

# Replay

The Polish Journal of Game Studies

**Replay – The Polish Journal of Game Studies** (ISSN: 2391–8551) is devoted to interdisciplinary study of games, gaming, and gamers. We publish original research results conducted from different perspectives – cultural, sociological, and philosophical among others, with a strong focus on the history of digital games. We wish to develop a common language digital games scholars could use independently from the perspectives they employ. For this reason, we also welcome papers concerning the typology of digital games and its corresponding terminology. The journal publishes papers both in Polish and English.

*Kolegium redakcyjne/Editorial Board*

Redaktorzy założyciele/Founding Editors: Maria B. Garda, Paweł Grabarczyk  
Redaktor naczelny/Editor-in-Chief: Paweł Grabarczyk  
Zastępczyni redaktora naczelnego/Deputy Editor-in-Chief:  
Dominika Staszenko-Chojnacka  
Członkowie redakcji/Editorial Board Members  
Maria B. Garda, Stanisław Krawczyk, Magdalena Kozyra  
Sekretarz redakcji/Editorial Secretary: Marcin M. Chojnacki

*Rada naukowa/Academic Advisory Board:*

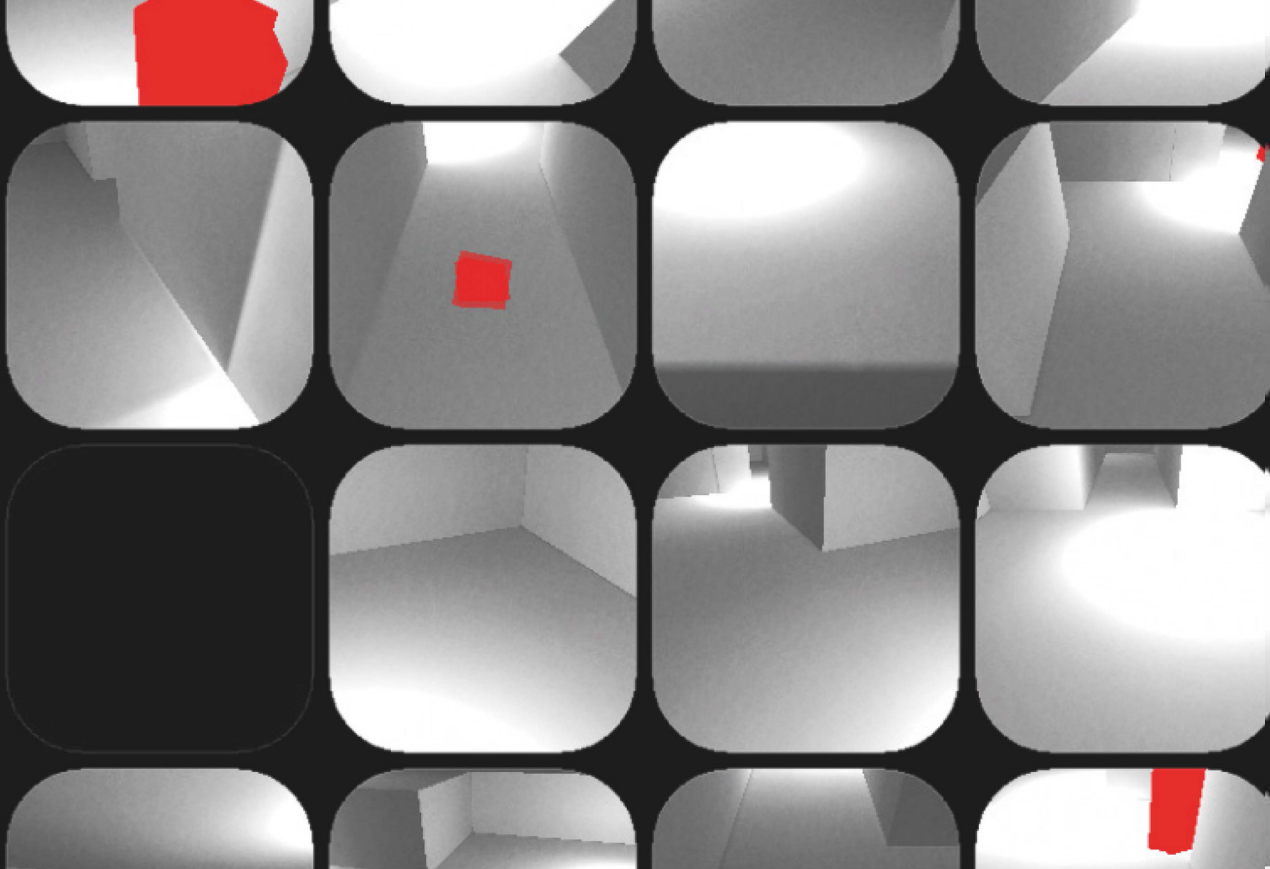
Przewodniczący/Chairman:  
dr hab. prof. Uł. Piotr Sitarski

Członkowie/Members:  
prof. dr hab. Ryszard W. Kluszczyński (University of Łódź)  
dr hab. prof. SWPS Mirosław Filiciak (University of Social Sciences and Humanities)  
Graeme Kirkpatrick, Ph.D. (University of Manchester)  
Jaakko Suominen, Ph.D. (University of Turku)  
Melanie Swalwell, Ph.D. (Flinders University)

*Adres redakcji/Editors address:*

Katedra Filmu i Mediów Audiowizualnych  
Wydział Filologiczny, Uniwersytet Łódzki  
90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

[www.replay.uni.lodz.pl](http://www.replay.uni.lodz.pl)



# Replay

The Polish Journal of Game Studies

Numer 1(6) 2019  
Issue 1(6) 2019

*Dominika Staszenko-Chojnacka* – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny  
Katedra Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej, 90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

*Redaktor inicjujący/Initiating Editor:*  
Katarzyna Smyczek

*Korekta techniczna/Proofreading:*  
Elżbieta Rzymkowska

*Projekt okładki/Cover:*  
Łukasz Orzechowski

*Redakcja językowa/Language Consultant:*  
Wojciech Szymański

*Opracowanie graficzne i skład/Graphical coverage and composition:*  
Agent PR

Ilustracja na okładce pochodzi z gry „Rybczynski” (2014) autorstwa Piotra Iwanickiego  
Cover art is taken from the video game “Rybczynski” (2014) by Piotr Iwanicki

*Font tytułowy/Title font:*  
Tyler Dunn

© Copyright by Authors, Łódź 2019

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2019

ISSN 2391-8551  
e-ISSN 2449-8394

Wydanie I. W.10264.21.0.C  
Ark. wyd. 5,3; ark. druk. 5,875

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego  
90-131 Łódź, ul. Lindleya 8  
[www.wydawnictwo.uni.lodz.pl](http://www.wydawnictwo.uni.lodz.pl)  
e-mail: [ksiegarnia@uni.lodz.pl](mailto:ksiegarnia@uni.lodz.pl)  
tel. (42) 665 58 63

# Spis treści

Milan Jaćević	
<b>The Matter at Hand: A Practice-Theoretical Model of Digital Gaming</b>	<b>7</b>
Filip Jankowski	
<b>Rozrachunek z przeszłością historyczną Francji na przykładzie gier Lankhoru</b>	<b>27</b>
Magdalena Kozyra	
<b>Ogrywając porażkę. Konceptualizacja doświadczenia porażki w groznawstwie</b>	<b>37</b>
Mariola Lekszycka	
<b>Multimodalna ewolucja obrazu w grach wideo</b>	<b>51</b>
Joanna Pigulak	
<b>Narracja linearna w grach wideo w kontekstach immersji</b>	<b>67</b>
Rafał Szrajber	
<b>Przestrzeń jako struktura zdefiniowana obecnością użytkownika</b>	<b>81</b>



**Milan Jačević\***

# The Matter at Hand: A Practice-Theoretical Model of Digital Gaming

## Introduction

Researchers working within game studies have often foregrounded the fact that games facilitate and help structure specific activities, in some cases highlighting it as a defining feature of the cultural form. For Thomas Malaby, the processual aspect of games is fundamental, with each instance of game-playing always characterized by a potential for “generating new practices and meanings, possibly refiguring the game itself” (Malaby 2007, 102). Along similar lines, Kurt Squire has noted that one of the key characteristics of (digital) games is that they are “organized around doing” (Squire 2006, 22), arguing that they set the stage for a functional epistemology of learning through performance (Squire 2006, 22). However, when approaching games from the perspective of activities they engender, we are faced with the problem of a vast multiplicity of forms and shapes these activities may take. In order to center and orient their further charting and exploration, there is a need for understanding and systematizing the common characteristics of the various activities which fall under the heading of gaming.

In this paper, I seek to contribute to this area of research on games by drawing on practice theory and the work of Pierre Bourdieu in order to examine the interaction between players and (specifically *digital*) games and advance a conceptual model of digital gaming<sup>1</sup> as a form of human practice. I begin by outlining approaches to ludic literacy, situating my work in the context of research regarding the practical aspects of this form of literacy. In the following section, I offer a brief outline of Bourdieu’s approach to practice theory, which is then applied to interactions with

---

\* The Royal Danish Academy, Institute for Visual Design; e-mail: [mija@kadk.dk](mailto:mija@kadk.dk)

<sup>1</sup> In this paper, I use the term “gaming” as a general shorthand for *any act of playing a game*; it is not meant to imply a particular, normative way of playing.

digital games in order to create the initial version of the model of digital gaming practice. I then present details of an exploratory case study with players of different profiles, which were conducted in order to test and adjust the model. I conclude by outlining the limitations of the study, as well as potential benefits of the model for the field of game studies and research into ludic literacy.

## Ludic literacy

When describing someone as a game player, we often resort to making classifications on the basis of their game preferences, familiarity, and style of play, among others. The label in question presupposes that the person possesses some degree of experience and knowledge in relation to the cultural form. However, as it is currently understood, ludic literacy extends beyond what may be broadly construed as the ability to play certain kinds of games. In his 2003 work on the topic, James Paul Gee puts forth the view of literacy as always being in relation to specific *semiotic domains*, which he defines as “any set of practices that recruits one or more modalities (e.g., oral or written language, images, equations, symbols, sounds, gestures, graphs, artifacts, etc.) to communicate distinctive types of meanings” (Gee 2003, 18). Under this view, games are seen as an interconnected family of semiotic domains characterized by specific content and social practices. Ludic literacy involves not just the acquisition of certain skills and the generation of knowledge with regards to a particular game or game type, but also membership in *affinity groups* built around said game or game type (Gee 2003, 27). Ludic literacy entails becoming involved in and learning about both the internal and external *design grammars* of a specific semiotic domain – in other words, about what is considered to be typical in terms of content and social practices related to a particular category of games (Gee 2003, 30).

