego wiedźmińskiego kodeksu, będącego dla Geralta swoistą wymówką usprawiedliwiającą niechęć przyjmowania zleceń sprzecznych z jego własnym poczuciem sprawiedliwości⁷⁷. Zazwyczaj pozwala ona

⁷² D. Redmond, dz. cyt., s. 22.

⁷³ Według Redmonda sprzyja to regrywalności *Dzikiego Gonu*, ponieważ gracze mogą chcieć poznać alternatywne wersje zakończeń poszczególnych wątków fabularnych. Tamże.

⁷⁴ M. Hayse, *Ethics*, [w:] *The Routledge Companion To Video Game Studies*, red. Mark J. P. Wolf and Bernard Perron, New York – London 2014, s. 472.

⁷⁵ Tamże.

⁷⁶ Zob. J. Švelch, *The Good, The Bad, and The Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games*, [w:] *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*, red. K. Schrier, D. Gibson, Hershey – New York 2010, s. 62.

⁷⁷ V. M. Carvalho, *History and Human Agency in The Witcher 3: Wild Hunt*, „Gamevironments”, Nr 5/2016, s. 118.

protagoniście zachować neutralność, która tak naprawdę maskuje świadomość własnych słabości albo rezygnację z wyboru mniejszego zła⁷⁸.

Na inną kwestię dotyczącą specyfiki konstrukcji postaci i świata przedstawionego wskazuje Dawid Matuszek zauważając, że Geralt i Ciri występujący w grze oddziałują na odbiorców odmiennie niż ich literackie pierwowzory⁷⁹. Jego zdaniem:

Nie książki Sapkowskiego, ale lektura *Dzikiego Gonu* – rozumiana jako złożony proces odbioru, uczestnictwa i potencjalnej transformacji – organizuje od tej pory wyobraźnię wielu graczy i może ich skłaniać nie tyle do rekonstrukcji własnej tożsamości, ile do przemyślenia tożsamości świata, w który zostało się wrzuconym, a także potrzeby jego przeprogramowania⁸⁰.

Jednocześnie badacz podkreśla znaczenie specyficznego projektu gry, który zmierza do wywołania u gracza wrażenia, że tak naprawdę ani on, ani sterowalni bohaterowie nie są głównym elementem procesu narracyjnego, ale otaczająca ich „ponura, brutalna, pełna cierpienia i niesprawiedliwości rzeczywistość, której nie sposób zmienić, a tym bardziej zaakceptować⁸¹”. Postać wiedźmina jest bowiem na tyle precyzyjnie scharakteryzowana i utrwalaona w świadomości odbiorców, iż twórcy gry nie mogli pozwolić sobie na znaczne odejście od wzorcowego zespołu cech protagonisty⁸². Według Matuszka pod tym względem trudno mówić o odgrywaniu przez interaktora roli Geralta, ponieważ jest on pozbawiony możliwości samodzielnego kreowania czy choćby wybierania kluczowych dla fabuły atrybutów protagonisty.

Brak odczuwalnego wpływu na osobowość bohatera łączy się z silnie motywowanym przebiegiem scenariusza gry przekonaniem, że w równie znikomym stopniu może on zmienić otaczającą go rzeczywistość. Bartłomiej Schweiger, analizując fabułę *Dzikiego Gonu* pod kątem reprezentacji władzy i polityki podkreśla, iż Geralt nie jest herosem mającym uratować świat przed zagrażającym mu kataklizmem⁸³. Wręcz przeciwnie, pełni jedynie funkcję pomocnika, drugoplanowej, nieposiadającej większego znaczenia dla losów przemierzanej krainy postaci, której główny cel stanowi odnalezienie zaginionej przybranej córki. Tak naprawdę, to Ciri jest centralnym punktem fabuły, główną siłą napędową działań pozostałych

⁷⁸ Tamże.

⁷⁹ D. Matuszek, *Koniec męskości, albo Wiedźmina opisanie*, „Śląskie Studia Polonistyczne”, Nr 1-2/2016, s. 186.

⁸⁰ Tamże.

⁸¹ Tamże.

⁸² Tamże, s. 186-187.

⁸³ B. Schweiger, *Reprezentacje władzy w grach komputerowych. Porównanie Wiedźmina III oraz Dragon Age: Inquisition*, „Teksty Drugie”, Nr 3/2017, s. 280.

bohaterów, nawet jeśli nie zawsze jest to powiedziane zupełnie wprost. Według Schweigera narracja gry „ciągle podkreśla brak wpływu Geralta, a przez to i kierującego nim gracza, na świat wielkiej polityki i procesów społecznych⁸⁴”. Badacz dodaje, że protagonista niechętnie angażuje się w konflikt pomiędzy przedstawicielami władz, a do przyjmowania od nich szeregu zleceń zmusza go potrzeba uzyskiwania niezbędnych dla rozwoju wydarzeń informacji⁸⁵.

Z powyższą obserwacją trudno polemizować, ponieważ trafnie oddaje ona specyfikę zawartego w dziele CDPR rozproszonego procesu narracyjnego składającego się z licznych, niejednokrotnie luźno powiązanych ze sobą wątków. Takie rozwiązanie może skutkować ograniczeniem czy wręcz niwelowaniem poczucia sprawstwa u interaktora, który dostrzega wspomniany mechanizm pozbawiania sterowalnej postaci własnego celu. Wiedźmin wykonując kolejne zlecenia, rozwiązuje kłopoty bohaterów niezależnych wyłącznie pośrednio oddziałując na społeczny i polityczny wymiar świata przedstawionego⁸⁶. Jednocześnie nagromadzenie zadań pobocznych sprawia, że osobista misja Geralta przestaje być nagłą kwestią i ustępuje pierwszeństwa wybranym przez gracza wątkom poświęconym lokalnym problemom. Większość *questów* dotyczy bowiem stosunkowo nieskomplikowanych intryg posiadających znikome znaczenie dla ogólnej kondycji trawionych wojną Królestw Północy.

W tym kontekście osobnym ciekawym elementem kształtującym odbiór scenariusza *Dzikiego Gonu* jest zaczerpnięty z prozy Sapkowskiego i stale powracający w kolejnych odsłonach cyklu CDPR motyw kierującego losami bohaterów przeznaczenia. Wydaje się on szczególnie intrygujący ze względu na zauważalny autotematyzm zależności protagonistów od ustalających z wyprzedzeniem przebieg wydarzeń sił wyższych. Jest on szczególnie czytelny, jeśli weźmiemy pod uwagę podobieństwo położenia głównych postaci oraz uczestniczącego w rozgrywce gracza, który próbuje skutecznie przewidzieć rozwój wypadków i niekiedy stawiać opór niekorzystnym jego zdaniem konsekwencjom. Jak zauważa Vinicius Marino Carvalho:

W świecie Geralta, ludzka sprawczość jest zawsze ograniczona przez przypadek, przeznaczenie i sprzeczne działania pozostałych jednostek. Nawet Ciri, prawdopodobnie najmniej ograniczony agent

⁸⁴ Tamże, s. 288.

⁸⁵ Tamże.

⁸⁶ Zob. Tamże.

serii, posiadająca moc zdolną zmienić przyszłość, jest związana dyktatem proroctwa. Choć utalentowana, jest tak samo poddana zamysłom losu, jak ludzie, których życie zmienia się pod wpływem jej działań⁸⁷.

Interaktor podlega zbliżonym ograniczeniom, natomiast część *questów* została zaprojektowana tak, aby utrzymywać iluzję przezwyciężenia, jak mogłoby się wydawać, nieuniknionego rozwiązania pewnych konfliktów. Wielokrotnie swoimi działaniami wiedźmin jedynie opóźnia realizację zdarzeń, których pragnie uniknąć, co istotnie wpływa na gorzką wymowę licznych wątków zawartych w fabule gry.

Wiedźmin 3 nie stanowi tytułu utrzymanego w realiach historycznych, ale część badaczy dokonujących jego analizy zwraca uwagę na pieczołowitość, z jaką twórcy próbowali wiarygodnie odwzorować „średniowieczność” odwiedzanego przez gracza świata⁸⁸. Sami projektanci podkreślają, że inspirowali się architekturą⁸⁹, strojami⁹⁰, pancerzami i uzbrojeniem tego okresu⁹¹, ale także czerpali motywy z ówczesnych legend⁹². Przykładowo Michał Szymański podejmuje temat obecnych w grze cytatów wizualnych będących trójwymiarowymi odpowiednikami rozpoznawalnych zabytkowych konstrukcji⁹³. Badacz wymienia w swoim artykule modele budynków ewidentnie nawiązujących wyglądem do Bramy Żurawia i Wielkiego Młyna w Gdańsku⁹⁴, Domu Rotmistrza w Bambergu oraz zamku w Malborku (Novigrad), praskiego Mostu Karola (Oxenfurt), a także zrekonstruowanego grodu w Biskupinie (kasztel Wrońce)⁹⁵. Jego zdaniem pozwala to skutecznie budować „pewne elementy fikcyjnego świata na podstawie rzeczywistości⁹⁶”. Z kolei Derek Fewster chwali dzieło CDPR za ukazanie przekonującej wizji średniowiecznego wiejskiego życia, choć jednocześnie naświetla kwestię eklektyczności świata przedstawionego w rzeczywistości czerpiącego wzorce z różnych epok, kręgów kulturowych czy regionów geograficznych⁹⁷.

⁸⁷ V. M. Carvalho, dz. cyt., s. 117-118.

⁸⁸ Zob. D. Redmond, dz. cyt., s. 7.

⁸⁹ *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Artbook...*, s. 17.

⁹⁰ Tamże, s. 140.

⁹¹ Tamże, s. 144.

⁹² Przykładowo historia możnowładcy Wszerada oraz zrujnowanej wieży, w której niegdyś znalazł schronienie stanowi luźne nawiązanie do legendy o Popielu. Tamże, s. 31.

⁹³ M. Szymański, *Miejsca wspólne, miejsca wyobrażone. Gry komputerowe w relacji z innymi mediami*, „Quart”, Nr 1-2 (43-44)/2017, s. 138-164.

⁹⁴ Szymański podkreśla, że innym oczywistym nawiązaniem do Gdańska jest nazwanie odwiedzanego przez Geralta Novigradu Wolnym Miastem. Tamże, s. 149.

⁹⁵ Tamże, s. 148-151.

⁹⁶ Tamże, s. 152.

⁹⁷ D. Fewster, *The Witcher 3: A Wild and Modern Hunt to Medievalise Eastern and Northern Europe*, „Gamevironments”, Nr 2/2015, s. 164-165.

Dla określenia zaprezentowanych w *Dzikim Gonie* inspirowanych średniowieczem realiów Christer Lidén proponuje zastosowanie terminu *vita gravis*, czyli życia trudnego i wymagającego, a jednocześnie cennego oraz ważnego⁹⁸. Autor wychodzi od pojęcia „gdy życie się liczyło”, które Sun-ha Hong wykorzystuje przy analizie gier z otwartym światem⁹⁹. Oznacza ono pewną charakterystyczną formę adaptowania historii, mitologii oraz rytuałów na potrzeby ukazania świata przedstawionego, w której przeszłość jawi się jako heroiczna i doskonała, a zarazem bardziej atrakcyjna dla potencjalnego odbiorcy¹⁰⁰. Zgodnie z tym założeniem intencją twórców nie jest dokładne odtworzenie realiów bądź wydarzeń historycznych, ale raczej przystosowanie ich do założeń rozgrywki czy nawet szerzej – technicznych, ekonomicznych i kulturowych uwarunkowań całej branży¹⁰¹. Jednakże paradoksalnie, według Honga, skutkuje to utrwalaniem wrażenia „realności” wirtualnego środowiska poprzez „autentyczność” jego doświadczenia¹⁰². Wynika ono z przekonania, że wizja odległej przeszłości jest „wystarczająco prawdziwa” abyśmy na potrzeby kontaktu z grą zechcieli w nią uwierzyć.

Takie zabiegi doskonale łączą się z charakterystyczną dla gatunku *fantasy quasi-średniowiecznością*, czyli jak zaznacza Maria B. Garda obecną kulturową wizją, określonym wyobrażeniem tego okresu¹⁰³. Badaczka dodaje: „Tak reinterpretowane Wiek Średni nie są już epoką historyczną, ale pewnym zespołem efektów gatunkowych kreującym wrażenie dawności w oparciu o folklor europejski¹⁰⁴”. Dlatego też w przypadku *Wiedźmina* mamy do czynienia z konsekwentnie rozwijaną konwencją konstruowania fikcyjnego świata, która łączy ewokujące odległą przeszłość elementy reprezentacji wirtualnego środowiska oraz przejawiającą się w scenariuszu gry zdecydowanie bardziej aktualną, bliską dzisiejszemu odbiorcy problematykę¹⁰⁵. Stąd uwspółcześnienie wzorem utworów Sapkowskiego perypetii Geralta pozwala osiągnąć ciekawe rezultaty w ramach ograniczania bądź poszerzania sprawczości gracza i pozostałych aktantów, którzy wpływają na przebieg fabuły albo status miejsca akcji. Dzięki temu użytkownik rozpatruje poszczególne zdarzenia z dystansem, nie

⁹⁸ C. Lidén, *The quest for medievalism in 'The Witcher 3'. A study of the vita gravis: the apposition between the medieval and the fantastical*, niepublikowana praca licencjacka, University of Stockholm, s. 11.

⁹⁹ S. Hong, *When Life Mattered: The Politics of the Real in Video Games' Reappropriation of History, Myth, and Ritual*, „Games and Culture”, Vol. 10 Nr 1/ 2015, s. 35-56.

¹⁰⁰ Tamże, s. 36-37.

¹⁰¹ Tamże, s. 36.

¹⁰² Badacz odwołuje się tutaj do koncepcji „efektu Realności” Slavoj Žižka. Tamże, s. 37.

¹⁰³ M. B. Garda, *Interaktywne fantasy. Gatunek w Grach cyfrowych*, Łódź 2016, s. 63.

¹⁰⁴ Tamże, s. 63-64.

¹⁰⁵ Tamże, s. 136.

traktuje poważnie wszystkich zdobywanych wiadomości, a tym samym uzyskuje zdolność podejmowania potencjalnie przemyślanych decyzji.

Niniejsze założenie jest o tyle istotne, że gra wykorzystuje wspomniany wcześniej skomplikowany system dialogowy budujący wiarygodność pojedynczych sytuacji oraz podtrzymujący napięcie i niepewność towarzyszące graczowi przy każdej z nich. Derek Fewster wspomina o tym, podejmując temat przejawiających się w rozmowach ze zleceńodawcami słowiańskiego folkloru i pogańskich wierzeń, będących dla wielu postaci niezależnych źródłem wytłumaczenia przyczyn rozmaitych zjawisk¹⁰⁶. Badacz dostrzega w nich zresztą płynne przejścia pomiędzy realizowanymi przez grę konwencjami:

Element folklorystyczny ujawnia się, nawet gdy Geralt próbuje ustalić, jakiego rodzaju potwora, o ile w ogóle, ma w ramach kontraktu odnaleźć i zabić. Opisy tego, co świadkowie widzieli lub słyszeli są przepełnione dezinformacją, kłamstwami, uprzedzeniem, przypuszczeniami i założeniami. Geralt musi zbadać każdy przypadek, zanim odkryje jakąś tożsamość czy poziom prawdy. Tylko wtedy, gdy znajdzie potencjalnego potwora, gra zmienia się w prawdziwe *fantasy*, a raczej w średniowieczną balladę lub opowieść rycerską¹⁰⁷.

Gracz – wiedźmin jawi się więc jego zdaniem jako jedyny racjonalny i wykwalifikowany aktant zdolny rozwiązywać napotkane problemy, a postać Geralta stanowi doskonałe zapośredniczenie dla działań współczesnego interaktora wewnątrz medialnego świata¹⁰⁸.

Złożoność i brutalność realiów zaprezentowanych przez grę CDPR podkreśla również Zuzana Bučková zajmująca się problematyką sposobów ukazywania religii w *Wiedźminie 3*¹⁰⁹. Według jej obserwacji, choć sam Geralt wykazuje się raczej ateistyczną postawą, to wiele stawianych przed nim zadań wynika z religijnych pobudek jego zleceńodawców¹¹⁰. Rzeczywiście nierzadko tytułowy bohater staje przed wyzwaniem zakładającym kontakt z wyznawanymi przez niewielkie społeczności lokalnymi wierzeniami lub konfrontację ze zinstytucjonalizowaną formą ich zwalczania. Podejmowane wówczas decyzje posiadają czysto wymiar moralny oraz wyraźnie zarysowują pewne konflikty na przecięciu tradycji i nowoczesności, obojętności i fanatyzmu oraz bezsilności i władzy. Bučková wspomina

¹⁰⁶ D. Fewster, dz. cyt., s. 167-168.

¹⁰⁷ Tamże, s. 168.

¹⁰⁸ Tamże, s. 169.

¹⁰⁹ Z. Bučková, *Religious Motives As Part Of Virtual Reality Created By The Digital Game 'The Witcher 3: Wild Hunt'*, „European Journal of Science and Theology”, Vol.15 Nr 1/2019, s. 223-233.

¹¹⁰ Trzeba zaznaczyć, że autorka łączy wierzenia z praktykowaniem magii, a więc przeprowadzaniem rytuałów mających przywołać lub zniwelować działanie nadnaturalnych sił. Tamże, s. 228.

o pewnych obecnych w *Dzikim Gonie* konwencjonalnych, kojarzonych ze średniowieczem, a także inspirowaną tym okresem historycznym fantastyką, przedstawieniach praktyk religijnych¹¹¹. Badaczka wymienia przykładowe *questy* zawierające różnorodne sceny, od składania ofiar tajemniczym bóstwom, przez odprawianie egzorcyzmów albo rzucanie klątw, do przerywania pradawnych obrzędów i bezwzględnych działań inkwizycyjnych kościoła Wiecznego Ognia.

Gracz za pośrednictwem sterowalnej postaci uwikłanej w przyjmującej rozmaite formy konflikt religijny¹¹² musi rozstrzygnąć czy zachować neutralność albo stanąć po którejś ze stron, jednocześnie wspierając jej przedstawicieli. Poczucie sprawstwa interaktora może więc wynikać z zajęcia stanowiska oraz następnie podjęcia działań mających je odzwierciedlić. Jednakże, decyzje te posiadają niekiedy zdecydowanie szersze znaczenie, ponieważ Geralt, przeważnie pozostający bezstronny względem spierających się frakcji¹¹³, ocenia każdą taką sytuację pod względem moralnym. Christer Lidén zaznacza, że wielokrotnie prowadzi to do konieczności rozróżnienia dobra i zła oraz postawienia gracza w pozycji wybierającego pomiędzy humanistycznymi ideałami a czysto pragmatyczną postawą obojętności¹¹⁴. Według niego sterujący zachowaniem wiedźmina interaktor może odegrać rolę „oświeconego myśliciela” z pewnym dystansem podchodzącym do wyznawanych przez napotykaną postaci wiary lub przesądów¹¹⁵. Robi to oczywiście na podstawie wytworzonego w ramach gry specyficznego mylnego wyobrażenia średniowiecznej kultury oraz religijności skonfrontowanych z niejako uosabiającym nowoczesne rozumowanie Geraltem. Zdaniem Lidéna utrzymanie tej konwencji jest konieczne dla zachowania czytelności oraz znaczenia podejmowanych w toku rozgrywki decyzji¹¹⁶.

Na podstawie wymienionych powyżej zagadnień można jednoznacznie uznać, że *Dziki Gon* zawiera liczne czynniki światotwórcze kształtujące złożone, wieloaspektowe wyobrażenie fikcyjnej krainy oraz jej mieszkańców. Pozwalają one z jednej strony realizować

¹¹¹ Tamże, s. 227.

¹¹² Bučková interpretuje zawartą w scenariuszu gry opozycję jako odwzorowanie zastępowania słowiańskich wierzeń przez Chrześcijaństwo. Tamże, s. 232.

¹¹³ Jedynie częściowo zgadzam się tutaj z uwagą Dereka Fewstera, który w swojej recenzji gry *Wiedźmin 3* podkreśla przynależność głównego bohatera do „starożytnych zwyczajów i wartości pogańskiego świata”. Chociaż scenariusz momentami sugeruje, że Geralt stoi na straży wierzeń Królestw Północy, tak naprawdę w równym stopniu zwalcza on byty niejednokrotnie przyjmujące pozycję bóstw, którym oddawana jest cześć. Zob. D. Fewster, dz. cyt., s. 171-172.

¹¹⁴ C. Lidén, dz. cyt., s. 21.

¹¹⁵ Tamże, s. 23.

¹¹⁶ Tamże.

główne założenia twórców, chcących uczynić grę oryginalnym, immersyjnym doświadczeniem narracyjnym, z drugiej zaś łączą elementy mechaniki rozgrywki i wątki fabularne w spójną całość. Interaktywny świat *Wiedźmina* stanowi więc rozbudowaną, pieczołowicie przygotowaną symulację rzeczywistości wypełnionej niejednoznacznymi sytuacjami oraz wyborami, wystawiającymi na próbę umiejętność przewidywania ich konsekwencji, a tym samym wiąże sprawczość gracza z poczuciem odpowiedzialności i rozczarowania.

5.3 Narracja a intertekstualność, ekonomia gry i sprawczość zapośredniczona

Zanim dokonam szerszej analizy wybranych fragmentów scenariusza dodatku *Krew i wino* chciałbym jeszcze przybliżyć, jako osobne zagadnienie, włączenie w obszar treści *Dzikiego Gonu* intertekstów, ekonomii wirtualnych zasobów oraz wprowadzanych przez twórców do gry zmian już po jej premierze. Takie rozwiązania pozwalają zachować stale przywoływane założenie nadrzędności fabuły wobec pozostałych komponentów *Wiedźmina 3*, a także zaoferowanie graczom innych form sprawczości wykraczających poza mechaniki ściśle związane z rozwijaniem głównych i pobocznych wątków. Przeżywane przez Geralta przygody oraz spotkania odbywane z różnorodnymi postaciami wielokrotnie przyjmują postać „dialogu” prowadzonego pomiędzy twórcami a użytkownikami, momentami ocierając się wręcz o metarozgrywkę. Stąd kontakt z grą obfituje w sytuacje odczytywania oraz interpretowania rozmaitych aluzji kierowanych w stronę gracza za pomocą elementów „światoopowieści”.

Interesującym zabiegiem wydaje się zatem umieszczenie w produkcji CDPR licznych nawiązań nie tylko do wątków z książkowego pierwowzoru czy też poprzednich odsłon serii, ale również osobnych tekstów kultury. W artykule *Co wyczytasz pod skórą Wiedźmina 3?* Piotr Kubiński zwraca uwagę na bogactwo obecnych w grze referencji oraz cytatów, których znaczenie gracz odczyta wyłącznie dzięki znajomości konkretnych utworów albo kontekstu ich powstania¹¹⁷. Badacz zaznacza, że owe mniej lub bardziej hermetyczne odniesienia są kontynuacją zabiegów stosowanych przez Andrzeja Sapkowskiego czerpiącego inspiracje ze światowej literatury popularnej. Przytoczony w tekście fragment scenariusza, czyli *quest Zagłada domu Reardonów* wyraźnie odwołujący się do opowiadań Edgara Alana Poego oraz *Lolity* Vladimira Nabokova, może posłużyć jako przykład połączenia pozornie niezwiązanych

¹¹⁷ P. Kubiński, *Co wyczytasz pod skórą Wiedźmina 3?*, „Ha!art”, Nr 51/ 2015, s. 35-39.

motywów zyskującego sens dopiero dzięki bliższej analizie. Tytuły zadań, imiona postaci, a także nazwy przedmiotów często ewokują treść powieści, filmów, piosenek lub wypowiedzi znanych osób, co Kubiński traktuje w charakterze istotnej, choć nieoczywistej zalety rozgrywki:

W rezultacie *Dziki Gon* dostarcza graczowi różnego rodzaju przyjemności. Obok zagłębiania się w zasadniczą fabułę, eksploracji otwartego świata i efektownych walk z potworami zaprasza nas do intertekstualnej – i intelektualnej – gry o, chciałoby się rzec, bardzo zróżnicowanym poziomie trudności. Warto to docenić, bo dodatkowa warstwa znaczeń – ten ukryty podskórnie tekst – sprawia, że już i tak niezwykle doświadczenie *Wiedźmina 3* staje się jeszcze bardziej wyjątkowe¹¹⁸.

Zabawa toczona pomiędzy twórcami umieszczającymi wewnątrz procesu narracyjnego oraz wśród elementów świata przedstawionego rozmaite interteksty, a graczami poszukującymi ich związków z dziesiątkami odrębnych dzieł nie tylko stanowi specyfikę produktów CDPR, ale pozwala też uwidocznic konkretny typ sprawczości użytkownika.

Polega ona na wyszukiwaniu w toku rozgrywki tak zwanych *easter eggów*, czyli zazwyczaj ukrytych treści stanowiących nierzadko humorystyczne nawiązanie do innych tekstów¹¹⁹. Emil Daniel Lesner traktuje je jako specyficzną formę intertekstualnej aluzji, charakterystycznej głównie dla wytworów kultury popularnej¹²⁰. Powszechność tej praktyki badacz upatruje w trzech głównych czynnikach kształtujących recepcję gier wideo. Są nimi postmodernistyczne wykorzystywanie gotowych wzorców, cytatów czy zabawy konwencjami, rozwój technologiczny, ze szczególnym uwzględnieniem internetu, i zjawisko polisystemu, czyli sieci relacji mogących łączyć wszelkie formy medialne oraz przejawy działań artystycznych¹²¹. Lesner zaznacza, że nawiązania te mogą realizować rozmaite zadania, jednakże „W przypadku opisywanych *easter eggów* dominuje funkcja ludyczna (ich nadrzędną rolą jest więc rozbawienie odbiorcy, a także satysfakcja płynąca z odszyfrowania wytworzonej sieci nawiązań międzykulturowych)¹²²”. Podobnie jak Kubiński łączy zatem obecne w grze referencje z erudycją odbiorcy bądź wykazywaną przez niego determinacją, aby odnaleźć źródła konkretnych cytatów.

¹¹⁸ Tamże, s. 39.

¹¹⁹ Zob. Ł. Winnicki, Co jest źródłem satysfakcji gracza? O kluczowej roli wymiany autystycznej w grach komputerowych, „Homo Ludens”, Nr 1 (12)/2019, s. 235.

¹²⁰ E. D. Lesner, O tworzeniu i technikach przekładu tzw. „*easter eggów*” na wybranych przykładach z trylogii gier komputerowych „*Wiedźmin*” i jej tłumaczenia na język niemiecki, „Lingwistyka Stosowana”, Nr 3 (23)/2017, s. 197.

¹²¹ Tamże, s. 198-200.

¹²² Tamże, s. 198.

Umieszczenie licznych intertekstów w elementach świata przedstawionego oraz procesie narracyjnym nie było jedynym oryginalnym urozmaicheniem fabuły, ponieważ jej ramy uzupełniło również wyjaśnienie działania istotnych mechanik. Główny projektant techniczny CDPR, Matthew Steinke, w ramach wykładu na GDC Europe 2016 omówił aspekt ekonomii gry rozumianej jako szeroki system łączący wiele elementów wykraczających poza surowce czy walutę¹²³. Twórcy *Dzikiego Gonu* pojęcie to wykorzystują do określenia zbioru wszelkich czynników wpływających na możliwe działania użytkownika i jego awatara, a także pozostałych aktantów działających wewnątrz symulacji. Tym samym wszelkie stany i komponenty, które można przedstawić za pomocą liczb budują ekonomię *Wiedźmina 3*. Punkty doświadczenia, zapas energii oraz wytrzymałości, posiadane przedmioty i umiejętności współtworzą zatem złożony obieg zasobów. Te z kolei Steinke dzieli na „namacalne”, a więc mające swoje odwzorowanie w świecie diegetycznym, i „nienamacalne”, czyli funkcjonujące wyłącznie jako wartości¹²⁴. Pozwala to odróżnić czysto abstrakcyjne i typowe dla gatunku cRPG jednostki przynależące do warstwy ludycznej, chociażby poziom postaci lub współczynniki określające jej cechy, od tych będących wirtualnymi obiektami o specyficznych własnościach, przykładowo modele strojów, broni bądź pożywienia.

Dla uwiarygodnienia zaimplementowanego pod audiowizualną reprezentacją schematu zależności napędzających zyski oraz straty użytkownika postanowiono wprowadzić pewne ograniczenia odpowiadające realiom fantastycznego środowiska. Handlarze i rzemieślnicy specjalizowali się wobec tego w określonych towarach albo usługach, oferowali też zróżnicowane stawki za dany przedmiot, biorąc pod uwagę jego rzadkość, region pochodzenia oraz przynależność do interesującej ich kategorii. Dla efektywnej symulacji rynku dóbr Steinke opracował osobne narzędzie będące modyfikatorem cen uwzględniającym w czasie rzeczywistym wszystkie zmienne czynniki mogące wpływać na wartość poszczególnych towarów. Po jego wprowadzeniu projektant zauważył:

Sprawiło to, że gracz miał wrażenie wymiany z prawdziwymi handlarzami w aktywnej gospodarce, gdzie każdy przedmiot będzie prezentować odmienną wartość zależnie od stanu kontekstowego świata wokół nich. Co więcej, utworzyło to nowy wymiar doświadczenia dla bardziej ambitnych graczy mogących wykorzystać ten system i sprzedawać towary pomiędzy regionami w korzystnych cenach. Przykładowo,

¹²³ M. Steinke, *The Player's Journey. RPG design for an open-world*, prezentacja, GDC Europe 2016. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=IB28lsqUT3Q> [Dostęp: 28.09.2018].

¹²⁴ Tamże.

kował da lepszą stawkę za rzadką broń i magiczne ulepszenia, ale nie będzie zainteresowany kupnem książek czy alchemicznych składników¹²⁵.

Takie rozwiązanie nie tylko usprawniło egzekwowanie podczas rozgrywki założonego przez twórców modelu handlu, ale też uczyniło ekonomię gry kolejnym elementem procesu narracyjnego kształtującego wyobrażenie fikcyjnego świata. Użytkownik mógł przecież kupować za niewielką kwotę produkty żywnościowe w bogatym, dobrze zaopatrzonym mieście, przewozić je na obszary objęte głodem i tam sprzedać za zdecydowanie wyższą sumę, osiągając określony przez modyfikator zysk.

Tym samym *Wiedźmin 3* umożliwia moim zdaniem interesującą formę sprawczości bazującą na znajomości tła fabularnego i rozmieszczenia konkretnych krain oraz odczytania mechanizmów sterujących wartością konkretnych przedmiotów. Ten ostatni aspekt mógł jednak doprowadzić do zachwiania ekonomii gry, jeśli gracze odkryliby w niej błędy lub nieścisłości pozwalające zdecydowanie zbyt szybko uzyskać korzyści niwelujące konieczność zaangażowania w eksplorację świata i realizację zadań. Steinke jako przykład takiej sytuacji wskazuje korzystanie z surowców jakim były krowy przebywające na terenie Białego Sadu, czyli pierwszej lokalizacji, do której trafiał Geralt już przy rozpoczęciu rozgrywki. Wystarczyło bez większego wysiłku zabić stworzenia, a ich skóry sprzedać pobliskim kupcom. Czynność tę można było powtarzać wielokrotnie, ponieważ przy każdym ponownym wczytaniu otoczenia bohatera, spowodowanym chociażby medytacją służącą jego odpoczynkowi, pojawiały się w nim nowe zwierzęta. Niedługo po premierze *Dzikiego Gonu* twórcy musieli więc poradzić sobie z tą usterką i jednocześnie zniechęcić do dalszego jej wykorzystywania.

Aktualizacja gry oznaczona numerem 1.05 oprócz szeregu usprawnień oraz uzupełnień wprowadziła także element określony nazwą „Bydłęce Siły Zbrojne¹²⁶”. Od tego momentu jeśli system wykrył, że użytkownik próbuje „oszukiwać” w opisany wcześniej sposób, reagował wpuszczając do jego otoczenia agresywnego potwora. Czart strzegący krów był tak silny i odporny na obrażenia, iż pokonanie go postacią o niskim poziomie nie mogło się udać. Konfrontacja z bestią dla niedoświadczonego gracza zwykle kończyła się śmiercią awatara lub koniecznością ucieczki, co skutecznie blokowało dalsze wykorzystywanie luki

¹²⁵ Tamże.