In the years since Gee’s initial work with the concept of (digital) game literacy, scholars have proposed alternative models of its different elements. Daniel Buckingham has suggested analyzing game literacy as a particular type of media literacy, by focusing on one or more of four perspectives: *representation*, *language*, *production*, and *audience* (Buckingham 2008, 78–80). Along similar lines, Eric Zimmerman has proposed a reframing of game literacy (or, to use his preferred term, *gaming literacy* (Zimmerman 2009, 25)) around clusters of practice, which emerge in relation to three concepts: *play*, *systems*, and *design* (Zimmerman 2009, 24). More recently, Jeroen Bourgonjon (2014) has argued for a more detailed structuration of video game literacy, and offers a view of game literacy in terms of its *operational*, *cultural*, and *critical* dimensions (Bourgonjon 2014, 5–6). There have also been attempts at detailed examination of specific components of game literacy – for example, by José Zagal, who has argued that humans understand games in four ways: 1) as artefacts which are products of human culture; 2) comparatively,



by examining them alongside other games/game genres; 3) with regards to the technological platform used for their operation; and 4) by deconstructing them into smaller units and analyzing their interaction, and the practices and experiences they facilitate (Zagal 2010, 24).

This sampling of work done in the domain of game literacy serves to illustrate its conceptual complexity, which invites interdisciplinary research. As noted by Buckingham and Burn (2007) and Squire (2008), researchers of game literacy may focus on the artefactual or experiential characteristics of the cultural forms themselves, or on the social practices and contexts which surround and make meaningful the activity of play. In ideal circumstances, they should adopt a synthetic view and not neglect either dimension. While calls for more comprehensive outlooks on game literacy are both valid and needed – and, indeed, have been pursued by authors such as José Zagal (2010) – it ought to be said that such work could be viably complemented by bottom-up approaches aimed at specifying particular, fundamental aspects of game literacy. One such aspect, according to Squire, is the performative nature of games – “[t]o be literate in the gaming medium means to be able to do things with games; one cannot imagine claiming to be “literate” with games, yet never have finished a game (or substantial portion thereof)” (Squire 2008, 651). This performative – or, rather, *practical* – component of ludic literacy is what I seek to examine in this paper, and I do so with the aid of practice theory.

## Practice theory

According to Sherry Ortner, the general analytical goal of practice theory is to shed light on the relationship between human action and global, systemic entities (Ortner 1984, 148). The versatility of the concept of practice, often understood as *regularized*, *social*, *needs-based*, and *normatively assessed action* (Couldry 2012, 69–71), has led to it being used in domains as distinct as digital media (Couldry 2012, 69–71), management (Tengblad 2012), and education (Lynch et al. 2016), among many others.

Gaming practices, however, are generated by a very wide variety of systemic entities we may call games. Even if we limit ourselves to *digital* games, as a subset of these entities which require some form of computer technology for their operation, we will still need to contend with the fact that they generate experiences which seem to have very little in common, but which are still understood to be (in common parlance, at least) experiences of digital gaming, which engender particular forms of performative or practical literacy. The activity of playing *Tetris* (Pajitnov, Pavlovsky & Gerasimov 1986) is obviously different to the activity of playing *The Sims* (Maxis 2000); the former has the player rotate and position multicolored blocks of various shapes in a time-sensitive fashion, stacking them as compactly as possible with

the goal of avoiding block overflow, while the latter has been described as “an interactive, intelligent dollhouse” (Flanagan 2003, 1) with no overarching goals or objectives prescribed by the game system. Yet, we would still not hesitate to label those who partake in either activity as players, any more than we would to label the activities themselves as playing a (digital, computer, or video) game. How are we, then, to understand the practical commonalities shared by the various forms of digital gaming, the existence of which acts as prerequisite for our understanding of the different digital gaming practices under the same heading?

### The Bourdieusian approach

To answer the question above, I turn to the work of Pierre Bourdieu, one of the scholars most prominently associated with practice theory (Rouse 2007). Bourdieu’s theory of practice is a *constructivist* form of structuralism (Bourdieu 1989, 14; 1990, 14), which reintroduces the figure of the agent into a field of relations with objective structures. It focuses on the meeting point between the two, being centered on “the mode of production and functioning of the practical mastery which makes possible both an objectively intelligible practice and also an objectively enchanted experience of that practice” (Bourdieu 1972/2013, 4). This “practical mastery” is neither a mechanical following of particular social rules, nor rational calculation consciously deployed in order to achieve some explicit future goal. It is instead an intuitive, incorporated “feel for the game [...] acquired by experience of the game, and one which works outside conscious control and discourse (in the way that, for instance, techniques of the body do)” (Bourdieu 1990, 61). Practice is to be understood in relation to its *practicality* – or, in other words, its logic or *sense*. Bourdieu describes practical sense as “the ‘art’ of necessary improvisation” (Bourdieu 1972/2013, 8); it is a cognitive, embodied, and learned *potential for performance*, rather than simply deterministic obedience of rules and models.

Practical sense operates on a fundamentally intuitive, distinctly corporeal level, with the agent acquiring and deploying principles of certain practices during interaction with specific objective structures (Bourdieu 1980/2014). This time-sensitive process results in the development of a particular *habitus*, a collection of “transposable, durable dispositions” (Bourdieu 1972/2013, 72), which structure the agent’s understanding and navigation – practical, but also more broadly cultural – of a given environment. Practices take place in discrete *fields*, social arenas that similarly orient the behavior and strategies of agents operating therein (Bourdieu & Wacquant 1992, 97). An agent interacting with other agents within a particular field develops a specific practical sense and – more broadly – habitus, suitable to the demands of that field and adjusted to its objective structures.

Bourdieu's understanding of practice and his conceptual framework have already been used in relation to digital games and gaming. Mia Consalvo has offered the concept of *gaming capital* as a variation of Bourdieu's *cultural capital* (Consalvo 2007, 4). Graeme Kirkpatrick has centered the discussion of the formation of digital gaming culture in the 1980s on the Bourdieu-inspired concept of *gamer habitus* (Kirkpatrick 2015, 7). Rune Klevjer and Jan Fredrik Hovden have drawn on Bourdieu in order to map dispositions of players towards particular types of digital games (Klevjer & Hovden 2017). However, Bourdieu's concepts and theories have thus far not been used for examining situated, embodied aspects of digital gaming as a practical activity. In order to address this research gap, we first need to ask: what would a Bourdieusian view of digital gaming entail?

### The practice(s) of digital gaming

In the domain of digital games, we can draw parallels between Bourdieu's notion of practical sense and the performative aspects of gaming literacy as discussed by Squire (2008): both encompass the acquisition and deployment of certain knowledge and skills in the act of game playing, and both entail a practical, learned familiarity with (different kinds of) digital games. However, applying Bourdieu's more general understanding of practice to interactions with digital games is hampered by the fact that these artefacts are not a single, unified, coherent, objective domain which would relate to the production of a singularly appropriate habitus and practical sense. A 2D platforming game like *Rayman Legends* (Ubisoft Montpellier 2013) bears little in common in terms of gameplay activity with a 3D turn-based strategy title such as *Civilization V* (Firaxis Games 2010), or the fast-paced, first-person shooter (FPS) experience of *Doom* (iD Software 1993), or the less-directly structured play in *The Sims*. Yet, all four of the titles inarguably fall under the heading of digital games. The difficulty in understanding and discussing their differences also relates to the lack of an effective theory of genre in game studies, an issue remarked upon by, among others, Tom Apperley (2006) and Dominic Arsenault (2009).

The task of discussing practices generated by artefacts collectively labeled as digital games is made difficult by virtue of two opposing characteristics of said artefacts. On the one hand, the actual performance of the player is facilitated by the design and operation specificities of the particular game they are playing (Leino 2009; Vahlo 2017). As a result, said performance takes on various shapes and forms from one game to another. However, spanning all artefacts we call digital games is a substratum of operation patterns, which, at their most basic level, may have more in common with software operation than anything we might otherwise usefully designate as game-playing. Included in the running of all digital games as a material basis is some form of a computational machine (laptop/desktop computer, tablet,

mobile phone, gaming console), some form of hardware which allows for player input (mouse and keyboard, touchscreen, gamepad), and some form of hardware which allows for output of audio-visual and other forms of feedback (screen, speakers, vibration motors). For the activity of digital gameplay to be constituted, the player would need to know how to operate these hardware elements, as well as how to navigate the software packages to instantiate the gameplay session.

Instead of shunning the many forms they may take, we should pragmatically embrace the multiplicities and varieties of digital gaming practices. From the standpoint of activity, we may not be able to talk about a single, generalized digital gaming habitus, but we may certainly admit that individual instances of said habitus *share certain commonalities*,<sup>2</sup> if, in certain cases, only in terms of the ability to operate the fundamental material (hardware/software) components of a particular gaming platform. Without this material familiarity at the point where our bodies meet the digital gaming technology in the most rudimentary way, we could not be players of digital games, at least not in any sense of the term which implies a degree of agency. As a category, it is a necessary component of digital gaming practice in all its manifestations, and a fundamental element of a player's practical sense of digital games.

Yet, gameplay is always instantiated by specific titles, which require particular abilities and skills for the activity to be sustained. In any of the games in *The Sims* franchise, I would need to learn the basic commands and be able to execute them in order to play the game, regardless of whether I pursue any sort of self-established goal or not. In other games, lack of proper skills negatively affects performance and may collapse gameplay. If my reaction time is not good enough, I may not be able to play a title like *Doom* for a long time without the activity coming to an end. As a consequence of playing particular titles over a longer period of time, players acquire and develop the skills required for successful and continual playing of said titles, with the extent and pace of the development depending on a number of game-, player-, and context-specific factors (as discussed in e.g. Huang et al. 2017).

Though each title necessitates, in Jesper Juul's terms, a particular *repertoire* of player skills (2005, 140), or, as Aki Järvinen would put it, a particular *ability set* (2009, 163), there is often significant overlap in the skills and/or abilities required by two titles belonging to the same group. Being proficient at playing a title like *Doom* may not directly translate to *Quake* (iD Software 1996) or *Halo: Combat Evolved* (Bungie 2003), but can certainly be said to ease the activity of gameplay in the latter games, perhaps to the point where it makes more sense to talk about the player's skills being *adapted* rather than outright acquired. Conversely, someone who has exclusively been playing FPS games in the tradition of *Doom* may well develop a practical sense (and, more broadly, habitus), attuned to games of that kind, but might also initially

---

<sup>2</sup> These could also be described in Wittgensteinian terms, as *family resemblances* between different instances of habitus (see Wittgenstein 1953/1958).

have trouble adjusting to the different performative requirements posed by a turn-based, role-playing (RPG) strategy game like *Final Fantasy Tactics* (Squaresoft 1998). This is because successfully and continually playing said title would require learning a distinctly new repertoire of skills, not to mention potentially familiarizing oneself with an unknown material system<sup>3</sup> – processes which would, in turn, expand one’s practical sense of digital games as a whole.

When talking about the operation of digital game artefacts and the practical sense they generate in players, we are thus talking about a sensible familiarity which comprises, at the very least, *three different layers of practical prowess*. At its most basic, practical operation of any digital game artefact entails *material familiarity* with the platform environment, necessary to instantiate gameplay. The activity of gameplay itself is dependent on a *title-specific familiarity* in the form of a particular repertoire of skills needed to play a particular game, which are themselves dependent on generalized human abilities, which vary in level from player to player. The overlap in skill requirement between several titles enables us to also talk about clusters of gameplay skills, as part of the layer of *genre-specific familiarity* with what we could label as genres or types of gameplay experiences. The boundaries between the three layers are soft, and depend on the level of granularity employed in one’s understanding of the notions of material, genre, and title. On the basis of this division, we are able to conceive of a general model of practice in relation to artefacts we may call digital games (Figure 1).

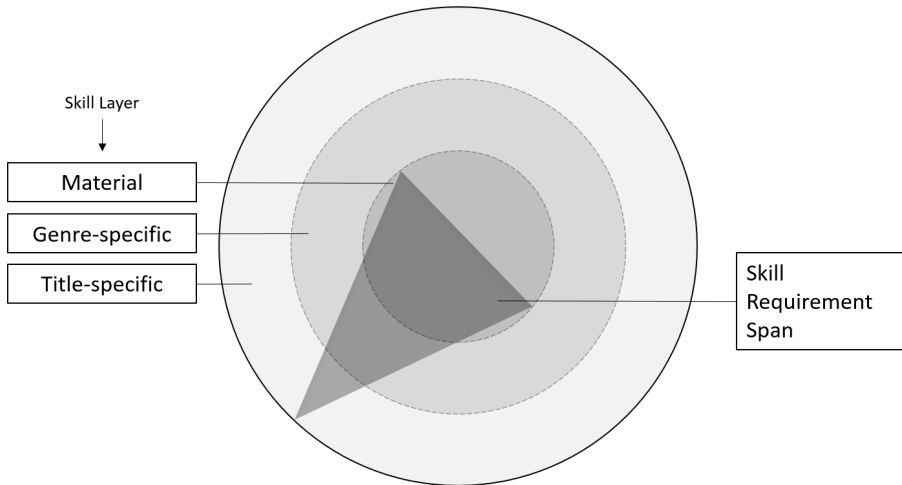


Figure 1. General model of digital gaming practice.

<sup>3</sup> Though *Doom* was originally released for MS-DOS, it exists in versions for many platforms, including various consoles; *Final Fantasy Tactics*, meanwhile, is a PlayStation exclusive.

In any given instance, digital gaming practice may be understood as predicated upon the acquisition, development, and deployment of material, genre-specific, and title-specific skills, required as part of the activity of gameplay instantiated by a particular digital game artefact. In the model, these skills are depicted with three concentric circles, each standing for a particular layer of practical prowess in operating digital games. The central circle represents the cluster of skills related to material operation; as these are required for the very instantiating of digital gameplay and are limited in number (due to the relatively few digital gaming platforms), they are expanded upon in some capacity in each instance of digital gaming. In contrast, the theoretically infinite number of points on the outermost rim of the model is meant to stand for skills related to specific titles, solely and uniquely tied with the experience of playing a particular game, or even version of said game. The isosceles triangle, with a base in the center of the circles and the apex pointing outward, illustrates the skills required in an idealized instance of digital gaming practice; the difference in size at each of the layers is due to this specialization and proliferation of skills as we move from the center to the periphery.

The model in its current state is *not* meant to be harnessed to chart all of the various skills with relation to specific material components, genres, or indeed titles. Instead, its function is to help visualize an abstracted instance of collective skills and competences required of a single hypothetical player in relation to a single hypothetical game.

## Case study

Since the first iteration of the model was constructed based on assumptions resulting from a review and synthesis of theoretical texts, testing with the aid of players of different levels and types was deemed necessary to examine the premises behind the model's functioning. In order to address these, and in order to guide the case study, the following questions were developed:

1. *Is there a connection between the level of gameplay performance, and previous gameplay and/or hardware familiarity?*
2. *To what extent can we talk about a stratification of skills in relation to digital gameplay activities?*

## Design and method

The guiding questions outlined above were investigated using an exploratory case-study approach relying on a mix of qualitative methods, in the vein of already existing player- and gameplay-centric research in the field of game studies

(see e.g. Barr 2008; Iacovides 2009; Shaw 2013). According to Robert Yin, case studies are suitable for generating in-depth understandings of complex real-life phenomena (Yin 2009, 18). The case study approach also allows for the production of concrete, context-dependent knowledge (Flyvbjerg 2006, 223), and, as such, can be employed for the testing of research hypotheses and theory-building (see Eisenhardt 1989). Therefore, the case study approach was deemed valid in light of the format and guiding questions motivating the research.

The methods employed in the case study consisted of a short questionnaire on platform, genre, and game title familiarity and preferences, observed gameplay sessions with three game titles sharing gameplay similarities and played with three different input methods, and recorded post-session interviews.

Four participants (two female, two male, ages 24–30) took part, and were recruited using purposive sampling (Bryman 2012, 418) on the basis of their level of familiarity with the type of gameplay on offer in the three game titles, in order to ensure maximum variation between them (Flyvbjerg 2006, 230) and thus account for the effects of previous gaming experience. Testing took place in a university game lab.

The three games played were the iOS version of *VVVVVV* (Terry Cavanagh 2014), played on an iPad Pro, the Windows version of *Super Meat Boy* (Team Meat 2010), played with an Xbox One game controller, and the Windows version of *N++* (Metanet Software 2016), played using the computer keyboard (Figures 2, 3, and 4, respectively). All three games are 2D platformers, chosen for their minimalistic, yet challenging gameplay, which consists of movement and obstacle navigation. The order in which the games were played (*VVVVVV* → *Super Meat Boy* → *N++*) was deliberate and made in light of increasing gameplay complexity from one title to the next, with the simplest title in terms of actions presented to the players first.<sup>4</sup> During the play sessions, the researcher observed the players and took notes, while video recording software captured the players' in-game performance. Pertinent comments were noted by the researcher observing the gameplay and then referenced during the follow-up interview.

---

4 In all three games, the only available actions are those of avatar movement. *VVVVVV* differs from the other two titles in that there is no jump mechanic, but rather a "gravity flip" which causes the player avatar to fall up or down. In *Super Meat Boy*, the player avatar can move, jump, and run along the ground and walls. *N++* offers the same range of movement actions as *Super Meat Boy*, except that the avatar's speed of movement cannot be toggled with the press of a button, but is instead accumulated as the avatar accelerates in motion.





Figures 2, 3, and 4. Screenshots from the three games used in the case study (from left to right: VVVVVV, *Super Meat Boy*, *N++*)

The data was prepared for analysis using an open coding process (Strauss and Corbin 1998). The process entailed examining the data and generating a suitable number of concepts related to the target domains of player skill, gameplay experience, and hardware familiarity, and then categorically grouping these concepts for easier examination and cross-reference. The data was then labeled using both general, a priori codes related to the target domains, as well as emergent codes which came about during the multiple instances of data review.

## Participant profiles

May<sup>5</sup> is a 30-year-old female from Serbia, who plays digital games from time to time. She most often plays on smartphones, and has mentioned past experiences with platformers, strategy games, and RPGs, though her current gaming habits revolve around casual smartphone games.

Andy is a 28-year-old male from Bulgaria, who often plays digital games. His platform of choice is the PC, though he also has certain experience with games on smartphones. His favorite genres are multiplayer online battle arenas (MOBAs), strategy games, first- and third-person shooter games, puzzle game, and RPGs. He expressed specific dislike of platformers, due to self-perceived poor performance in games of this type.

Alice is a 25-year-old female from Denmark, who also plays digital games often. She predominantly plays on smartphones, has some experience with certain consoles (PlayStation 3 and 4), and only limited experience with tablets. She expressed a preference for life-simulation and construction and management games, strategy games, puzzle games, and quiz games, and mentioned that she believes she is not good at playing games with a controller, as she lacks experience with that input method.

Lastly, Simon is a 24-year-old male from Bolivia, also a frequent player of digital games. His current gaming platform of choice is the PC, though he also reported playing games on smartphones and, to a lesser degree, tablets. He stated

<sup>5</sup> Participant names have been altered for anonymity.



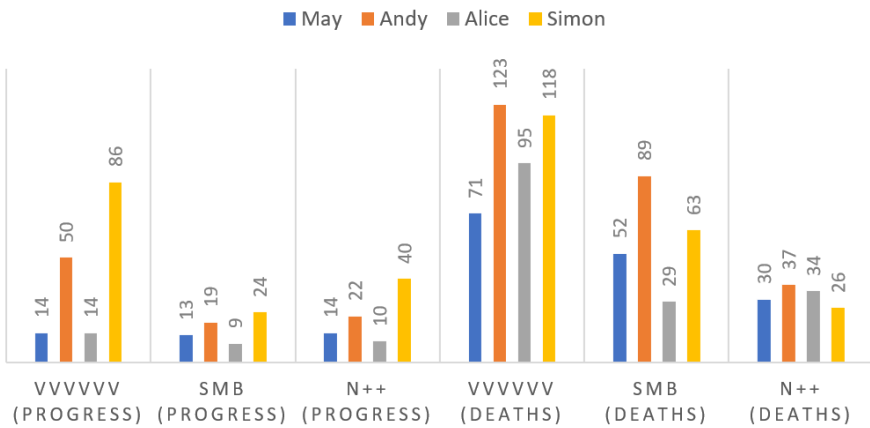
that he frequently plays platformers, puzzle games, adventure games, action games, and FPSs, describing himself as skillful at playing the first three of these genres in particular.

## Results

### Gameplay performance

The participants achieved different degrees of progress in each of the games (see Figure 5 for a statistical overview of their performances<sup>6</sup>), and displayed different playing styles. May and Alice played in a more completionist fashion, repeatedly trying to collect difficult-to-reach items on single screens/levels, unlike Andy and Simon, who mainly seemed concerned with moving on to the next screen/level. Overall, all of the players seemed to quickly get an understanding of what was required of them in each level of each game, with varying degrees of success in performance.

## PERFORMANCE OVERVIEW



**Figure 5.** A statistical overview of the performances of each of the participants in each of the games. Here, *progress* stands for the number of discrete screens (in VVVVVV) or levels (in the other two games) cleared, while *deaths* stands for the number of times the participant's avatar encountered an obstacle which forced the participants to restart from a checkpoint (in VVVVVV) or the beginning of the level (in the other two games).

<sup>6</sup> The statistics are here given in order to facilitate a quick and purely numerical overview of the participants' performances. While the numbers enable comparison between the players on their own, they should not be taken as sole indicators of skill in a particular game, and will consequently be contextualized with qualitative data throughout this section.