¹²⁶ Online: <https://download.komputerswiat.pl/gry-i-rozrywka/patche-do-gier/wiedzmin-3-dziki-gon-patch-1-05> [Dostęp: 28.09.2018].

umożliwiającej szybkie zdobywanie pieniędzy¹²⁷. Pomysł nietypowego naprawienia błędu spodobał się branżowym dziennikarzom¹²⁸ oraz społeczności fanów, przy czym członkowie drugiej grupy stosunkowo szybko za pośrednictwem for internetowy zaczęli sygnalizować obecność nowej usterki spowodowanej żartem twórców¹²⁹. Otóż odpowiednio wytrenowany i wyposażony Geralt mógł zabić specjalnego czarta, a to prowadziło do nieustannego wczytywania kolejnych potworów, które niczym krowy stały się niewyczerpywalnym źródłem surowców.

Zaimplementowanie Bydlęcych Sił Zbrojnych, choć ostatecznie nie zlikwidowało definitywnie wspomnianego problemu, traktuję jako ciekawy przykład negocjacji oddawanej nam przez twórców gry sprawczości przynajmniej z dwóch powodów. Przede wszystkim jest on egzemplifikacją procesu wpływania na kształt wirtualnego środowiska przez jego docelowych użytkowników. Zachowanie graczy wewnątrz cyfrowego świata, czyli nadmierne stosowanie „exploitu”, spowodowało reakcję producenta, który postanowił dokonać zmian w swoim projekcie. Stąd sprecyzowane działania wirtualne, przynależące wyłącznie do symulacji, miały przełożenie na działania realne. Ponadto, konsekwencją niepożądanego aktywności odbiorców psujących funkcjonowanie ekonomii gry, była humorystyczna „kara” ze strony projektantów przyjmująca formę nowego, zdolnego gwałtownie zakończyć rozgrywkę, kontrludycznego elementu. Nie zdecydowano się na teoretycznie prostsze rozwiązanie usunięcia krów czy też uczynienie ich niezniszczalnymi, ale uznano, że lepszym posunięciem będzie zaskoczenie fanów zmianą pasującą do momentami satyrycznej wymowy gier CDPR. Sprawczość gracza nie uległa w ten sposób znacznemu ograniczeniu, ale pewnemu skorygowaniu. Tym samym twórcy symbolicznie zwrócili grającemu uwagę na jego niewłaściwe zachowanie.

Oczywiście odradzające się krowy z Białego Sadu nie były jedynym błędem *Dzkiego Gonu* umożliwiającym łatwe gromadzenie wirtualnej waluty. Matthew Steinke wspomina także o przygotowanej specjalnie dla dodatku *Serca z kamienia* scenie przedstawiającej spotkanie Geralta i rachmistrza Chociebora Piętki reprezentującego III Urząd Skarbowy w Dorian¹³⁰. Poborca podatkowy zainteresowany szybkim wzbogaceniem się wiedźmina¹³¹

¹²⁷ M. Steinke, dz. cyt.

¹²⁸ Online: <https://www.polygon.com/2015/6/5/8739301/witcher-3-cow-exploit-glitch-bovine-defense-force> [Dostęp: 28.09.2018].

¹²⁹ Online: <https://forums.cdprojektred.com/index.php?threads/wiedzmin-3-patch-1-05-bydlece-sily-zbrojne-bug-mutagen-bug.46519> [Dostęp: 28.09.2018].

¹³⁰ M. Steinke, dz. cyt.

miał stanowić zabawną odpowiedź na kilka nieprzewidzianych przez autorów aktywności skutkujących błyskawicznym zarabianiem dużych sum. Podczas krótkiej sekwencji dialogowej urzędnik pyta o handlowanie krowimi skórami, sprzedaż wartościowych pereł wyjmowanych z wcześniej zakupionych niedrogich muszli oraz przywłaszczanie sobie cudzego mienia. Użytkownik może oczywiście odpowiadać na nie uczciwie lub skłamać, ponieważ tak naprawdę wynik rozmowy zależy od dwóch z trzech udzielonych Pięcie informacji. Gdy interaktor zaprzeczy podejrzeniom otrzyma nagrodę w postaci Dyplomu Praworządnego Płatnika, natomiast jeżeli się przyzna, to utraci dostęp do konta bankowego, aż nie spłaci wykazanych zaległości.

Steinke w swoim wystąpieniu zaznacza, że gracz nie powinien być karany za efektywne korzystanie z symulacji, nawet jeśli jego działania wymykają się wstępnym założeniom ekonomii gry¹³². Stosowanie rozmaitych skrótów, exploitów oraz luk systemu jest nieodzownym elementem rozgrywki, zatem zupełne ich wykluczenie wydaje się niemożliwe. Zdaniem projektanta interaktywna scena kontroli podatkowej nie tylko nawiązuje do obecnych w *Wiedźminie 3* błędów, ale też wzbogaca doświadczenie odbiorcy uzupełniając scenariusz drobnym zwrotem akcji i zabawnym dialogiem obrazującym sposób funkcjonowania fikcyjnego świata. Dodatkowo, interesująca jest też opcjonalność otrzymania grzywny, gdyż użytkownik musi najpierw spełnić określone warunki oraz niejako zgodzić się na jej przyjęcie. Następuje tutaj pewna negocjacja konsekwencji oszukiwania, gdyż postać rachmistrza uświadamia nam, iż nie jesteśmy zupełnie bezkarni i coś lub raczej ktoś nas stale obserwuje. Piętka nie podejmie jednak żadnych kroków, o ile sami nie będziemy gotowi poddać się karze.

Podobnie humorystyczny i autotematyczny wymiar posiada poboczna misja zatytułowana *O czym szepczą grzyby?*, w której Geralt przyjmuje zlecenie wypędzenia demona prześladowającego pewną pustelniczkę. Zadanie wymaga od wiedźmina wypicia specjalnego odwaru umożliwiającego dostrzeżenie dotychczas niewidzialnego upiora. Gracz szybko przekonuje się, że mikstura wywołuje u bohatera nietypowy skutek uboczny, ponieważ rozpoczyna on rozmowę z Płotką¹³³, czyli swoim wiernym wierzchowcem. Dialog pomiędzy postaciami jednoznacznie porusza kwestię rozwiązań mechanicznych sterujących

¹³¹ Sekwencja z urzędnikiem zostanie samoczynnie zainicjowana jeśli Geralt posiada przynajmniej 35 tysięcy złotych monet i aktualnie przebywa w Oxenfurcie. zob. D. Hodgson, W. Murray, L. Gilliland, A. Musa, *The Witcher 3: Wild Hunt Complete Edition Strategy Guide*, Indianapolis 2016, s. 405.

¹³² M. Steinke, dz. cyt.

¹³³ Głosu użycza jej Wojciech Mann.

działaniami towarzyszącego protagoniście konia. Interaktor uczestniczy w rozmowie zabawnie rozwijającej temat przywoływania rumaka za pomocą gwizdnięcia, sterowania jego ruchem, reakcji w trakcie walki lub dysponowania zapasem energii podczas pościgów. Wiedźmin porusza też kwestię nielogiczności wynikających ze skryptów oraz błędów utrudniających Płotce efektywne poruszanie się w pobliżu przeszkód:

Geralt: Ciekawe, że na wezwanie potrafisz przepłynąć ocean, a zwykły płotek może cię powstrzymać.

Wy tłumaczysz mi to jakoś?

Płotka: Mhm... No cóż. Każdy ma jakieś ograniczenia¹³⁴.

W rezultacie cały *quest* stanowi zabawny komentarz odnoszący się do funkcjonowania konia wewnątrz wirtualnego środowiska gry. Co ciekawe, przy jego okazji klacz przejmuje inicjatywę i wydając Geraltowi polecenia oraz zwracając jego uwagę na istotne poszlaki właściwie sama przeprowadza śledztwo¹³⁵. Misja *O czym szepczą grzyby?* świadczy także o dystansie, z jakim twórcy *Dzikiego Gonu* potraktowali często sygnalizowane przez graczy *glitche* powodujące dziwne zachowania Płotki.

Powyższe przykłady obrazują charakterystyczne dla CD Projekt RED łączenie ze scenariuszem intertekstualnych nawiązań, *easter eggów*, złożonych systemów mechaniki rozgrywki, aktualizacji niwelujących błędy i luki, a także autotematycznych *questów* tematyzujących niedociągnięcia oraz nieścisłości, które stały się obiektem żartów społeczności fanów gry. To również ciekawe przypadki oddające wpływ użytkowników na wprowadzanie do projektu zmian, łatek, modeli czy całych misji, a także konsekwentnego kontynuowania praca w ramach metanarracji o wspieraniu więzi pomiędzy projektantami i odbiorcami ich dzieła.

5.4 Pościg za wampirem – sprawczość narracyjna w dodatku Krew i wino

¹³⁴ Fragment dialogu z zadania pobocznego *O czym szepczą grzyby?*.

¹³⁵ Warto dodać, że jeśli gracz zrezygnuje z kontynuowania zadania i zakończy się ono niepowodzeniem, to po powrocie do pustelniczki uzyska informację, iż sprawę zmory samodzielnie rozwiązała Płotka. K. Szmoszna, *Co się stanie, gdy zawalimy misję z Płotką w dodatku Krew i wino do Wiedźmina 3?*. Online: <https://grynieznane.pl/2019/09/23/krew-i-wino-do-wiedzmina-3-udowodnia-ze-plotka-jest-niezlym-detektywem> [Dostęp: 30.09.2019].

Rozpoczęcie dodatku *Krew i wino*¹³⁶ następuje po odczytaniu odezwy napisanej przez dwóch rycerzy z Toussaint, Palmerina de Launfal i Miliona de Peyrac-Peyran, pozostawionej na tablicy ogłoszeniowej w Velen. Szlachcice według rozkazu księżnej Anny Henrietty przybyli do Północnych Królestw, aby odnaleźć Geralta i poprosić go o pomoc w rozwiązaniu sprawy tajemniczych morderstw. Podczas spotkania we wsi Debrza wiedźmin dowiaduje się, że zbrodnie przypisywane są nieznanej bestii atakującej arystokratów. Czas nagli, ponieważ niebawem w Beauclair ma odbyć się turniej rycerski i z obawy o bezpieczeństwo jego uczestników reprezentanci dworu liczą na wsparcie słynnego łowcy potworów. Gdy protagonista przyjmie zlecenie niezwłocznie wyrusza wraz z rycerzami do sąsiedniej, nietkniętej wojną krainy, gdzie rozpoczyna rozbudowany *quest* główny – *Bestia z Toussaint*.

Krew i wino oferuje graczowi zupełnie nowe wątki fabularne, prezentuje postaci dotychczas niepojawiające się w scenariuszu gry, dodatkowy atrakcyjny obszar eksploracji oraz misje pozwalające lepiej poznać specyfikę regionu słynącego ze swoich winnic i długoletniej tradycji. Kacper Niepokolczycki podczas prelekcji na GDC 2017 przyznał, że realizacja dodatku była dla jego zespołu dużym wyzwaniem, ponieważ przygotowana objętość rozszerzenia odpowiadała pełnoprawnemu wysokobudżetowemu cRPG¹³⁷. Okolice Beauclair swoim wyglądem i nastrojem zdecydowanie odbiegają od mrocznych, nieprzyjaznych, pogrążonych w konflikcie terenów Velen oraz surowych wysp Skellige. Toussaint jest bowiem zdecydowanie bardziej kolorowe, pogodne, niczym zaczerpnięte z baśni dzięki swoim elfickim pałacom czy malowniczym wzgórzom. Projektując odwiedzone przez Geralta księstwo twórcy inspirowali się krajobrazem i kulturą południowej Francji oraz Włoch¹³⁸, co odzwierciedla między innymi wygląd gospodarstw, kamienic lub miejskich uliczek.

Przy zawiązaniu fabuły *Krwii i wina* Geralt udaje się na południe, zgodnie z obserwacją Tomasza Z. Majkowskiego opuszczając rejony silnie inspirowane słowiańskim toposem, a także skonfliktowane, wyniszczone, zarządzane przez egoistycznych, bezwzględnych władców i liderów¹³⁹. Bohater trafia do obcej krainy, której udało się zachować feudalną strukturę społeczną z uwielbianą przez mieszkańców księżną oraz szlachtą

¹³⁶ Jest to drugie i zarazem ostatnie fabularne rozszerzenie *Wiedźmina 3*. Dodatek *Krew i wino* trafił do sprzedaży 31 maja 2016 roku, czyli nieco ponad rok od premiery podstawowej wersji gry.

¹³⁷ K. Niepokolczycki, *Building Beauclair in The Witcher 3: Wild Hunt - Blood and Wine*, prezentacja, GDC 2017. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=9vEfH9SJ9mY> [Dostęp: 30.09.2019].

¹³⁸ Tamże.

¹³⁹ T. Z. Majkowski, *Geralt of Poland: The Witcher 3 Between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia*, „Open Library of Humanities”, Nr 4 (1)/2018, s. 12.

dbającą o dobrobyt i bezpieczeństwo jej poddanych¹⁴⁰. Natomiast Krzysztof Jański zauważa, że Toussaint wyróżnia także nagromadzenie elementów humorystycznych i zdecydowanie lżejsza wymowa poszczególnych wątków¹⁴¹. Pomimo obecności w regionie tajemniczej bestii, groźnych potworów czy bandytów, Beauclair momentami sprawia wrażenie przerysowanej krainy nieprzerwanej zabawy i beztroski. To miejsce zamieszkane przez błędnych rycerzy składających pięknym szlachciankom lub damom dworu śluby wierności i męstwa¹⁴². Tutaj w urokliwych winnicach produkuje się najwyższej jakości, słynne na całym kontynencie trunki. Przywiązanie do tradycji wymaga zaś regularnego świętowania, organizowania festynów i turniejów stanowiących okazję do realizowania wyznawanych przez miejscową arystokrację ideałów.

Właśnie takie, zdecydowanie odbiegające od znanych już z *Dzikiego Gonu*, realia towarzyszą graczowi prowadzącemu śledztwo mające odkryć, co bądź kto stoi za atakami na szlachciców. Główny wątek fabularny przypomina więc historię detektywistyczną¹⁴³, gdyż wiedźmin dokonuje oględzin zwłok i miejsca zbrodni, szuka dowodów i wskazówek, zbiera relacje świadków oraz podąża tropem istoty odpowiedzialnej za nagłą śmierć wysoko postawionych mieszkańców Toussaint. Podczas tego dochodzenia protagonista odkrywa, że morderstw dokonuje potężny wampir – Dettlaff van der Eretein. Z biegiem czasu ujawnia się także przyczyna kolejnych zbrodni, mianowicie sprawca jest szantażowany przez ludzi, którzy uprowadzili i przetrzymują jego ukochaną. Chcąc wyzwolić kobietę z rąk porywaczy potwór zmuszony jest do spełnienia stawianych mu warunków, czyli zabijania kolejnych rycerzy. Sprawę komplikuje wychodzący na jaw fakt, iż porwanie okazuje się być mistyfikacją, intrygą uknutą przez wygnaną przed laty z kraju siostrę księżnej Anny Henrietty – Syannę.

Sylvia Anna pod zmienionym imieniem uwodzi, a następnie opuszcza Dettlaffa. Po zniknięciu wraca do Toussaint i pozoruje własne uprowadzenie, aby następnie oszukać oraz wykorzystać porzuconego partnera przy realizacji prywatnej zemsty. Pragnąc ukarać osoby odpowiedzialne za jej odrzucenie i upokorzenie w dzieciństwie, nasyła na nie nieświadomego podstępny wampira. Finał głównego wątku wymaga od gracza rozstrzygnięcie konfliktu moralnego poprzez wybranie jednej z możliwych form rozwiązania prowadzonej sprawy.

¹⁴⁰ Tamże.

¹⁴¹ K. Jański, dz. cyt., s. 127.

¹⁴² Dawid Matuszek podkreśla, że fabuła dodatku *Krew i wino* stanowi parodię modeli damy w opałach i dzielnego rycerza ruszającego jej na ratunek. D. Matuszek, *The Witcher, or The End of Masculinity (as We Know It)*, „Kinephanos”, 2017, lipiec, s. 137.

¹⁴³ Zob. M. B. Garda, dz. cyt., 2016, s. 143.

Krew i wino zawiera kilka wersji zakończenia zależnych od wyborów gracza dokonywanych w jego kulminacyjnym momencie. Narracyjna sprawczość interaktora wydaje się więc najsilniej wynikać właśnie z tych ostatnich decyzji ujawniających wpływ użytkownika na przebieg wydarzeń i domknięcie scenariusza. Wówczas bardziej odczuwalna staje się także nielinearność procesu przedstawiania fabuły nadrzędnego zadania, które zależnie od obranej ścieżki osiągnie odmienny rezultat.

Dodatek możemy ukończyć na trzy alternatywne sposoby w oparciu o dwa rozwiązania, które sugerują Geraltowi towarzyszący mu bohaterowie niezależni¹⁴⁴. Pierwszym z nich jest odnalezienie Syaany i jednocześnie skłonienie rozwścieczonego informacją o zdradzie ukochanej Dettlaffa do opuszczenia swej kryjówki. Drugie natomiast zakłada poproszenie Ukrytego, potężnego starszego wampira przebywającego w pobliżu Beauclair, aby ten wykorzystał swą moc i wezwał van der Ereteina, a tym samym umożliwił wiedźminowi konfrontację z przeciwnikiem. Od momentu wybrania jednej z powyższych metod odnalezienia antagonisty, gracz kontynuuje serię pomniejszych decyzji przybliżających go do precyzyjnie przewidzianych konsekwencji. Część z nich posiada kluczowe znaczenie dla losu kilkorga najważniejszych postaci uwikłanych w sprawę Bestii z Toussaint. Sprawczość użytkownika jest więc nie tylko rezultatem samego dokonywania wyborów, ale przede wszystkim poczucia odpowiedzialności za własne działania.

Co istotne o rodzaju uzyskanego zakończenia decydują tak naprawdę pojedyncze linie dialogowe lub zdobyte informacje czy przedmioty. Przeoczenie jakiegoś szczegółu bądź świadome jego ominięcie wiąże się z nieodwracalnym zablokowaniem pozostałych wersji finału *Krwi i wina*. Jak wspomniałem wcześniej, gracz może osiągnąć cztery osobne rezultaty, a rozwój poszczególnych ścieżek przedstawia poniższa tabela:

¹⁴⁴ Gra zawiera tak naprawdę cztery ścieżki ukończenia wątku głównego, przy czym dwie z nich prowadzą do jednego zakończenia.

Typ zakończenia	Działania/decyzje gracza	Uzyskany rezultat
Dobre	spotkanie z Damienem (K); odnalezienie Syanny (K); zdobycie czerwonej wstążki (K); wywabienie Dettlaffa (K); pokonanie Dettlaffa (K); odkrycie tożsamości planowanej piątej ofiary – Anny Henrietty (K); rozmowa z Syanną, próba przekonania jej do przebaczenia siostrze (K); uczestnictwo w ceremonii (K)	Syanna rezygnuje z zabicia siostry, kobiety wzajemnie sobie przebaczą. Dettlaff nie żyje, a Regis zostaje uznany za zdrajcę przez pozostałe wampiry. Geralt otrzymuje od księżnej najwyższe odznaczenie państwowe.
Neutralne	spotkanie z Damienem (K); odnalezienie Syanny (K); wywabienie Dettlaffa (K); pokonanie Dettlaffa lub pozwolenie mu odejść (O)	Syanna zostaje zabita przez Dettlaffa, więc Geralt trafia do więzienia. Dettlaff nie żyje, a Regis zostaje uznany za zdrajcę przez pozostałe wampiry/Dettlaff żyje, a Regis nie zostaje uznany za zdrajcę przez pozostałe wampiry.
Złe 1	spotkanie z Orianą (K), odnalezienie Ukrytego i przekonanie go do udzielenia pomocy (K); pokonanie Dettlaffa (K); odkrycie tożsamości planowanej piątej ofiary – Anny Henrietty (O); rozmowa z Syanną (O), uczestnictwo w ceremonii (K)	Syanna zabija Annę Henriettę po czym sama ginie z ręki Damiena. Dettlaff nie żyje, a Regis zostaje uznany za zdrajcę przez pozostałe wampiry.
Złe 2	spotkanie z Damienem (K); odnalezienie Syanny (K); zdobycie czerwonej wstążki (K); wywabienie Dettlaffa (K); pokonanie Dettlaffa (K); odkrycie tożsamości planowanej piątej ofiary – Anny Henrietty (O); rozmowa z Syanną, brak próby przekonania jej do przebaczenia siostrze (O); uczestnictwo w ceremonii (K)	j. w.

Tabela nr 5. Litera „K” służy oznaczeniu działań kluczowych dla danego rezultatu, „O” natomiast działań opcjonalnych, nieposiadających znaczenia. Opracowanie własne.

Na podstawie zaprezentowanego w tabeli zestawienia zakończeń łatwo zauważyć, że różnice pomiędzy nimi, właściwie poza obraną metodą sprowokowania Dettlaffa do opuszczenia kryjówki, są stosunkowo niewielkie i zasadniczo bazują na opcjonalnych działaniach. Przykładowo podczas zadania *Dawno, dawno temu*, gdy Geralt poszukując

Syanny trafia do magicznej iluzji baśniowej krainy, jedynym sposobem uratowania kobiety przed śmiercią jest otrzymanie od dziewczynki z krzesiwami czerwonej wstążki, która okazuje się być amuletem chroniącym przed niebezpieczeństwem. Gra nie sugeruje jednak w żaden sposób, iż ten niepozorny przedmiot posiada jakiekolwiek szczególne właściwości. Gracz uzyskuje jedynie informację, że należała ona niegdyś do Syanny, stąd motywacją jej odzyskania może być zwyczajnie chęć sprawienia przyjemności swojej towarzysze. Nadprzyrodzone działanie ozdoby jest niespodzianką zarówno dla obojga bohaterów, jak też użytkownika, zupełnie jakby system postanowił wynagrodzić mu okazanie wrażliwości i sympatii względem skrzywdzonej księżniczki. Stąd przewidzenie konsekwencji tego działania, a co za tym idzie pozytywnego rozstrzygnięcia głównego wątku, wydaje się mało prawdopodobne. W przeciwieństwie do pozostałych elementów odpowiadających za poczucie sprawstwa grającego, czyli interaktywnych dialogów, sekwencji walki, taktycznego planowania lub eksplorowania przestrzeni, przekazanie wstążki Sylvi Annie sprawia wrażenie czystego przypadku. Sprawczość wynika tutaj raczej z zaakceptowania i przyjęcia jako własnych efektów oddziaływania na wirtualne środowisko, chociaż nasze intencje mogą zdecydowanie odbiegać od ich finalnych następstw¹⁴⁵.

Zadanie poboczne *O damie i jej rycerzu* realizuje właśnie takie założenie i posiada trzy alternatywne warianty ukończenia. Geralt odpowiadając na ogłoszenie spotyka się z Jacobem, drwalem mieszkającym w dolinie nieopodal Beauclair, który podczas pracy dokonuje nietypowego odkrycia. Gdy ostrze jego siekiery uderzyło w jeden z pni ten zaczął obficie krwawić. Fakt ten Jacob skojarzył z legendą o Daphne i jej ukochanym Garecie. Rycerz wyruszył na Rysią Skalę, gdzie miał przekonać mieszkającą tam samotnie wiedźmę do zdjęcia klątwy ciężającej nad krainą. Śmiałek nigdy jednak stamtąd nie powrócił, dlatego młoda kobieta po przyjęciu postaci drzewa wciąż oczekuje na jego przybycie. Jacob przekonany, iż nieumyślnie zranił cierpiącą z tęsknoty dziewczynę pragnie, aby wiedźmin ją odczarował. Wręcza nawet Geraltowi księgę z baśniami mającą mu w tym rzekomo pomóc. Zależnie od dalszych decyzji gracza przebieg zdarzeń może przyjąć trzy oddzielne wersje, przy czym tylko jedna z nich zapewni pozytywne rozstrzygnięcie *questu*.

Kluczowym momentem jest późniejsza krótka rozmowa pomiędzy protagonistą a wiedźmą z Rysiej Skali, podczas której poznajemy prawdziwy los Garetha, a także dokonujemy wyboru sposobu odczynienia uroku. Ten fragment scenariusza stanowi dobry

¹⁴⁵ Zadanie *Dawno, dawno temu* pozwala na zainicjowanie pomiędzy Geraltem i Syanną sceny miłosnej. Dlatego też zdobycie i oddanie kobiecie wstążki można potraktować jako element flirtu prowadzonego przez bohaterów.

przykład misji bazującej na wysyłanych w stronę interaktora wskazówkach, ponieważ bez ich zastosowania niemożliwym jest poznanie wszystkich dostępnych opcji dialogowych. O *damie i jej rycerzu* sprawdza na ile użytkownicy angażują się w proces narracyjny oraz przeglądają zawartość przedmiotów fabularnych. Mianowicie jeżeli gracz zajrzy do otrzymanej od Jacoba książki odblokuje kwestię pozwalającą mu pomyślnie ukończyć zadanie. Na podstawie baśni zrozumie także, że jedyną metodą uzyskania wsparcia czarownicy jest ukorzenie się przed nią i grzeczne poproszenie o pomoc. Tylko wówczas kobieta wyjawia mu jak uwolnić uwięzionego w drzewie ducha Daphne oraz zdradzi gdzie znaleźć niezbędne do odprawienia rytuału szczątki jej ukochanego.

Dwie pozostałe ścieżki ukończenia zadania, czyli decyzja o samodzielnym rzuceniu zaklęcia albo zmuszenie wiedźmy do współpracy przynoszą negatywne rezultaty. W pierwszym przypadku, ku niezadowoleniu Jacoba, drzewo opuszcza agresywny upiór, którego musimy pokonać. W drugim zaś duch dziewczyny przejmuje kontrolę nad psem drwa i zabija jego właściciela. Można więc odnieść wrażenie, że oba te zakończenia stanowią formę kary za nieuwagę lub lenistwo, przeoczenie istotnej informacji oraz zbytnią pewność siebie. Szczególnie śmierć zleceniodawcy pozostawia poczucie rozczarowania i bezsilności, gdy zafascynowany baśniami mężczyzna traci życie z powodu fatalnej pomyłki gracza – Geralta uświadamiającej nam bezwzględność świata przedstawionego oraz nieuchronność konfrontacji jego elementów, nawet poza zakresem sprawczości interaktora¹⁴⁶. Odgrywając rolę wiedźmina zwykle nie mamy na to wpływu, co jedynie potęguje wagę sytuacji, w których mamy jakikolwiek wybór.

Jednakże, zamierzenia gracza nie zawsze znajdują swe odzwierciedlenie także poza procesem narracyjnym poszczególnych misji. *Wiedźmin 3: Krew i wino* zawiera także krótki fragment, który pozwolił mi doświadczyć niespodziewanego dysonansu sprawczego zaburzającego w mojej ocenie płynne funkcjonowanie systemu łączącego trzy warstwy rozgrywki. Podczas zadania *Długa Noc* gród atakuje przysłana przez Dettlaffa liczna grupa wampirów. Gracz powinien wówczas podjąć decyzję o metodzie zatrzymania Bestii z Beauclair, który może wpłynąć na uzyskane przez niego zakończenie fabuły. Postanowiłem więc przy wsparciu Regisa odnaleźć miejsce uwięzienia Syanny i uwolnić ją, aby tym samym wywabić jej ukochanego z kryjówki oraz doprowadzić do finałowej konfrontacji. Jednakże

¹⁴⁶ Śmierć Jacoba warto rozpatrzyć w kontekście obserwacji Bartłomieja Schweigera, według której w świecie *Wiedźmina* wyłącznie ofiary są nieomyłne. Drwal ginie choć miał rację i naprowadził Geralta na właściwy trop. B. Schweiger, dz. cyt., s. 286.

zanim odszukałem budynek, w którym straż przetrzymywała kobietę, musiałem przedostać się do innej części miasta i pokonać kilkoro przeciwników. Po starciu z flederem pilnującym niewielkiego placu, ścieżką prowadzącą ku górze wszedłem pomiędzy kamienice, co uruchomiło oskryptowany element sceny, jakim był wybiegający naprzeciw protagonisty płonący mężczyzna. Moje automatyczne działanie stało się przyczyną emersyjnego rozdzwieńku pomiędzy oczekiwanym rezultatem, a rzeczywistą reakcją gry.

Mianowicie widząc sylwetkę krzyczącego z bólu mieszczanina postanowiłem użyć znaku Aard, ugasić w ten sposób płomienie i uratować go przed śmiercią. Niestety próba pomocy zakończyła się niepowodzeniem, a na ekranie został wyświetlony komunikat „Nie możesz zaatakować tej postaci”. Chwilę później nieszczęśnik padł nieruchomo na ziemię i już nic nie mogłem dla niego zrobić, co sprowokowało zastanowienie nad funkcjonowaniem poszczególnych warstw sprawczości oraz wysyłanych za ich pośrednictwem sygnałów. Intrygująca była też chęć odkrycia źródła podjętego przeze mnie działania, usprawiedliwienia zachowania, które spotkało się ze stanowczym sprzeciwem interfejsu. Założyłem bowiem, że wiedźmin powinien pomóc ofierze wybuchu za pomocą obecnej w ramach symulacji świata wielokrotnie już przeze mnie wykorzystywanej mechaniki. Gra jak dotąd pozwalała w dokładnie ten sam sposób na gaszenie płonących przeciwników. Mieszkaniec Beauclair wydawał mi się natomiast zdecydowanie bardziej uprawnionym do takiego potraktowania przypadkiem, jednakże system skutecznie uniemożliwił mi takie działanie.

Innym przykładem dominowania sprawczości systemu, a konkretnie procesu narracyjnego, nad działaniami użytkownika jest zadanie poboczne *Klient ma zawsze rację*, które w zabawny sposób wystawia na próbę cierpliwość gracza. Geralt będąc w Beauclair może zostać zaczepiony przez właściciela winnicy, który w przeszłości otrzymał pomoc od wiedźmina jednak nie miał jak mu zapłacić. W związku z tym mężczyzna informuje łowcę potworów o możliwości wypłacenia w banku Cianfanellich pieniędzy ze specjalnej lokaty. Jeżeli gracz zechce odebrać stamtąd swoją nagrodę będzie musiał uporać się z pewnymi utrudnieniami. Okazuje się, że według posiadanych przez pracownicę urzędu akt Geralta uznaje się za zmarłego. Aby reaktywować konto konieczne jest wypełnienie odpowiedniego zaświadczenia, które trzeba przynieść z innego okienka. Nie uzyskamy go jednak bez właściwego formularza, ten oczywiście należało wcześniej pobrać od poprzedniej urzędniczki. W rezultacie interaktor jest odsyłany pomiędzy stanowiskami i pokojami,

a następnie musi odczekać aż panie obsługujące klientów skończą przerwę¹⁴⁷. Ten czas gracz może sobie umilić rozgrywając partię Gwinta z innym przebywającym w banku petentem. Od niego dowie się, że jedyna metoda przyspieszenia załatwienia jego sprawy to bycie miłym dla pracowników banku.

Misja *Klient ma zawsze rację* w ciekawy sposób pozbawia gracza sprawczości ponieważ nie jest on w stanie przez dłuższy czas osiągnąć żadnych rezultatów. Bezradność bohatera ma rzecz jasna wywoływać efekt komiczny, gdy zniecierpliwiony wiedźmin komentuje absurd całej sytuacji. Użytkownik gry ma oczywiście świadomość uczestniczenia w żarcie zaplanowanym przez jej twórców, natomiast cała ta sekwencja dobrze ukazuje powtarzalny schemat funkcjonowania niektórych *questów*. Mam tutaj na myśli zadania ograniczające sprawstwo interaktora do wykonywania szeregu poleceń niekonieczne przynoszących jakiejkolwiek rezultaty dla warstwy narracyjnej bądź ludycznej. Gdy coraz bardziej zniecierpliwiony Geralt biega pomiędzy urzędnikami odsyłany po kolejne „niezbędne” dokumenty możemy tak naprawdę zaobserwować i odczuć jedynie wspomnianą przez Murray aktywność. Przyjemność nie wynika tutaj ze sprawczości wewnątrz świata, ale interpretacji zadania jako humorystycznej krytyki rzeczywistości.