All of the players also frequently made mistakes in all three of the games, albeit in relation to different types of challenges. Wall jumping in *Super Meat Boy* and, to a lesser extent, *N++* posed a problem for May and Alice, while jumping off of a ramp onto a wall in *N++* proved arduous for all four participants. Andy also had problems with running and jumping at the same time in *Super Meat Boy*, while Simon found precision jumps through gaps in walls in the later stages of the same game to be difficult. Andy and Simon both struggled a lot with one particularly demanding segment of *VVVVVV*, as part of which the player avatar is in free fall and the player has to input commands delicately and in a timely fashion. Nevertheless, Simon completed the segment in about a minute and a half; it took Andy close to three minutes to do so. Out of all three players, only Simon described himself as skilled in relation to the games and characterized his performance as good. The others believed it would take them several hours to become good at the style of gameplay on offer in these games. All of the participants also expressed difficulty adjusting to playing on the iPad; in case of some of them (May and Andy), it even influenced their impression of the game they played.

### Prior gameplay and hardware familiarity

In the post-session interviews, all four players reported at least a degree of prior familiarity with games similar to the three they had just finished playing. May and Alice reported only limited familiarity with platformers, with both stating they had not played such games in a long time. Andy was the only one of the four participants who had previously (some four years prior) played the PC version of *Super Meat Boy*, using the keyboard as an input method. Simon was quite familiar with the kind of gameplay on offer in the three titles, as he had extensive experience with platformers, his preferred genre of games.

The four players also differed in their level of hardware familiarity. May was not used to playing either on tablets or with controllers, feeling most at home with smaller screens on smartphones and keyboards as methods of input. Similarly, Andy had very limited experience playing on tablets, to which he attributed his difficulties with *VVVVVV* and errors during early stages of the game. He also mentioned having some experience playing with controllers, but predominantly being a keyboard-and-mouse PC gamer. Alice had some familiarity with games on tablets, mostly having played word-connect games, which required one motion at one time, but mentioned that those experiences had taken place a long time prior to the study. Lastly, as a PC gamer, Simon was very familiar with the keyboard, with substantial experience with game controllers, having played a lot on the original PlayStation in childhood. His level of experience with the touchscreen as a method of input did include games of the kind he played during the session.

## Discussion

### Performance impact of gameplay and hardware familiarity

The findings of the study indicate that it is possible to relate the level and type of performance in a game of a particular kind to previous gaming experiences with games of the same kind – or, in Bourdieusian terms, to the degree of attunement of one’s practical sense of gaming with the given game genre. In terms of the number of levels cleared in a 15-minute timespan, the player with the most experience with platformers (Simon) achieved the best result by far in all three games. Andy, despite his professed dislike of platformers, was the only one out of all four of the players who had had prior experience with one of the three games (*Super Meat Boy*) and came in second in all three, with his performance in the game in question, statistically speaking, being much closer to Simon’s than in the other two games. Lower familiarity with platformers in the case of May and Alice translated into comparatively poorer performances in all three games, with May, who referenced playing platformers in the past in the questionnaire, edging out over Alice in the case of the latter two games. However, the two performed rather similarly in case of *VVVVVV*, where the only difference was in the number of mistakes made resulting in the number of deaths. The similarity of performance in the case of this game, played on the tablet, may be attributed to fact that both players spent nearly a third of their time trying to collect items which required solving a single particularly difficult (and optional) challenge, alluding to a difference in play style compared to Andy and Simon, who, for the most part, disregarded the collection element in all three of the games.

Prior gameplay familiarity seemed to have more of an impact on performance than the level of hardware familiarity. Lack of familiarity with a particular method of input could, to a degree, be compensated with gameplay familiarity, as was the case with Andy, who, despite having very limited experience with tablets, got further ahead than May and Simon even in the case of *VVVVVV*. However, lack of familiarity with an input method did contribute to frustration; all four players expressed some level of difficulty in relation to playing *VVVVVV* on the tablet, stating that it took them some time to get physically adjusted to the control scheme. Finally, the study seems to indicate that a degree of familiarity with an input method in games of a particular type does not directly aid performance in all games which utilize the same input method. May, who frequently plays on smartphones, reported playing certain simpler games on tablets a long time prior, which required one motion on the touchscreen at a time; still, those experiences did not help her in *VVVVVV*, whose control scheme necessitates the use of two fingers at a time, to which she had difficulties adjusting.

## Skill stratification in digital games

Thinking about separate layers of proficiency in relation to digital gameplay as a practice proved effective during the course of the study for pinpointing the participants' preferences and structuring the conversation about their gameplay performances. However, the relationship between the different layers, as well as their number and boundaries, seem to be more complicated than initially imagined in the original model. All of the participants had issues with certain challenges in each of the games, despite being relatively proficient with others in the same game. Along a similar line, experience with one genre, even if on a different platform, seemed to matter more for performance than general familiarity with a particular kind of input method used for playing the game – in other words, it was easier to adjust to hardware than to gameplay. Within the context of the general practice model, this finding implies the need for an uneven weight distribution between the different layers of skills required at certain points during the gameplay activity.

## Modifications of the model

In light of the findings of the study, some updates have been made to the model of digital gaming practice. The updated model (Figure 6) now features an additional layer of *particular* skills, which are understood to be discrete, title- and *instance*-specific skills, required in a given moment of gameplay of a particular game. In the model, they are located on the outermost rim, now represented by a dotted line; the theoretically infinite number of points on said rim stands for equally infinite forms which particular skills may take, as they differ not only from title to title, but also from moment to moment of gameplay. To give an illustration, if we could imagine that one of the dots on the layer of particular skills stands for the know-how required to perform a jump along a single wall in *Super Meat Boy*, the dot next to it would represent jumping between two walls in the same game, while another dot in relative proximity would stand for the know-how required to perform a wall jump in *N++*.

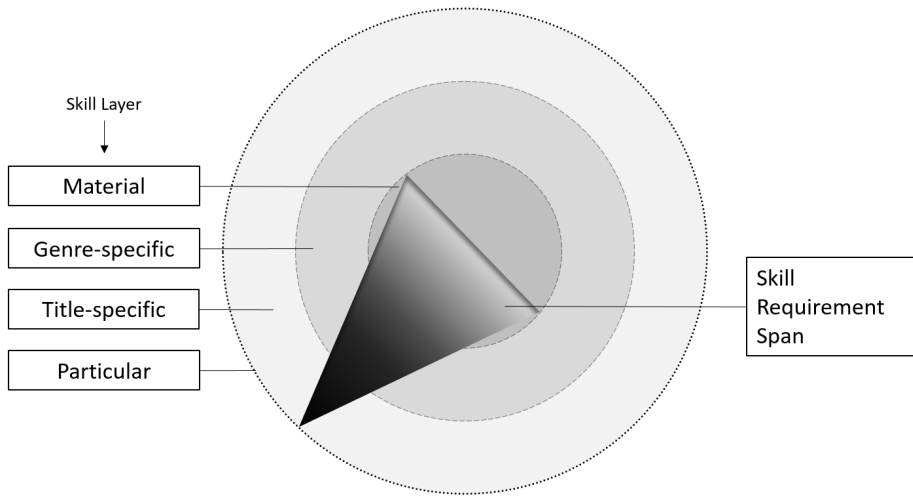


Figure 6. An updated general model of digital gaming practice.

The skill requirement span in the model has also undergone some changes resulting from the findings of the study. The shading from base to tip is meant to indicate the progressively increasing weight of skills in relation to performance in a given instance of digital gaming practice, with material skills affecting performance to a lesser degree than genre-specific, title-specific, and particular skills. This should not be taken to imply that material familiarity is not important for performance in a particular instance of a particular game, but rather that it cannot compensate for lower levels of more specific familiarity. If the performance of the participants in the study is anything to go by, the reverse seems to hold true: seasoned players of particular genres seem better equipped for that genre no matter the platform, unlike novices, who are hampered by their greater focus on pure operation in the initial stage of the activity.

### Limitations and recommendations for future work

The study was conducted on four participants with different gaming backgrounds and preferences, and utilized three games of a single specific type, played with three different input methods. While the findings of the study do seem to confirm the basic assumptions behind the general model of digital gaming practice, the number of participants and the games, as well as the type of game used, limit the conclusiveness and generalizability of said assumptions. The changes to the model outlined above should be taken as incremental steps based on the results of this particular study, and not as final alterations resulting in a definitive model. Further,

larger-scale studies are needed, which ought to incorporate more participants, as well as test out their performances with regards to both familiar and unfamiliar genres and methods of input. In doing so, care should be taken to account for the factors which, due to constraints of time and scope, were simply not possible to consider as part of these particular study. Specifically, it would be interesting to delve deeper into individual playing styles, as well as attempt to connect realized gameplay practice to the other aspects of the Bourdieusian notion of habitus, such as preference and perception, which have been left unexamined in the study in favor of a focus on skill and performance.

## Conclusion

In this paper, I have sought to contribute to the understanding of the practical aspects of ludic literacy, utilizing Bourdieusian practice theory and the multiple-method exploratory case study approach to develop and test a model for understanding digital gaming as a form of human practice. In its current state, the model represents a modest, but arguably needed addition to our understanding of performative aspects of literacy in relation to (specifically digital) games, providing a foundational framework for discussing and theorizing the vast array of practices enabled by digital games of various kinds. From a broader perspective, the approach taken in the paper is meant to illustrate the benefits of a closer connection between the domains of practice theory and ludic literacy (or, more broadly, game studies), something which has already been hinted at by literacy scholars as part of their examination of social practices which surround games. At this point in time, there is an increasing need for a much more detailed picture of player-game interaction, which has still not been conclusively charted in the field of game studies (or indeed in ludic literacy research). It would seem that practice theory frameworks are well-suited for accomplishing this goal, due to their focus on the multifaceted, active relationship that obtains between agents and systemic structures.

---

## Bibliography

- Apperley, Thomas H. (2006), *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*, "Simulation & Gaming", no. 37(1), pp. 6–23.
- Arsenault, Dominic (2009), *Video game genre, evolution and innovation*, "Eludamos. Journal for Computer Game Culture", no. 3(2), pp. 149–176.
- Barr, Pippin (2008), *Video game values: Play as human-computer interaction* (Doctoral dissertation), Wellington: Victoria University of Wellington.