W *Krwi i winie* nie brakuje jednak sytuacji, w których decyzja interaktora jest wiążąca dla pozostałych postaci oraz rodzi konkretne konsekwencje. Z takim przypadkiem mamy do czynienia w jednej z bardziej złożonych misji pobocznych zatytułowanej *Pieśń rycerskiego serca*. Zawiera ona między innymi wątek przełamania klątwy ciężącej na dwórcie księżnej Anny Henrietty. O pomoc dla Vivienne de Tabris prosi zakochany w niej młody szlachcic Guillaume de Launfal, którego z powodu kontuzji Geralt zastępuje podczas turnieju rycerskiego. Mężczyzna twierdzi, że wybranka jego serca zachowuje się w dziwny sposób, jest wycofana, chłodna, nie reaguje na zaloty, a nawet go unika. Rycerz podejrzewa, iż przyczyną takiej postawy dziewczyny może być jakiś urok, dlatego chce aby wiedźmin zbadał tę sprawę. Gracz przeszukując namiot młodej kobiety zauważa oznaki sugerujące nawiedzanie jej przez tajemnicze stworzenie. Śledzenie dwórki po zachodzie słońca ujawnia prawdę o klątwie sprawiającej, że każdej nocy Vivienne przyjmuje postać ptaka. Interaktor otrzymuje w ramach procesu narracyjnego propozycję dwóch metod przełamania zaklęcia – przeniesienia uroku na pisklę wilgi, wówczas dziewczynie pozostanie zaledwie siedem lat

¹⁴⁷ Zadanie to stanowi satyrę na zbędną biurokrację oraz opieszałość funkcjonowania instytucji, a także czytelne nawiązanie do jednej ze scen filmu animowanego *12 prac Asteriksa* (reż. A. Uderzo, P. Watrin, H. Gruel, R. Goscinny, 1976).

życia, albo przekazania go drugiej osobie. Arystokratka pragnie zachować w sekrecie swą przypadłość, a także nie wyobraża sobie obarczania przekleństwem kogokolwiek innego, jednakże to od gracza tak naprawdę zależy ostateczna decyzja.

Wątek Guillaume’a i Vivienne z *Pieśni rycerskiego serca* jest interesujący nie tyle ze względu na moralne wątpliwości towarzyszące odczynianiu klątwy, ale przede wszystkim możliwe do zaobserwowania wyraźne konsekwencje dokonanych przez użytkownika wyborów. Losy rycerza i damy dworu mogą potoczyć się na trzy oddzielne sposoby wynikające z poczynań Geralta. Jeśli ten zdradzi de Launfalowi tajemnicę dziewczyny oraz pozwoli mu wziąć udział w rytuale, dzięki szczeremu uczuciu mężczyzny urok straci moc. Od tej pory para będzie nierozłączna¹⁴⁸, a po ukończeniu głównego zadania gracz znajdzie oboje bohaterów rozmawiających o wspólnych planach na pałacowym tarasie widokowym. Gdy wiedźmin postanowi nie angażować Guillaume’a i bez jego udziału przełamie klątwę, kobieta mając świadomość ograniczonego czasu, jaki jej pozostał, postanawia samotnie opuścić Touissant. Zamierza wykorzystać szansę na normalne życie, odwiedzić Oxenfurt, Novigrad i wyspy Skellige, w każdym z tych miejsc będzie można ją później spotkać. Z kolei rycerz spędza dni w tawernie, gdzie rozpacza po rozstaniu z dziewczyną, w której się zakochał. Natomiast jeżeli interaktor nie pomoże dwórcie aż do momentu ataku wampirów na Beauclair, to przemierzając pogrążone w chaosie miasto napotka ciało zabitego przez potwory Guillaume’a. Kilka dni później Vivienne będzie stać przy jego grobie głośno płacząc.

Takie reakcje i zachowania bohaterów niezależnych, będące odpowiedzią na działanie gracza bądź pozostałych aktantów, możemy więc obserwować nie tylko podczas sekwencji dialogowych i pojedynków z przeciwnikami. Użytkownik cyfrowej przestrzeni wielokrotnie bowiem obserwuje krótkie sceny uzupełniające informacje o konsekwencjach ukończonych przez niego misji. Eksplorując świat przedstawiony możemy podsłuchiwać konwersacje otaczających Geralta mieszkańców Touissant. Śledząc postaci powiązane z *questami* widzi ich emocjonalne konfrontacje, przykładowo zdenerwowanie męża wyrzucającego z domu niewierną żonę, której zdradę przed chwilą mu ujawniliśmy¹⁴⁹. Nagromadzenie drobnych reaktywnych elementów uwiarygadnia odwiedzaną przez gracza krainę. Wzmacnia także iluzję żywego, dynamicznie zmieniającego się świata, zauważalnie reagującego na obecność

¹⁴⁸ Guillaume i Vivienne będą pojawiać się w otoczeniu księżnej Anny HeNrietty podczas kilku przerywników filmowych występujących już po ukończeniu *questu*, którego są bohaterami.

¹⁴⁹ Jest to opcjonalne zakończenie zlecenia *Monstrum z Tufo*. Scenę tę zobaczymy już po animowanej sekwencji dialogowej jeśli zdecydujemy się poinformować zleceniodawcę o tym, że jego żona miała kochanka i postanowimy sterując Geraltem podążać za bohaterem zamierzającym ją ukarać.

i aktywność interaktora. Wiedźmińskie zadania nie są więc czysto ludycznym aspektem gry, wyłącznie wyzwaniem do przezwyciężenia, których rezultaty ukazane są za pomocą abstrakcyjnych punktów doświadczenia bądź opisów w dzienniku porządkującym przebieg scenariusza. Dzięki wspomnianym rozwiązaniom uzyskiwane jest wrażenie, iż decyzje protagonisty realnie wpływają na sytuację konkretnych postaci lub miejsc.

Ciekawym zabiegiem narracyjnym *Krwi i winy*, czyniącym z gracza już nie tyle eksploratora czy użytkownika wirtualnego środowiska, ale jego pełnoprawnego mieszkańca, jest uzyskanie przez Geralta własnej posiadłości. Wiedźmin w ramach wynagrodzenia za prowadzenie sprawy Bestii z Beauclair dostaje od zaprzyjaźnionej księżnej upadającą winnicę, którą może dostosować do własnych potrzeb, a nawet przywrócić jej dawną świetność dzięki odpowiednim inwestycjom. Gracz otrzymuje tym samym możliwość wyremontowania kompleksu Corvo Bianco i uczynienia z niego stałej siedziby dla głównego bohatera. Przy pomocy majordomusa Barnabe-Basile’a Fawłty’ego protagonista będzie rozwijał poszczególne części gospodarstwa, ulepszał jakość jego wyposażenia oraz sprowadzał sprzęty niezbędne do konserwacji ekwipunku. Te działania mają oczywiście duże znaczenie dla mechaniki rozgrywki, zwiększają chociażby wytrzymałość Geralta oraz jego wierzchowca, a także ułatwiają korzystanie z narzędzi czy warzenie eliksirów, ale nie można też przeoczyć ich wkładu w fabułę i swoiste alternatywne zakończenie historii o losach postaci stworzonej przez Andrzeja Sapkowskiego.

Co prawda dwie pozostałe omawiane przeze mnie gry także pozwalają zadomowić się w symulacji fikcyjnego świata¹⁵⁰, jednak zadania *Corvo Bianco* i *Wszędzie dobrze...* nabierają moim zdaniem większego znaczenia właśnie dzięki silnemu powiązaniu ze scenariuszem *Wiedźmina 3* oraz wcześniejszymi decyzjami, których dokonał gracz. Po pierwsze, winnicę w Toussaint można potraktować jako odpowiedź na potrzebę odpoczynku u protagonisty wielokrotnie podkreślającego, że jest już zmęczony dotychczasowym życiem, nieustanną podróżą i prowadzeniem kolejnych walk. Dom w słonecznej krainie niedotkniętej wojną wydaje się dla niego idealnym miejscem przejścia na upragnioną emeryturę oraz obiecanego przez twórców domknięcia fabuły całej trylogii. Zależnie od wyborów w podstawowej wersji gry, epilog *Krwi i winy* przedstawia przybycie do Beauclair jednej z głównych bohaterek,

¹⁵⁰ Zarówno w *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* jak i *Grand Theft Auto V* bohaterowie mogą zdobyć mieszkania lub domy, jednak pełnią one raczej funkcje podlegające mechanice rozgrywki – umożliwiają wydawanie oraz inwestowanie zarobionych pieniędzy, zapisywanie stanu gry lub przechowywanie zdobytych przedmiotów/pojazdów.

Yennefer, Triss lub Ciri¹⁵¹, która ujawnia Geraltowi swe dalsze plany sugerujące ich wspólną przyszłość.

Po drugie, Corvo Bianco pozwala satysfakcjonująco wyeksponować zebrane podczas rozgrywki przedmioty oddające zaangażowanie użytkownika w eksplorację, walkę, prowadzenie śledztw i gromadzenie różnorodnych surowców¹⁵². Pancerze, miecze, obrazy, figurki oraz zdobyte trofea przestają dzięki temu funkcjonować jako „niematerialne” elementy wyświetlane w menu ekwipunku, a stają się częścią wystroju wiedźmińskiego siedliska. Ponadto wygórowane ceny kolejnych etapów prowadzonego przez Barnabe-Basile’a remontu kompleksu należy odbierać w charakterze kolejnego zgodnego z realiami fikcyjnego uniwersum równoważenia ekonomii gry. Matthew Steinke odpowiadając na pytania po wspomnianej już wcześniej prezentacji, poruszył kwestię sprawczości i skuteczności gracza wewnątrz wirtualnego świata oraz związanej z nimi konieczności wynagrodzenia osiągniętych rezultatów, wysiłku włożonego w rozwój postaci i zarabianie pieniędzy¹⁵³. Stąd umożliwiono interaktorowi przeznaczenie nadwyżki funduszy na odnowienie oddanego mu pod opiekę niewielkiego fragmentu odwiedzanej krainy, co samo w sobie stanowi interesującą motywację do dalszych działań.

Po trzecie, Corvo Bianco funkcjonuje jako punkt łączący różne realizowane przez gracza zadania wchodzące w skład scenariusza *Krwi i wina*. Przykładowo misja *Pogłos* ukazuje spotkanie z wichtem. Interaktor w sekwencji QTE musi podjąć decyzję o zabiciu potwora albo podjęciu próby zdjęcia ciężającej na nim klątki. Jeżeli wiedźmin we właściwy sposób odczyni urok, odkryje, że przed laty jego ofiarą stała się szlachcianka Marlena de Trastamara. Geralt zabiera wycieńczoną kobietę do swojej posiadłości, gdzie ta pod opieką Fawlti’ego zdrowieje i nabiera sił. Po pewnym czasie, gdy jej stan na to pozwala, gracz, poznając zainteresowania i kulinarny talent bohaterki, może zaproponować jej objęcie funkcji kucharki w Corvo Bianco. Od tej pory Marlena staje się stałą mieszkanką winnicy, którą regularnie spotkamy odwiedzając kuchnię. Odmienienie losu wichta sprawia wrażenie mało znaczącego wątku właściwie nie posiadającego istotnego wpływu na fabułę, jednakże tego typu detale pozwalają zaobserwować liczne konsekwencje działań użytkownika wewnątrz wirtualnego środowiska.

¹⁵¹ Jeśli gracz uruchomi dodatek bez wczytywania zapisu stanu gry z pełnej wersji lub w jej ramach nie związał się z żadną z czarodziejek i dopuścił do zaginięcia Ciri, istnieje także możliwość spotkania Jaskra. W moim przypadku do Corvo Bianco przyjechała Triss Merigold.

¹⁵² Zob. K. M. Maj, *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie”, Nr 3/2017, s. 207-208.

¹⁵³ M. Steinke, dz. cyt.

Podobny efekt uzyskują te zadania, które choć sprawiają wrażenie linearnych, pozwalają użytkownikowi, przynajmniej w niewielkim stopniu, zdecydować o przebiegu zdarzeń. Jednym z nich jest cykl misji pobocznych wchodzących w skład szerszego *questu* *Awantura o wino*. U ich początku Geralt jest świadkiem aukcji niezwykle cennej winnicy Belgaard, w której uczestniczy dwoje konkurujących ze sobą bohaterów: Liam de Coronata oraz Matylda Vermentido. Kłótnia zarządców próbujących przekonać urzędnika do sprzedania majątku tragicznie zmarłego hrabiego Crespi jednemu z nich przykuwa uwagę wiedźmina. Okazuje się, że zanim decyzja zostanie ostatecznie podjęta oboje muszą najpierw rozwiązać problemy własnych gospodarstw. Korzystając z jego obecności, w osobnych rozmowach, wzajemnie podejrzewając się o sabotaż, Liam i Matylda składają Geraltowi oferty pracy. Chcą aby pomógł im opanować sytuację rodzinnych interesów utrudnianych przez ataki potworów oraz tajemnicze zaginięcia lub porwania pracowników. Przebieg zadania ma zatem trzy warianty. Gracz może zdecydować czy pomóc tylko jednej z postaci, co skutkuje przekazaniem jej winnicy Belgaard, czy też przyjąć i wypełnić zlecenia od obojga winiarzy, przy okazji odkrywając prawdziwą przyczynę ich kłopotów.

Druga opcja może być oczywiście motywowana względami mechaniki rozgrywki. Wymaga ona bowiem poświęcenia więcej czasu na ukończenie wszystkich przewidzianych przez Liama i Matyldę zadań, ale jednocześnie sugeruje otrzymanie bardziej wartościowej nagrody w formie punktów doświadczenia, wirtualnej waluty oraz nowych przedmiotów. Misja *Awantura o wino* jest skonstruowana tak, aby zachęcić interaktora do przeprowadzenia śledztwa zarówno dzięki intrydze zawartej w wątku fabularnym, jak też istotnym dla ekonomii gry korzyściom. Podczas eliminowania kolejnych problemów swoich zleceniodawców Geralt znajduje wskazówki ujawniające tożsamość prawdziwego sabotażysty. Okazuje się, że działania mające sparaliżować funkcjonowanie winnic Coronata i Vermentido inicjował wspomniany hrabia Crespi, który próbując skłócić swoich konkurentów chciał uniemożliwić im połączenie sił oraz zdominowanie rynku wina w Toussaint. Po przedstawieniu zdobytych dowodów urzędnikowi państwowemu podejmuje on decyzję o przekazaniu Belgaard pod wspólny zarząd Liamowi i Matyldzie. Dzięki temu gracz może przyspieszyć pogodzenie się bohaterów oraz nawiązanie pomiędzy nimi współpracy biznesowej¹⁵⁴.

¹⁵⁴ Nawet jeśli Geralt zdecyduje się pomóc tylko jednej osobie i nie rozwiąże zagadki sabotażu, Liam oraz Matylda w obliczu trudnej sytuacji Belgaard postanawiają założyć konsorcjum, aby wspólnie nadzorować pracę winnicy. Nie wynika to natomiast jednoznacznie z zaangażowania wiedźmina, ale racjonalnej oceny sytuacji gospodarstwa.

Zadanie *Awantura o wino* kończy się ciekawym akcentem podkreślającym wkład gracza w uporządkowanie spraw obojga zarządców. Po oficjalnym uzyskaniu praw do nadzorowania majątku zamordowanego szlachcica Liam i Matylda proszą Geralta, aby ten odwiedził Belgaard za trzy dni. Wówczas w podziękowaniu za pozbycie się ich kłopotów proponują mu nadanie zupełnie nowemu winu nazwy, która ma upamiętnić jego zasługi. Interaktor może więc wybrać jeden z przydomków wiedźmina: Geralt z Rivii, Rzeźnik z Blaviken albo Biały Wilk. Ponadto noszący imię łowcy potworów trunek będzie regularnie dostarczany do Corvo Bianco¹⁵⁵. Tym samym użytkownik otrzymuje wyraźny komunikat ze strony świata przedstawionego, iż jest jego istotną częścią, a zarazem uzyskuje włączoną do diegezy nagrodę przypominającą mu o ukończonym queście.

5.5 Podsumowanie

Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz omówiony szerzej w tym rozdziale dodatek *Krew i Wino* stanowią moim zdaniem doskonały przykład gry z otwartym światem kładącej ogromny nacisk na sposób prezentowania fabuły, bohaterów i elementów tworzących wspólnie reprezentację fikcyjnej, quaziśredniowiecznej krainy. W tym przypadku bez wątpienia dominującym typem sprawstwa jest ten powiązany z narracją, ponieważ wszelkie elementy przynależące do mechaniki rozgrywki oraz audiowizualnej reprezentacji wirtualnej rzeczywistości posiadają swoje uzasadnienie w ramach diegezy. Gracz otrzymuje dzięki temu możliwość wykorzystania wiarygodnej, wypełnionej licznymi detalami symulacji, w której eksploracja wirtualnej przestrzeni, a nawet tworzenie i wymiana przedmiotów stanowią integralną część procesu opowiadania historii. Ponadto użytkownik nieustannie otrzymuje zróżnicowane sygnały podtrzymujące wrażenie, że za pośrednictwem kontrolowanej przez siebie postaci przyjmuje rolę mieszkańca cyfrowego ekosystemu i może dzięki temu wprowadzać do swojego otoczenia trwałe zmiany.

Wiedźmin 3 rzeczywiście podporządkowuje większość aspektów rozgrywki doświadczeniu narracyjnemu, gdyż nawet najkrótsze, niepozorne zadanie może skrywać w sobie potencjał światotwórczy. Niezależnie od tego czy rozpoczynamy polowanie, uczestniczymy w kłótni zakochanych albo walczymy z grupą bandytów terroryzującą niewielką wioskę, gra wzbudza w nas poczucie sprawstwa dzięki przekonaniu o realnym wpływie na rozwój wydarzeń. Nawet jeżeli Geralt nie zawsze jest aktantem inicjującym

¹⁵⁵ Dostawa wina będzie miała miejsce co pięć dni w świecie gry.

pojedyncze wątki fabularne, a główne zadania przyjmują niekiedy linearną formułę, czego dobrym przykładem jest *Krew i wino*, trudno zignorować wysiłek twórców włożony w przygotowanie emocjonującego, dojrzałego, stawiającego przed graczem rozmaite moralne wyzwania scenariusza.

Stąd też, biorąc pod uwagę przybliżone przykłady *questów*, za podstawową mechanikę sprawczości występującą w *Dzikim Gonie* należy uznać sekwencje dialogowe o alternatywnych rozwidlających się ścieżkach, prowadzących do odmiennych zakończeń. Choć oczywiście gra oferuje ogromną liczbę pomniejszych zdarzeń, scen, potyczek lub interakcji ujawniających bogactwo ludycznych i symulacyjnych aspektów doświadczenia użytkownika, to w mojej ocenie właśnie zadania fabularne stanowią główną oś budowania u interaktora odczucia sprawstwa. Nagromadzenie trudnych, niejednoznacznych pod względem etycznym decyzji, konieczność pogodzenia się z ich nieodwracalnymi konsekwencjami, a także wielokrotne uzależnianie wyniku działania gracza od drobnych, łatwych do przeoczenia szczegółów czyni *Wiedźmina 3* grą opierającą się na poczuciu odpowiedzialności grającego. Jeżeli każdy wybór może przynieść trudne do przewidzenia reperkusje, uczucie towarzyszące jego podejmowaniu bez wątpienia potęguje przyjemność kontrolowania, chociaż w pewnym stopniu, losu powiązanych z nim postaci.

Rozdział VI: Sprawczość na poziomie symulacji – analiza gry *Grand Theft Auto V*

6.1 „Niewinne” początki wielkich kontrowersji – wprowadzenie

Grand Theft Auto, zdaniem Magnusa Andersona i Rebeki Levene stanowiąca obok *Tomb Raider* najbardziej rozpoznawalną brytyjską markę z obszaru elektronicznej rozrywki¹, powstała w wyniku jednej, odważnej decyzji projektowej. Decyzji, która stała się przyczyną zarówno ogromnej popularności, sukcesu komercyjnego i uznania wśród milionów odbiorców, ale także powodem licznych kontrowersji, głosów sprzeciwu, a nawet batalii sądowych. Członkowie studia DMA Design, mającego już na swoim koncie kilka udanych, ciepło przyjętych przez recenzentów i graczy tytułów², pragnęli stworzyć połączenie drobiazgowej symulacji miasta oraz dynamicznej gry arkadowej. Nowa produkcja miała być odpowiedzią na lawinowo wzrastające zainteresowanie, oferującą wysoką jakość grafiki, konsolą PlayStation³ oraz próbą wykorzystania jej potencjału. We współpracy z mającym wydać grę BMG Interactive przygotowano prototyp zatytułowany *Race 'n' Chase*. Ukazywał on miejską przestrzeń w ptasiej perspektywie i umożliwiał prowadzenie samochodu. Jesse Schell przytacza wypowiedź producenta Davida Jonesa, który określał pierwowzór *GTA* mianem „medium”, „żywego i oddychającego miasta” oraz porównywał jego labiryntową zabudowę do planszy z *Pac-Mana*⁴. Zadanie użytkownika polegało zaś na odgrywaniu roli policjanta patrolującego ulice cyfrowej metropolii. Jednakże twórcy szybko przekonali się, że taka koncepcja rozgrywki nie dostarcza oczekiwanej satysfakcji.

Zabawa w stróża prawa była zdaniem projektantów mało dynamiczna, a przez to nieemocjonująca i zwyczajnie nudna. Pozostawała też w sprzeczności z potencjalnymi rozwiązaniami napotykanymi problemami, jak chociażby omijanie korków dzięki jeździe po chodniku⁵. Innym frustrującym utrudnieniem okazali się piesi tłumnie wkraczający na jezdnię prosto pod koła rozpędzonego pojazdu, co czyniło zderzenia z nimi właściwie niemożliwymi

¹ M. Anderson, R. Levene, *Grand Thieves & Tomb Raiders: How British Videogames Conquered the World*, London 2012, s. 5.

² Były to między innymi *Menace* (DMA Design, Psygnosis, 1988), *Blood Money* (DMA Design, Psygnosis, 1989) i *Lemmings* (DMA Design, Psygnosis, 1991).

³ Zob. D. Kushner, *Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto*, New Jersey 2012, s. 34.

⁴ J. Schell, *The Art of Game Design. A Book of Lenses*, Burlington 2008, s. 90.

⁵ Zob. D. Brown, *Porn & Pong: How Grand Theft Auto, Tomb Raider and Other Sexy Games Are Changing Our Culture*, Port Townsend 2008, s. 109-110.

do uniknięcia. Oczywiście każde potrącenie skutkowało ukaraniem gracza i jak zauważa David Kushner, nieustannym wstrzymywaniem jego działań:

Race 'n' Chase trafił na blokadę. Zwyczajnie nie było mowy o szybkiej i wścieklej rozgrywce w stylu arkadowym, jeśli grało się zgodnie z regułami. Członkowie DMA wpatrywali się w ekran, gdy samochody i ludzie uczestniczyli w pogoni. Uświadomili sobie, że może istnieje inne rozwiązanie. Co będzie, jeśli zamiast unikać wszystkich pieszych, zdobędziesz punkty za ich przejechanie? A gdybyś tak w zamian został tym złym gościem⁶?

Odwrocenie perspektywy i nagradzanie grającego za dokonywanie kradzieży, morderstw czy prowadzenie walki z policją sprawiło, że *Race 'n' Chase* zademonstrował możliwości cyfrowej przestrzeni, w której nie trzeba przestrzegać zasad z prawdziwego życia. Pomysł DMA Design wymykał się także dotychczasowym przyzwyczajeniom branży – w miejsce zajmowane dotąd przez szlachetnego bohatera ratującego świat postawiono teraz kryminalistę, bezwzględnego mordercę przyjmującego zlecenia od przywódców gangów⁷.

Testy wczesnej wersji gry ujawniły także, iż może ona funkcjonować jako środowisko swobodnego eksperymentowania i czerpania przyjemności wyłącznie z przejażdżki sterowalnym samochodem. Brian Baglow, jeden ze scenarzystów pracujących nad prototypem, musiał w pewnym momencie upominać testerów, aby ci zaprzestali bezcelowego krążenia po mieście i zaczęli wykonywać dostępne misje będące zamierzonym trzonem rozgrywki⁸. Zaobserwowane wówczas u współpracowników rozczerwanie uświadomiło projektantom, że ściśle trzymanie się przewidzianego scenariusza pozbawia rozgrywkę *Race 'n' Chase* istotnego elementu – wolności. Wówczas Gary Foreman, młody programista pracujący w BMG, wpadł na rozwiązanie tego problemu i zasugerował wykorzystanie nieliniarnej struktury przyjmowania oraz wykonywania zadań wewnątrz świata gry⁹. Miało to pozwolić graczom, zasadniczo w dowolnym momencie, płynnie przechodzić pomiędzy swobodną eksploracją wirtualnej przestrzeni a fabularnymi fragmentami o sprecyzowanych przebiegu i celu.

Prototyp DMA Design potrzebował jeszcze jedynie jakiegoś ograniczenia, mechanizmu stawiającego opór działaniom użytkownika, powstrzymującego go przed nieskrępowanym eliminowaniem kolejnych przechodniów i niszczeniem wszelkich

⁶ D. Kushner, dz. cyt., s. 35-36.

⁷ Tamże, s. 37.

⁸ Tamże, s. 40.

⁹ Tamże, s. 41.

napotkanych pojazdów. Jeśli cyfrowe otoczenie nie reaguje w żaden sposób na poczynania interaktora zabawa stosunkowo szybko utraci swoją atrakcyjność, gdyż nie będzie stanowić żadnego wyzwania. Popęłnianie przestępstw wpływało zatem na poziom poszukiwania naszego bohatera przez stróżów prawa – im więcej zbrodni popełnialiśmy tym poważniejsze środki uruchamiano, aby nas powstrzymać. W rezultacie policja działała z zaciętością proporcjonalną do chaosu wywoływanego przez gracza, mogła ustawiać blokady, skuteczniej prowadzić pościg, ostrzeliwać auto uciekającego gangstera i stosować lepszy sprzęt. Gdy awatarowi nie udawało się ukryć przed funkcjonariuszami lub zmylić ich zmianą lakieru prowadzonego samochodu, trafiał do aresztu oraz tracił całe posiadane uzbrojenie¹⁰, a rozgrywka w pewnym sensie rozpoczynała się na nowo.

Według relacji przytaczanych przez Kushnera, Andersona i Levene oraz Browna projektanci DMA mieli świadomość pracy nad czymś wyjątkowym, w ich przekonaniu tworzyli projekt, który mógł przeobrazić wizerunek branży, wytyczyć nowy kierunek rozwoju medium. Twórcy wielokrotnie podkreślali, że w obliczu intensywnego wzrostu znaczenia trójwymiarowej grafiki, główną zaletą *Race 'n' Chase*, przemianowanego później na *Grand Theft Auto*, nie był wygląd gry, ale zakres możliwych do wykonania czynności. Atutem wydawanej przez BMG produkcji miał być przede wszystkim schemat interakcji oferujący niespotykaną dotąd swobodę działania i satysfakcję z ingerowania w cyfrowe otoczenie¹¹. Jednocześnie przerysowana, komiksowa oprawa wizualna, liczne nawiązania do popkultury, uszczypliwa krytyka konsumpcjonizmu oraz absurdałne zadania stawiane przed graczem miały wyraźnie podkreślać satyryczną wymowę projektu. Producenci nie wierzyli tym samym, że ktoś może potraktować ten fikcyjny świat i obecną w nim przemoc poważnie. Stało się jednak inaczej i to nie bez świadomych decyzji marketingowych wydawcy.

Grand Theft Auto trafiła do sprzedaży w listopadzie 1997 roku, ale zdecydowanie wcześniej zdążyła wzbudzić zainteresowanie nie tylko magazynów dla graczy, tabloidów i mediów głównego nurtu, ale też przedstawicieli brytyjskiego parlamentu. Pół roku przed zapowiadaną premierą gry były Minister ds. Szkocji Gordon Campbell poruszył w Izbie Lordów problem przygotowywanej przez DMA Design symulacji pozwalającej na dokonywanie rozmaitych przestępstw, nagradzającej użytkownika za rozjeżdżanie przechodniów i uciekanie przed policją¹². Polityk wyraził również zaniepokojenie brakiem

¹⁰ Tamże, s. 42.

¹¹ Tamże, s. 44-45.

¹² M. Anderson, R. Levene, dz. cyt., s. 275.

rozwiązania uniemożliwiającego dzieciom jej zakupu, co doskonale wpisało się w kampanię promocyjną, którą Max Clifford prowadził właśnie dla BMG. PR-owiec reklamował *GTA* poprzez prowokowanie przedstawicieli mediów, manipulowanie informacjami i wzbudzanie atmosfery skandalu gwarantującej zainteresowanie potencjalnych odbiorców gotowych zakupić kontrowersyjną grę.

Ówczesne poruszenie towarzyszące zbliżającemu się wypuszczeniu produkcji Anderson i Levene komentują przytaczając wypowiedź Michaela Dailly'ego:

Panika moralna, która otoczyła *Grand Theft Auto*, była w dużej mierze jałowa i w znacznym stopniu skonstruowana przez konsultanta ds. PR. Okazało się, że istnieją użyteczni, dający sobą kierować przedstawiciele prasy, a nawet rządu, którzy stali się skutecznymi, lecz nieświadomymi współspiskowcami w poszukiwaniu oburzenia i uwagi. „Zwykliśmy myśleć o politykach jako o idiotach” mówi Dailly. „Narzekać na grę, której dziewięćdziesiąt dziewięć procent z nich nigdy by nie zobaczyło, a co dopiero zagrało. Nazywanie jej symulatorem mordercy zwyczajnie pokazało jaki są ignorantami i my to wiedzieliśmy¹³”.

Wystąpienie Lorda Campbella nie było jedynym przejawem sprzeciwu wobec prezentowanych przez *GTA* treści; podczas posiedzenia głos zabrał również Lord Gareth Williams, podsekretarz Home Office, który uznał, że gra powinna zostać oceniona przez British Board of Film Classification, zanim trafi do sprzedaży¹⁴. Ewentualna odmowa wydania opinii ze strony tego organu oznaczała w praktyce ograniczenie dystrybucji, a nawet wycofanie produktu z sieci handlowych¹⁵.

Ostatecznie najnowsze dzieło DMA Design otrzymało pozytywną opinię BBFC, jednakże ze względu na obecną w nim reprezentację przemocy i działań przestępczych zalecono oznaczenie go jako dozwolonego dla osób pełnoletnich¹⁶. Takie rozstrzygnięcie było zresztą zgodne z oczekiwaniami samych twórców, którzy chcieli udowodnić, że gry wideo nie muszą być rozrywką dla dzieci¹⁷. Dave Jones pragnął zmienić to założenie nie tylko kontrowersyjną czy satyryczną wymową *GTA*, ale również poziomem jego dopracowania¹⁸. Projektant liczył, że stopień zaawansowania symulacji oraz wielość czynności możliwych do wykonania wewnątrz niej zdobędzie uznanie odbiorców, którzy docenią świeżość i dynamikę

¹³ Tamże, s. 276.

¹⁴ D. Kushner, dz. cyt., s. 49.

¹⁵ Taka sytuacja spotkała wcześniej grę *Carmageddon* (Stainless Games, Interplay, 1997), Tamże.

¹⁶ Tamże, s. 52.

¹⁷ Zbiegło się to także z zaskoczeniem i oburzeniem prasy wynikającymi z faktu, że autor *Lemmings* odpowiada za nową pełną przemocy i nagannych zachowań grę wideo. Tamże, s. 51.

¹⁸ Tamże, s. 53.

rozgrywki. Co prawda recenzenci chwalili innowacyjne rozwiązania mechaniczne czy oryginalną tematykę gry, lecz zwracali także uwagę na specyficzne traktowanie w niej przemocy¹⁹. Czytając ich opinie można dojść do wniosku, że doskonale bawili się kradnąc auta oraz strzelając do policjantów, ale jednocześnie odczuwali pewien dyskomfort spowodowany przyjęciem roli kryminalisty. Zdecydowanie odradzali też pokazywanie projektu DMA Design młodszemu odbiorcom. Hal Marcovitz w swojej publikacji *Are Video Games Harmful?* przytacza fragment jednej z takich recenzji autorstwa Ryana MacDonalda:

Grand Theft Auto jest jak dotąd najbrutalniejszą grą na PlayStation. Niektórzy uznają, że język i koncepcja gry są zaskakująco zabawne, podczas gdy inni odbiorą ją jako ohydą. Jeśli jesteś fanem filmów akcji dla dorosłych, to nic w tej grze cię nie zaszkuje ani ci nie zaszkodzi. Natomiast jeśli jesteś rodzicem, który szuka gry dla swojego dziesięciolatka, możesz ją ominąć²⁰.

Historia powstania i rozwoju marki zbiega się z przeobrażeniami w samej branży chcącej dotrzeć do nowej grupy odbiorców, jaką byli dorośli już gracze poszukujący czegoś bardziej dojrzałego i wymagającego niż kierowane do najmłodszych produkcje rodzinne. We wstępie swojej książki David Kushner następująco skomentował znaczenie kontrowersyjnego tytułu dla tego procesu: „*GTA* zrewolucjonizowało przemysł, zdefiniowało jedno pokolenie i wkurzyło drugie, przekształcając długotrwały pogląd na medium jako rzecz dla dzieci w coś istotnego kulturowo, mrocznie zabawnego i szalenie wolnego²¹”. Ewolucji serii towarzyszyły kolejne skandale, oskarżenia o promowanie przemocy i nienawiści²², krytyka ze strony polityków oraz działaczy społecznych²³, próby cenzurowania prezentowanych treści, a nawet całkowite zakazy sprzedaży w niektórych krajach. Jednakże nie przeszkodziło to jej poszerzać swej popularności i bić kolejne rekordy sprzedaży osiągając tym samym status jednej z najważniejszych growych francyz. Ponadto, pojawienie się *GTA*, a także gier mu podobnych, sprowokowało, dzięki inicjowaniu badań poświęconych temu problemowi, pogłębienie debaty o domniemanej szkodliwości uczestnictwa w rozgrywce polegającej na dokonywaniu wirtualnych przestępstw²⁴.

¹⁹ P. M. Markey, C. J. Ferguson, *Moral Combat: Why the War on Violent Video Games Is Wrong*, Dallas 2017, s. 23.

²⁰ H. Marcovitz, *Are Video Games Harmful?*, San Diego 2011, s. 7.

²¹ D. Kushner, dz. cyt., s. 8.

²² J. Aldred, *Grand Theft Auto series*, [w:] *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming. Volume One*, red. M. J. P. Wolf, Santa Barbara – Denver – Oxford 2012, s. 268.

²³ Zob. B. King, J. Borland, *Dungeons & Dreamers: A story of how computer games created a global community*, Emeryville 2003, s. 198.

²⁴ Tamże.

Marka zapoczątkowana przez Dave'a Jonesa cieszy się więc od lat dużym zainteresowaniem badaczy reprezentujących różne dyscypliny naukowe i dokonujących szeregu analiz próbujących wykazać jakikolwiek związek pomiędzy symulacją brutalnych zachowań oraz przejawami agresji w świecie rzeczywistym²⁵. Artykuły i opracowania poświęcone serii *GTA* często omawiają tworzące ją gry przez pryzmat zawartych w nich brutalności, rasizmu, seksizmu oraz akceptacji dla przestępczości, co niestety dość ogranicza zakres najczęściej podejmowanych w jej kontekście zagadnień. Tematyka zapewniająca franczyzie rozgłos i sukces komercyjny, jednocześnie zdaje się dominować dyskurs naukowy. Takie wrażenie przynajmniej wywołują liczne prace próbujące oszacować realne negatywne oddziaływanie wirtualnej przemocy na psychikę jej odbiorców. Jednakże, wiele eksperymentów, obserwacji oraz ankiet nie przynosi jednoznacznych wyników przemawiających za stawianymi hipotezami²⁶. Przeciwwagą dla krytykowanej przez Toppo perspektywy badawczej są analizy traktujące *GTA* w odmienny sposób – nie wyzwalacza lub generatora agresji, ale przeciwnie, możliwości rozładowania negatywnych emocji, poradzenia sobie ze stresem i frustracją²⁷.

Niemniej w perspektywie niniejszej rozprawy ważniejsze będą prace groznawcze koncentrujące się na charakterystycznej estetyce cyklu *GTA*, oferowanych przez wirtualne środowisko możliwościach oraz relacji zachodzącej pomiędzy graczem i awatarem/bohaterem w toku rozgrywki. Niektórzy badacze włączają wręcz popularny „symulator przestępcy” do dyskusji o artystycznym potencjale gier wideo oraz próbują wykazać, że stanowi on coś więcej niż kontrowersyjną i szkodliwą formę rozrywki²⁸. Przykładowo Brett Martin stawia retoryczne pytanie: czy możemy potraktować *GTA* jako dzieło sztuki, a obecne w nim przedstawienia przemocy, odbierać niczym doświadczenie katarktyczne²⁹? Z kolei Miguel Sicart przyrównuje fabuły produkcji Rockstar North do klasyków kina gangsterskiego i stwierdza, że „seria *Grand Theft Auto* jest dla gier komputerowych tym, czym *Chłopcy*

²⁵ Greg Toppo w publikacji podejmującej problematykę edukacyjnego potencjału gier wideo wspomina o kilku przykładowych eksperymentach mających sprawdzić wpływ rozgrywki na reakcje i zachowanie graczy, między innymi zdolność empatii oraz recepcję własnych poczynań wewnątrz gry. G. Toppo, *The Game Believes In You How Digital Play Can Make Our Kids Smarter*, Palgrave Macmillan 2015, s. 155.

²⁶ Tamże.

²⁷ Zob. P. J. Parks, *Video Games*, San Diego 2009, s. 41.

²⁸ B. Martin, *Should Videogames Be Viewed as Art?*, [w:] *Video Games and Art: Second Edition*, red. A. Clarke, G. Mitchell, Bristol – Chicago 2014, s. 394.

²⁹ Tamże.

z *ferajny* lub *Rodzina Soprano* były dla kinematograficznych reprezentacji amerykańskiej miejskiej przestępczości³⁰”.

Nie brakuje też głosów interpretujących *GTA* w charakterze satyrycznej krytyki popkultury czy szeroko rozumianych przemian społecznych, jak czyni to na przykład Grant Tavinor:

Seria *Grand Theft Auto* jest często mylnie odbierana przez okazjonalnych obserwatorów dostrzegających wyłącznie fikcyjną przemoc w formie kradzieży samochodów i morderstw, ale przeocza wiele oznak, że te gry są czarnymi komediami, w których gracz odgrywa główną rolę, eksplorując fikcyjny świat i, przez niego, ludzki potencjał bycia brutalnym i niemoralnym. *Grand Theft Auto: San Andreas* niewątpliwie zawiera fikcyjną przemoc, ale jednocześnie wydaje się znaczącym osiągnięciem artystycznym, pomimo tej przemocy – albo być może właśnie dzięki niej³¹.

Podobnie Soraya Murray dostrzega w cyklu *GTA* kiczowatą, nieuzasadnioną przemoc, ale jednocześnie odbiera tworzące go gry jako „arcydzieła interaktywnego designu³²”. Badaczka koncentrując się na sposobie symulowania miejskiej przestrzeni zauważa, że podstawowym wyzwaniem stawianym przed graczami jest konieczność poznania i zapamiętania położenia punktów orientacyjnych czy skrótów³³. Metropolie złożone z różnorodnych dzielnic, posiadające system zmiany pory dnia oraz warunków pogodowych, wypełnione ogromną liczbą zmiennych elementów oraz wyposażone w skrypty sterujące między innymi natężeniem ruchu drogowego pełnią funkcję osobnej zagadki do rozwikłania. Stąd podróżowanie po cyfrowym środowisku wymaga podobnej koncentracji, co przemierzanie tego rzeczywistego i może zdaniem Murray sprawiać zbliżone trudności: „Ciekawy nowy paradygmat wirtualnej przestrzeni publicznej wyłania się, gdy rozważamy, co oznacza zagubienie w mieście, które istnieje tylko w symulowanym czasie i przestrzeni³⁴”.

Ta obserwacja skłania do szerszej refleksji nad sposobem konstruowania przez twórców serii *GTA* inspirowanych amerykańskimi aglomeracjami drobiazgowych reprezentacji obszarów rozgrywki. Według badaczki mogą one jednocześnie odgrywać rolę rozbudowanego, lecz kierowanego ścisłymi regułami otoczenia działań awatara oraz czytelną dla graczy satyryczną metaforę dystopii przepełnionej agresją, korupcją i hipokryzją

³⁰ M. Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge – London 2009, s. 192.

³¹ G. Tavinor, *The Art Of Videogames*, Chichester 2009 s. 4.

³² S. Murray, *High Art/Low Life. The Art of Playing Grand Theft Auto*, „A Journal of Performance and Art”, Vol. 27 Nr 2, 2005, s. 91.

³³ Tamże, s. 93.

³⁴ Tamże.

widoczną w postępowaniu jej mieszkańców³⁵. Dostrzeżenie przerysowania oraz ironii wydają się Christopherowi A. Paulowi kluczowe dla zrozumienia wymowy tych gier³⁶. Jego zdaniem specyficzny czarny humor, który można zrozumieć lub nie, znacząco wpływa na odbiór treści w nich zawartych i tym samym polaryzuje odbiorców³⁷. Badacz przytaczając fragmenty recenzji kolejnych odsłon cyklu zauważa, że ten charakterystyczny styl potrzebował jednak czasu na zyskanie uznania krytyków³⁸. Wraz z technologicznym rozwojem pozwalającym projektować coraz bardziej złożone symulacje i znacznie urozmaicić rozgrywkę, *GTA* zaczęto traktować poważniej.

Na zmieniającą się z biegiem czasu perspektywę oceny franczyzy zwraca uwagę także Damon Brown, który w następujący sposób interpretuje recepcję jednej z późniejszych odsłon serii:

Pewien krytyk nazwał *Grand Theft Auto IV* „pierwszą postmodernistyczną grą wideo,” co w mojej interpretacji oznacza „pierwszą prawdziwą grę dla dorosłych”. Zabawne, że zawiera ona tę samą ilość seksu, przemocy i satyry co wcześniejsze sześć gier, *GTA 1, 2, 3, Vice City i San Andreas*. Innymi słowy, to nie gra się zmieniła, tylko jej postrzeganie³⁹.

Powyższy komentarz nie jest pozbawiony słuszności, zwłaszcza w świetle obecnego społecznego odbioru gier jako rozrywki przeznaczonej dla różnych grup wiekowych. Jednakże nie bez znaczenia pozostaje kwestia stopniowego przeobrażania *GTA* w tytuł oferujący rozmaite aktywności dalece wykraczające poza łamanie prawa i jednocześnie nadania mu raczej funkcji symulatora metropolii niż mordercy⁴⁰. Taka zmiana pozwala lepiej dostrzec, że główny atut gry, czyli rozległe reaktywne środowisko, staje się nie tylko środkiem realizacji założeń fabularnych i mechanicznych, ale także bohaterem równie istotnym, co sterowalni protagoniści.

Odminną perspektywę prezentują natomiast James Paul Gee i Elisabeth R. Hayes, pisząc o potencjalnej wartości edukacyjnej serii *GTA* oraz docenianiu w niej przez graczy innych własności niż prezentowanie przemocy i niemoralnych poczynań⁴¹. Ich zdaniem intrygującą cechą tych gier jest umożliwienie użytkownikowi dokonywania wyborów natury

³⁵ Tamże, s. 95, 97.

³⁶ C. A. Paul, *Wordplay and the Discourse of Video Games*, New York – London 2012, s. 88-89.

³⁷ Tamże, s. 89.

³⁸ Tamże, s. 93.

³⁹ D. Brown, dz. cyt., s. 148-149.

⁴⁰ Zob. N. Dyer-Witheford, G. de Peuter, *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis – London 2009, s. 156.

⁴¹ J. P. Gee, E. R. Hayes, *Women and Gaming. The Sims and 21st Century Learning*, New York 2010, s. 30.

etycznej, a przez to podjęcia decyzji o stopniu wyrządzanego zła lub dobra. Według badaczy produkcje wydawane przez Rockstar Games przyciągają dojrzałych odbiorców poziomem skomplikowania, siecią powiązanych wyzwań i problemów do rozwiązania, a także koniecznością radzenia sobie z czasami nieprzewidywalnymi konsekwencjami własnych działań⁴². Sugerują też, że zmiana tematyki na bardziej przyjazną młodszym graczom być może pozbawiłaby grę czytelnych i atrakcyjnych popkulturowych nawiązań, ale nie zmniejszyłaby tym samym satysfakcji z prowadzenia rozgrywki. Wykorzystanie identycznych mechanik dla „bezpiecznych” czynności, jak wykonywanie zdjęć czy sadzenie kwiatów, w opinii autorów powinno zapewnić równie angażujące doświadczenie⁴³. Jednakże, byłaby to już zupełnie inna gra, pozbawiona systemu wartości sankcjonującego osiągnięcie sukcesu dzięki przemocy, nagradzającego kryminalne działa oraz umacniającego rasowe i płciowe stereotypy⁴⁴.

6.2 Symulacyjny charakter *Grand Theft Auto V*

Wybrany przeze mnie tytuł, choć wprowadza pewne istotne innowacje, konsekwentnie kontynuuje podstawowe założenia serii i stanowi przygodową grę akcji toczącą się w otwartym trójwymiarowym środowisku, które gracze mogą swobodnie eksplorować za pomocą kilku typów awatarów. Takie możliwie najogólniejsze określenie *GTA V* należy jednak traktować jako pewną ramę obudowywaną dziesiątkami możliwych aktywności tworzących wspólnie rozbudowaną i zróżnicowaną hybrydę gatunkową. Choć nagromadzenie oddzielnych mechanik nie zawsze jest oceniane pozytywnie, zwłaszcza przez spowodowane takim założeniem niedopracowanie części z nich⁴⁵, twórcom z Rockstar North udało się połączyć wiele ciekawych pomysłów w jednym spójnym projekcie. Ich dzieło jest więc, między innymi, symulacją współczesnej metropolii, strzelaniną, grą wyścigową oraz zbiorem pomniejszych logiczno-zręcznościowych wyzwań tematycznych pozwalających użytkownikowi dowolnie wybierać kolejne zadania spośród licznych dostępnych czynności.

Według Granta Tavinora *GTA V* jest wręcz przepełnione zawartością, a to znacznie utrudnia jego zrozumienie i krytyczną ocenę⁴⁶. Gracz odbiera bowiem nie tylko ogrom

⁴² Tamże, s. 31.

⁴³ Tamże.

⁴⁴ M. Flanagan, *Critical Play. Radical Game Design*, Cambridge – London 2009, s. 223.

⁴⁵ Zob. J. Bycer, *20 Essential Games to Study*, Boca Raton 2019, s. 38.

⁴⁶ G. Tavinor, *Tension and Opportunity: Creativity in the Video Gaming Medium*, [w:] *Video Games And Creativity*, red. G. P. Green, J. C. Kaufman, Academic Press 2015, s. 267.

wirtualnej przestrzeni, ale też mechanizmów, zabiegów narracyjnych czy stylistycznych współtworzących unikalne, angażujące doświadczenie „wkroczenia do żywego fikcyjnego świata”⁴⁷. Stopień jego skomplikowania może szczególnie na początku interakcji wywoływać efekt zbliżony do scharakteryzowanej przez Daniela Vellę wzniosłości ludycznej zakładającej u interaktora chęć odkrycia skrywanych przez cyfrowy krajobraz tajemnic, przy jednoczesnym przeświadczeniu o niewykonalności pełnego poznania kierującego grą systemu. Na początku rozgrywki zazwyczaj nie wiemy o istnieniu przeważającej części obecnych w niej elementów umożliwiających odrębne formy zaangażowania. Dopiero z biegiem czasu i pomocą wyświetlanych podpowiedzi dostrzegamy kolejne nowe własności odwiedzanego przez nas miasta oraz czerpiemy przyjemność podczas wykorzystywania rozmaitych dynamik.

Ten symulacyjny potencjał interaktywnego otwartego świata determinuje sposób i czas korzystania z cyfrowego medium, na co zwraca uwagę Eric Geissinger. Autor książki *Gamer Nation* zauważa, że stopień rozbudowania dzisiejszych gier, a także specyfika modelu rozgrywki pozbawionej ewidentnego końca, pozwala spędzać przy nich setki godzin⁴⁸. Geissinger podkreśla, że: „Faktyczny czas spędzony na graniu w grę taką jak *Grand Theft Auto V* może pochłoniąć rzeczywiste miesiące; gdy gracze samodzielnie raportują ich całkowity okres rozgrywki, automatycznie rejestrowany przez grę, wiele z nich znacznie przekracza pięćdziesiąt pełnych dni”⁴⁹. Oferowane w produkcji Rockstar North bogactwo interakcji czy swoboda ich prowadzenia, choć są jej niewątpliwymi zaletami, z krytycznej perspektywy mogą być równocześnie nieprzekraczalną barierą⁵⁰. Dlatego ciężar wprowadzenia użytkownika do rozległej symulacji został w dużym stopniu przeniesiony na warstwę fabularną stopniowo prezentującą mu zakres możliwych działań.

Zasadne pytanie o naturę medium stawia Ricardo Fassone zauważający paradoks tak zwanych „otwartych gier” nieposiadających jasno wytyczonego celu czy końca rozgrywki⁵¹. Badacz zastanawia się nad zasadnością metafory „piaskownicy” sugerującej użytkownikowi dużą swobodę działania wewnątrz wirtualnego środowiska przy jednoczesnej świadomości zestawu reguł, skryptów, zaprogramowanych mechanizmów bądź ograniczeń sprzętowych.

⁴⁷ Tamże.

⁴⁸ zob. E. Geissinger, *Gamer Nation: The Rise of Modern Gaming and the Compulsion to Play Again*, New York 2018, s. 228.

⁴⁹ Tamże.

⁵⁰ G. Tavinor, dz. cyt., s. 268-269.

⁵¹ R. Fassone, *Every Game is an Island. Endings and Extremities in Video Games*, Bloomsbury 2017, s. 69.

Czy możemy zatem mówić o rzeczywistej wolności interaktora, jeśli tak naprawdę jest ona jedynie złudzeniem, pewną konwencją:

Wstępna odpowiedź na to pytanie brzmi, że otwartość gier typu *sandbox* jest raczej estetyczna niż ontologiczna. Zważywszy, że gry wideo są zamkniętymi systemami, które ogranicza kod egzekwowany przez komputer, niektóre z nich są zaprojektowane tak, jakby były zupełnie otwarte na kreatywność graczy, gdyż ich brak ewentualnych celów oraz przejrzystych warunków wygranej i przegranej zachęcają do eksperymentowania oraz bardziej eksploracyjnego podejścia do rozgrywki⁵².

W związku z tym uzyskiwana dzięki tej wolności sprawczość gracza również ma estetyczny charakter i nawet jeżeli ogranicza się do przewidzianych przez twórców mechanik, ma budować poczucie przyjemnej kontroli nad poszczególnymi częściami składowymi doświadczenia.

Problem projektowania oraz wykorzystywania wirtualnego środowiska przyjmującego formę „piaskownicy” podejmuje również Miguel Sicart, który z kolei koncentruje się na pozycji interaktora. Badacz zauważa, że tego typu projekty kładą dużą odpowiedzialność zarówno na twórców przygotowujących doświadczenie użytkownika, jak i gracza, dla którego dążenie do przyjemności oraz satysfakcji płynących z rozgrywki nie zawsze musi oznaczać ślepe podążanie za regułami i sprecyzowanymi celami⁵³. Jego zdaniem osoba uruchamiająca grę tego typu nie może być jedynie pasywnym elementem rozgrywki czy pomniejszym wyzwalaczem sytuacji zaimplementowanych przez projektantów. Wręcz przeciwnie, gracz powinien rozwijać swą kontrolę nad jej systemem, oprogramowaniem oraz jego informacyjną integralnością⁵⁴, a to oznacza w dużej mierze sprawczość na poziomie symulacyjnym. Tę natomiast można rozumieć dość szeroko – od obsługi interfejsu materialnego i graficznego czy sterowania awatarem, przez dokonywanie zapisów postępów oraz pomijanie zarówno interaktywnych, jak i nieinteraktywnych sekwencji, aż do traktowania w charakterze narzędzia, źródła materiałów graficznych lub wideo, a także obszar metarozgrywki.

Zanim przejdziemy dalej należy doprecyzować jeszcze jedną kwestię. Pojęcie „symulacja” w odniesieniu do serii *GTA* dotyczy raczej gatunku niż pewnego modelu prezentacji i/lub prognozy przebiegu zjawisk bądź zachowań, funkcjonującego w oparciu o zestaw reguł, wyliczeń oraz wcześniej zaimplementowanych danych. Ivan Mosca zwraca uwagę, że choć wielu groźnawców posługuje się tym terminem dla określenia własności gier

⁵² Tamże.

⁵³ M. Sicart, dz. cyt., 2009, s. 91.

⁵⁴ Tamże.

wideo, często rozumieją go inaczej⁵⁵. Badacz przytacza kilka definicji, które w jego ocenie nie do końca oddają specyfikę medium, a następnie rozbudowuje je o kolejne elementy. Według niego growe symulacje to skoncentrowane na użytkowniku funkcjonujące reprezentacje systemu źródłowego i są behawioralne, interaktywnie oraz niekompletne⁵⁶. Oznacza to, iż mogą być wykorzystane jako narzędzia służące obserwacji emergentnych procesów zachodzących wewnątrz warunków określonych przez twórców oraz posiadają margines uproszczenia pozwalający interaktorowi swobodnie w nie ingerować. Jednocześnie Mosca podkreśla, że wbrew sugestiom części teoretyków, nie wszystkie gry są symulacjami, ponieważ nie spełniają wymienionych warunków, przykładowo, nie posiadają jasno sprecyzowanych reguł⁵⁷. Ponadto część z nich bazuje raczej na wyobrażeniach czy też oczekiwaniach docelowych odbiorców, nawet jeśli nie są one zgodne z wiedzą naukową albo rzeczywistymi właściwościami reprezentowanych obiektów⁵⁸.

Wiąże się z tym zaproponowane przez Moskę rozróżnienie symulacji na „głębokie” i „powierzchowne⁵⁹”. Pierwsze w założeniu mają nas nauczyć czegoś nowego, poszerzyć wiedzę bądź umiejętności użytkownika podczas interakcji. Drugie zaś nie pełnią funkcji edukacyjnej lub treningowej, a jedynie odwzorowują pewne zjawiska, aby dostarczyć graczowi katarskie doświadczenie zaspokajające jego potrzeby. Badacz dodaje: „Growe zauroczenie symulacjami jest powiązane z ich interaktywnymi i reprezentacyjnymi właściwościami, które budują mikroświaty określonej relacji ze światem rzeczywistym. Jeśli zestawimy magiczny krąg z symulacją, będziemy w stanie łatwo się nią bawić⁶⁰”. Opis ten moim zdaniem doskonale pasuje do *GTA*. Gry przynależące do tego cyklu z jednej strony sprawiają wrażenie rozbudowanych, złożonych i drobiazgowych systemów umożliwiających inicjowanie albo obserwowanie emergentnych procesów. Z drugiej natomiast umożliwiają rozgrywkę na zasadach piaskownicy, a więc luźno powiązanych ze sobą eksploracji oraz licznych osobnych aktywności o czysto zręcznościowej naturze. Analizowany przeze mnie tytuł można więc potraktować jako powierzchowną, przede wszystkim rozrywkową symulację.

⁵⁵ I. Mosca, *Social Ontology of Digital Games*, [w:] *Handbook of Digital Games*, red. M.C. Angelides, H. Agius, Wiley 2014, s. 635.

⁵⁶ Tamże, s. 637.

⁵⁷ Tamże, s. 635-636.

⁵⁸ Tamże, s. 637.

⁵⁹ Badacz dokonuje tego podziału w oparciu o prace Chrisa Crawforda oraz Salen i Zimmermana. Tamże, s. 638.

⁶⁰ Tamże, s. 639.

W tym rozumieniu *GTA* jest symulacyjne podobnie jak *The Legend Of Zelda: Breath of the Wild* czy *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, jednakże wyróżnia je stopień zróżnicowania oferowanych przez interfejs użytkownika możliwości. O ile w dwóch wcześniejszych przypadkach system sterowania, cyfrowe środowisko, wirtualna kamera i awatar zostają podporządkowane przede wszystkim egzekwowaniu reguł rozgrywki lub procesom światotwórczym oraz narracyjnym, to dzieło Rockstar North za ich pomocą oferuje odmienny schemat interakcji z systemem. Dominujący typ sprawstwa wydaje się tutaj wynikać z zastosowanych rozwiązań symulacyjnych i mechanik uwypuklających narzędziowy charakter udostępnianych użytkownikowi środowiska oraz różnorodnych awatarów. Satysfakcja płynąca z rozgrywki moim zdaniem znajduje źródło przede wszystkim w licznych afordancjach i rozległym potencjale działań interaktora, nieposiadających znaczenia dla fabuły lub osiągnięcia określonego wyniku. Mam tutaj na myśli szczególnie trzy estetyczne przyjemności: kontroli⁶¹, przestrzeni⁶² oraz kinestetyczną⁶³. W oparciu o nie możemy natomiast rozdzielić obszary sprawczości na bohaterów i awatary, interfejs użytkownika, wirtualne środowisko oraz ich narzędziowy charakter.

6.2.1 Bohaterowie i awatary

GTA V opowiada historię trzech kryminalistów – Michaela, Trevora i Franklina – pochodzących z odmiennych środowisk oraz posiadających rozbieżne motywacje. Podczas rozwijania scenariusza złożonego z licznych głównych i pobocznych zadań fabularnych gracz może zauważyć rozbieżności dzielące sterowalne postaci. Nakreślenie wyraźnych różnic w charakterach, metodach działania czy granicach, które protagoniści są gotowi przekroczyć, jest zrozumiałe szczególnie dla zintensyfikowania procesu narracyjnego. Pewne prezentowane za jego pomocą zdarzenia i sytuacje nabierają określonego znaczenia jeśli ich inicjatorem lub uczestnikiem jest konkretny bohater⁶⁴. Natomiast pod względem symulacyjnym i ludycznym zróżnicowanie postaci, oczywiście poza pojedynczymi

⁶¹ Zob. S. Swink, *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Burlington 2009, s. 10.

⁶² Zob. M. Ryan, *Emotional and Strategic Conceptions of Space in Digital Narratives*, [w:] *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice*, red. H. Koenitz i in., New York – London 2015, s. 114.

⁶³ Zob. J. Newman, *Playing with Videogames*, New York – London 2008, s. 110.

⁶⁴ Mam tutaj na myśli różnice budujące pewne oczekiwania względem przebiegu zdarzeń bazujące na cechach bohaterów. Działania niedoświadczonego, stawiającego pierwsze kroki w świecie poważnych zbrodni Franklina będą zupełnie inne niż psychopatycznego, sadystycznego i nieprzewidywalnego Trevora. Do tego wątku wraca mw dalszej części rozdziału omawiając zadanie *By the Book*. Zob. K. Moody, *The End of the Dream: How Grand Theft Auto V Simulates and Subverts Its Male Player-Character Dynamics*, [w:] *Masculinities in Play*, red. N. Taylor, G. Voorhees, Palgrave Macmillan 2018, s. 62.

mechanikami czy własnościami, nie posiada większego znaczenia. Sterowanie Michaeliem, Trevorem i Franklinem przebiega w ten sam sposób, przez co gracz stosunkowo szybko opanowuje kontrolę nad podstawowymi awatarami.

Barbara Jouvenaar zaznacza, że wprowadzenie trójki bohaterów, pomiędzy którymi gracz może swobodnie przełączać się w toku rozgrywki, nadaje jej specyficzną dynamikę⁶⁵. Z jednej strony pozwala ona poznać fabułę z trzech osobnych, niekiedy zdecydowanie różnych perspektyw, z drugiej zaś daje użytkownikowi poczucie pełniejszej kontroli nad protagonistami. Każdy posiada bowiem własne unikalne zdolności, które szczególnie w początkowym etapie gry pozwalają efektywniej realizować zlecane w ramach scenariusza zadania⁶⁶. Interaktor może więc skorzystać z hiperludycznych talentów sterowalnych postaci przyjmujących tak naprawdę formę pewnych ułatwień pozwalających na uniknięcie błędów skutkujących niepowodzeniem misji lub utraceniem zdrowia awatara. Jesteśmy więc w stanie dać sobie więcej czasu na reakcje i dokładniejsze sterowanie podczas jazdy samochodem (Franklin) lub wymiany ognia z przeciwnikami (Michael) albo na krótko stać się odpornym na obrażenia w trakcie walki (Trevor). Zdaniem Jouvenaar towarzyszący tym krótkim fragmentom gry charakterystyczny filtr audiowizualny nie tylko wyraźnie kontrastuje z realistyczną reprezentacją świata przedstawionego, ale również pozwala graczowi poznać alternatywną percepcję dynamicznych zdarzeń doświadczanych przez poszczególnych bohaterów⁶⁷.

GTA V zawiera także pewne elementy mechaniki typowe dla gier RPG, czyli statystyki postaci wpływające na ich skuteczność w określonych sytuacjach⁶⁸. Każdy z kryminalistów rozpoczyna scenariusz posiadając inny poziom opanowania ośmiu cech, które gracz może doskonalić wraz z trwaniem rozgrywki. Są nimi: kondycja fizyczna, strzelanie, siła, skradanie się, latanie, prowadzenie samochodu, pojemność płuc oraz jedna unikalna umiejętność specjalna. Tym samym gra zachęca nas do poświęcenia więcej czasu na rozwijanie przydatnych własności poprzez szereg odpowiadających im aktywności. Przykładowo każde dziesięć minut spędzone za sterami samolotu zwiększy o 1% stopień opanowania przez protagonistę sztuki pilotażu⁶⁹. Analogicznie regularne uprawianie sportu,

⁶⁵ B. Jouvenaar, *The Satirical Message of Grand Theft Auto V: a critique on contemporary American society*, niepublikowana praca licencjacka, Radbound University 2017, s. 19.

⁶⁶ Tamże.

⁶⁷ Tamże.

⁶⁸ Podobne rozwiązanie, choć mniej rozbudowane, zastosowano już w *Grand Theft Auto San Andreas*, w której główny bohater mógł sukcesywnie zwiększać swoją wytrzymałość i rozwijać muskulaturę.

⁶⁹ T. Bogenn, R. Barba, *Grand Theft Auto V Signature Series Guide*, Indianapolis 2013, s. 7.

choćby bieganie, jazda na rowerze czy pływanie, doprowadzi do tego, że nasz awatar zacznie sprawniej się poruszać i będzie w stanie pokonywać o własnych siłach dłuższe trasy bez konieczności odpoczynku. Działania niezwiązane z misjami fabularnymi posiadają więc pośrednie znaczenie dla ich powodzenia, między innymi dzięki wytrenowaniu i zwiększonej skuteczności sterowalnych bohaterów.

System statystyk jest zatem jednym z czynników motywujących do zaangażowania w eksplorację wirtualnego środowiska, inicjowania interakcji z jego mieszkańcami, korzystania z licznych pojazdów lub maszyn oraz uczestniczenia w szeregu mini-gier rozlokowanych po trójwymiarowej mapie. Użytkownik otrzymuje bowiem regularnie sprzężenia zwrotne informujące, że niezależnie od tego czy właśnie gra w golfa, skacze ze spadochronem bądź mknie przez autostradę na motocyklu zostanie za to nagrodzony punktami doświadczenia. Dotyczy to również rozbudowanych zadań szkoleniowych, podczas których interaktor uczy się panować nad poszczególnymi pojazdami i może osiągać kolejne rangi odpowiadające jego umiejętnościom. Jeżeli nie uda się nam ukończyć treningu z odpowiednim rezultatem nie będziemy mogli rozpocząć powiązanej z nim misji albo odblokować dostępu do konkretnych aktywności. Nauka sterowania i doskonalenie własnych umiejętności są więc ważnymi aspektami rozgrywki oraz podkreślają jej symulacyjny charakter.

Oprócz cech i talentów bohaterów gracz może rozwijać własności posiadanych samochodów odpowiednio je modyfikując. Dzięki wizytom w warsztacie jesteśmy w stanie zwiększyć moc silnika i przyczepność kół, wzmocnić hamulce, usprawnić sterowność, a nawet zamontować opancerzenie, aby nasz pojazd był bardziej odporny na zniszczenia lub uderzenia pocisków. Jeśli mamy odpowiednią ilość gotówki przeobrazimy również wygląd wozu wymieniając jego poszczególne części, chociażby zderzaki, szyby, rurę wydechową albo lampy. Spersonalizujemy nawet tablicę rejestracyjną czy dźwięk klaksonu⁷⁰. Ulepszenia te posiadają znaczenie właściwie dla wszystkich trzech płaszczyzn sprawczości. Przede wszystkim wpływają na jej ludyczny wymiar, ponieważ dokonywane zmiany statystyk znajdują odzwierciedlenie w zmniejszeniu poziomu trudności rozgrywki oraz zwiększeniu skuteczności grającego. Łączy się to także z przyjemnością prostszego, a zarazem efektywniejszego sterowania awatarem podczas podróżowania przez symulację trójwymiarowej przestrzeni. Posiadanie szybkiego, wytrzymałego i niezawodnego środka

⁷⁰ *GTA V* przypomina pod tym względem grę wyścigową, w której istotnymi elementami mechaniki rozgrywki są kolekcjonowanie i tuningowanie samochodów.

lokomocji sprawia wrażenie rozsądnego rozwiązania, jeśli większość czasu w *GTA* spędzamy właśnie kierując wirtualnym pojazdem. Ponadto efektownie wyglądający luksusowy lub sportowy samochód oddaje zmieniający się w toku scenariusza status protagonisty, który dzięki zdobytym pieniądзом może sobie pozwolić na kosztowne modyfikacje. Praktyka tuningowania i personalizowania wozów wywołuje też silne skojarzenia ze stereotypowym, utrwalonym w popkulturze wizerunkiem amerykańskiego gangstera.