- Bourdieu, Pierre (1989), *Social space and symbolic power*, “Sociological theory”, no. 7(1), pp. 14–25.
- Bourdieu, Pierre (1990), *In other words: Essays towards a reflexive sociology*, Stanford CA: Stanford University Press.
- Bourdieu, Pierre (1991), *Language and symbolic power*, Cambridge MA: Harvard University Press.
- Bourdieu, Pierre (2013), *Outline of a theory of practice* (Trans. R. Nice), Cambridge: Cambridge University Press. (Original work published 1972).
- Bourdieu, Pierre (2014), *The logic of practice* (Trans. R. Nice), Stanford CA: Stanford University Press. (Original work published 1980).
- Bourdieu, Pierre, Wacquant, Loïc (1992), *An invitation to reflexive sociology*, Cambridge: Polity Press.
- Bourgonjon, Jeroen (2014), *The meaning and relevance of video game literacy*, “CLCWeb: Comparative Literature and Culture”, no. 16(5), pp. 1–8.
- Bryman, Alan (2012), *Social Research Methods* (4th ed.), Oxford: Oxford University Press.
- Buckingham, David (2008), *What do young people need to know about digital media*, [in:] Colin Lankshear, Michele Knobel (eds.), *Digital literacies: Concepts, policies and practices*, Peter Lang Publishing, pp. 73–88.
- Buckingham, David, Burn, Andrew (2007), *Game literacy in theory and practice*, “Journal of Educational Multimedia and Hypermedia”, no. 16(3), pp. 323–349.
- Consalvo, Mia (2007), *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge: MIT Press.
- Couldry, Nick (2012), *Media, society, world: Social theory and digital media practice*, Cambridge: Polity Press.
- Eisenhardt, Kathleen M. (1989), *Building theories from case study research*, “Academy of Management Review”, no. 14(4), pp. 532–550.
- Flanagan, Mary (2003), *SIMple and personal: Domestic space and The Sims*, [in:] *Proceedings of the Melbourne Digital Arts and Culture Conference*, Melbourne, May 19–23, pp. 1–4.
- Flyvbjerg, Bent (2006), *Five misunderstandings about case-study research*, “Qualitative inquiry”, no. 12(2), pp. 219–245.
- Gee, James P. (2003), *What video games have to teach us about learning and literacy*, New York: Palgrave Macmillan.
- Huang, Jeff, Yan, Eddie, Cheung, Gifford, Nagappan, Nachiappan, Zimmermann, Thomas (2017), *Master maker: Understanding gaming skill through practice and habit from gameplay behavior*, “Topics in Cognitive Science”, no. 9(2), pp. 437–466.
- Iacovides, Ioanna (2009), *Exploring the link between player involvement and learning within digital games*, [in:] *Proceedings of the 23rd British HCI group annual confe-*

- rence on people and computers: *Celebrating people and technology*, British Computer Society, pp. 29–34.
- Järvinen, Aki S. (2009), *Games without Frontiers: Methods for Game Studies and Design* (Doctoral dissertation), Tampere, Finland: University of Tampere.
- Jenkins, Richard (1992), *Pierre Bourdieu*, London: Routledge.
- Juul, Jesper (2005), *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge MA: MIT Press.
- Kirkpatrick, Graeme (2015), *The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981–1995*, Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Klevjer, Rune, Hovden, Jan F. (2017), *The Structure of Videogame Preference*, “Game Studies”, no. 17(2).
- Leino, Olli T. (2009), *Understanding Games as Played: Sketch for a first-person perspective for computer game analysis*, [in:] *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference*, Oslo 2009, pp. 1–15.
- Lynch, Julianne, Rowlands, Julie, Gale, Trevor, Skourdoumbis, Andrew (eds.), (2016), *Practice Theory and Education: Diffractive readings in professional practice*, Routledge.
- Malaby, Thomas M. (2007), *Beyond play: A new approach to games*, “Games and culture”, no. 2(2), pp. 95–113.
- Ortner, Sherry B. (1984), *Theory in Anthropology since the Sixties*, “Comparative studies in society and history”, no. 26(1), pp. 126–166.
- Rouse, Joseph (2007), *Practice theory*, [in:] Stephen P. Turner, Mark W. Risjord (eds.), *Philosophy of Anthropology and Sociology. Handbook of the Philosophy of Science*, Elsevier, pp. 639–683.
- Shaw, Adrienne (2013), *Rethinking game studies: A case study approach to video game play and identification*, “Critical Studies in Media Communication”, no. 30(5), pp. 347–361.
- Squire, Kurt (2006), *From content to context: Videogames as designed experience*, “Educational Researcher”, no. 35(8), pp. 19–29.
- Squire, Kurt (2008), *Video-game literacy: A literacy of expertise*, [in:] Donald J. Leu, Julie Coiro, Michele Knobel, Colin Lankshear, *Handbook of research on new literacies*, pp. 635–670.
- Strauss, Anselm, Corbin, Juliet (1998), *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory*, Thousand Oaks CA: Sage.
- Tengblad, Stefan (ed.) (2012), *The work of managers: Towards a practice theory of management*, Oxford University Press.
- Vahlo, Jukka (2017), *An Enactive Account of the Autonomy of Videogame Gameplay*, “Game Studies”, no. 17(1).
- Wittgenstein, Ludwig (1958), *Philosophical investigations* (2nd ed.), Oxford, UK: Basil Blackwell. (Original work published 1953).



- Yin, Robert K. (2009), *Case study research: Design and methods*, Los Angeles CA: Sage.
- Zagal, José P. (2010), *Ludoliteracy: Defining, understanding, and supporting games education*, LaVergne TN: ETC Press.
- Zimmerman, Eric (2009), *Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century*, [in:] Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (eds.), *The video game theory reader 2*, London: Routledge, pp. 23–31.

## Ludography

- Bungie. (2003). *Halo: Combat Evolved* [Windows]. Redmond, WA: Microsoft Game Studios.
- Firaxis Games. (2010). *Civilization V* [Windows]. Novato, CA: 2K Games.
- iD Software. (1993). *Doom* [MS-DOS]. New York City, NY: GT Interactive Software Corp.
- iD Software. (1996). *Quake* [MS-DOS]. New York City, NY: GT Interactive Software Corp.
- Maxis. (2000-present). *The Sims* [Windows]. Redwood City, CA: Electronic Arts.
- Metanet Software. (2016). *N++* [Windows]. Toronto, Ontario: Metanet Software.
- Pajitnov, A., Pavlovsky, D., Gerasimov, V. (1986). *Tetris*. Moscow, Russia: AcademySoft.
- Squaresoft. (1998). *Final Fantasy Tactics* [PlayStation]. San Mateo, CA: Sony Computer Entertainment.
- Team Meat. (2010). *Super Meat Boy* [Windows]. Team Meat.
- Terry Cavanagh. (2014). *VVVVVV* [iOS]. Santa Ana, CA: Nicalis, Inc.
- Ubisoft Montpellier. (2013). *Rayman Legends* [Windows]. Montreuil, France: Ubisoft.

---

Milan Jaćević

## Praktyczno-teoretyczny model grania cyfrowego

### *Abstrakt*

Badania nad naturą grania są utrudnione przez różnorodność możliwych form, jakie może przybierać ta działalność. W artykule tym podejmuję ten problem, analizując gry (cyfrowe) pod szyldem teorii praktyki i próbuję rzucić więcej światła na praktyczne aspekty kompetencji ludycznych. Opierając się na założeniach teoretycznych i koncepcyjnych Pierre’a Bourdieu, przedstawiam ogólny model gier cyfrowych jako formy usytuowanej praktyki człowieka, a następnie prezentuję stu-

dium przypadku, zaprojektowane w celu przetestowania i skorygowania wstępnej wersji modelu. Choć poszerzenie zakresu stosowalności modelu wymaga badań na większej populacji graczy, wyniki naszego badania potwierdzają poprawność naszego modelu rozumianego jako teoria wyznaczania i osadzania praktyk wyrosłych z artefaktów ludycznych.

**Słowa kluczowe:** granie cyfrowe, teoria praktyki, Pierre Bourdieu, kompetencje ludyczne, groznawstwo, granie, umiejętności gracza

## The Matter at Hand: A Practice-Theoretical Model of Digital Gaming

### *Abstract*

Investigations into the nature of the activity of gaming have been made difficult by virtue of the plurality of possible forms this activity may take. In this paper, I address this problem by examining (digital) gaming under the heading of practice theory, in an attempt to shed more light on the practical aspects of ludic literacy. Building on the theoretical and conceptual frameworks of Pierre Bourdieu, I present a general model of digital gaming as a form of situated human practice, followed by details of a case study, conducted in order to test and adjust the initial version of the model. Though further research with a greater population of players is needed in order to expand the scope of the model, the findings of the study lend credence to its validity as a conceptual framework for delineating and framing different practices generated by digital game artefacts.

**Keywords:** digital gaming, practice theory, Pierre Bourdieu, ludic literacy, game studies, gameplay performance, gaming skills

**Milan Jaćević** – MSc, MA, is a PhD student at the Institute for Visual Design, The Royal Danish Academy. As part of his PhD project, he is creating digital game prototypes and conducting experimental studies to examine digital gaming from the standpoint of practice theory, centering said examination on Pierre Bourdieu's concept of the habitus.

**Filip Jankowski\***

## Rozrachunek z przeszłością historyczną Francji na przykładzie gier Lankhoru

### Wprowadzenie

W niniejszym artykule chciałbym poświęcić uwagę dwóm grom francuskiej wytwórni Lankhor, które na przełomie lat 80. i 90. XX wieku – jak się zdaje – włączyły się do dyskusji nad skazami na wizerunku historycznym państwa francuskiego. *Le Manoir de Mortevielle* (Lankhor 1987) oraz *Maupiti Island* (Lankhor 1990) pozornie nie odnoszą się bezpośrednio do przeszłości Francji. Jednakże, jak będę starał się wykazać, obie gry odsłaniają swoje drugie dno. Celem artykułu jest unaczynienie, w jaki sposób przeszłość historyczna państwa francuskiego mogła być poddawana rewizji w grach cyfrowych, nawet w formie zawoalowanej.

Wybór gier Lankhoru jako materiału badawczego uzasadniam wieloma czynnikami. Przede wszystkim obie odwołują się ostentacyjnie do wspomnianej przeszłości (ich akcja przypada odpowiednio na rok 1951 i 1954). W obu też głównym bohaterem jest prywatny detektyw Jérôme Lange, stylizowany na Humphreya Bogarta z kina *noir*, co jeszcze bardziej podkreśla ich odniesienia do przeszłości. Ponadto akcja obu gier toczy się na terenie Francji: *Mortevielle* rozgrywa się na prowincji niedaleko Paryża, natomiast *Maupiti Island* – na tytułowym atolu na Polinezji Francuskiej. Wreszcie zaś w obu grach można dostrzec dysonans pomiędzy nostalgicznym powierzchniowym tonem a relatywizacją przeszłości, który w odniesieniu do literatury i kina francuskiego lat 70. XX wieku doczekał się określenia *la mode rétro* (Morris 1992; Jameson 1996, 198; Austin 2008, 29–33).