Inną charakterystyczną cechą rozgrywki prowadzonej w *GTA* jest możliwość, a zarazem konieczność, sterowania licznymi awatarami zróżnicowanymi pod względem rozmiaru, prędkości poruszania się, posiadanych funkcji czy własności określających ich potencjalne działanie wewnątrz wirtualnego środowiska. Gracz poza wspomnianymi już trzema kryminalistami oraz różnorodnymi samochodami może przejąć kontrolę między innymi nad samolotami, śmigłowcami, motocyklami, rowerami, wozami strażackimi, a nawet czołgami⁷¹. Tak szerokie spektrum pojazdów sprawia, że symulacyjny charakter gry nie polega na drobiazgowym i złożonym mechanizmie sterowania każdym z nich, ale angażowania gracza w liczne zręcznościowe sekwencje mające imitować skomplikowanie prowadzenia lub obsługi konkretnych maszyn. Dobrym przykładem takiego rozwiązania jest misja fabularna zatytułowana *The Merryweather Heist*, której początkowy etap *Scouting The Port* wymaga między innymi kierowania ruchem wózka widłowego i dźwigu. Gracz kontrolując działaniami Trevora udającego pracownika portu musi za pomocą wymienionych urządzeń przemieścić kontenery. Korzystając z interfejsu, interaktor uczestniczy tak naprawdę w mini-grze polegającej na właściwym dopasowaniu ułożenia trójwymiarowych obiektów względem siebie.

Identycznie jak w przypadku awatarów – bohaterów posiadających zbliżone własności i system sterowania, tak też pojazdy przynależące do konkretnej wspólnej kategorii będą w podobny sposób reagować na kierowanie ich przez użytkownika. Przykładowo kontrola nad ciężarówką oraz sportową limuzyną przebiega według tych samych zasad, różnica polega jedynie na parametrach: wielkości, zwrotności i maksymalnej prędkości jakie oba samochody są w stanie rozwinąć. Oznacza to, że gracz nie musi każdorazowo zaznajamiać się z obsługą interfejsu „siadając za kierownicą” autobusu, ciągnika lub meleksa. Ponadto niezależnie od tego czy sterujemy samolotem, płyniemy motorówką albo manewrujemy koparką wszystkie maszyny podlegają pewnym uniwersalnym regułom, co zdecydowanie przyśpiesza naukę

⁷¹ Łączna liczba dostępnych w grze interaktywnych pojazdów wynosi aż 221. T. Bogenn, R. Barba, dz. cyt., s. 31-55.

sterowania nimi. Oczywiście gra pozwala na doskonalenie swoich umiejętności dzięki osobnym pobocznym wyzwaniom, a nawet niekiedy wymaga ukończenia treningu przed odblokowaniem misji zakładającej precyzyjną kontrolę nad śmigłowcem bądź łodzią podwodną.

Ciekawy wyjątek stanowią natomiast pojazdy pełniące określone funkcje wykorzystywane podczas rozgrywki i rozszerzające sprawczość użytkownika o dodatkowe możliwości. Należą do nich radiowozy, karetki, taksówki, wozy strażackie oraz holowniki, ponieważ wszystkie mogą w pewnym stopniu zmienić wpływ gracza na otoczenie swojego awatara. Przykładowo jazda samochodami z włączonymi sygnałami świetlnymi i dźwiękowymi sprawi, że pozostali uczestnicy ruchu drogowego będą usuwać się nam z drogi lub zatrzymywać, co zdecydowanie przyspiesza i właściwie niweluje problem zatłoczonych jezdni. Wóz wyposażony w armatkę wodną umożliwia gaszenie ognia oraz polewanie przechodniów, natomiast taksówka służy przewożeniu pasażerów i zarabianiu w ten sposób pieniędzy. Część pojazdów pozwala więc oprócz sprawnego przemieszczania się po wirtualnej przestrzeni eksperymentować z reakcjami nie-ludzkich aktantów oraz sprawdzać zakres wysyłanych w ich stronę bodźców.

6.2.2 Interfejs użytkownika

Ze względu na duży rozmiar udostępnionej przestrzeni oraz liczne punkty naniesione na reprezentującą ją mapę, dla efektywnego przemieszczania się po wirtualnym środowisku konieczne jest opanowanie graficznego interfejsu użytkownika. Duża liczba bodźców docierających w toku rozgrywki do gracza może utrudniać mu skuteczne prowadzenie interakcji z otoczeniem jego awatara. GUI i HUD w *GTA V* pełnią więc funkcje kontrolne, nawigacyjne oraz informacyjne ułatwiając interaktorowi wykonywanie szeregu czynności. Wśród stałych elementów wyświetlanego na ekranie minimalistycznego interfejsu znajdują się wyłącznie animowana mini-mapą oraz wskaźniki zdrowia i pancerza ulokowane w lewym dolnym rogu ekranu. Pozostałe ikony, napisy bądź liczniki mają charakter kontekstowy i pojawiają się wyłącznie w określonych momentach lub sytuacjach. Takie rozwiązanie pozwala zachować niezbędny dla tego typu gry porządek gramatyki interfejsu dostarczającego grającemu jedynie niezbędnych, kluczowych informacji o stanie jego bohatera oraz przebiegu wykonywanego właśnie zadania.

Wspomniana mini-mapą jest prawdopodobnie najważniejszą częścią HUD-u. Nie tylko umożliwia ona użytkownikowi rozeznanie się w wirtualnej przestrzeni i odnalezienie

kluczowych z punktu widzenia rozgrywki jednostek lub obiektów, ale także wskazuje pozycję przeciwników oraz informuje o odnoszonych przez naszą postać obrażeniach⁷². Dlatego choć służy przede wszystkim wsparciu nawigowania wewnątrz cyfrowej symulacji fikcyjnego miasta przypomina również o czysto ludycznym wymiarze *GTA*. Robią to również wszelkie uruchamiane przez gracza kółka wyboru broni lub stacji radiowych, obecny podczas strzelania celownik i licznik posiadanej amunicji, a także wyświetlane na ekranie impresyjne komunikaty określające konieczne do wykonania działania. Ograniczony do tego stopnia GUI nie rozprasza użytkownika, a jednocześnie pozwala zachować grze jej filmową stylizację.

Podstawową mechaniką sprawczości realizującą się na poziomie symulacyjnym gry jest obsługa wirtualnej kamery. Gracz posiada możliwość sterowania jej punktem widzenia, przybliżania i oddalania względem awatara, a także swobodnego przełączania się pomiędzy pierwszoosobową oraz trzecioosobową perspektywą⁷³. Dzięki temu niezależnie od wykonywanej czynności lub aktualnie kontrolowanego pojazdu interaktor może dostosować sposób wyświetlania i śledzenia ruchomych oraz statycznych elementów cyfrowego środowiska do własnych preferencji. Wyłaniający się w ten sposób interaktywny montaż⁷⁴ jest rozwiązaniem typowym dla gier akcji TPP, jednakże *GTA* wydaje się pod tym względem wyjątkowe. Różnorodność oraz adaptowalność planów prezentowania akcji wpływa na wygodę obserwacji i eksploracji przestrzeni, a zarazem skutkuje filmowością obu tych procesów. Piesza wędrówka, samochodowa przejażdżka, lot helikopterem lub sterowanie motorówką pozwalają eksperymentować z działaniem wirtualnej kamery, która nie musi sztywno podążać za awatarem, ale może stosować różnorodne ujęcia ukazujące jego ruch.

Osobnym, choć bardzo istotnym elementem interfejsu użytkownika jest metareprezentacja telefonów komórkowych, z których korzystają protagoniści⁷⁵. Urządzenia te posiadają bowiem duże znaczenie dla symulacyjnego wymiaru gry, ale także sposobu w jaki rozwija ona narrację. Za jego pomocą gracz uruchamia podstawowe menu gry oraz

⁷² Obiekty i postaci niezależne są oznaczone kolorowymi kropkami, natomiast obrażenia są sygnalizowane czerwonym podświetleniem środka lub rogów ramki obejmującej mini-mapę.

⁷³ Wybór ten wbrew pozorom posiada kluczowe znaczenie dla przebiegu rozgrywki, ponieważ sposób obserwowania otoczenia awatara istotnie wpływa na zakres docierających do gracza informacji, a tym samym może zwiększać lub zmniejszać jego skuteczność.

⁷⁴ Pojęcie interaktywnego montażu zapożyczam od Michaela Nitsche, który określa w ten sposób zmiany (cięcia) zachodzące w wyświetlanym obrazie za sprawą działań gracza, na przykład przemieszczania się wirtualnej kamery lub korzystania z imitacji przyrządów optycznych, chociażby lornetki zmieniającej jej perspektywę. M. Nitsche, *Games, Montage, and the First Person Point of View*, [w:] *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, s. 2. Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.11074.pdf> [Dostęp: 25.07.2018].

⁷⁵ E. Fagerholt, M. Lorentzon, *Beyond the HUD. User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, niepublikowana praca magisterska, Chalmers University Of Technology 2009, s. 41.

wykonuje szereg działań, od zamówienia taksówki, przez wykonywanie fotografii, po detonację ładunków wybuchowych. Smartfon jest więc kluczowym narzędziem pozwalającym sprawniej funkcjonować wewnątrz wirtualnego środowiska oraz uczestniczyć w zadaniach fabularnych. Komórka stanowi także jeden z ważniejszych środków inicjowania interakcji z bohaterami niezależnymi, gdyż pozwala ona umawiać telefonicznie spotkania, odczytywać SMS-y i maile, a nawet przeglądać profile innych postaci w serwisie społecznościowym. Ciekawym rozwiązaniem wzmacniającym wiarygodność cyfrowej rzeczywistości są umieszczone w rozmaitych miejscach numery⁷⁶, pod które protagoniści mogą zadzwonić i sprawdzić, czy ktokolwiek odbierze.

Telefony wyświetlają także komunikaty dotyczące przebiegu misji oraz pozwalają zapisać stan gry, a więc wychodzą poza kontekst samej rozgrywki i narracji, przypominając użytkownikowi o sprawowaniu kontroli nad symulacją. Może ją przecież w ten sposób łatwo zatrzymać, wznowi albo cofnąć się do wcześniej zachowanych postępów i ponownie rozegrać jakiś fragment zdania bądź zupełnie z niego zrezygnować. Telefon służy również metarozgrywce dzięki wprowadzaniu za pomocą klawiatury numerycznej specjalnych kodów⁷⁷. Odblokowują one alternatywne umiejętności bohaterów, uruchamiają nietypowe tryby sterowania oraz udostępniają graczowi różnorodne przedmioty i pojazdy. Pozwalają też między innymi zmieniać własności otoczenia awatara, chociażby panującą w nim grawitację lub pogodę, co istotnie wpływa na zachowanie sterowalnych i niezależnych postaci.

Za sprawą interfejsu ciekawy efekt osiąga natomiast misja *Fair Game* ucząca gracza czynności wymaganych podczas polowania. Inaczej niż w przypadku sterowania maszynami lub pojazdami, wyprawa do lasu, aby ustrzelić dzikie zwierzęta, sprawia wrażenie zdecydowanie bardziej złożonej. Zdaniem Trevora jest wytropienie i zabicie trzech jeleni, co paradoksalnie sprawia większe trudności niż uczestnictwo w gangsterskim pojedynku albo prowadzenie walki z policjantami. Interaktor musi bowiem zwracać uwagę na kilka współczynników decydujących o jego skuteczności. Są nimi kierunek wiatru⁷⁸, odgłosy wydawane przez awatara podczas skradania, stosowanie wabika, odległość pomiędzy

⁷⁶ Mogą to być plakaty, ulotki, samochody, witryny sklepowe lub ogłoszenia przyczepiane do ścian budynków.

⁷⁷ Kody te gracz może znaleźć chociażby za pośrednictwem stron internetowych. Zob. Online: https://www.ign.com/wikis/gta-5/Cell_Phone_Cheats [Dostęp: 20.10.2019].

⁷⁸ W prawym dolnym rogu ekranu pojawia się wówczas dodatkowy element interfejsu graficznego przyjmujący postać animowanej strzałki wskazującej kierunek, w którym wieje wiatr. Jeśli gracz stanie w niewłaściwy sposób względem niego zwierzę wyczuje awatara i zacznie uciekać.

bohaterem oraz jego ofiarą i celność oddanego strzału⁷⁹. Jeśli użytkownik chce osiągnąć cel misji powinien być ostrożny i podporządkować się regułom mającym symulować sytuację tropienia zwierząt. W przeciwnym razie spłoszy jelenie albo nie trafi ich w odpowiedni sposób, co zmusi go do kontynuowania sekwencji polowania. Istotną funkcję pełni tutaj interfejs użytkownika, przede wszystkim mini-mapa ujawniająca pozycję zwierząt oraz luneta karabinu, która umożliwia obserwowanie otoczenia bohatera i dokładne celowanie. Zastosowanie znajduje także telefon komórkowy, ponieważ po ukończeniu szkolenia zleceniodawca prosi nas o wykonanie zdjęcia czwartego zabitego przez nas jelenia i przesłania go jako dowodu realizacji ostatniego etapu misji.

6.2.3 Wirtualne środowisko i postaci niezależne

Zagadnienie najszerze i zarazem najciekawsze w kontekście negocjowania sprawstwa systemu i korzystającego z niego gracza stanowi funkcjonowanie wirtualnego środowiska oraz zamieszkujących ją postaci niezależnych. Symulacyjny potencjał omawianej gry tkwi w bogactwie oferowanych przez nią czynności. Ian Bogost zaznacza, że *GTA* nie tylko zawiera środki pozwalające na prowadzenie różnych stylów rozgrywki, ale także umożliwia graczowi swobodnie przełączać się pomiędzy nimi⁸⁰. Dzięki temu użytkownik podczas jednej sesji ma okazję uczestniczyć w licznych skrajnie odmiennych aktywnościach popełniając brutalne przestępstwa, przewożąc karetką rannych mieszkańców do szpitala lub przechadzając się plażą podczas zachodu Słońca⁸¹. Według badacza wspomniane przejścia pomiędzy różnymi działaniami oraz ich uzasadnienie, za strony samego interaktora jak i procesu narracyjnego czy systemu reguł, są kluczowe dla specyfiki gry⁸². Decyzja gracza, dotycząca tego, jaką aktywność podjąć w danym momencie wydaje się więc podstawowym mechanizmem napędzającym jego poczynania wewnątrz symulowanego środowiska. Zdaniem Bogosta nieustannie dostępny wybór spośród licznych opcji w oparciu o zestaw motywacji, obaw czy założeń albo zauważonych przez gracza wskazówek kształtuje doświadczenie odbiorcy⁸³.

⁷⁹ Zleceniodawca zadania – Cletus – wymaga, aby Trevor trafił dokładnie w serce jelenia, dlatego gracz powinien celować w jego klatkę piersiową. Oddanie trzech takich „czystych” strzałów odblokuje w nagrodę osobne osiągnięcie *Heart Hunter*.

⁸⁰ I. Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticisms*, Cambridge – London 2006, 154.

⁸¹ Tamże.

⁸² Tamże.

⁸³ Tamże, s. 157.

W toku rozgrywki możemy odblokować szereg aktywności nieposiadających żadnego związku z przestępczą działalnością trójki protagonistów. Na pewnym etapie może się nawet okazać, że gracz zdecydowanie więcej czasu spędza przy zupełnie legalnych zajęciach. *GTA V* umożliwia zaangażowanie w rozmaite wyzwania sprawdzające zręczność i spostrzegawczość interaktora przyjmujące postać osobnych mini-gier. Użytkownik ma do wyboru między innymi rozmaite formy wyścigów, pójście na strzelnicę, grę w rzutki, golfa lub tenisa, skakanie ze spadochronem, udział w triathlonie, wizytę w kinie, ćwiczenie jogi, a nawet tresowanie psa. Część z wyzwań posiada własny alternatywny HUD, zbliżony do tych znanych z gier sportowych lub rytmicznych, co sprawia, że można odnieść wrażenie przeskakiwania pomiędzy gatunkami ludycznymi. Wymieniona powyżej lista jedynie w małym stopniu wyczerpuje zakres wszelkich dostępnych zainteresowań, w których możemy się doskonalić.

Z kolei autorzy artykułu *Making Games ALIVE: An Organisational Approach* zauważają, że choć gracz może dowolnie przemierzać wirtualne miasto i inicjować interakcję z setkami postaci niezależnych lub obiektów, to ze względu na skrypty sterujące tymi działaniami po pewnym czasie odczuwalna staje się ich powtarzalność⁸⁴. Może to również wynikać z faktu, iż wbrew początkowemu wrażeniu nieskrępowania awatara, potencjalne działania interaktora wewnątrz reaktywnego środowiska są ściśle określone. Marijn Dekker dzieli te aktywności na kilka osobnych grup i określa ingerowanie w stan symulowanego otoczenia mianem praktyk przestrzennych⁸⁵. Należą do nich między innymi wspomniana już interakcja z pozostałymi aktantami, dokonywanie przestępstw, kierowanie pojazdami oraz wykorzystywanie broni. Każda z tych kategorii posiada własne ograniczenia i dynamiki pozwalające odkryć optymalne sposoby poruszania się po trójwymiarowej mapie oraz najefektywniejsze metody osiągania pewnych rezultatów.

Zdaniem Dekkera gra pośrednio wskazuje nam domyślną formę nawigowania po cyfrowym środowisku, czyli szybką jazdę samochodem, ze względu na dużą dostępność pojazdów oraz przystępne sterowanie umożliwiające bez większego trudu pokonywanie dużych odległości⁸⁶. Stopień responsywności auta, krótki czas potrzebny na jego rozpędzenie, a także wysokie prawdopodobieństwo natychmiastowego zastąpienia go innym w przypadku

⁸⁴ S. Alvarez-Napagao, F. Koch, I. Gómez-Sebastià, J. Vázquez-Salceda, *Making Games ALIVE: An Organisational Approach*, [w:] *Agents for Games and Simulations II Trends in Techniques, Concepts and Design*, red. Frank Dignum, Springer 2011, s. 184.

⁸⁵ M. Dekker, *Images of the city: On the depiction of the city in Grand Theft Auto V*, niepublikowana praca licencjacka, Radboud University 2015.

⁸⁶ Tamże, s. 29.

zniszczenia lub stłuczki rzeczywiście skłania do przyjęcia właśnie takiego trybu grania. Ponadto, świadomość znikomej szansy poniesienia konsekwencji spowodowania nawet poważnego wypadku oraz tymczasowości wyrządzonych szkód „popycha gracza do przyjęcia lub przejawiania lekkomyślnego zachowania”⁸⁷.

Wygodę prowadzenia samochodu możemy odczuć szczególnie po skonfrontowaniu jej z ruchem zachodzącym dzięki sile mięśni bohaterów, czyli podczas biegu, pływania lub jazdy rowerem. Wszystkie te czynności wymagają bowiem nieustannego i szybkiego naciskania odpowiadającego za wysiłek awatara przycisku, ponieważ w przeciwnym razie zatrzyma się on w miejscu. Dobrze ukazują to misje poboczne polegające na jak najszybszym pokonaniu pewnej odległości bez wykorzystywania pojazdów posiadających silnik. Protagonisci mają okazję spotkać na swojej drodze Mary-Ann, entuzjastkę ekstremalnych ćwiczeń fizycznych, która rzuca im wyzwania. Gracz kontrolując kolejno Michaela, Trevora i Franklina może trzy razy spróbować wygrać wyścig z kobietą, przy czym każdy z nich jest coraz bardziej złożony⁸⁸. Trudność tych zadań polega właśnie na uciążliwości sterowania – małej zwrotności postaci, napędzania ich długotrwałym klikaniem, konieczności ciągłego korygowania kierunku ruchu i utrzymywania się na trasie⁸⁹. Porównując te sekwencje z prostotą kierowania sportowych samochodów czy motocykli, trudno nie zgodzić się z obserwacją Dekkera. Gra rzeczywiście czyni przemieszczanie się dzięki pojazdom zdecydowanie bardziej przystępne i praktyczne niż poleganie wyłącznie na kondycji awatarów.

Omówione przez badacza typowe dla estetyki serii *GTA* praktyki przestrzenne funkcjonują jednocześnie jako podstawowe mechaniki sprawczości, które możemy przypisać zarówno interaktorowi, jak też systemowi nadzorującemu przebieg wydarzeń. Wynika to z faktu, iż pewne czynniki motywujące pośrednio i bezpośrednio kierują użytkownika ku przestępczym działaniom wewnątrz świata gry⁹⁰. Tym samym według niego symulacja autorstwa RockStar North wykorzystuje retorykę proceduralną służącą niejako wymuszeniu na odbiorcy przyjęcie specyficznej bazującej na wirtualnej agresji postawy⁹¹. Determinuje ona destrukcyjną ingerencję w stan otoczenia awatara podczas rozgrywki, podkreśla niezwykle

⁸⁷ Tamże.

⁸⁸ Michael uczestniczy w sprincie, Trevor wyścigu rowerowym, natomiast Franklin musi pokonać trzy następujące po sobie odcinki trasy pływając, biegnąc i jadąc na rowerze.

⁸⁹ Kierunek, w jakim gracz powinien się poruszać, jest wskazany na mini-mapie za pomocą kolorowych kropek oraz w ramach graficznej reprezentacji trójwymiarowej przestrzeni półprzezroczystymi niediegetycznymi znacznikami.

⁹⁰ M. Dekker, dz. cyt. s. 30.

⁹¹ Tamże.

pesymistyczną wizję rzeczywistości pełnej wzajemnej niechęci prowadzącej do nagromadzenia zła i brutalności.

Dekker zauważa chociażby, że w początkowej fazie gry najprościej zdobyć pieniądze dzięki zabijaniu przypadkowych przechodniów i zabieraniu pojawiających się obok ich ciał banknotów⁹². Ponieważ udział w bójce, nawet ze śmiertelnym skutkiem, zazwyczaj nie zaalarmuje policji, gracz może stosunkowo szybko zdobyć większą sumę, jeśli w niewielkich odstępach czasu postanowi atakować kolejnych NPC i odbierać im gotówkę. Przykład ten dobrze obrazuje poziom swobody oferowanej użytkownikowi. System nie zareaguje na zachowanie interaktora, dopóki ten nie sprowokuje go w odpowiedni sposób, co powoduje wytworzenie marginesu właściwie bezkarnych działań. Dekker dodaje:

Ta promocja przemocy zdaje się być intensyfikowana nawet przez reprezentację przestrzeni. Ze względu na tak wiele parodystycznych wątków dotyczących licznych aspektów miasta, łatwo jest lekceważyć niemal każdą spotykaną w grze postać. To z kolei sprzyja usprawiedliwianiu przemocy argumentem, że „i tak im się należało”⁹³.

Dokonywanie przestępstw jest zatem do pewnego stopnia hipoludyczne i nie wywołuje żadnych zauważalnych konsekwencji, pod warunkiem, że gracz jest w stanie ustrzec się przed wykryciem przez cyfrowych aktantów, mających ograniczać lub uniemożliwiać jego aktywność.

Głównym mechanizmem kontrludycznym w serii *GTA* są działania służb starających się uniemożliwić graczowi dalsze łamanie prawa. Intensywność ścigania bohatera posiada pięć poziomów, które sygnalizują wyświetlane w prawym górnym rogu ekranu gwiazdki. Ten fragment kontekstowego interfejsu użytkownika ostrzega o przekraczaniu przez interaktora kolejnych granic wywołujących adekwatne reakcje policji. Gdy ikony zaczynają migać, informuje także o zmyleniu albo zgubieniu pościgu i konieczności odczekania, aż funkcjonariusze wstrzymają prowadzenie poszukiwań. Jednakże wraz ze wzrostem rangi oraz liczby popełnionych przestępstw szansa uniknięcia aresztowania lub zabicia przez policjantów sukcesywnie maleje. Konsekwencją zostania schwytanym jest utrata części pieniędzy, całej posiadanej amunicji oraz konieczność kontynuowania rozgrywki przy najbliższym posterunku. Gdy nasz bohater zginie podczas interwencji policjantów większą sumę niż w pierwszym przypadku i wznowimy grę pod szpitalem. Jeśli w chwili pojmania

⁹² Tamże, s. 26.

⁹³ Tamże.

bądź śmierci bohatera gracz uczestniczył w misji fabularnej będzie musiał ponownie ją rozpocząć po odzyskaniu kontroli nad awatarem.

Jest to właściwie jedyna forma „przegranej”, ponieważ schemat rozgrywki w *GTA V* nie zakłada definitywnej porażki, a każde zadanie możemy powtarzać tyle razy, aż uda się nam je pomyślnie ukończyć. Zdaniem Barbary Jouvenaar kara polegająca na krótkotrwałym wstrzymaniu aktywności gracza ma jedynie symboliczne znaczenie, zwłaszcza w kontekście wyrządzanych przez niego szkód⁹⁴. Ponadto krótkotrwałość i znikoma dotkliwość porażki, a także brak jakiegokolwiek wpływu na przebieg fabuły, pozwala według niej wytworzyć wrażenie nietykalności bohaterów⁹⁵. Ta z kolei ośmiela do eksperymentowania, testowania możliwości awatara i sprawdzania ograniczeń mogących przeszkodzić mu w realizacji zamierzeń interaktora. Podobnie Colin Creman zauważa, że użytkownik *GTA* funkcjonuje podczas rozgrywki według dwóch oddzielnych poziomów reguł, co pozwala na omijanie konsekwencji działań teoretycznie zakazanych przez obowiązujące w świecie gry przepisy⁹⁶. Badacz stwierdza:

Gry wideo takie jak te są podzielone na dwa segmenty odpowiadające reżimom dyscyplinującym: prawa reprezentowanego i prawa immanentnego samej gry. Jeśli zostaniesz schwytany (prawo reprezentowane), będziesz ukarany za popełnienie przestępstwa, a jeśli nie – nagrodzony (prawo immanentne)⁹⁷.

W związku z tym skuteczność gracza zależy od nieustannego unikania aresztowania poprzez ukrywanie się i uciekanie przed policją, a w rezultacie nieponoszenia skutków przestępczej aktywności. Celem gry nie jest przecież trafienie do aresztu czy szpitala, ale przechytrzenie nie-ludzkich aktantów i zgubienie pościgu.

Co ciekawe, jak podkreśla Miguel Sicart, *GTA* rozdziela przebieg rozgrywki od rozwoju postaci dzięki osobnym trybom grania: podążaniem za fabułą i przechodzeniem kolejnych zawartych w scenariuszu misji oraz swobodnym eksplorowaniu wirtualnej przestrzeni⁹⁸. Natomiast z perspektywy projektowania gracze wykorzystują te same mechaniki w obu przypadkach, a jedyne co je odróżnia to poziom semiotyczny⁹⁹. Jednocześnie trzeba pamiętać, że gra przydziela swojemu użytkownikowi określoną rolę do

⁹⁴ B. Jouvenaar, dz. cyt., s. 21.

⁹⁵ Tamże.

⁹⁶ C. Cremin, *Exploring Videogames With Deleuze And Guattari. Towards an affective theory of form*, London – New York 2016, s. 58.

⁹⁷ Tamże.

⁹⁸ M. Sicart, *Digital Games as Ethical Technologies* [w:] *The Philosophy of Computer Games*, red. J. R. Sageng, H. Fossheim, T. M. Larsen, Springer 2012, s. 117.

⁹⁹ Tamże.

odegrania i niejednokrotnie dokonuje on decyzji właśnie w oparciu o pewne przedstawiane mu wzorce¹⁰⁰. Drew Bahna zaznacza, iż rola ta oraz powiązane z nią dostępne działania są uzależnione od zaprogramowanego modelu zasad determinujących spektrum możliwości awatara/bohatera¹⁰¹. Jeśli przejmujemy kontrolę nad gangsterem albo seryjnym mordercą stawiane na naszej drodze problemy będziemy skłonni rozwiązywać za pomocą dostępnych środków odpowiadających wyobrażeniu zachowań przejawianych przez tego typu postaci.

Fabularny kontekst wykonywanych wewnątrz wirtualnego środowiska czynności oraz nierzadko wynikające z niego reguły ograniczające swobodę interaktora mogą istotnie wpływać na zachowanie gracza. Wystarczy dokonać porównania *GTA* i realizującej bardzo zbliżone założenia mechaniczne produkcji *Sleeping Dogs* (United Front Games, Square-Enix/Eidos, 2012). W podobny sposób wykorzystuje ona motywy zaczerpnięte z filmów gangsterskich, łączy ze sobą różne gatunki ludyczne, a także udostępnia swoim użytkownikom trójwymiarową przestrzeń będącą cyfrową reinterpretacją współczesnego Hong Kongu¹⁰². Symulacja miasta wypełnionego różnymi pojazdami, przechodniami oraz reaktywnymi elementami umożliwia uczestnictwo w pościgach, ulicznych walkach i strzelaninach imitujących sceny z hongkońskiego kina akcji¹⁰³. Kluczowa różnica polega zaś na uczynieniu głównym bohaterem nie kryminalisty, ale detektywa działającego incognito, aby rozpracować zorganizowaną grupę przestępczą. To z kolei determinuje zasady kierujące rozgrywką i skutkuje odmiennym niż w przypadku *GTA* doświadczeniem.

Chociaż obie gry na poziomie symulacyjnym oferują właściwie te same aktywności, to już dokonywana przez system interpretacja ich rezultatów, przede wszystkim w ramach reguł, może przebiegać inaczej. Przykładowo swoboda kierowania samochodem i przemieszczania się ulicami w *Sleeping Dogs* podlega pewnym ograniczeniom. Gracz nie musi ściśle przestrzegać przepisów ruchu drogowego, nie zostanie bowiem ukarany za przekroczenie prędkości czy zignorowanie czerwonego światła. Natomiast wszelkie kolizje bądź uszkodzenia stojących przy jezdni obiektów skutkują utratą punktów oraz wirtualnych pieniędzy niejako zmuszając interaktora do ostrożniejszej jazdy. Takie proste rozwiązanie, zupełnie nie funkcjonujące w *GTA*, czyni prowadzenie auta, a więc jedną z podstawowych

¹⁰⁰ D. Bahna, *Grand Theft Auto: A Vehicle for Public Memory and Prosthetic Identity*, „The American Papers”, Vol. 36/2016-2017, s. 81.

¹⁰¹ Tamże, s. 82.

¹⁰² Zob. G. Zhang, *The stroller in the virtual city: Spatial practice of Hong Kong players in Sleeping Dogs*, „G|A|M|E”, Nr 3/2014, s. 23.

¹⁰³ Zob. J. G. Coe, *Serial authentication: Gamifying Hong Kong action cinema in Sleeping Dogs*, „Journal of Chinese Cinemas”, Vol. 13 Nr 1/2019, s. 28.

dynamik gry, zdecydowanie bardziej wymagającym. Wzrastająca podczas przemierzania metropolii świadomość konieczności uważania nie tylko na stan własnego pojazdu, ale też bezpieczeństwo otoczenia naszego awatara niewątpliwie może kształtować określoną postawę oraz reakcje interaktora.

Wracając do mechanizmu pościgu występującego w *GTA V* warto podkreślić, że reakcje elementów kontrludycznych będą zróżnicowane i uzależnione od typu przestępstwa, pory oraz miejsca jego popełnienia. Przykładowo jeżeli dokonamy kradzieży auta albo pobicia w centrum miasta szansa jego zgłoszenia przez przechodniów bądź zwrócenia uwagi patrolującego okolicę policjanta jest zdecydowanie wyższa. Natomiast jeśli złamiemy prawo poza granicami metropolii, z dala od posterunków policji i w mniej uczęszczanych miejscach, prawdopodobieństwo zostania wykrytym zdecydowanie spada. Dodatkowo przybycie służb będzie nieco opóźnione, co daje graczowi więcej czasu na ucieczkę. Ma to oczywiście uzasadnienie w symulacyjnym wymiarze gry, która logicznie równoważy obecność reaktywnych obiektów będących przejawami sprawczości systemu dążącego do zatrzymania interaktora wykraczającego poza dopuszczalne przepisy aktywności. Wprawny użytkownik będzie więc wiedział jak zminimalizować ryzyko ściągnięcia na siebie zainteresowania stróżów prawa, a gdy to nastąpi dość szybko ich zmyli.