Od momentu publikacji filmu *Lacombe Lucien* (Malle, 1974) przez Francję przetoczyła się fala rozliczeń z historią faszystowskiego państwa Vichy, które po niemie-

---

\* Uniwersytet Jagielloński, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej; e-mail: filip.jankowski@doctoral.uj.edu.pl

ckiej agresji i kapitulacji Republiki Francuskiej w 1940 roku wspierało III Rzeszę w działaniach wojennych i ludobójstwie Żydów (Gołuński 2015, 975–977). O ile po II wojnie światowej stronnictwo Charles'a de Gaulle'a wymazywało ze zbiorowej pamięci okres niechlubnej kolaboracji i zastąpiło go mitem powszechnego ruchu oporu, znanym jako *résistencialisme* (Jackson 2011, 601–604), o tyle zainicjowana przez Lacombe'a Luciena dyskusja spowodowała wyłonienie się nowego konsensusu. Ten zaś wskazywał, że o ile na początku wojny kolaboracja była powszechna, dopiero z upływem czasu Francuzi stopniowo zaczęli wspierać ruch oporu (Austin 2008, 30). Równocześnie Francja zmagala się z narastającą krytyką ze względu na jej uwikłanie w dyskurs kolonialny i rasistowską postawę wobec ujarzmionych przed 1945 rokiem *first nations* w Afryce, Azji i Oceanii (Alloula 1986; Aldrich 1990), której przejawy już w latach 50. martynikański pisarz Aime Césaire zgrabnie ujmował jako „zabijanie w Indochinach, torturowanie na Madagaskarze, więzienie w Czarnej Afryce, pacyfikowanie w Zachodnich Indiach” (Césaire 1972, 9–10).

Niniejszy artykuł ma charakter interpretatywny. Posłużę się w nim terminologią Ólivera Péreza-Latorrego, Mercè Oliwy i Reinalda Besalú (2017), którzy proponują społeczno-semiotyczny model składający się z badania narracji audiowizualnej w wymiarze ludonarracyjnym [*ludo-narrative*], systemowym [*system-gameplay*] oraz zachodzącym na linii projektant-gracz [*Designer-Player*], a także zestawienia tychże wymiarów z kontekstem społecznym. W tej analizie jednak skupię się na narracji audiowizualnej (zawartości tekstowej oraz wizualnej) oraz na proponowanych przez Péreza-Latorrego, Olivę i Besalú ludonarracyjnych czynnikach obydwu gier, mianowicie reprezentacji postaci/gracza, świata fikcyjnego oraz sprawczości, odnosząc je do kontekstu społecznego.

## Słowo o Lankhorze

Lankhor początkowo składał się z dwóch przedsiębiorstw: wytwórni Kyilkhor prowadzonej przez Bruno Gouriera oraz autorskiej spółki małżeństwa Béatrice i Jeana-Luca Langlois. W 1986 roku trójka przedsiębiorców połączyła siły, a rok później nastąpiła fuzja ich spółek (Coulon 1989). Spajająca w sobie nazwy obojga przedsiębiorstw wytwórnia Lankhor przeżyła szczyt popularności na przełomie lat 80. i 90. XX wieku, łącznie produkując blisko 40 gier, w tym kilka horrorów (Lankhor.net b.d.). Jednakże to *Le Manoir de Mortevielle* oraz *Maupiti Island* odniosły największy sukces, przypieczętowany nagrodami branżowymi Tilt d'Or dla najlepszych gier „przygodowych” roku (Brisou 1987; Hautefeuille 1990).

Autorami pierwotnej wersji *Le Manoir de Mortevielle*, zaprogramowanej na niszowym komputerze Sinclair QL, byli Gourier oraz jego współpracownik Bernard Grelaud. W stosunku do późniejszych wersji (na Amstrada CPC, Atari ST, Amigę oraz MS-DOS) oryginalne wydanie było znacznie uboższe. Pierwszy wariant *Mor-*

*tevielle* zawierał niedopracowane intro przedstawiające w tle posiadłość, a na pierwszym planie – narciarza oraz czaszkę. Po fuzji Kyilkhoru z Langlois plansza tytułowa uległa jednak zmianie. W nowym wydaniu *Mortevielle* pojawiła się już stylowa, utrzymana w sepii postać detektywa Jérôme'a Lange'a, ewidentnie wzorowana na kanonicznym wizerunku Humphreya Bogarta z filmu *Wielki sen* (Hawks 1946). Ponadto o ile *Mortevielle* w wersji na Sinclaira QL można było obsługiwać jedynie przy pomocy ograniczonego parsera (liczącego około stu słów), małżeństwo Langlois dokonało w pierwotnym materiale jeszcze dwóch istotnych zmian. Pierwszą z nich było wprowadzenie interfejsu *point-and-click*, który dzięki rozwijanemu menu z czynnościami możliwymi do wykonania znacząco ułatwiał poruszanie się w świecie gry. Drugą – syntezy głosów, odczytujący wypowiedzi bohaterów gry.

Kolejna część przygód detektywa Lange'a, *Maupiti Island*, została zaprojektowana przez scenarzystę Sylvaina Bruchona (Bruchon 1991). Za reżyserię odpowiadali jednak głównie Bruno Gourier oraz Jean-Luc Langlois; w procesie produkcyjnym uczestniczył również Christian Droin. Ilustrator Dominique Sablons stworzył około 120 dopracowanych ilustracji do gry, a atmosferyczną ścieżkę dźwiękową do *Maupiti Island* skomponował André Bescond (*Maupiti Island* 1989). Tym samym obie gry, zważywszy na czas ich powstania, wyróżniały się nowoczesnym wykonaniem, jednak jak się przekonamy, skrywały zarazem odniesienia do mrocznej przeszłości Francji.

## Narracja audiowizualna

Jednym z powodów tych odniesień była przyjęta przez Lankhor konwencja detektywistycznego filmu *noir*. Już wspomniany ekran ładowania *Mortevielle* dostarcza wskazówek ku interpretacji gry w duchu kina czarnego. Nie chodzi tutaj jednak w przypadku obu gier o oczywiste wizualne naśladownictwo amerykańskich filmów kryminalnych, gdyż w *Mortevielle* oraz *Maupiti Island* wprowadzone zostają hitchcockowska figura MacGuffina oraz emblematyczny dla kina *noir* portret „kobiety upadłej”.

Akcja *Mortevielle* rozpoczyna się, gdy Lange otrzymuje od swojej wieloletniej przyjaciółki, Julie Defranck, list z zaproszeniem do tytułowej posiadłości. W momencie przybycia Lange'a na miejsce okazuje się jednak, że Julie jest martwa. Jej odejście staje się okazją do przeprowadzenia śledztwa w sprawie zmowy milczenia, jaka panuje pomiędzy poszczególnymi członkami rodu Defrancków. Gracz może podejrzewać, że ma na celu rozwikłanie sprawy śmierci Julie. Tyle że okazuje się, że jej zgon – wbrew konwencji typowych powieści detektywistycznych – był jak najbardziej naturalny. Tak naprawdę śmierć denatki staje się typowym dla czarnego kina MacGuffinem. Stanowi niejako zachętę do dalszych poszukiwań, które prowadzą ku znacznie mroczniejszej tajemnicy, aniżeli wydaje się na początku.

Podobnie przedstawia się sprawa w przypadku gry *Maupiti Island*, która rozgrywa się w 1952 roku na terenie niewielkiego polinezyjskiego atolu Maupiti. Lange trafia na tytułową wyspę, gdy dowiaduje się, że tajemnicza „dama w czerni” porwała mieszkankę atolu Marię. Całe śledztwo polega na tym, żeby odnaleźć tę postać, której tajemniczość rodzi nieuchronne skojarzenia z *femmes fatales* z kina *noir*. Aż do pomyślnego zakończenia gry, polegającego na znalezieniu drogiego skarbu ukrytego w środku dżungli, nieznana jest tożsamość głównej antagonistki. Rozbudzone przez grę oczekiwania gracza zostają ironicznie potraktowane przez twórców. W finałowej tajnej wiadomości otwartej przez Lange’a ujawnione zostaje, że niemożliwa do odnalezienia postać to sama Maria.

### Wymiar ludonarracyjny

Oczywiście jednak *Mortevielle* oraz *Maupiti Island* są nie tyle opowieściami, ile grami. Rozgrywka w nich toczy się nietypowo, albowiem gracz obserwuje świat mu przedstawiany oczami bohatera, w manierze pionierskiego filmu detektywistycznego *Tajemnica jeziora* (Montgomery 1947). Kierując Lange’em, gracz zostaje zostawiony samemu sobie. Dysponując w *Mortevielle* oraz *Maupiti Island* paskami narzędziowymi widocznymi na górze ekranu, można wydawać sterowanemu awatarowi polecenia z rozwijanych list o sporych rozmiarach<sup>1</sup>. Jedynie wskazówki dostarczone wraz z instrukcjami do obu gier sugerują, że należy przeszukać pomieszczenia w celu zdobycia dowodów rzeczowych przydatnych w dalszym śledztwie i zdobyć jak najwięcej informacji od obecnych w tychże grach podejrzanych. *Mortevielle* oraz *Maupiti Island* jednak rządzą się swoimi prawami. Pomimo że Lange nosi przy sobie rewolwer, zabicie którejś z postaci niezależnych lub obrażenie jej w trakcie dyskusji (np. groźbą) może poskutkować złowrogim stosunkiem zamieszkujących świat przedstawiany osób do bohatera, a nawet śmiercią awatara. Niemile widziane jest również wkradanie się do pomieszczeń, w których przebywają już postacie niezależne. Albowiem przemieszczają się one dowolnie po terenach obu gier; choć nie widać ich sylwetek w momencie eksploracji przestrzeni, to jednak ich obecność w danym pomieszczeniu komunikuje panel po prawej stronie ekranu. Ponieważ czas akcji *Mortevielle* oraz *Maupiti Island* jest ograniczony do kilku wirtualnych dni (w praktyce – kilku godzin), nie można w pełni poznać niuansów rządzących obiema grami przy jednym podejściu, nawet mimo że dotarcie na skrót do finału obu programów może zająć mniej niż godzinę.

<sup>1</sup> Część poleceń w trakcie rozgrywki jest niekoniecznie użyteczna (np. zjedzenie przedmiotu), ale rozmiar dostępnych opcji wynika z tego, że *Mortevielle* w pierwotnej wersji na Sinclaira QL była obsługiwana wyłącznie za pomocą tekstowego parsera. *Maupiti Island* w stosunku do *Mortevielle* zachowywała pod tym względem ciągłość.

## **Le Manoir de Mortevielle – ludonarracyjny wymiar a kontekst społeczny**

W *Mortevielle* tropem prowadzącym do zakończenia okazuje się relacja Guy, syna Julie. Z jego zeznania wynika, iż jego matka miała przyjaciółkę o imieniu Murielle. Ta nie pojawia się wśród napotkanych postaci niezależnych, a jedyną pamiątką po niej jest jej zdjęcie z Guy. Częściowe rozwiązanie zagadki umożliwia zejście do studni ukrytej za wymownie nazwanym przez twórców „murem milczenia” (*mur de silence*). Zejście na dół, do studni, umożliwia dotarcie do tajnej komnaty. W jej wnętrzu znajdują się przebite włócznią, rozpadające się zwłoki Murielle. Z zeznań poszczególnych członków rodu nie wynika, jakoby przypisywali sobie nawzajem odpowiedzialność za śmierć Murielle. Pełne zrozumienie sprawy utrudnia również samo wytłumaczenie ze strony wdowca po Julie, historyka Léa. Ten wyjaśnia następująco okoliczności śmierci Murielle:

W rzeczy samej, ponad rok temu, pracowałem z Murielle nad odszyfrowaniem rękopisów, które właśnie znalazłem. Moja żona stworzyła analogię między naszą pracą a zniknięciem Murielle, ale nigdy nie miała żadnych dowodów. Z wyjątkiem tego pierścienka, który znalazła pewnego dnia w moich rzeczach. Pewnej nocy udaliśmy się do tajemniczego przejścia, które odkryliśmy. Murielle zginęła przypadkowo w żelaznej dziewicy. Szybko podniosłem obrączkę, znalazłem skarb i uciekłem. Nie sądziłem, że jeszcze żyje i nic nie mówiłem, bo potrzebowałem pieniędzy. Opłaciłem z tej kwoty wyścigi konne... Teraz odejdz, ponieważ nie jesteś z policji. Zostaw mnie w spokoju! (Lankhor 1987)

Zaraz jednak po odejściu Lange'a z posiadłości pojawia się plansza komunikująca, że Léo popełnił samobójstwo. W *Mortevielle* – wbrew zwyczajowym normom kryminału – pojawia się motyw śmierci bez sprawcy. Ten motyw da się jednak połączyć z dziedzictwem II wojny światowej. Albowiem w świecie gry wewnątrz posiadłości reprezentuje oficjalną przestrzeń, w której można dostrzec herb Defrancków (symbolizującego arystokratyczne korzenie rodu) oraz trzy egzemplarze Biblii (symbolizujące ostentacyjną religijność rodziny Defrancków). Jednakże tajemnicze przejście prowadzące do zwłok Murielle reprezentuje psychoanalityczną przestrzeń wypartego. Przez „wyparte” rozumiem tu pojęcie „społecznej nieświadomości” Ericha Fromma, która skłania społeczeństwo do wybiórczego traktowania wydarzeń społeczno-historycznych (Fromm 1962, 98).

Fromm odwołuje się do pojęcia *appeasementu*, który zwykle rozpatruje się w odniesieniu do ugodowej polityki brytyjskiego premiera Neville'a Chamberlaina wobec Adolfa Hitlera, lecz który niesie ze sobą dodatkowe znaczenie: sympatię Chamberlaina wobec nazistowskich Niemiec (Fromm 1962, 97). Jako bardziej adekwatny przykład można zacytować właśnie uczestnictwo Francuzów w nazistowskiej wojnie, na lata zatajone na rzecz mitu *résistance* i *l'engagement*. Tu wracam do jed-



nego z podejrzanych, Léa, historyka z zawodu. Jego wspomniana wyżej przemowa pod koniec gry może nosić znamiona niewiarygodnej. Ponieważ nikt nie przyznał się do śmierci Murielle, można uznać, że odpowiedzialność za mroczną tajemnicę posiadłości spoczywała na wszystkich jej mieszkańcach. Posiadłość w *Mortevielle* staje się więc alegorią powojennej Francji, w której pamięć o minionych wydarzeniach była tak wstydliva, że najprościej było ją okryć milczeniem.

### **Maupiti Island – ludonarracyjny wymiar a kontekst społeczny**

Również intryga kryminalna w *Maupiti Island* stanowi pretekst do ukazania społecznego kontekstu lat 50. XX wieku. Świat przedstawiany w *Maupiti Island* skłania do analizowania go w kategoriach postkolonialnych oraz reprezentacji tożsamości. Panuje w nim bowiem jasny, patriarchalny podział ról społecznych w obrębie płci. Mężczyźni – Bob, Anton, Bruce, Roy oraz Chris – zajmują się przede wszystkim żeglarstwem. Natomiast reprezentacja kobiecych postaci niezależnych ogranicza się do prostytutek. Najstarsza z nich, Maguy, prowadzi dom schadzek, w którym zatrudnione są prywatna kochanka Boba imieniem Sue oraz świadoma swojego nędznego położenia Anita.

Podczas śledztwa gracz może dowiedzieć się, że na tytułowej wyspie doszło do potrójnego morderstwa. Przyjaciółka Marii, Lucie, zostaje znaleziona naga i martwa na plaży; ten sam los spotyka Chrisa – brytyjskiego agenta polującego na Marie – oraz tubylca imieniem Juste. Za wszystkie trzy morderstwa odpowiedzialny jest żeglarz imieniem Roy, notabene kochanek Marie. Na polityczne tło *Maupiti Island* nakierowuje gracza fotografia kobiety w bransoletce i nazistowskim mundurze, mierzącej z pistoletu. To właśnie nią jest Marie. Pościg Chrisa za nią można uzasadnić jej zbrodniami ludobójstwa (notatka Chrisa zawiera zapisek o Marii: „Pogromczyni plemienia Judy”, co sugeruje jej udział w Zagładzie), uwikłaniem w powojenny handel bronią w Erytrei oraz sprowadzaniem niewolnic seksualnych z Dżibuti. Jest to – tak jak w *Mortevielle* – trop wiążący grę z echem II wojny światowej, z tym, że bardziej mizoginistyczny. Płeć żeńska albo stanowi w grze zagrożenie, albo zostaje zmuszona do zaspokajania męskich popędów seksualnych. Obraz sytuacji wydaje się znajomy, jeśli odnieść go do literatury i filmu *noir*, w których przedstawienie kobiety jako „ladacznicy” lub zguby dla mężczyzny było powszechne (Spicer 2002, 90–91).

Wymienionych protagonistów gry łączy jednak jedna wspólna cecha: europejskie pochodzenie i jasny kolor skóry. Tymczasem w *Maupiti Island* jest jeszcze jedna postać, której nie da się utożsamić ani z „żeglarzem”, ani z „ prostytutkami”. Prostoduszny Polinezyjczyk Juste w *Maupiti Island* figuruje jako ostatni tubylec, który nie został unicestwiony przez białych przybyszy z państw Okcydentu. Oczywiście należy mieć na uwadze, że postać Juste’a jest konstruktem stworzonym przez białych pracowników Lankhoru, dlatego też ucieleśnia on stereotyp irracjonalnego, „niewinnego dzikusa”. Jednakże sposób, w jaki Lankhor wplótł wątek



Juste'a w treść całej gry, wydaje się nietuzinkowy. O tożsamość Juste'a, nieskażonego zachodnią ideologią, toczy się wojna kulturowa pomiędzy dwiema kobietami: Maguy a Anitą. Pierwsza z nich, gorliwa katoliczka strzegąca okcydentalnej wizji świata, a zarazem podległa patriarchatowi, wręcza Juste'owi Biblię. Nie bez powodu. Ewangelizacja za pośrednictwem Pisma Świętego, jak zauważa irlandzki teolog Michael Prior, była „usprawiedliwieniem całego przedsięwzięcia podboju” ludów nieeuropejskich, które europejscy koloniści traktowali jak wrogów na miarę biblijnych Kananejczyków (Prior 1999, 89). Dla odmiany Anita, reprezentując marksistowską krytykę postkolonialną, próbuje uświadomić Juste'a o jego położeniu za pośrednictwem *Manifestu komunistycznego*. Zwykła prostytutka, znajdująca się na dnie drabiny społecznej i będąca pod wpływem ideologii komunistycznej, stara się zawrzeć taktyczny sojusz z uciemionym przedstawicielem Trzeciego Świata przeciwko okcydentalnemu porządkowi społeczno-gospodarczemu.

Trzeci Świat wybiera jednak „trzecią drogę”. Juste nie czyta ani Biblii, ani Marksa, a najbardziej pasjonuje go magazyn erotyczny ze zdjęciami nagich kobiet. Innymi słowy, Juste zostaje uwiedziony przez kapitalistyczną kulturę masową, tracąc swą podmiotowość jako Inny, a zatem wyrzekając się związków z przeszłością tubylczej populacji Maupiti. W wyniku tego zostaje zamordowany przez niechlujnego i chciwego Roya, stając się „ostatnim z Maupiti” – jak Anita opisuje stan zniszczenia podmiotowości Innego. Ponieważ Roy działa na zlecenie nazistki Marie, kolonializm w *Maupiti Island* wiąże się z nazizmem. Trudno się temu dziwić, gdyż jak przekonuje Jean-Louis Vullierme (2016), europejskie zdobycze kolonialne wiązały się z eksterminacją *first nations* i logicznie zapowiadały hekatombę okresu II wojny światowej.

## Wnioski

Przedstawiona analiza obydwu gier Lankhoru pozwala wykazać uwikłanie *Mortevielle* oraz *Maupiti Island* w przeszłość historyczno-społeczną Francji. Muszę tu oczywiście zaznaczyć, że w chwili wydania gry brakowało takich dyskursywnych interpretacji jak powyższa. Wspomniane gry Lankhoru wpisywały się jednak w szersze zjawisko rewizjonizmu historycznego, znamionowane przez serię *Meurtres* autorstwa konkurencyjnej wytwórni Cobra Soft. Trzeba mieć wszak na uwadze, że o ile np. w *Meurtres à grande vitesse* (Cobra Soft 1985) pojawiała się postać wydana przed laty Gestapo przez obecnego senatora, a *Meurtres sur l'Atlantique* (Cobra Soft 1986) dokumentowała rozwój faszyzmu w Europie przed II wojną światową z aluzją do wzrostu popularności Frontu Narodowego, o tyle gry Lankhoru nie były tak bezpośrednie pod względem retorycznym. Nawet jeśli *Mortevielle* i *Maupiti Island* nie komunikowały bezpośrednio zaangażowania politycznego, to niewątpliwie były znakami swego czasu.