Każdy kolejny stopień ścigania charakteryzuje się innymi, coraz szerzej zakrojonymi i zdecydowanymi działaniami policji. O ile przy jednej gwiazdce¹⁰⁴ funkcjonariusz spróbuje samodzielnie dokonać aresztowania goniąc bohatera pieszo lub w radiowozie, to już w przypadku dwóch wezwie posiłki, a liczba przeciwników próbujących powstrzymać naszego awatara sukcesywnie wzrasta¹⁰⁵. Wraz ze zwiększaniem poziomu poszukiwania policjanci stają się bardziej agresywni, dokładniejsi i lepiej zorganizowani, co odczuwalnie utrudnia prowadzenie walki bądź ucieczkę. Na trasie kryminalisty stawiane są blokady, do jego tropienia angażuje się grupy antyterrorystyczne i specjalistyczne pojazdy, między innymi helikoptery z reflektorami, opancerzone ciężarówki oraz nieoznakowane radiowozy agentów federalnych. Podczas intensywnego pościgu nie-ludscy aktanci będą starali się unieruchomić, zniszczyć lub zepchnąć z drogi samochód sterowalnego bohatera, co zdecydowanie ogranicza zakres jego ruchu.

¹⁰⁴ Pierwszy stopień ścigania możemy osiągnąć przez pobicie lub zabicie postaci niezależnej, oddawanie strzałów w miejscu publicznym albo prowokowanie policjantów, chociażby trąbiąc stojąc za ich pojazdem, uderzając w niego lub nie reagując na polecenia. T. Bogenn, R. Barba, dz. cyt. s. 17.

¹⁰⁵ Tamże.

Znaczenie dla wrażeń i działań grającego ma między innymi cykl dobowy, gdyż miasto „zachowuje się” inaczej w kolejnych porach dnia, dynamicznie zmieniająca się pogoda, ruch uliczny i sterująca nim sygnalizacja świetlna, czy zachowanie niegrywalnych postaci, w tym przedstawicieli różnych służb. Nie bez znaczenia są także kształt trójwymiarowej mapy, dostępne sposoby jej przemierzania, rozmieszczenie poszczególnych obiektów oraz własności awatarów, nad którymi gracz może przejąć kontrolę. Jednakże bardzo ważnymi elementami symulacji metropolii są jej mieszkańcy. Ich obecność i zachowania niejednokrotnie potrafią zaskoczyć, dlatego już samo obserwowanie egzekwowanej za ich pośrednictwem reaktywności świata może sprawiać przyjemność. Postaci niezależne podobnie jak gracz wpływają na procesy zachodzące wewnątrz symulacji: powodują wypadki, uczestniczą w bójkach, gdy czują zagrożenie wzywają odpowiednie służby oraz gromadzą się wokół miejsca zdarzenia.

W *GTA V* gracz natrafia nie tylko na anonimowych przechodniów i uczestników ruchu drogowego, zdarzają się także spotkania z bohaterami, które mogą wpłynąć na jego zachowanie. Nie-ludscy aktanci rozlokowani w różnych częściach mapy mogą zainicjować lub sprowokować interakcję z awatarem użytkownika oraz być centralnym punktem osobnych sekwencji rozgrywki. Podczas eksplorowania wirtualnego środowiska interaktor może zetknąć się między innymi z autostopowiczami, złodziejami samochodów, ofiarami ataków i wypadków, rabusiów, handlarzy narkotyków, nietrzeźwych kierowców oraz zbiegłych więźniów. Część z tych bohaterów niezależnych posiada własne wątki przyjmujące formę krótkich zadań pobocznych, na przykład prośby o podwiezienie do jakiegoś punktu lub uratowanie przed zagrażającym im napastnikiem. Te „przypadkowe” konfrontacje zazwyczaj wymagają od gracza rezygnacji z dotychczas wykonywanej czynności lub zboczenia z wcześniej zaplanowanej trasy. W ten sposób są w stanie przekierować uwagę i zaangażowanie interaktora na zupełnie nowe bodźce oraz wyzwania koncentrując jednocześnie jego sprawczość wokół kilku mechanik.

Warto przytoczyć tutaj przykład Paparazzo Beverleya. Fotograf nawiązuje współpracę z Franklinem mającym pomóc mu w wykonaniu zdjęć i nagrań wideo, które następnie zostaną odsprzedane prasie. Szybko okazuje się, że zadaniem gracza nie będzie wypatrywanie celebrytów w restauracjach czy centrach handlowych, ale dosłowne ryzykowne ściganie ich po mieście. Realizacja zleceń Beverleya łączy wykorzystanie własności awatarów (samochodów i motocykli) z funkcjami elementów graficznego interfejsu użytkownika, przede wszystkim aparatu fotograficznego. Przełączenie widoku na podgląd rejestrowanego

obrazu pozwala kontrolować zawartość kadru i decydować, co będzie w nim widoczne. Interaktor płynnie przechodzi od szybkiej i niebezpiecznej jazdy do fotografowania lub filmowania przy okazji uciekając przed policją oraz eliminując konkurencyjnych paparazzi. Sekwencje te charakteryzują się dużym dynamizmem i wymagają od grającego wprawy w sterowaniu pojazdami, ponieważ nawet mały błąd może zadecydować o niepowodzeniu misji. Ten wątek poboczny w swoim zakończeniu daje graczowi nieczęsto spotykaną możliwość dokonania wyboru o znaczeniu fabularnym. Mianowicie po kilku wspólnych pościgach Franklin konfrontuje się z Beverleyem i żąda zapłaty za wykonaną pracę, jednak fotograf odmawia wypłacenia mu pieniędzy. Wówczas interaktor może podjąć decyzję o odwecie i zabiciu oszusta lub odejściu bez wyrządzania mu żadnej krzywdy.

Należy bowiem uściślić, że proces narracyjny, poza przerywnikami filmowymi ukazującymi przebieg wydarzeń, jest jedynie pośrednio uzależniony od działań gracza w ramach poziomu symulacyjno-ludycznego. Mianowicie znaczna część informacji istotnych dla prezentowania fabuły oraz kształtowania wizerunków postaci przekazywanych jest w trakcie interaktywnych sekwencji przemieszczania się po mieście. Szczególnie ważną funkcję pełnią wówczas towarzyszące sterowaniu awatarem dialogi prowadzone pomiędzy uczestnikami akcji. Podczas misji niejednokrotnie podróżujący wspólnie bohaterowie rozmawiają ze sobą na temat aktualnie rozgrywanych zdarzeń¹⁰⁶, komentują ich obecną sytuację czy wymieniają poglądy dotyczące różnorodnych kwestii społecznych i politycznych. Wypowiedzi protagonistów nie tylko pozwalają graczowi poznać ich zamiary bądź śledzić rozwój wypadków, ale także budują szerszy kontekst rzeczywistości, w której funkcjonują. Jednakże konwersacje te, toczone gdy jedziemy samochodem, sterujemy helikopterem lub pieszo poruszamy się po ulicach, w wyniku naszego zachowania lub popełnianych błędów mogą zostać chwilowo wstrzymane albo zupełnie zakończone.

Przykładowo nieostrożna jazda grożąca kolizją czy spowodowanie stłuczki wywoła reakcję pasażerów, którzy przerwą rozmowę i gwałtownie dadzą nam do zrozumienia, że powinniśmy bardziej uważać. Po wydaniu okrzyku zaskoczenia bądź strachu, oraz zazwyczaj rzuceniu jakimś przekleństwem, będą kontynuować dialog od fragmentu, w którym przed chwilą gwałtownie się on urwał. Tym samym aktywność posiadająca znaczenie głównie dla warstwy symulacyjnej, jak prowadzenie pojazdu, bądź ludycznej, chociażby gdy uciekamy

¹⁰⁶ Podobnie działają radiowe serwisy informacyjne emitowane niedługo po ukończeniu przez grającego zadań o dużym znaczeniu dla scenariusza, na przykład zamachu albo napadu dokonanego przez gracza. Mogą one także zwiększać poczucie sprawstwa na poziomie narracyjnych, ponieważ audycje są oznaką reakcji świata przedstawionego na działania użytkownika.

przed policyjnym pościgiem, może wpływać na przebieg procesu narracyjnego. Co prawda tak osiągnięte sprawstwo określilibyśmy raczej mianem inferencyjnego ponieważ jego zainicjowanie nie zawsze jest intencjonalne, a efekty są bardzo krótkotrwałe i nie wpływają istotnie na przebieg rozgrywki. Jednakże jeśli weźmiemy pod uwagę, że jest to jeden z niewielu sposobów ingerowania gracza w przebieg przedstawiania fabuły, może on nabrać nieco większego znaczenia.

Z drugiej strony *GTA V* pozwala niekiedy wpłynąć na reguły rozgrywki i do pewnego stopnia zaplanować przebieg misji fabularnych. Przykładowo zadanie *The Jewel Store Job*¹⁰⁷, w którym Michael i Franklin planują oraz przeprowadzają napad na sklep jubilerski, umożliwia graczowi obranie strategii działania na podstawie zebranych przez bohaterów informacji. Przed przystąpieniem do kradzieży system oferuje interaktorowi dwa możliwe warianty realizacji rabunku – gwałtowny i podstępny. Pierwszy zakłada wyłączenie kamer monitoringu oraz alarmu, a następnie szybkie wtargnięcie do pomieszczenia przy wykorzystaniu skradzionych wcześniej policyjnych karabinów szturmowych. Drugi przewiduje wpuszczenie gazu do przewodu wentylacyjnego, unieszkodliwienie w ten sposób sprzedawców i ochrony sklepu oraz wyniesienie z niego biżuterii.

Po wybraniu metody działania użytkownik dokonuje także selekcji współników biorąc pod uwagę ich umiejętności i wynagrodzenie jakiego oczekują. Moment ten jest istotny dla modyfikacji poziomu trudności samego napadu, ponieważ dobór członków grupy określi jej skuteczność podczas grabieży i ucieczki. Posiada on także ogromne znaczenie dla zdobytej w trakcie misji nagrody. Przestępcy wymagający większej części łupu zmniejszą zdobytą przez protagonistów sumę, ale w zamian zaoferują lepsze usługi, zmniejszając ryzyko niepowodzenia. Partnerzy żądający mniejszej zapłaty teoretycznie pozwolą zaoszczędzić pieniądze, ale przez swoje mniejsze doświadczenie lub brak pewnych umiejętności skrócą czas działania bądź zupełnie stracą część łupu, co finalnie okroi zdobyte pieniądze¹⁰⁸. Tym samym w oparciu o decyzje grającego system równoważy elementy hiperludyczne i kontrludyczne tak, aby odpowiadały one cechom przestępców uczestniczących w napadzie.

¹⁰⁷ Jest to pierwsza przewidziana przez scenariusz misja polegająca na przeprowadzeniu napadu.

¹⁰⁸ T. Bogenn, R. Barba, dz. cyt., s. 87.

6.2.4 Aspekt narzędziowy i metasprawczość

Jako ostatni chciałbym omówić aspekt alternatywnych zastosowań obecnych w grze interfejsu oraz wirtualnego środowiska. Narzędziowy potencjał serii *GTA*, wynikający przede wszystkim z prostoty jej obsługi, ale jednocześnie stojącymi za nią rozległymi możliwościami, jest często wykorzystywany przez artystów, szczególnie autorów machinim. Co ciekawe niektórzy z nich potrafią bardzo celnie uchwycić specyfikę rozgrywki, a także trafnie nakreślić pozycję gracza w niej uczestniczącego. Przykładowo Hava Aldouby przywołuje wypowiedź Phila Solomona, twórcy serii filmów wykorzystujących materiały zarejestrowane w grach cyklu wydawanego przez RockStar Games, która dobrze oddaje wrażenie „wkroczenia” do wirtualnego miasta. Zarazem zdradza ona towarzyszącą pracy artysty postawę odbiorczą i ujawnia strategię obroną podczas eksploracji cyfrowej przestrzeni:

„Gdy wkroczyłem do świata *Grand Theft Auto*, który natychmiast wymaga, żebyś coś zrobił..., żebyś wykorzystał jakiegoś rodzaju sprawczość – zrobiłem coś zupełnie odwrotnego. Wszedłem tam tak cicho i niezauważalnie jak tylko możliwe i nie robiłem nic oprócz patrzenia. i zauważyłem, że wszystkie te rzeczy się otwierają, kiedy wyłącznie oglądałem¹⁰⁹”.

Przyjęcie roli biernego obserwatora w grach tak jak *GTA* nastawionych na dynamiczną akcję pozwala dostrzec zupełnie inne aspekty symulowanego środowiska niż podczas uczestnictwa w strzelaninach czy pościgach przewidzianych przez scenariusz¹¹⁰. Zachowanie gracza odpowiadające innemu gatunkowi bądź typowi gry możemy uznać za formę grania krytycznego albo metarozgrywkę. Trzeba jednak pamiętać, że projekt Rockstar North nie wyklucza właśnie takiego typu zaangażowania w interakcję z udostępnionym użytkownikowi wirtualnego miasta. Wymyślanie i realizowanie własnych celów, chociażby spokojnego spaceru lub powolnej przejażdżki rowerowej, bazuje przecież na zaimplementowanych do symulacji aktywności. Nawet jeżeli takie działania odbywają się poza misjami fabularnymi

¹⁰⁹ H. Aldouby, *Tightrope Walking on the Threshold of Virtual Reality: Phil Solomon's Filmmaking in Grand Theft Auto*, [w:] *Borderlines: Essays on Mapping and The Logic of Place*, red. R. Abeliovich, E. Seroussi, Warsaw 2019, s. 77, za: Tejże, *Between Jerusalem and Liberty City: An Interview With Phil Solomon*, [w:] *Archaeology in Reverse* Phil Solomon, katalog festiwalowy The Jerusalem Film Festival w Mamuta Art and Media Center w Hansen House, s. 25.

¹¹⁰ Zob. S. Egenfeldt-Nielsen, J. Heide Smith, S. Pajares Tosca, *Understanding Video Games. The Essential Introduction*, New York – London 2008, s. 175.

i nie wpływają na rozwijanie narracji, trudno zignorować ich znaczenie dla przyjemności płynącej z eksploracji i obserwacji otoczenia awatara¹¹¹.

Łatwość kontrolowania awatarów i wirtualnej kamery przekłada się na prostotę wykonywania zrzutów ekranu oraz nagrań, które następnie zostają materiałem źródłowym dla publikowanych w internecie galerii lub montażu. Gra nie jest wówczas jedynie obszarem rozgrywki, ale czymś w rodzaju symulacji planu zdjęciowego, na którym gracz pełni funkcję reżysera. Bogactwo i złożoność zachodzących na nim relacji sprawia, że trudno przewidzieć kiedy i gdzie napotkamy coś interesującego, nietypowego, jak usterkę systemu, którą warto zarejestrować. Jednocześnie otwarty model rozgrywki zachęca do inscenizowania własnych emergentnie rozwijających się zdarzeń, będących wynikiem naszego sprawstwa oraz reakcji na nie ze strony systemu. Tego typu działania nierzadko stają się podstawą dla realizacji machinim, *let's play'ów* czy poradników, z których chętnie korzysta społeczność fanów zebranych wokół gry.

Wartym odnotowania faktem jest również prężnie działająca scena modderów, którzy właściwie od dnia premiery *GTA V* pracują nad różnymi modyfikacjami wprowadzanymi do wirtualnego środowiska oraz schematu rozgrywki. Trzeba przyznać, że struktura samej gry sprzyja przeobrażaniu jej zawartości, dodawanie nowych trybów, przekształcanie własności awatarów, instalowanie zupełnie nowych pojazdów¹¹² czy budynków, a nawet alternatywnych wersji graficznego interfejsu użytkownika. Popularność tworzenia oraz dzielenia się modami świadczy z jednej strony o potrzebie dostosowania wyglądu i funkcjonowania cyfrowej przestrzeni według własnych pomysłów graczy, z drugiej natomiast jest przejawem zapośredniczonej i kolektywnej metasprawczości. Uzupełnianie gry o szereg nieprzewidzianych przez jej twórców elementów, udoskonalanie jej pod względem technicznym i graficznym oraz zwiększenie liczby wyzwań niekiedy sprawiają, że *GTA* znacznie odbiega od swojej pierwotnej formy.

Dlatego też praktyka modowania jest ciekawym przykładem pogłębiania sprawczości użytkowników, którzy dostosowują swoją grę względem własnych oczekiwań i wyobrażeń. Rozszerzają ją o funkcje, których zabrakło w oryginalnej, udostępnionej przez producenta wersji. Instalowanie modyfikacji wydaje się więc idealnie pasować do motywu przewodniego serii jakim jest wolność użytkownika i swoboda decydowania o formie uczestnictwa

¹¹¹ Zob. J. Juul, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge – London 2010, s. 136.

¹¹² Popularną praktyką jest wgrywanie do plików źródłowych modeli rzeczywistych marek samochodów.

w rozgrywce. To również okazja do testowania granic możliwości silnika gry, sprawdzenia jak poradzi on sobie z nowymi skryptami, mechanikami lub misjami, które urozmaicają rozgrywkę. W Sieci możemy łatwo znaleźć mody pozwalające na wykonywanie uczciwej pracy i przyjęcie chociażby roli kierowcy autobusu, kuriera albo strażaka. Nie brakuje też nieoficjalnych dodatków zwiększających poziom trudności, przykładowo wymuszając na gracz regularne odżywianie bohatera bądź tankowanie samochodów. Za pomocą tego typu drobiazgowych czynności można zdecydowanie rozszerzyć symulacyjny potencjał *GTA V*, co samo w sobie jest intrygującą praktyką.

Inny przykład metasprawczości wskazuje Karen Collins, która za Kiri Miller zwraca uwagę na możliwość wgrania samodzielnie wybranej muzyki do plików źródłowych oraz odtwarzania jej później podczas rozgrywki za pomocą samochodowego radioodbiornika¹¹³. Umieszczenie ścieżek dźwiękowych w dedykowanym folderze oczywiście nie jest czynnością równie złożoną co wprowadzanie modyfikacji do kodu czy oprawy graficznej. Natomiast pozwala ona graczowi w pewnym stopniu dostosować zawartość gry uzupełniając ją o ulubione utwory i stworzyć własną, unikalną stację, która uprzyjemni mu czas spędzony w cyfrowym pojeździe. Dodatkowo, zdaniem Michaela Nitsche, takie rozwiązanie pozwala graczom przygotować unikalne filtry służące dookreśleniu wirtualnej przestrzeni za pomocą dobranych utworów będących teraz częścią reprezentacji fikcyjnej rzeczywistości¹¹⁴. Badacz zauważa, że muzyka i audycje obecne w *GTA* posiada istotną światotwórczą funkcję¹¹⁵. Gracz przełączając się podczas jazdy pomiędzy poszczególnymi radiostacjami może dokonać wyboru odpowiadającego mu stylu lub nastroju rozgłośni, a zarazem zapoznać się z dźwiękową reprezentacją miejsc lub grup występujących w grze. Badacz dodaje, że rozbrzmiewający w tle utwór muzyczny bądź odtwarzany *talk show* przekazuje interaktorowi jakąś informację o właścicielu skradzionego samochodu¹¹⁶. Zmianę stacji możemy zaś odczytywać jako symboliczne przejście pojazdu i jego personalizację.

¹¹³ K. Collins, *Playing with Sound. A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge – London 2013, s. 126.

¹¹⁴ M. Nitsche, *Video Game Spaces Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge – London 2008, s. 137.

¹¹⁵ Tamże.

¹¹⁶ Tamże.

6.3 Odpowiedzialność gracza i dysonans sprawczy

Przy podejmowaniu problematyki sprawczości oraz dokonywaniu analizy jednej z odsłon serii *GTA* właściwie niemożliwym jest ominięcie tematu ukazywanej w grze brutalności i powiązanej z nią odpowiedzialności graczy za dokonywanie wirtualnych aktów przemocy. Jak już zaznaczyłem, popularna franczyza Rockstar Games regularnie staje się przedmiotem dyskusji o negatywnym wpływie elektronicznej rozrywki, ze szczególnym uwzględnieniem korzystających z niej dzieci i nastolatków. Jednakże rozpatrywanie *GTA* przez pryzmat wyborów moralnych czy etyczności popełniania wirtualnych przestępstw wydaje się bardziej złożonym problemem. W przeciwieństwie do omawianego wcześniej *Wiedźmina 3* wypełnionego rozmaitymi niejednoznacznymi decyzjami istotnie wpływającymi na życie spotykanych bohaterów niezależnych, *GTA* zdecydowanie spłyca kwestię konsekwencji działań protagonistów. Dzieje się tak z dwóch podstawowych definiujących doświadczenie użytkownika powodów.

Po pierwsze, symulacja fikcyjnego świata oraz mechanika rozgrywki bazują na pewnym wyobrażeniu życia kryminalisty. Do zadań gracza przewidzianych przez scenariusz należą między innymi kradzieże, napady, porwania i morderstwa, jednak w żaden sposób działania te nie zostają rozliczone w perspektywie etycznej. Zbrodnie dokonywane podczas rozgrywki mają jedynie tymczasowy charakter – zabici przechodnie i zniszczone pojazdy zostają po chwili zastąpione przez system zupełnie nowymi modelami. Interaktor jest więc utrzymywany w przekonaniu, że wszelkie dokonywane transgresje są tak naprawdę nierozzerwalnym elementem rozgrywki. Według Miguela Sicarta, etyczny wymiar gry możemy odczytać tylko na podstawie jej systemu reguł, a dokładniej, dzięki zauważalnemu egzekwowaniu ich przez udostępnianą graczowi wirtualne środowisko¹¹⁷. W świetle powyższej obserwacji trudno więc potraktować *GTA* jako tytuł konfrontujący nas z poważnymi problemami moralnymi. Gra zachęca nas przecież do popełniania przestępstw i nagradza za dokonywanie kolejnych zbrodni, dlatego nie zastanawiamy się nad etycznym wymiarem każdej z nich.

Po drugie, cykl wydawany przez RockStar Games, zgodnie z deklaracjami twórców oraz ocen recenzentów, stanowi satyrę, karykaturalne przedstawienie bohaterów podążających za „amerykańskim snem”, który realizują poprzez łamanie prawa. *GTA* w przerysowany sposób ukazuje nie tylko wizerunek gangstera, ale również polityków,

¹¹⁷ M. Sicart, dz. cyt. 2009, s. 49.

funkcjonariuszy policji, dziennikarzy czy celebrytów. Gracz spotyka więc przedstawicieli różnorodnych grup społecznych i profesji, których zwyczajnie trudno traktować poważnie. Stąd wszelkie ataki wymierzone w zepsute społeczeństwo nabierają komicznego wyrazu, nawet jeśli przyjmują formę napaści na pobliskich przechodniów. Brett Martin zauważa, że zastrzelenie kogoś w *GTA* nie skutkuje odczuwaniem smutku czy złości, ale frajdy, nawet jeśli poza kontekstem samej gry wywołuje to oburzenie¹¹⁸. Odgrywanie roli złoźcy ma sprawiać graczowi przyjemność, dawać poczucie kontrolowania sytuacji i bycia sprawczym, wolnym od ograniczeń sztywnego planu działania. Takie założenie mogą jednak zrewidować fragmenty rozgrywki pozbawiające nas tej wolności decydowania.

Według mnie dobrym przykładem takiego dysonansu sprawczego jest szeroko komentowana i krytykowana, nie tylko w mediach branżowych¹¹⁹, interaktywna scena tortur, podczas której gracz zostaje niejako zmuszony do zadawania bólu schwytanemu mężczyźnie oraz wydobywania w ten sposób informacji niezbędnych dla ukończenia zleconego zadania. Misja zatytułowana *By the Book* rozdziela aktywność użytkownika i w dwóch naprzemiennie prowadzonych sekwencjach steruje on działaniami Trevora oraz Michaela. Pierwszy z przestępców za pomocą udostępnionych narzędzi może znęcać się nad przywiązany do krzesła domniemanym szpiegiem. Drugi zaś w tym samym czasie na podstawie uzyskiwanych wiadomości próbuje ustalić tożsamość poszukiwanego przez agentów terrorystę i dokonać zamachu na jego życie. Chociaż przemoc skierowana przeciwko bezbronnym niegrywalnym postaciom, jak przechodnie lub kierowcy, stanowi jeden z elementów mechaniki *GTA V*, ten konkretny fragment rozgrywki w perspektywie relacji gracz – awatar nabiera wyjątkowego znaczenia.

Jest tak ponieważ gra na kilkanaście minut staje się serią krótkich wyzwań zręcznościowych tworzących prosty symulator torturowania, w którym kontrolowany przez użytkownika bohater korzysta z kolejnych „środków perswazji” pozbawiając przerażonego Pana K. zębów, rażąc go prądem, okaleczając albo podtapiając. Omawianego segmentu nie możemy pominąć, nie wolno nam też porzucić okrutnych czynności, a jeśli przez nieuwagę zabijemy informatora konieczne będzie powtórzenie zadania od początku. Ponadto scena ta

¹¹⁸ B. Martin, *Should Videogames be Viewed as Art?*, [w:] *Videogames and Art*, red. A. Clarke, G. Mitchell, Bristol – Chicago 2007, s. 207.

¹¹⁹ Adam Andrysek przywołuje chociażby wyemitowany w głównym wydaniu programu informacyjnego Telewizji Polskiej materiał poświęcony problemowi ukazywanej w grach wideo przemocy towarzyszący premierze *GTA V*. A. Andrysek, *Grand Theft Auto V – gloryfikacja przemocy czy krzywe zwierciadło Ameryki?*, „Pracownia Kultury”, Nr 5/2014. Online: <http://www.laboratoriumkultury.us.edu.pl/?p=28205>, [Dostęp 15.03.2019].

zawiera intensywne, budujące napięcie bodźce audiowizualne skupiające uwagę odbiorcy nie tyle na oprawcy, co na jego ofercie. Emily Jean Ketterling podkreśla, że wykorzystane przez twórców zabiegi stylistyczne, w postaci wirtualnej kamery ukazującej ciało cierpiącego mężczyzny oraz odgłosów maszyny monitorującej pracę jego serca, zdecydowanie bardziej ułatwiają identyfikację z torturowanym niż Trevorem¹²⁰. To zaś prowadzi do odczuwania pewnego dyskomfortu.

Ten konkretny stan, odwołując się między innymi do wspomnianej misji z *GTA V*, opisuje Kristine Jørgensen badająca metodą zogniskowanego wywiadu grupowego reakcje graczy wywołane potencjalnie nieprzyjemnymi w odbiorze treściami¹²¹. Jako przykłady prowokujące do dyskusji wykorzystano jedynie zapisów wideo, a respondenci nie mieli możliwości samodzielnego rozebrania prezentowanych fragmentów, co istotnie ukształtowało recepcję materiału. Osoby poddane badaniu były bowiem świadome pozbawienia ich istotnego dla zrozumienia ukazywanych sytuacji kontekstu uczestnictwa w rozgrywce oraz wpływu interaktora na przebieg zdarzeń. Kluczowe wydawało się wobec tego utrudnienie rozpoznania rodzaju wrażenia estetycznego, gdyż jak zaznacza badaczka:

Dla respondentów istniała istotna różnica pomiędzy dyskomfortem, który jest uznany za cenny dla doświadczania gry, a dyskomfortem, który taki nie jest. Pozytywny dyskomfort związany jest z zawartością gry, która prowokuje w graczach refleksję, zapewnia nową perspektywę, ma cel w narracji lub sprawia, że gracz jest zaintrygowany historią i chce kontynuować granie. Natomiast negatywny dyskomfort zaburza doświadczenie i powoduje, że gracz ma ochotę zdystansować się od emocjonalnego zaangażowania w grę¹²².

Posiłkując się wyłącznie nagraniem, zdecydowanie niełatwo ocenić, czy odczuwanie niesmaku lub rezerwy względem prezentowanej sceny wynika z zamierzonych przez twórców rozwiązań, czy stanowi skutek uboczny niewłaściwego zaprezentowania określonych treści. Jednakże na podstawie wypowiedzi zamieszczonych w artykule Jørgensen można wywnioskować, iż nie wyklucza to jednak zupełnie szansy odebrania ich w sposób zbliżony do grającego.

¹²⁰ E. J. Ketterling, *Playing with Pleasure and Anxiety: Dark Play, Transgression, and Kink in Grand Theft Auto 5*, niepublikowana praca magisterska, Carleton University, s. 93.

¹²¹ K. Jørgensen, *When Is It Enough? Uncomfortable Game Content and the Transgression of Player Taste*, [w:] *Transgression in Games and Play*, red. K. Jørgensen, F. Karlsen, Cambridge – London 2018, s. 153-167.

¹²² Tamże, s. 160.

Podobne wnioski prezentuje Drew Bahna opisując wrażenia i przytaczając komentarze osób, które pod obserwacją przechodziły zadanie *By the Book*¹²³. Badacz poprosił czterech graczy o uruchomienie zapisu gry, a następnie przyglądał się i przysłuchiwał ich reakcjom. Interaktywna scena tortur jednoznacznie wywołała u nich negatywne emocje: zdenerwowanie, niezadowolenie i dyskomfort¹²⁴. Badani próbowali przyspieszyć lub wręcz ominąć tę sekwencję, a jeden z nich po pewnym czasie zupełnie zrezygnował z kontynuowania rozgrywki. Zauważony u graczy brak zaangażowania i niechęć względem działań protagonisty może tłumaczyć wypowiedź oddającą ambiwalentną recepcję tego fragmentu gry. Cytowany przez Bahnę uczestnik badania zaznaczył, że choć zrozumiał stojącą za tą sceną intencję twórców, to nie podobało mu się zmuszanie go do czynnego udziału w niej¹²⁵. Biorąc pod uwagę wspomniane reakcje, badacz zauważa, iż nawet w grze przesiąkniętej przemocą i ukazującej różnorodne przestępstwa oraz niemoralne praktyki istnieje pewna wyczuwalna granica realistycznych reprezentacji brutalności¹²⁶. Ponadto postawienie interaktora w pozycji siły, uczynienie go oprawcą i wymaganie realizacji nieetycznego zadania, jego zdaniem, przełamuje przyjmowaną podczas rozgrywki protetyczną tożsamość kryminalisty. Bahna dostrzega tutaj pojawienie się konfliktu pomiędzy moralnością graczy i wyznawanymi przez nich wartościami a wymaganiami modelu kierującego przebiegiem rozgrywki¹²⁷.

Opisując to zjawisko, Kristine Jørgensen przywołuje Brechtowski „efekt obcości”, który jej zdaniem można zastosować przy charakterystyce recepcji interaktywnych fragmentów z różnych powodów uniemożliwiających pełne zaangażowanie w rozgrywkę¹²⁸. Wszelkie przerysowane, prowokacyjne przedstawienia, nawet jeśli stanowią istotną część procesu narracyjnego, mogą prowadzić do zaburzenia identyfikacji gracza ze sterowaną przez siebie postacią oraz zdystansowania się względem interaktywnych sekwencji. Zachodząca tak emersja zniekształca, a nawet niweluje ich przypuszczalny przekaz, co zauważają skądinąd cytowani przez badaczkę respondenci. Chociaż uczestnicy badania odgadli intencję umieszczenia w *GTA V* sceny tortur podkreślali jednocześnie, że nie spełnia ona swojej funkcji, gdyż wywołuje u nich ambiwalentne czy wręcz sprzeczne z założonymi reakcje. Zabieg sprowadzenia całej sytuacji do absurdu, nadania jej satyrycznego wyrazu i uczynienie

¹²³ D. Bahna, dz. cyt., s. 88-89.

¹²⁴ Tamże, s. 88.

¹²⁵ Tamże.

¹²⁶ Tamże.

¹²⁷ Tamże, s. 89.

¹²⁸ K. Jørgensen, dz. cyt., s. 163.

oprawcą najbardziej karykaturalnego bohatera gry nie osiągnął w tym przypadku zamierzonego rezultatu¹²⁹.

Omawiany przypadek może być interesującym przykładem hipoludyczności, posiadającej źródło nie tyle w źle funkcjonującym wirtualnym środowisku, ale rozdźwięku pomiędzy elementami ludyczno-symulacyjnymi a narracją czy też wymową sceny, skutkującym zaniechaniem kontynuowania rozgrywki przez gracza. Przyczyną takiej rezygnacji z uczestnictwa w interakcji paradoksalnie są mechaniki sprawczości, pozwalające co prawda rozwijać fabułę i odblokować dalsze etapy gry, ale jednocześnie kłócące się z wyobrażeniami lub oczekiwaniami użytkownika. Z drugiej strony nie trudno założyć, że przełamywanie tabu i dokonywanie okrutnych przestępstw wewnątrz fikcyjnego świata jest intrygującą atrakcją dla wielu odbiorców, nawet jeśli uchodzą one za kontrowersyjne czy niewłaściwe¹³⁰. Niezależnie od przyjętej postawy czy podjętej decyzji interaktora jego sprawstwo, realizowane dzięki kontroli nad Trevorem, wydaje się być kluczowym czynnikiem wpływającym na interpretację omawianego fragmentu gry.

Misja *By the Book* krótko po premierze *GTA V* zdobyła rozgłos, wywołała kontrowersje oraz podzieliła środowisko publicystów piszących o elektronicznej rozrywce. Część recenzentów krytykowała już samą obecność sceny tortur albo sprowadzenie jej do zbioru mało angażujących mini-gier, podczas gdy inni bagatelizowali wpływ wspomnianego segmentu na ocenę całości bądź bronili wolności artystycznej twórców. Dyskusja poświęcona temu problemowi nie ominęła także polskich mediów, a przedstawiciele prasy czy serwisów internetowych chętnie dzielili się własnymi przemyśleniami na temat posunięcia Rockstar North. Przykładowo Olaf Szewczyk w opublikowanym na łamach bloga Jawne Sny tekście *Granice draństwa*, będącym rozwinięciem jego negatywnej recenzji *GTA V* z „Polityki”, nie ukrywa oburzenia wprowadzeniem do gry postaci Trevora i uczynienia z niej wymówki dla ekstremalnych przedstawień przemocy¹³¹. Główny zarzut autora dotyczy właśnie epatowania przerysowanym okrucieństwem oraz traktowania go jako podstawowego mechanizmu marketingowego budzącego zainteresowanie dziennikarzy i potencjalnych kupujących. Tym pierwszym zresztą bezpośrednio wytyka niemal bezkrytyczne chwalenie produkcji, wystawianie jej wysokich not czy wręcz pomijanie kwestii *By the Book* w swoich artykułach.

¹²⁹ Przy opisie takiej postawy odbiorczej Jørgensen posługuje się wskazanym przez Stuarta Halla terminem „odczytania opozycyjnego” polegającego na świadomej, sprzecznej z przewidywaną przez nadawcę, interpretacji komunikatu zawartego w tekście. Tamże, s. 160, 164.

¹³⁰ Zob. T. Fullerton, *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games Fourth Edition*, Boca Raton, 2019, s. 352.

¹³¹ O. Szewczyk, *Granice draństwa*. Online: <http://jawnesny.pl/2013/10/granice-dranstwa>, [Dostęp 15.03.2019].

Szewczyk, poniekąd zwracając się do pozostałych autorów podkreślił: „Jako krytycy gier wideo zapominamy, że satysfakcja z rozgrywki to nie zawsze jest wartość nadrzędna. Że czasami trzeba umieć stanowczo odmówić – i głośno przestrzec innych – gdy ktoś, obiecując mocne wrażenia, przekracza granice. Podsuwa truciznę dla duszy¹³²”. Jego recenzja oraz argumentacja spotkały się z dość szerokim odzewem, ponieważ niską ocenę hitu RockStar Games i jednoznaczną opinię publicysty skomentowali przedstawiciele największych serwisów internetowych dla graczy, ale też pozostałych redakcji zajmujących się tematyką społeczną i kulturalną. Temat recenzji opublikowanej w „Polityce” poruszyli między innymi Szymon Radzewicz (spidersweb.pl)¹³³, Jan Radomski (Liberté!)¹³⁴, Grzegorz Marczał (antyweb.pl)¹³⁵, Paweł Olszewski (gamezilla.pl)¹³⁶, Marcin Kosman (polygamia.pl)¹³⁷ i Wojciech Orliński (Duży Format)¹³⁸. Choć wśród wymienionych artykułów nie zabrakło głosów broniących stanowiska Szewczyka¹³⁹, pojawiły się też zarzuty o niezrozumienie przez niego konwencji gry lub odczytywanie sceny tortur poza szerszym kontekstem satyrycznego scenariusza.

Nawet jeśli zgodnie ze stanowiskiem producentów przyjmiemy, że misja *By the Book* stanowi przepelnioną czarnym humorem krytykę stosowania przemocy podczas przesłuchań¹⁴⁰, warto zastanowić się, dlaczego może być ona interpretowana zupełnie inaczej. Przede wszystkim, w szerszej perspektywie scenariusza gry polegającej na dokonywaniu szeregu poważnych przestępstw, jak porwania, rabunki czy morderstwa, nie zostaje zbudowane odpowiednie napięcie uwidaczniające głębsze znaczenie sceny tortur dla fabuły lub relacji zachodzących pomiędzy protagonistami. Sterowanie działaniami Trevora, który nie tylko nie protestuje przeciwko okaleczaniu Pana K., ale wręcz zauważalnie czerpie z tego przyjemność i satysfakcję, bez wątpienia u wielu graczy wywołuje dyskomfort oraz

¹³² Tamże.

¹³³ S. Radzewicz, *Czy Grand Theft Auto V zasługuje na "jedynkę"? Recenzja Polityki podzieliła graczy*. Online: <https://spidersweb.pl/2013/10/gta-v-opinie-2.html>, [Dostęp 15.03.2019].

¹³⁴ J. Radomski, *Pan raczy żartować, panie Szewczyk*. Online: <https://liberte.pl/pan-raczy-zartowac-panie-szewczyk>, [Dostęp 15.03.2019].

¹³⁵ G. Marczał, P. Czyszczoń, *Polityka i Tortury*. Online: <https://antyweb.pl/polityka-i-tortury>, [Dostęp 15.03.2019].

¹³⁶ P. Olszewski, *GTA V - o jedno tabu za daleko?*. Online: <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/gta-v-o-jedno-tabu-za-daleko/by9qvmp>, [Dostęp 15.03.2019].

¹³⁷ M. Kosman, *Najbrutalniejsza scena w GTA V, ujęcie drugie*. Online: <https://polygamia.pl/najbrutalniejsza-scena-w-gta-v-ujecie-drugie>, [Dostęp 15.03.2019].

¹³⁸ W. Orliński, *Wszyscy jesteśmy Trevorami, czyli czym się tu strzela*. Online: https://wyborcza.pl/duzyformat/1,127290,14743078,Wszyscy_jestesmy_Trevorami_czyli_czym_sie_tu_strzela.html, [Dostęp 15.03.2019].

¹³⁹ Robią to chociażby Szymon Radzewicz, Piotr Czyszczoń

¹⁴⁰ Zob. Patrick M. Polasek, *A Critical Race Review of Grand Theft Auto V*, „Humanity & Society”, Vol. 38 Nr (2)/2014, s. 217.

zdezorientowanie. Dobór odpychającej, agresywnej, nie zrównoważonej psychicznie postaci jako nośnika aktywności interaktora w mojej ocenie trywializuje wymowę tego fragmentu rozgrywki.

Ponadto, jeżeli rzeczywiście zadanie to miało nas czegoś nauczyć, przekazać pewien moralizujący komunikat, to zawarta w ramach reguł, ale też scenariusza, retoryka każe podważyć takie stanowisko. W zakończeniu misji Trevor co prawda wbrew poleceniu agentów federalnych nie zabija Pana K. i odwozi go na lotnisko, aby ten mógł uciec z miasta¹⁴¹. Podczas pokonywania trasy protagonista kieruje nawet w stronę swojej ofiary monolog poświęcony krytyce tortur i próbie wykazania ich znikomej skuteczności przy uzyskiwaniu informacji¹⁴². Natomiast wypowiedź zdaje się mieć znikome znaczenie, gdyż bohater przyznaje, że czerpał satysfakcję ze swoich okrutnych działań oraz nie ponosi za nie żadnych konsekwencji. Natomiast pod względem ludycznym gracz może uzyskać aż pięć osobnych osiągnięć jeśli odpowiednio zaangażuje się w torturowanie więźnia. Zostaje więc nagrodzony za coś, co sami twórcy gry rzekomo uznają za niemoralne i niedopuszczalne, a to w mojej ocenie rozmywa ich przekaz. Sprawczość, zależnie od projektu interakcji, jej przebiegu i kontekstu może więc być źródłem dyskomfortu i zdezorientowania użytkownika.

6.4 *GTA V*: Gra, symulacja, narzędzie – podsumowanie

Mogłoby się wydawać, że gra reklamowana za pomocą kontrowersyjnych reklam oraz wzbudzająca zaniepokojenie publicystów, działaczy społecznych i polityków raczej nie stanowi dobrego punktu rozpoczęcia jednej z największych oraz najważniejszych francyz branży gier wideo. Seria *GTA* osiągnęła jednak ogromny sukces, zrewolucjonizowała gatunek *sand box*, kilkakrotnie przełamywała tabu elektronicznej rozrywki oraz zaskakiwała graczy rozwiązaniami graficznymi i technicznymi. Nie raz cykl zapoczątkowany przez DMA Design przyczynił się do wywołania dyskusji poświęconej reprezentacji przemocy w kulturze popularnej, ze szczególnym uwzględnieniem mediów interaktywnych. Warto jednak zaznaczyć, że poza kontrowersyjnymi treściami i rozgrywką bazującą na wirtualnych brutalnych aktach, *GTA V* oferuje zdecydowanie bardziej złożone doświadczenie rozległego, otwartego świata wypełnionego różnymi afordancjami i aktywnościami.

¹⁴¹ Trudno odczytywać to jako czysty gest dobrej woli Trevora, ponieważ nadal traktuje on swoją ofiarę w sposób przedmiotowy, podejmuje decyzję za Pana K. i wręcz zmusza go do ucieczki porzucając półnagiego i okaleczonego pod terminalem.

¹⁴² Zob. B. Jouvenaar, dz. cyt., s. 30-31.

To tytuł dający swoim użytkownikom okazję eksperymentowania ze złożonym systemem zależności tworzącym atrakcyjny schemat interakcji oraz rozwiązań mechanicznych. Dzieło RockStar North z jednej strony charakteryzuje się prostotą sterowania i łatwą przyswajalnością reguł rządzących interakcją, z drugiej zaś ogrom dostępnych w nim opcji działania może wywołać dezorientowanie lub zniechęcenie użytkownika. Z tego względu projekt ten stanowi pewne wyzwanie, które daje graczom okazję doświadczenia sprawstwa na kilku poziomach, ze szczególnym uwzględnieniem symulacyjnego potencjału gry. Swoboda korzystania z interfejsu, wielość awatarów, dostępność modyfikacji, a także bogate reaktywne wirtualne środowisko czynią z niego doskonały przykład realizacji konwencji bazującej na teoretycznie nieograniczonej eksploracji dynamicznie reagującego świata.

Zakończenie

Podczas swojego wystąpienia, będącego częścią wystawy *Krazy! The Delirious World of Anime + Comics + Video Games + Art* w Vancouver Art Gallery, Will Wright zaznaczył istotną różnicę pomiędzy grami wideo a pozostałymi mediami¹⁴³. Zdaniem projektanta zarzucanie elektronicznej rozrywce zubożonej, chociażby w odniesieniu do filmu, palety wywoływanych emocji jest niewłaściwe. Twórca *The Sims* podkreślił, że gry nie tylko posługują się innymi środkami wyrazu, ale przede wszystkim mogą wywołać u nas unikalne reakcje. Według niego rozgrywka może wzbudzić w nas powody do dumy, poczucie winy czy wrażenie spełnienia¹⁴⁴. Wymienione przez Wrighta stany nie byłyby jednak możliwe do osiągnięcia, gdyby nie typowa dla gier wideo sprawczość użytkownika. Odczuwanie satysfakcji lub wyrzutów sumienia nastąpi bowiem tylko wtedy, gdy gracz zauważy konsekwencje własnych działań. Pojawienie się tych emocji musi poprzedzić, nie zawsze oczywiste, przekonanie o posiadanym przez niego sprawstwie.

Zadaniem niniejszej rozprawy było prześledzenie i przybliżenie dotychczasowych propozycji rozumienia charakterystycznej dla gier wideo sprawczości, a także wskazanie i omówienie za pomocą pogłębionych analiz zabiegów oraz mechanizmów pozwalających doświadczyć jej w ramach rozgrywki. Wychodząc od obserwacji Setha Giddingsa i Helen Kennedy, zwracających uwagę na nierozzerwalność sprawstwa i estetyki gier, starałem się wykazać zasadność określenia sprawczości osobną kategorią estetyczną. Chciałem też udowodnić, że może ona z powodzeniem funkcjonować, obok takich pojęć jak interaktywność, ergodyczność czy proceduralność, jako przydatne narzędzie analityczne. Pomógł mi w tym zaprezentowany w dysertacji model wyróżniający trzy poziomy sprawczości przypisywanej zarówno graczowi, jak też nie-ludzkim aktantom działającym wewnątrz wirtualnego środowiska.

Wśród estetycznych wyznaczników gier wideo szczególną uwagę poświęciłem zaadaptowaniu Kantowskich kategorii przyjemności i wzniosłości na grunt groznawstwa, a w przypadku tej drugiej wyróżnieniu także jej cyfrowej i ludycznej odmiany. Pozwoliły one wskazać między innymi istotę autoteliczności rozgrywki, jej bezinteresowności i bezproduktywności, będących kluczowymi własnościami decydującymi o czerpanej

¹⁴³ Wystawa została otwarta w 2008 roku, a Wright był jednym z jej kuratorów. Online: https://www.gamasutra.com/view/news/109886/Exclusive_Will_Wright__Video_Games_Close_To_Cambrian_Explosion_Of_Possibilities.php [Dostęp 10.02.2020].

¹⁴⁴ Tamże.

z rozgrywki radości czy satysfakcji. Odnalazły one także odzwierciedlenie w omówionym przeze mnie możliwym do osiągnięcia w toku gry stanie przepływu, który niewątpliwie łączy się z uzyskiwaniem i egzekwowaniem sprawczości przez uczestników rozgrywki. W końcu ciekawym kontekstem rozważań dotyczących relacji gry – sztuka okazała się koncepcja estetyki zabawowej autorstwa Mary Flanagan, która każe zdecydowanie szerzej spojrzeć na problem funkcjonowania różnych strategii ludycznych w dzisiejszym świecie.

Przegląd publikacji poświęconych problemowi sprawczości obecnej podczas kontaktu z grą wideo pozwolił natomiast wymienić i uporządkować rozmaite, niekiedy sprzeczne ze sobą, sposoby definiowania sprawstwa gracza albo systemu sterującego symulacją. Szczególnie pomocne w dalszym charakteryzowaniu cech medium okazały się: zrównoważenie rodzajów afordancji (M. Mateas), skalowalność sprawczości (D. F. Harrell i J. Zhu) oraz termin mechanika sprawczości (C. Habel i B. Kooymanb), a nawet zaproponowane na podstawie przemysłów Gonzalo Fraski pojęcie metasprawczości. Z kolei omówiony za Rowanem Tullochem przykład deziluzji kontroli w grze *BioShock* udowodnił, że nagle pozbawienie gracza poczucia sprawstwa może skutkować u niego silną reakcją emocjonalną oraz skłonić do podjęcia refleksji nad znaczeniem własnej aktywności wewnątrz fikcyjnego świata.

Wyodrębnienie trzech poziomów sprawczości (symulacyjnej, narracyjnej i ludycznej) pozwoliło natomiast wykazać, że projekty gier koncentrują się na różnych przejawach sprawowania kontroli przez interaktora oraz model obliczeniowy odpowiadający za działanie wirtualnego środowiska. Do podstawowych mechanik sprawczości włączyłem szeroko rozumiany interfejs, awatara i postać, elementy hiperludyczne, kontrludyczne i hipoludyczne, a także wszelkie pozostałe elementy impresyjne. Warto zaznaczyć, że pewne typy gier wykorzystują specyficzne dla siebie mechaniki, co potwierdziły zawarte w pracy analizy. Stąd wszystkie trzy tytuły realizujące założenia otwartego świata oferowały pewne podobne rozwiązania dotyczące między innymi ruchu bohatera, funkcjonowania elementów interfejsu czy sposobu prowadzenia interakcji z otoczeniem awatara. Jednakże nawet zbliżone schematy rozgrywki, jak chociażby *sandbox* obecny zarówno w *TLoZ: BotW* i *GTA V*, ze względu na liczne różnice gatunkowe oferuje właściwie odmienne doświadczenie.

Na podstawie przeprowadzonych analiz można także wykazać, że trzy zawarte w modelu poziomy sprawczości wzajemnie się nie wykluczają, nawet jeśli któryś z nich dominuje nad pozostałymi. Oznacza to, że poczucie sprawstwa może być budowane dzięki współpracującym ze sobą warstwami doświadczenia użytkownika i zależnie od kontekstu

czy trybu rozgrywki, płynnie przechodzić pomiędzy sobą. Z tego względu nie zawsze możliwe jest podejmowanie przemyślanych decyzji o przewidywalnych skutkach, ponieważ czasami równowaga pomiędzy formalnymi i materialnymi afordancjami może nie zostać zachowana. Ukrywanie potencjalnych konsekwencji decyzji podjętych przez gracza nierzadko funkcjonuje jako zamierzony zabieg narracyjny. Miało to miejsce przede wszystkim w grze *Wiedźmin 3*. Wówczas sprawstwo odczuwane jest raczej poprzez przyjęcie odpowiedzialności za własne działania lub zaakceptowanie uzyskanych rezultatów za satysfakcjonujące.

W rozdziałach będących analizami wybranych przykładów duży nacisk położyłem na zaprezentowanie sylwetek twórców oraz oczekiwań i zasad towarzyszących im podczas projektowania rozgrywki. Dzięki temu zaprezentowałem w jaki sposób postrzegają oni kwestię emocji gracza, oferowanej mu przez ich dzieła sprawczości oraz dążenia do uzyskania optymalnego efektu iluzji sprawowania kontroli nad awatarem czy procesami zachodzącymi w jego otoczeniu. Dzięki temu wyobrażenia i zamiary autorów udało się skonfrontować z już gotowymi grami oraz ocenić ich wpływ na finalne doświadczenie grania. Szczególnie wyraźnie zaznaczyło się to w przypadku *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* będącej realizacją pewnej spójnej, autorskiej wizji funkcjonowania wewnątrz bogatego w rozmaite rozwiązania mechaniczne wirtualnego świata.

Na przykładzie gier *Wiedźmin 3: Krew i wino* oraz *GTA V* zauważyłem i scharakteryzowałem zjawisko dysonansu sprawczego. Wynika ono z zakłócenia ciągłości zachodzącej pomiędzy poszczególnymi poziomami sprawstwa. Zachodzi ono na przykład w wyniku błędów oprogramowania, niezbalansowanego systemu reguł albo nieprzystawalności mechaniki rozgrywki do ukazywanej za jej pomocą narracji. Płonący mieszczanin w Beauclair oraz interaktywna scena tortur z udziałem Trevora stały się dobrymi przykładami odmiennych sytuacji, w których brak sprawczości lub jej nadmiar może zaburzać recepcję prezentowanych przez grę wydarzeń. Omówione przykłady ewokują także możliwą sytuację, w której pozbawienie sprawczości, a co za tym idzie odpowiedzialności za czyny bohatera prowadzi do uniknięcia odczuwania dyskomfortu przez gracza.

Dokonane analizy i obserwacje sugerują jednak dalsze kierunki badań, które warto podjąć w przyszłości. Ponieważ koncentrowałem się przede wszystkim na cechach projektowych omawianych gier oraz ich własnościach mechanicznych i estetycznych, w mniejszym stopniu opracowany został problem metasprawczości. Warto jednakże poświęcić mu więcej uwagi, gdyż bez wątpienia wszelkie praktyki wykraczające poza samą sytuację rozgrywki wydają się interesującym obszarem kultury graczy. Dodatkowo, choć

skupiłem się na wysokobudżetowych tytułach oferujących rozbudowane, pełne potencjalnych aktywności wirtualne światy, jestem przekonany, że ze względu na swoją uniwersalność zaproponowany model analityczny z powodzeniem może znaleźć zastosowanie przy opisie innych typów gier. Ponadto praktyki odbiorcze, a także postawy graczy rozpatrywane w perspektywie sprawczości zapośredniczonej i kolektywnej wymagałyby w związku z tym bardziej pogłębionych badań. Dotyczy to także kwestii rozgrywki wieloosobowej, zarówno w trybie lokalnym, jak i *online*. Wyjątkowo ważnym aspektem byłyby tutaj sprawczość realizowana na poziomie reguł rozgrywki, ze szczególnym uwzględnieniem relacji zachodzących pomiędzy graczami. Taki przypadek zakładałby konieczność analizy wzajemnego wpływania na siebie uczestników rozgrywki poprzez egzekwowanie posiadanego w danym momencie zakresu działania.

Odwołując się również do fragmentu rozdziału trzeciego poświęconego zagadnieniu interfejsu, uważam, że w ramach kontynuacji moich badań należy zwrócić się ku mniej konwencjonalnym kontrolerom, na przykład zestawom do wirtualnej rzeczywistości. Ich wykorzystanie bez wątpienia wymusza na twórcach stosowanie alternatywnych mechanik sprawczości, mogących istotnie wpływać na recepcję własnego sprawstwa przez interaktora. Być może w nadchodzących latach będziemy świadkami kolejnych innowacji w dziedzinie generowania i odwiedzania cyfrowych światów, co bez wątpienia będzie miało swoje przełożenie na implementowane przez twórców gier rozmaite mechaniki sprawczości.

Bibliografia:

- Aarseth E., *The game and its name: What is a game auteur?*, [w:] *Visual Authorship: Creativity and Intentionality in Media*, red. T. Grodal, B. Larsen, I.T. Laursen. Copenhagen 2005.
- Aarseth E., *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*, tłum. P. Wojcieszuk, „Kultura i Historia”, Nr 13/2008, Online: <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/884>.
- Abhishek, Basu A., *Iconic Interfaces for Assistive Communication*, [w:] *Encyclopedia of Human Computer Interaction*, red. Claude Ghaoui, Hershey – London 2006.
- Aldouby H., *Tightrope Walking on the Threshold of Virtual Reality: Phil Solomon's Filmmaking in Grand Theft Auto*, [w:] *Borderlines: Essays on Mapping and The Logic of Place*, red. R. Abeliovich, E. Seroussi, Warsaw 2019.
- Aldred J., *Grand Theft Auto series*, [w:] *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming. Volume One*, red. M. J. P. Wolf, Santa Barbara – Denver – Oxford 2012.
- Allison H. E., *Kant's Theory Of Taste. A Reading of the Critique of Aesthetic Judgment*. Cambridge University Press 2010.
- Althoff C. T., Finding Meaning through Video Games, „All Student Publications”, Artykuł 223/2018.
- Altice N., *i Am Error. The Nintendo Family Computer / Entertainment System Platform*, The MIT Press Cambridge – London.
- Alvarez-Napagao S., Koch F., Gómez-Sebastià I., Vázquez-Salceda J., *Making Games ALIVE: An Organisational Approach*, [w:] *Agents for Games and Simulations II Trends in Techniques, Concepts and Design*, red. Frank Dignum, Springer 2011.
- Anderson M., R. Levene, *Grand Thieves & Tomb Raiders: How British Videogames Conquered the World*, London 2012.
- Andrysek A., *Grand Theft Auto V – gloryfikacja przemocy czy krzywe zwierciadło Ameryki?*, „Pracownia Kultury”, Nr 5/2014.
- Ardévol E. i in., *Game pleasures and media practices*, Online: http://www.media-anthropology.net/ardevol_et_al_gamepleasures.pdf.
- Ashton D., Newman J., *Relations of Control: Walkthroughs and the Structuring of Player Agency*, „The Fibreculture Journal” Nr 16/2010.
- Baek Y., red., *Psychology Of Gaming*, New York 2013.
- Bahna D., *Grand Theft Auto: A Vehicle for Public Memory and Prosthetic Identity*, „The American Papers”, Vol. 36/2016-2017.
- Banham G., *Kant and the Ends of Aesthetics*, Basingstoke – New York 2000.
- Barker C., *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, tłum. A. Sadza, Kraków 2005.
- Barker T., *Aesthetics of the Error: Media Art, the Machine, the Unforeseen, and the Errant*, [w:] *Error. Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, red. M. Nunes, New York – London 2011.
- Bateman C., *The Aesthetic Motives of Play*, [w:] *Socio-Affective Computing, Vol. 4., Emotion in Games. Theory and Praxis*, red. K. Karpouzis, G. N. Yannakakis, 2016.
- Batylda M., *Wiedźmin. Kompendium o świecie gier*, Warszawa 2015.
- Bissell T., *Extra Lives. Why video games matter*, New York 2010.
- Bogenn T., R. Barba, *Grand Theft Auto V Signature Series Guide*, Indianapolis 2013.
- Bogost I., Ferrari S., Schweizer B., *Gry Informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej*, tłum. J. Gilewicz, Kraków 2012, s. 13-14.

- Bogost I., *How To Talk About Videogames*, Minneapolis 2015.
- Bogost I., *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge – London 2007.
- Bogost I., *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticisms*, Cambridge – London 2006.
- Bolter J. D., *The Digital Plenitude. The Decline of Elite Culture and the Rise of Digital Media*, Cambridge – London 2019.
- Bolter, J. D., *The Aesthetics of Flow and the Aesthetics of Catharsis*, [w:] *Technology and Desire: The Transgressive Art of Moving Images*, red. R. Gaafar, M. Schulz, Bristol – Chicago 2014.
- Boluk S., Lemieux P., *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, Minneapolis 2017.
- Bomba R., Stunża G. D., *Panorama praktyk prosumenckich wśród fanów i twórców gry komputerowej Wiedźmin. Przyczynek do netnografii*, [w:] *Prosumpcja: między podejściem apokaliptycznym a emancypującym*, red. P. Siuda, T. Żaglewski, Gdańsk 2014.
- Bostan B., Tingoy O., *Game Design and Gamer Psychology*, [w:] *Gamer Psychology and Behavior*, red. B. Bostan, Springer International Publishing Switzerland 2016.
- Brown D., *Porn & Pong: How Grand Theft Auto, Tomb Raider and Other Sexy Games Are Changing Our Culture*, Port Townsend 2008.
- Bučková Z., *Religious Motives As Part Of Virtual Reality Created By The Digital Game 'The Witcher 3: Wild Hunt'*, „European Journal of Science and Theology”, Vol.15 Nr 1/2019.
- Burns J., *Shigeru Miyamoto Nintendo Game Designer*, Farmington Hills 2006.
- Bycer J., *20 Essential Games to Study*, Boca Raton – London – New York 2019.
- Calvillo-Gómez E. H., Cairns P., Cox A. L., *Assessing the Core Elements of the Gaming Experience*, [w:] *Game User Experience Evaluation*, red. R. Bernhaupt, Springer 2015.
- Carvalho V. M., *History and Human Agency in The Witcher 3: Wild Hunt*, „Gamevironments”, Nr 5/2016.
- Chojnacki M. M., *Interfejs*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Łódź 2019.
- Chojnacki M. M., *Wirtualna kamera i jej zastosowanie w grach wideo*, [w:] *Patrzanie i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*, red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Katowice 2016.
- Cielecka M., *Wieczne teraz? Analiza temporalności gier komputerowych*, „Kwartalnik Filmowy”, Nr 86/2014.
- Clewis R. R., *The Kantian Sublime And The Revelation Of Freedom*, Cambridge 2009.
- Coe J. G., *Serial authentication: Gamifying Hong Kong action cinema in Sleeping Dogs*, „Journal of Chinese Cinemas”, Vol. 13 Nr 1/2019.
- Collins K., *Game Sound An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge 2008.
- Collins K., *Playing with Sound. A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge – London 2013.
- Consalvo M., *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge – London 2007.
- Conway S., *Hyper-Ludicity, Contra-Ludicity, and the Digital Game*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture”, Nr 4 (2)/2010.

- Conway S., *We Used to Win, We Used to Lose, We Used to Play: Simulacra, Hypo-Ludicity and the Lost Art of Losing*, „Westminster Papers in Communication and Culture”, Vol. 9 Nr 1/2012.
- Cremin C., *Exploring Videogames With Deleuze And Guattari. Towards an affective theory of form*, London – New York 2016.
- Csíkszentmihályi M., *Przeptyw. Psychologia optymalnego doświadczenia*, tłum. M. Wajda-Kacmajor, Taszów 2005.
- Daujam M., red., *The Legend of Zelda: Breath of the Wild The Complete Official Guide*, Piggyback Interactive Limited 2017.
- deWinter J., *Shigeru Miyamoto: Super Mario Bros., Donkey Kong, The Legend of Zelda*, New York – London, 2015.
- Dignum F., red., *Agents for Games and Simulations II. Trends in Techniques, Concepts and Design*, Springer 2011.
- Dyer-Witheford N., de Peuter G., *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis – London 2009.
- Egenfeldt-Nielsen S., Heide Smith J., Pajares Tosca S., *Understanding Video Games. The Essential Introduction*, New York – London 2008.
- Eichner S., *Agency and Media Reception. Experiencing Video Games, Film, and Television*, Wiesbaden 2014.
- Enfield N. J., *Elements of Agency*, [w:] *Distributed Agency*, red. N. J. Enfield, P. Kockelman, Oxford University Press 2017.
- Enfield N. J., Kockelman P., *Editor's Preface*, [w:] *Distributed Agency*, red. N. J. Enfield, P. Kockelman, Oxford University Press 2017.
- Enfield N. J., Kockelman P., red., *Distributed Agency*, Oxford University Press 2017.
- Eskin Shapson B., *Essential Narrative Structure of Medieval Romance and Video Games*, „English Honors Theses”, Nr 14/2018.
- Farca G., Ladevèze C., *The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia*, [w:] *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_246.pdf.
- Farca G., Lehner A., Navarro-Remesal V., *Regenerative Play and the Experience of the Sublime in The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, The Philosophy of Computer Games Conference, Copenhagen 2018.
- Fassone R., *Every Game is an Island. Endings and Extremities in Video Games*, Bloomsbury 2017.
- Fendt M. W., Harrison B., Ware S. G., Cardona-Rivera R. E., Roberts D. L., *Achieving the Illusion of Agency*. [w:] *Interactive Storytelling. ICIDS 2012. Lecture Notes in Computer Science*, Vol. 7648, red. D. Oyarzun, F. Peinado, R. M. Young, A. Elizalde, G. Méndez, Springer 2012.
- Ferrara J., *Playful Design: Creating Game Experiences in Everyday Interfaces*, New York 2012.
- Fewster D., *The Witcher 3: A Wild and Modern Hunt to Medievalise Eastern and Northern Europe*, „Gamevironments” Nr 2/2015.
- Fizek S., *Człowiek i algorytm. Ku automatyzacji rozgrywki w grach crowdsourcingowych*, „Teksty Drugie”, Nr 3/2017.
- Fizek S., *Od Pacmana do Lary Croft. Jak badać postać w grach wideo?*, „Kultura i Historia” Nr 27/2015.
- Fizek S., Rautzenberg M., *The work of game in the age of automation*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds”, Nr 10/2018.
- Flanagan M., *Critical Play. Radical Game Design*, Cambridge – London 2009.

- Flanagan M., *Playful Aesthetics: Toward a Ludic Language*, [w:] *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, red. S. P. Walz, S. Deterding, Cambridge – London 2014.
- Frasca G., *Rethinking Agency and Immersion: videogames as a means of consciousness-raising*, „Digital Creativity”, Vol. 12 Nr 3/2001.
- Freeman D., *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*, New Riders Publishing 2003.
- Fullerton T., *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games Fourth Edition*, Boca Raton, 2019.
- Fullerton T., *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Burlington 2008.
- Garda M. B., *Gra The Witcher w uniwersum Wiedźmina*, „Homo Ludens”, Nr 1/(2)/2010.
- Garda M. B., *Interaktywne fantasy. Gatunek w Grach cyfrowych*, Łódź 2016.
- Garda M. B., Karhulahti V., *The Witcher: Crafting a Franchise*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2017*. Online:
http://digra2017.com/static/Extended%20Abstracts/126_DIGRA2017_EA_Garda_The_Witcher.pdf.
- Garner T., Grimshaw M., Nabi D. A., *A Preliminary Experiment to Assess the Fear Value of Preselected Sound Parameters in a Survival Horror Game*, [w:] *Games Computing and Creative Technologies: Conference Papers*. Online:
http://ubir.bolton.ac.uk/238/1/gcct_conferencepr-14.pdf.
- Gee J. P., Hayes E. R., *Women and Gaming. The Sims and 21st Century Learning*, New York 2010.
- Geissinger E., *Gamer Nation: The Rise of Modern Gaming and the Compulsion to Play Again*, New York 2018.
- Giddings S., Kennedy H., *Little Jesuses and *@#?-off Robots: On Cybernetics, Aesthetics and Not Being Very Good at Lego Star Wars*, [w:] *The Pleasures of Computer Gaming: essays on cultural history, theory and aesthetics*, red. M. Swalwell, J. Wilson, Jefferson 2008.
- Griffin S. N., *Push. Play: An Examination of the Gameplay Button*, [w:] *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.09504.pdf>.
- Grodal T., *Stories for eye, ear, and muscles: Video games, media, and embodied experiences*, [w:] *The video game theory reader*, red. M. J. P. Wolf, B. Perron. New York 2013.
- Grodal T., *The PECMA flow: A general model of visual aesthetics*, „Film Studies”, Nr 8 (1)/2006.
- Grodal T., *Video Games and the Pleasures of Control*, [w:] *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal*, red. D. Zillmann, P. Vorderer, Lawrence Erlbaum Associates Publishers 2000.
- Habel C., Kooymanb B., *Agency mechanics: gameplay design in survival horror video games*, „Digital Creativity”, Vol. 25 Nr 1/2014.
- Hanson C., *Game Time. Understanding Temporality in Video Games*, Bloomington 2018.
- Harrell D. F., Zhu J., *Agency Play: Dimensions of Agency for Interactive Narrative Design*, [w:] *Proceedings of the AAAI 2009 Spring Symposium on Intelligent Narrative Technologies II*. Online:
http://digm.drexel.edu/jzhu/publications/INT2_Harrell.pdf.

- Hayse M., *Ethics*, [w:] *The Routledge Companion To Video Game Studies*, red. M. J. P. Wolf, B. Perron, New York – London 2014.
- Hodent C., *The Gamer's Brain. How Neuroscience And UX Can Impact Video Game Design*, Boca Raton 2018.
- Hodgson D., Murray W., Gilliland L., Musa A., *The Witcher 3: Wild Hunt Complete Edition Strategy Guide*, Indianapolis 2016.
- Hong S., *When Life Mattered: The Politics of the Real in Video Games' Reappropriation of History, Myth, and Ritual*, „Games and Culture”, Vol. 10 Nr 1/2015.
- Huizinga J., *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007.
- Hunicke R., LeBlanc M., Zubek R., *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Online: <http://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>.
- Inoue A., Ushijima S., *Around Sigeru Miyamoto: Enactment of "Creator" on Computer Games*, [w:] *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07309.19112.pdf>.
- Isbister K., *Better Game Characters by Design. A Psychological Approach*, San Francisco 2006.
- Isbister K., *How Games Move Us: Emotion by Design*, Cambridge – London 2016.
- Ishii H., *Tangible User Interfaces*, [w:] *Human-Computer Interaction. Design Issues, Solutions, and Applications*, red. A. Sears, J. A. Jacko, Boca Raton 2009.
- Järvinen A., *Understanding Video Games as Emotional Experiences*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, red. B. Perron, M. J. P. Wolf, New York – London 2008.
- Johnson D., *Worlds in and of motion: Agency and animation at the margins of video game aesthetics*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds”, Vol. 9 Nr 3/2017.
- Joseph D. J., *The Discourse of Digital Dispossession: Paid Modifications and Community Crisis on Steam*, „Games and Culture”, Vol. 13 Nr 7/2018.
- Jørgensen K., *On transdiegetic sounds in computer games*, „Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook”, Nr 1 (5)/2007.
- Jørgensen K., *When Is It Enough? Uncomfortable Game Content and the Transgression of Player Taste*, [w:] *Transgression in Games and Play*, red. K. Jørgensen, F. Karlsen, Cambridge – London 2018.
- Juster S., *Majora's Mask*, [w:] *Well Played 3.0. Video Games, Value and Meaning*, red. D. Davidson, ETC Press 2011.
- Juul J., *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge – London 2010.
- Kant I., *Dziela Zebrane. Tom IV. Krytyka władzy sądzienia*, tłum. M. Żelazny, Toruń 2014.
- Karpouzis K., Yannakakis G. N., red., *Emotion in Games Theory and Praxis*, Springer 2016.
- Kimball B. J., *The Gerudo Problem: The Ideology of The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, „PURE Insights”, Vol. 7 Nr 1/2018.
- King B., Borland J., *Dungeons & Dreamers: A story of how computer games created a global community*, Emeryville 2003.
- Kirkpatrick G., *Between Art and Gameness: Critical Theory and Computer Game Aesthetics*, „Thesis Eleven”, Nr 89/2007.
- Kirkpatrick G., *Controller, Hand, Screen: Aesthetic Form in the Computer Game*, „Games and Culture”, Nr 2 (4)/2009.

- Kłoda-Staniecko B., *Responsywne obrazy. O relacji sprawczości i perspektywy widzenia w grach komputerowych* [w:] *Patrzanie i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*, red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Katowice 2016.
- Kockelman P., *Gnomic Agency*, [w:] *Distributed Agency*, red. N. J. Enfield, P. Kockelman, Oxford University Press 2017.
- Kohler C., *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Mineola 2016.
- Kosman M., *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, Warszawa 2015.
- Krapp P., *Noise Channels. Glitch and Error in Digital Culture*, Minneapolis 2011.
- Kubiński P., *Co wyczytasz pod skórą Wiedźmina 3?*, „Ha!art”, Nr 51/ 2015.
- Kubiński P., *Grą opowiedzieć konflikt. Publicystyczne gry wideo Raid Gaza! i Save Israel*, „res publica nowa”, Nr 3 (27)/2014.
- Kubiński P., *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (storyworld)*, „Tekstualia”, Nr 4 (43)/2015.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.
- Kubiński P., *Zagraj to jeszcze raz, Stanley. Mise en abyme oraz gra konwencją i narracją w "The Stanley Parable"*, „FA-Art.”, Nr 1-2 (99-100)/2015.
- Kukikawa Y., Kato M., Baba T., Kushiya K., *Hakoniwa: A sonification art installation consists of sand and woodblocks*, [w:] *Proceedings of the 19th International Conference on Auditory Display (ICAD2013)*. Lodz, Poland. 6-9 July 2013. International Community for Auditory Display, 2013.
- Kushner D., *Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto*, New Jersey 2012.
- Lawrence C., *What If Zelda Wasn't a Girl? Problematizing Ocarina of Time's Great Gender Debate*, [w:] *Queerness in Play*, red. T. Harper, M. Blythe Adams, N. Taylor, Cham 2018.
- Lesner E. D., *O tworzeniu i technikach przekładu tzw. „easter eggów” na wybranych przykładach z trylogii gier komputerowych „Wiedźmin” i jej tłumaczenia na język niemiecki*, „Lingwistyka Stosowana”, Nr 3 (23)/2017.
- Liboriussen B., *The Landscape Aesthetics of Computer Games*, [w:] *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*, red. S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch, Potsdam 2008.
- Loguidice B., M. Barton, *Vintage Games. An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*, Burlington – Oxford 2009.
- Lundgren S., Bergström K. J., Björk S., *Exploring Aesthetic Ideals of Gameplay*, [w:] *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*. Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.58159.pdf>.
- MacBride R., *The Primordial Economics Of Cheating: Trading Skill for Glory or Vital Steps to Evolved Play?*, [w:] *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.05292.pdf>.
- Madigan J., *Getting Gamers. The Psychology of Video Games and Their Impact on the People Who Play Them*, Lanham – London 2016.
- Maj K. M., *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie”, Nr 3/2017.
- Majkowski T. Z., *Geralt of Poland: The Witcher 3 Between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia*, „Open Library of Humanities”, Nr 4 (1)/2018.

- Majkowski T. Z., *Pasja kartograficzna. Wyobrażenia imperialna i mapy w grach wideo z otwartym światem*, „Kultura Współczesna”, Nr 2 (90)/2016.
- Malaby T. M., *Beyond Play: A New Approach to Games*, „Games and Culture”, Vol. 5 Nr 2/2007.
- Mallory M., *Community-based Play in Twitch Plays Pokémon*, „Well Played”, Vol. 3 Nr 2/2014.
- Małek M., *Wolność jako wartość dla moralnego maksimum i moralnego minimum*, „Filo-Sofija”, Nr 24 (2014/1).
- Manovich L., *The Language of New Media*, MIT Press 2001.
- Marcel A., *The Sense of Agency: Awareness and Ownership of Action*, [w:] *Agency and self-awareness. Issues in Philosophy and Psychology*, red. N. Eilan, J. Roessler, Oxford University Press 2003.
- Marcovitz H., *Are Video Games Harmful?*, San Diego 2011.
- Margel M., *Twitch Plays Pokemon: An Analysis of Social Dynamics in Crowdsourced Games*, Online: <http://margel.ca/files/papers/2702.pdf>.
- Markey P. M., C. J. Ferguson, *Moral Combat: Why the War on Violent Video Games Is Wrong*, Dallas 2017.
- Martin B., *Should Videogames Be Viewed as Art?*, [w:] *Video Games and Art: Second Edition*, red. A. Clarke, G. Mitchell, Bristol – Chicago 2014.
- Marzec A., *Glitch art – sztuka resztek, zakłóceń i widm*, „Czas Kultury”, Nr 2/2017.
- Mateas M., *A preliminary poetics for interactive drama and games*, „Digital Creativity”, Vol. 12 Nr 3/2001.
- Matuszek D., *Koniec męskości, albo Wiedźmina opisanie*, „Śląskie Studia Polonistyczne”, Nr 1-2/2016.
- Matuszek D., *The Witcher, or The End of Masculinity (as We Know It)*, „Kinephanos”, Lipiec 2017.
- Meigs T., *Ultimate Game Design: Building Game Worlds*, Emeryville 2003.
- Menkman R., *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam 2011.
- Molencki J., *Trzymać asa w rękawie. Czym jest oszustwo w grach wideo?*, „Irydion. Literatura – Teatr – Kultura”, Nr 1/2018.
- Moody K., *The End of the Dream: How Grand Theft Auto V Simulates and Subverts Its Male Player-Character Dynamics*, [w:] *Masculinities in Play*, red. N. Taylor, G. Voorhees, Palgrave Macmillan 2018.
- Mosca I., *Social Ontology of Digital Games*, [w:] *Handbook of Digital Games*, red. M.C. Angelides, H. Agius, Wiley 2014.
- Moseley R., *Keys to Play. Music as a Ludic Medium from Apollo to Nintendo*, Oakland 2016.
- Murray B., *The Possibility of Culture Pleasure and Moral Development in Kant's Aesthetics*, John Wiley & Sons 2005.
- Murray J., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press 2016.
- Murray J., *Inventing The Medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practices*, Cambridge – London 2012.
- Murray S., *High Art/Low Life. The Art of Playing Grand Theft Auto*, „A Journal of Performance and Art”, Vol. 27 Nr 2/2005.
- Namousi A., Kohl D. S., *Crowdsourcing in Video Games: The Motivational Factors of the Crowd*, „The Computer Games Journal”, Vol. 5 Nr 3-4/2016.

- Nansen B., Apperley T, Nicoll B., *Postdigitality in children's crossmedia play: A case study of Nintendo's Amiibo figurines*, [w:] *In The Internet of Toys: Practices, Affordances and the Political Economy of Children's Play*, red. G. Mascheroni, D. Holloway, Palgrave Macmillan 2019.
- Newman J., *Playing with Videogames*, London – New York 2008.
- Nguyen, C. T., *Games: Agency As Art*, Oxford University Press 2020.
- Niedenthal S., *What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics*, „Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009”. Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.17350.pdf>.
- Nitsche M., *Focalization in 3D Video Games*, Online: http://dm.lcc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_Focalization_05.pdf.
- Nitsche M., *Games, Montage, and the First Person Point of View*, [w:] *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.11074.pdf>.
- Nitsche M., *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge – London 2008.
- Nowakowski P., Komendziński T., *Poczucie sprawstwa: wprowadzenie do badań w perspektywie interdyscyplinarnej*, [w:] *Neuropsychologia a humanistyka*, red. M. Pąchalska, G. E. Kwiatkowska, Lublin 2010.
- Nye D. E., *American Technological Sublime*, Cambridge – London 1994.
- Oh D., *A Research on the Characteristics of Japan's Video Games Focused on the Connection of Japan's Traditional Play Culture*, „International Journal of Contents”, Nr 7/2011.
- Parks P. J., *Video Games*, San Diego 2009.
- Paul C. A., *Wordplay and the Discourse of Video Games*, New York – London 2012.
- Perron B., *A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions*, [w:] *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.58345.pdf>.
- Perron B., *Sign of a threat: The effects of warning systems in survival horror games*, [w:] *COSIGN 2004 Proceedings*, red. A. Clarke, Split 2004.
- Perry D., Demaria R., *David Perry On Game Design: A Brainstorming Toolbox*, Boston 2009.
- Pillow K., *Beauty: subjective purposiveness*, [w:] *Immanuel Kant. Key Concepts*, red. W. Dudley, K. Engelhard, London – New York 2014.
- Polasek P. M., *A Critical Race Review of Grand Theft Auto V*, „Humanity & Society”, Vol. 38 Nr 2/2014.
- Poole S., *Trigger Happy: Video Games and the Entertainment Revolution*, 2007. Online: <http://stevenpoole.net>.
- Prajzner K., *Gracz, postać, obecność i tożsamość*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012.
- Proust J., *Perceiving Intentions*, [w:] *Agency and self-awareness. Issues in Philosophy and Psychology*, red. N. Eilan, J. Roessler, Oxford University Press 2003.
- Pugh T., *The Queer Narrativity of the Hero's Journey in Nintendo's The Legend of Zelda Video Games*, „Journal of Narrative Theory”, Vol. 48 Nr 2/2018.
- Ramirez D., Saucerman J., Dietmeier J., *Twitch Plays Pokemon: A Case Study in Big G Games*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2014: <Verb that ends in 'ing'> the <noun> of*

Game <plural noun>, Online: https://e-channel.med.utah.edu/wp-content/uploads/2016/04/digra2014_submission_127.pdf.

- Redmond D., *Worlds To Win. The Politics of Transnational Audiences in The Witcher 3, Fallout 4 and Freeman's Mind*, Kolkata 2018.
- Reese D. D., *Introducing Flowometer: A CyGaMEs Assessment Suite Tool*, [w:] *Gaming and Cognition: Theories and Practice from the Learning Sciences*, red. Richard Van Eck, Hershey – New York 2010.
- Rogers S., *Level up! The Guide to Great Video Game Design*, Chichester 2010.
- Ryan M., *Emotional and Strategic Conceptions of Space in Digital Narratives*, [w:] *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice*, red. H. Koenitz i in., New York – London 2015.
- Rydzewski R., *Problem analizy płynności sektora producentów gier wideo w Polsce*, „Studia Ekonomiczne”, Nr 377/2018.
- Rzemieniak M., *Ocena skuteczności ilościowych i jakościowych działań promocyjnych w branży rozrywkowej gier komputerowych*, „Handel Wewnętrzny”, Nr 6 (371)/2017.
- Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, Cambridge – London 2004.
- Scheff D., *Game Over: Press Start to Continue. The Maturing of Mario*, Wilton 1999.
- Schell J., *The Art of Game Design. A Book of Lenses*, Burlington 2008.
- Schweiger B., *Reprezentacje władzy w grach komputerowych. Porównanie Wiedźmina III oraz Dragon Age: Inquisition*, „Teksty Drugie”, Nr 3/2017.
- Sharp J., *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press 2015.
- Shinkle E., *Videogames and the Digital Sublime* [w:] *Digital Cultures and the Politics of Emotion: Feelings, Affect, and Technological Change*, red. A. Karatzogianni, A. Kuntsman, Palgrave Macmillan 2012.
- Sicart M., *Digital Games as Ethical Technologies* [w:] *The Philosophy of Computer Games*, red. J. R. Sageng, H. Fossheim, T. M. Larsen, Springer 2012.
- Sicart M., *The Ethics of Computer Games*, Cambridge – London 2009.
- Siuda P., *Przestrzeń pozytywnego „zdezorganizowania”, czyli popkulturowo-internetowy obszar edukacji nieformalnej*, [w:] *Laboratoria Mediów*, red. G. D. Stunża, Gdańsk 2012.
- Sivak S., *Each Link In The Chain Is A Journey An Analysis Of The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*, [w:] *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*, red. D. Davidson, Drew Davidson et al. & ETC Press 2009.
- Skoczeń I., *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”, Nr 1 (12)/2016.
- Sotamaa O., *Artifact*, [w:] *The Routledge Companion To Video Game Studies*, red. M. J. P. Wolf, B. Perron, New York – London 2014.
- Specht R., *Pojęcie wzniosłości w filozofii Kanta*, „Studia z Historii Filozofii”, Nr 2 (4)/2013.
- Stang S., *“This Action Will Have Consequences”: Interactivity and Player Agency*, „Game Studies”, Vol. 19 Nr 1. Online: <http://gamestudies.org/1901/articles/stang>.
- Stasieńko J., *Automaty, hybrydy, afekty – posthumanistyczne konteksty aparatu gry komputerowej i praktyk grania*, „Teksty Drugie”, Nr 3/2017.
- Staszenko D., Chojnacki M. M., *Czy to jeszcze sztuka, czy już gra? Przenikanie estetyki oraz mechaniki gier wideo do sztuki interaktywnej*, „DYSKURS. Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu”, Nr 22/2016.

- Staszenko D., *Lollipop Chainsaw Goichiego Sudy i problem autorstwa w medium gier wideo*, „Homo Ludens”, Nr 2(8)/2015.
- Sterczewski P., *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” Nr 1(5) / 2013.
- Sutton-Smith B., *The Ambiguity Of Play*, Cambridge – London 1997.
- Švelch J., *The Good, The Bad, and The Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games*, [w:] *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*, red. K. Schrier, D. Gibson, Hershey – New York 2010.
- Sweetser P., Wyeth P., *GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games*, „Computers in Entertainment”, Nr 3 (3)/2005.
- Swink S., *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Burlington 2009.
- Szewerniak M., *O krajobrazie wirtualnym*, „Kultura Współczesna”, Nr 2 (90)/2016.
- Szymański M., *Miejsca wspólne, miejsca wyobrażone. Gry komputerowe w relacji z innymi mediami*, „Quart” Nr 1-2 (43-44)/2017.
- Takatalo J., Häkkinen J., Nyman G., *Understanding Presence, Involvement, and Flow in Digital Games*, [w:] *Game User Experience Evaluation*, red. R. Bernhaupt, Springer 2015.
- Tanenbaum J., Tanenbaum K., *Improvisation and Performance as Models for Interacting with Stories*, [w:] *Interactive Storytelling: First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2008 Erfurt, Germany, November 26-29, 2008 Proceedings*.
- Tanenbaum K., Tanenbaum J., *Commitment to Meaning: A Reframing of Agency in Games*, [w:] *Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference 2009*, Online: <https://escholarship.org/uc/item/6f49r74n>.
- Tavinor G., *Tension and Opportunity: Creativity in the Video Gaming Medium*, [w:] *Video Games And Creativity*, red. G. P. Green, J. C. Kaufman, Academic Press 2015.
- Tavinor G., *The Art Of Videogames*, Chichester 2009.
- Tettegah S. Y., Huang W. D., red., *Emotions, Technology, and Digital Games*, Academic Press 2016.
- Thin A. G., Hansen L., McEachen D., *Flow Experience and Mood States While Playing Body Movement-Controlled Video Games*, „Games and Culture”, Nr 6 (5)/2011.
- Thorpe P., red., *The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Creating a Champion*, tłum. K. C White, Milwaukie 2017.
- Thorpe P., red., *The Legend Of Zelda: Hyrule Historia*, Milwaukie 2013.
- Thorpe P., red., *The Legend Of Zelda Encyclopedia*, Milwaukie 2018.
- Thue D., Bulitko V., Spetch M., Romanuik T., *A Computational Model of Perceived Agency in Video Games*, [w:] *Proceedings of the Seventh AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment 2011*. Online: <https://www.aaai.org/ocs/index.php/AIIDE/AIIDE11/paper/viewFile/4083/4418>.
- Togelius J., *Playing Smart. On Games, Intelligence, and Artificial Intelligence*, Cambridge – London 2018.
- Toppo G., *The Game Believes In You How Digital Play Can Make Our Kids Smarter*, Palgrave Macmillan 2015.
- Tulloch R., *'A man chooses, a slave obeys': agency, interactivity and freedom in video gaming*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds”, Vol. 2 Nr 1/2010.
- Ursino F., *Crowdgaming: The Role Of Crowdsourcing In The Video Games Industry*, Streetlib 2016.

- Vella D., *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime*, „Game Studies”, Vol. 15 Nr 1/2015.
- Voorhees G., *Daddy Issues: Constructions of Fatherhood in The Last of Us and BioShock Infinite*, „Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology”, Nr 9/2016.
- Wardrip-Fruin N., Mateas M., Dow S., Sali S., *Agency Reconsidered*, [w:] *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*. Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.41281.pdf>.
- Warzecha K., *Rozwój sektora gier komputerowych – jako przykład sektora kreatywnego w Polsce*, „Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej, Seria: Organizacja i Zarządzanie”, Nr 131/2018.
- Waskul D., Lust M., *Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing*, „Symbolic Interaction”, Nr 27 (3)/2004.
- Wegner D. M., *The Illusion of Conscious Will*, Cambridge – London 2002.
- Wenzel C. H., *An Introduction to Kant's Aesthetics. Core Concepts and Problems*, Malden – Oxford – Carlton 2005.
- Wesley D., Barczak G., *Innovation and Marketing in the Video Game Industry. Avoiding the Performance Trap*, Farnham 2010.
- Westerlaken M., *Self-Fashioning in Action: Zelda's Breath of the Wild Vegan Run*, *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference*, Kraków 2017. Online: https://michellewesterlaken.files.wordpress.com/2017/12/pocg17_westerlaken_self_fashioning_in_action.pdf.
- *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Artbook*, praca zbiorowa, CD Projekt RED 2015.
- Winnicki Ł., *Co jest źródłem satysfakcji gracza? O kluczowej roli wymiany autystycznej w grach komputerowych*, „Homo Ludens” Nr 1 (12)/2019.
- Yang R., *On "FeministWhorePurna" and the Ludo-material Politics of Gendered Damage Power-ups In Open-World RPG Video Games*, [w:] *Queer Game Studies*, red. B. Ruberg, A. Shaw, Minneapolis – London 2017.
- Zarzycka A., Gra w autokreację, „Wielogłos”, Nr 3 (25)/2015.
- Zhang G., *The stroller in the virtual city: Spatial practice of Hong Kong players in Sleeping Dogs*, „G|A|M|E”, Nr 3/2014.
- Zuckert R., *A New Look at Kant's Theory of Pleasure*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism”, Vol. 60, Nr 3/2002.
- Żmuda M., *Parateksty gier cyfrowych – odbiór gry a paratekstualne funkcje i procesy*, „Teksty drugie”, Nr 3/2017.

Prace dyplomowe:

- Andreen M. T., *Choice In Digital Games: A Taxonomy Of Choice Types Applied To Player Agency And Identity*, niepublikowana praca doktorska, The University of Texas 2017.
- Bodegård Gustafsson C. C., *How Agency Is Affected By Showing Prerequisites Of Choices In Strategy Games. A Comparative Study*, niepublikowana praca magisterska, University of Skövde 2018.
- Buckles M. A., *Interactive Fiction: The Computer Storygame Adventure*, niepublikowana praca doktorska, University of California 1985.

- Calleja G., *Digital Games as Designed Experience: Reframing the Concept of Immersion*, niepublikowana praca doktorska, Victoria University of Wellington 2007.
- Dekker M., *Images of the city: On the depiction of the city in Grand Theft Auto V*, niepublikowana praca licencjacka, Radboud University 2015.
- Doyle-Myerscough K., *Intimate Worlds: Reading for Intimate Affects in Contemporary Video Games*, niepublikowana praca magisterska, Massachusetts Institute of Technology 2018.
- Fagerholt E., Lorentzon M., *Beyond the HUD. User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, niepublikowana praca magisterska, Chalmers University Of Technology, Göteborg 2009.
- Ferm L., *How the Graphical Representation of the HUD Affects the Usability of a Third Person Game*, niepublikowana praca licencjacka, University of Skövde 2018.
- Gonlin M., *Nostalgia Games: Replaying The Past*, niepublikowana praca licencjacka, University of Sydney 2017.
- Johnsen K. K., *Narration in Video Games*, niepublikowana praca magisterska, IT University of Copenhagen 2003.
- Jouvenaar B., *The Satirical Message of Grand Theft Auto V: a critique on contemporary American society*, niepublikowana praca licencjacka, Radboud University 2017.
- Ketterling E. J., *Playing with Pleasure and Anxiety: Dark Play, Transgression, and Kink in Grand Theft Auto 5*, niepublikowana praca magisterska, Carleton University 2018.
- Lidén C., *The quest for medievalism in 'The Witcher 3'. A study of the vita gravis: the apposition between the medieval and the fantastical*, niepublikowana praca licencjacka, University of Stockholm 2016.
- Moody K. A., *Modders: changing the game through usergenerated content and online communities*, niepublikowana praca doktorska, University of Iowa 2014.
- Moradi I., *Glitch Aesthetics*, niepublikowana praca licencjacka, University of Huddersfield 2004.
- Osborne S. A., *Linking Masks With Majora: The Legend Of Zelda: Majora's Mask And Noh Theater*, niepublikowana praca magisterska, Florida Atlantic University 2014.
- Persson W., *Educating the gamer. An analysis on how the "gamer" is taught the rules of a game efficiently to recognize patterns and become a better player*, niepublikowana praca licencjacka, Uppsala Universitet 2017.
- Tanderup S. H., *Player Agency in Virtual Reality. Comparison of Scripted and Meaningful interactions*, niepublikowana praca magisterska, Aalborg University 2019.
- Walch B., *The Legend of Zelda and Leitmotif: Backtracking in an Open World*, niepublikowana praca magisterska, Utrecht University 2017.
- Wrisinger C., *"Link"Ing Monomyth And Video Games: How The Legend Of Zelda Connects Myth To Modern Media*, niepublikowana praca magisterska, University of Central Missouri 2014.

Strony internetowe:

- <http://jawnesny.pl/2013/10/granice-dranstwa>
- <http://usblahmeblah.online/interviews/akihikotaniguchi>
- <http://www.antoninfourneau.com/portfolio/arcade-concrete>
- <http://www.antoninfourneau.com/portfolio/domoludens>

- <http://www.antoninfourneau.com/portfolio/egggregor8>
- <http://www.antoninfourneau.com/portfolio/ghostpad>
- <http://www.antoninfourneau.com/portfolio/ikeastation>
- <http://www.antoninfourneau.com/portfolio/moripad>
- <http://www.antoninfourneau.com/portfolio/qrkanoid>
- http://www.gamasutra.com/view/feature/131764/formal_abstract_design_tools.php
- <http://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/all/filtered>
- <https://antyweb.pl/polityka-i-tortury>
- <https://carolinianuncg.com/2017/04/19/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-is-a-masterclass-in-video-game-aesthetic>
- <https://download.komputerswiat.pl/gry-i-rozrywka/patche-do-gier/wiedzmin-3-dziki-gon-patch-1-05>
- <https://forums.cdprojektred.com/index.php?threads/wiedzmin-3-edycja-kolekcjonerska.1761/page-213#post-1810051>
- <https://forums.cdprojektred.com/index.php?threads/wiedzmin-3-patch-1-05-bydlece-sily-zbrojne-bug-mutagen-bug.46519>
- <https://grynieznane.pl/2019/09/23/krew-i-wino-do-wiedzmina-3-udowadnia-ze-plotka-jest-niezlym-detektywem>
- <https://inpost.pl/aktualnosci-wiedzmin-3-dziki-gon-w-paczkomatachr-inpost>
- <https://inpost.pl/aktualnosci-wiedzmin-3-dziki-gon-w-paczkomatachr-inpost>
- <https://inpost.pl/aktualnosci-wiedzmin-w-paczkomatach>
- <https://kotaku.com/despise-nintendos-stumbles-breath-of-the-wilds-fans-ha-1793269690>
- <https://kotaku.com/when-miyamoto-first-played-zelda-breath-of-the-wild-h-1793017234>
- <https://medium.com/@Kylydian/impressionist-music-in-the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-2a8574d9a4ed>
- <https://polygamia.pl/dziki-gon-przybyl-bezsenna-noc-w-polsce-relacja-z-nocnej-premiery-wiedzmina-3-w-warszawie>
- <https://polygamia.pl/najbrutalniesza-scena-w-gta-v-ujecie-drugie>
- <https://spidersweb.pl/2013/10/gta-v-opinie-2.html>
- <https://steamcommunity.com/workshop>
- <https://technopolis.polityka.pl/2008/experience-112-recenzja-gry>
- <https://technopolis.polityka.pl/2010/gry-na-powaznie-czyli-na-czym-polega-serious-gaming>
- <https://www.cdprojekt.com/pl/media/aktualnosci/grupa-cd-projekt-podsumowuje-premiere-wiedzmina-3>
- <https://www.cdprojekt.com/pl/media/aktualnosci/milion-preorderow-gry-wiedzmin-3>
- <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/04/15/wait-how-did-zelda-breath-of-the-wild-for-switch-outsell-the-switch-itself/#50bcf85e2111>
- https://www.freemangames.com/idea/6_3.php
- https://www.gamasutra.com/view/feature/130840/videogame_aesthetics_the_future.php
- https://www.gamasutra.com/view/feature/134754/the_replay_interviews_will_wright.php?print=1
- <https://www.gamedesigngazette.com/2018/01/the-legend-of-zelda-global-sales.html>
- <https://www.gry-online.pl/newsroom/gracze-w-death-stranding-wyzlosliwiaja-sie-blokujac-przejscia-poj/z01d155>

- https://www.ign.com/wikis/gta-5/Cell_Phone_Cheats
- <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/gta-v-o-jedno-tabu-za-daleko/by9qvmp>
- <https://www.kotaku.com.au/2010/03/is-the-best-way-to-play-games-the-subversive-way>
- <https://www.newyorker.com/magazine/2010/12/20/master-of-play>
- <https://www.pastemagazine.com/articles/2017/03/how-breath-of-the-wild-failed-us-when-it-comes-to.html>
- <https://www.polygon.com/2015/6/5/8739301/witcher-3-cow-exploit-glitch-bovine-defense-force>
- <https://www.polygon.com/2017/3/21/15004956/zelda-mass-effect-horizon-zero-dawn-trans-characters>
- <https://wyborcza.pl/duzyformat>
1,127290,14743078,Wszyscy_jestesmy_Trevorami__czyli_cym_sie_tu_strzela.html

Nagrania wideo:

- <https://player.vimeo.com/video/217502241>
- <https://www.youtube.com/watch?v=30jGWna4-Ns>
- <https://www.youtube.com/watch?v=9vEfH9SJ9mY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=chf3REzAjlI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=IB28lsqUT3Q>
- <https://www.youtube.com/watch?v=oSS5T4od-GQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=QyMsF31NdNc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=T15-xfUr8z4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=T3CsGbtifZI%20>
- <https://www.youtube.com/watch?v=VKSUiID1XQc%20>
- <https://www.youtube.com/watch?v=vLMGrmf4xaY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=WOYKIXjLs0>

Ludografia:

- *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady Studios, 2009)
- *BioShock* (2K Boston, 2K Games, 2007)
- *Dark Souls* (FromSoftware, Namco Bandai Games, 2011)
- *Dead Space* (Visceral Games, Electronic Arts, 2008)
- *Dead Space 2* (Visceral Games, Electronic Arts, 2011)
- *Death Stranding* (Kojima Productions, Sony Interactive Entertainment 2019)
- *Drop7* (Area/Code Entertainment, Zynga, 2009)
- *eXperience112* (Lexis Numérique, Micro Application, 2007)
- *fIOW* (thatgamecompany, Sony Interactive Entertainment, 2007)
- *Fresh Off The Boat* (M. Limacher, E. Farhan, Nambirajan, 2015)
- *Grand Theft Auto III* (DMA Design, Rockstar Games, 2001)
- *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, 2008)
- *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013)
- *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar Games, 2002)
- *Heavy Rain* (Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2010)
- *L.A. Noire* (Team Bondi, Rockstar Games, 2011)

- *LEGO Star Wars* (Traveller's Tales, Square-Enix/Eidos, 2005)
- *Mosh Pit Simulator* (Sos Sosowski, 2019)
- *Myst* (Cyan Inc., Broderbund Software, 1993)
- *Pac-Man* (Namco, 1980)
- *Pokemon Red* (Game Freak, Nintendo, 1996)
- *Quake* (id Software, 1996)
- *Shenmue* (Sega, 1999)
- *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985)
- *Symulator kozy* (Coffee Stain Studios, 2014)
- *Team Fortress 2* (Valve Corporation, 2007)
- *Tetris* (Aleksiej Pażytnow, 1984)
- *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011)
- *The Last of Us* (Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2013)
- *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo,
- *The Legend Of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo, 2000)
- *The Sims* (Maxis Software, Electronic Arts Inc., 2000)
- *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013)
- *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012)
- *Tropico* (PopTop Software, Gathering of Developers, 2001)
- *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, Annapurna Interactive, 2017)
- *Wiedźmin 3: Dziki gon* (CD Projekt RED, 2015)
- *Wiedźmin 3: Krew i wino* (CD Projekt RED, 2016)
- *Zork: Grand Inquisitor* (Activision, 1997)