## Bibliografia

- Alloula, Malek (1986), *The Colonial Harem*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Austin, Guy (2008), *Contemporary French Cinema*, Manchester–New York: Manchester University Press.
- Brisou, Mathieu (1987), *Mortville Manor*, „Tilt”, nr 48, s. 26–27.
- Bruchon, Sylvain (1991), *Sous le soleil de Maupiti*, „Tilt”, nr 94, s. 98.
- Cobra Soft (1985), *Meurtre à grande vitesse* [Amstrad CPC], Francja: Cobra Soft.
- Cobra Soft (1986), *Meurtres sur l'Atlantique* [Amstrad CPC], Francja: Cobra Soft.
- Coulon, François (1989), *Le grand zoo: Bruno Gourier*, „Joystick Hebdo”, nr 10, s. 26.
- Fromm, Erich (1962), *Beyond the Chains of Illusion*, New York: Simon and Schuster.
- Gołuński, Tycjan (2016), *Change sans risque? Kino francuskie po Nowej Fali (1968–1984)*, [w:] Tadeusz Lubelski, Iwona Sowińska, Rafał Syska (red.), *Kino epoki nowofalowej*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, s. 963–1054.
- Hautefeuille, Olivier (1990), *Maupiti Island*. „Tilt”, nr 85, s. 13.
- Hawks, Howard (1946), *Wielki sen* [DVD], Stany Zjednoczone: Warner Bros.
- Jackson, Julian (2001), *France: The Dark Years, 1940–1944*, Oxford: Oxford University Press.
- Jameson, Fredric (1996), *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, przeł. P. Czapliński, [w:] R. Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przykładów*, Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszczyński, s. 190–213.
- Lankhor (1987), *Le Manoir de Mortevielle* [Amiga], Francja: Lankhor.
- Lankhor (1990), *Maupiti Island* [Amiga], Francja: Lankhor.
- Lankhor.net (b.d.), *Les anciens jeux de Lankhor* (dostęp 22 lutego 2020).
- Malausa, Vincent (2002), *Le plus beau jeu du monde*, „Cahiers du Cinéma”, specjalny, s. 52.
- Maupiti Island* (1989), „Génération 4”, nr 17, s. 212–213.
- Montgomery, Robert (1947), *Tajemnica jeziora* [DVD], Stany Zjednoczone: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Morris, Alan (1992), *Collaboration and Resistance Reviewed: Writers and the “Mode retro” in Post-Gaullist France*, London–New York: Berg.
- Pérez-Latorre, Óliver, Mercè Oliva, Reinald Besalú (2017), *Videogame Analysis: A Social-Semiotic Approach*, „Social Semiotics”, nr 27(5), s. 586–603.
- Prior, Michael (1999), *The Bible And Colonialism: A Moral Critique*, Sheffield: Sheffield Academic Press.
- Spicer, Andrew (2002), *Film Noir*, London: Routledge.
- Vullierme, Jean-Louis (2016), *Lustro Zachodu. Nazizm i cywilizacja zachodnia*, Kraków: W.A.B.

---

Filip Jankowski

## Rozrachunek z przeszłością historyczną Francji na przykładzie gier Lankhoru

### *Abstrakt*

Celem artykułu jest unaocznienie, w jaki sposób przeszłość historyczna państwa francuskiego mogła być poddawana w grach cyfrowych rewizji. Na użytek badań wykorzystane zostały dwie gry studia Lankhor (*Le Manoir de Mortevielle* oraz *Maupiti Island*), zanalizowane za pomocą społeczno-semiotycznego modelu analitycznego Ólivera Péreza-Latorrego, Mercè Oliwy i Reinalda Besalú. Rezultaty badań pozwalają stwierdzić obecność w obu grach odniesień do kolaboracji Francuzów z Niemcami w ramach Państwa Vichy (*Mortevielle*) tudzież do ludobójczych praktyk kolonialnych wobec tzw. tubylców (*Maupiti Island*).

**Słowa kluczowe:** kolonializm, Państwo Vichy, francuskie gry cyfrowe, analiza gier cyfrowych, gry wideo

## Settling the French Historical Past: The Example of Lankhor Games

### *Abstract*

The aim of the article is to illustrate how the historical past of France could be revised in digital games. Two Lankhor games (*Le Manoir de Mortevielle* and *Maupiti Island*) were used for research purposes, analyzed using the social-semiotic analytical model of Óliver Pérez-Latorre, Mercè Oliva and Reinald Besalú. The results of the research allow us to find in both games references to French collaboration with Germans within the Vichy (*Mortevielle*), as well as to genocidal colonial practices against the so-called natives (*Maupiti Island*).

**Keywords:** colonialism, Vichy State, French digital games, digital game analysis, video games

**Filip Jankowski** (ur. 1993) – historyk gier, filmoznawca. Doktorant na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej UJ, absolwent Instytutu Sztuk Audiowizualnych UJ. Specjalizuje się w badaniu dziejów francuskich gier cyfrowych, z naciskiem na ich tło społeczno-historyczne. Publikował między innymi w „Homo Ludens” oraz „Games and Culture”.

**Magdalena Kozyra\***

## Ogrywając porażkę. Konceptualizacja doświadczenia porażki w groznawstwie

Doświadczenie porażki w grach cyfrowych jest na tyle powszechne, że prawie niezauważalne przez badaczy. Chociaż zdaje się być ona podstawową mechaniką niemal nieodłącznie związaną z zaangażowaniem w rozgrywkę, wyjątkowo mało uwagi poświęca się jej w rozważaniach akademickich nad grami cyfrowymi. Z roku na rok powstaje jednak coraz więcej tytułów kwestionujących tradycyjne rozumienie zakończenia<sup>1</sup>, przegranej czy porażki, zachęcających do ponownego przyjrzenia się tym zjawiskom i rewizji istniejących już opracowań, których aktualność w obliczu dynamicznego rozwoju medium gier staje pod znakiem zapytania. W niniejszym artykule chcę przywołać istniejące już teorie związane z doświadczeniem porażki w grach, a także zaproponować własne, bardziej kompleksowe podejście do zagadnienia, ukazujące wielość form i ról, jakie może przybierać porażka w grach cyfrowych.

### Mechanizm przegrywania: motywacja i droga do sukcesu

Porażka, jak słusznie zauważa Piotr Sterczewski, najczęściej opisywana jest jako istotny element mechaniczny gier (Sterczewski 2013, 23). To w końcu dzięki niej rozgrywka nie kończy się zbyt szybko (aby przejść dalej nierzadko trzeba wielokrotnie konfrontować się ze sprawiającymi trudność elementami), a sam gracz utrzymywany jest w ciągłym poczuciu zainteresowania (ponieważ sprostanie wyzwaniom nie przychodzi mu zbyt łatwo). Pierwsze z wymienionych zastoso-

---

\* Uniwersytet Jagielloński, Wydział Polonistyki; e-mail: [m.e.kozyra@gmail.com](mailto:m.e.kozyra@gmail.com)

<sup>1</sup> Kwestia konstrukcji zakończeń w grach cyfrowych została podjęta przez Riccardo Fassone w książce *Every game is an Island*, w której badacz przygląda się sposobom, w jakie gry kwestionują powszechne rozumienie zakończenia w grach cyfrowych lub eksperymentują z nim (Fassone 2018).

wań porażki istotne jest w szczególności dla wczesnych gier wideo, tworzonych w czasie, kiedy projektowanie było znacznie bardziej czasochłonne i wymagające niż z pomocą współczesnego sprzętu i nakładów finansowych. Wysoki poziom trudności gier gwarantował długie godziny rozgrywki oraz zachęcał użytkowników salonów gier do wrzucenia następnej monety do automatu, by zmierzyć się z wyzwaniem po raz kolejny. Jest to powszechnie stosowane rozwiązanie mechaniczne charakterystyczne chociażby dla gier zręcznościowych, których trudność wzrasta do momentu, w którym gracz nie może już za nią nadążyć (Lee 2003; Bogost 2007, 85; Fassone 2018, 56). Tak zaprojektowany mechanizm porażki motywował graczy do bicia kolejnych rekordów i odkrywania nowych poziomów gier. Jednak, jak zauważył Mihály Csíkszentmihályi, sama rozgrywka nie może być zbyt trudna, ponieważ gracz bardzo szybko się zniechęci. Według badacza idealnym stanem, w którym powinien znaleźć się gracz, jest przepływ (*flow*), określający zaangażowanie i przyjemność czerpaną z pokonywania kolejnych wyzwań. Pojawia się on w momencie równowagi pomiędzy umiejętnościami danej osoby a wyzwaniem stawianym przez grę. Jeśli równowaga ta nie zostanie zachowana, gracz może zacząć odczuwać znużenie związane z nadmierną łatwością rozgrywki lub zniechęcenie z powodu jej zbyt wysokiego poziomu trudności (Csíkszentmihályi 2005).

Z perspektywy twórców i projektantów gier, początkowo główną rolą mechanizmu porażki było utrzymanie zainteresowania gracza rozgrywką, ale również motywowanie go do naprawiania swoich błędów oraz uczenia się z nich. Zaproponowana przez Csíkszentmihályiego teoria przepływu jest moim zdaniem przekonująca i aplikowalna do wielu przypadków: nawiązuje do sytuacji znanych przecież także z innych sfer życia codziennego, w których bezskuteczna powtarzalność pewnych czynności również może zniechęcić do dalszego działania. Nie jest ona jednak wystarczająca, by wyjaśnić między innymi fenomen gier typu soulslike, wzorujących się na popularnej serii *Dark Souls* (From Software, 2011–2016) znanej z wysokich wymagań stawianych przed odbiorcami, takich jak czasochłonne poznawanie słabych stron silnych przeciwników czy obecności pułapek czyhających na nieuważnego gracza, których skutkiem jest powtarzająca się śmierć awatara.

Powołując się między innymi na wspomnianą teorię przepływu Csíkszentmihályiego, Jesper Juul poświęca zagadnieniu przegranej książkę *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*. To najważniejszy tekst o porażce w grach i zarazem jedyny poświęcony jej w całości (dotyczący nie tylko gier cyfrowych, ponieważ Juul nawiązuje też w równej mierze do sportów tradycyjnych czy gry w szachy). Autor przygląda się porażce z kilku perspektyw: filozoficznej, psychologicznej, projektowania gier i fikcji (Juul 2016, 35). Słusznie zauważa, że nieobecność porażki w grze sprawia, że staje się ona mniej angażująca i zwyczajnie

nudna dla gracza. Za sprawą przegranej pozostaje on zmotywowany do podejmowania kolejnych prób, a upragnione, sprawiedliwie wywalczone zwycięstwo, staje się znacznie bardziej satysfakcjonujące niż to osiągnięte bez większego wysiłku (39). Przede wszystkim badacz skupia się jednak na porażce jako doświadczeniu paradoksalnym – w prawdziwym życiu unikamy jej, jednak oczekujemy jej w grach (16) – oraz motywującym gracza do ponownego zmierzenia się ze sprawiającym kłopot wyzwaniem za sprawą myśli o wyczekiwanej wygranej, będącej głównym celem rozgrywki. Takie ujęcie sprawy to niestety pułapka, w którą Juul nieustannie wpada, starając się z jednej strony zwrócić uwagę na pozytywne aspekty przegranej, z drugiej jednak bezustannie posługując się opozycjami przegrana-wygrana czy porażka-sukces, które jednoznacznie wartościują te doświadczenia i wskazują, że to wygrana jest ostatecznym celem rozgrywki.

Należy jednak zaznaczyć, że Juul podejmuje kilka interesujących wątków związanych z niepowodzeniem gracza. Jeden z nich poświęcony jest narracyjnej tragedii, którą porażka wprowadza do gier za sprawą współodpowiedzialności gracza za poniesioną przez głównego bohatera klęskę. Swoją tezę wyprowadza od interaktywności medium, które nie jest w stanie posłużyć się doświadczeniem porażki w taki sam sposób, w jaki robiły to greckie tragedie, wywołujące u odbiorcy *katharsis*. Z tego powodu gracz po raz kolejny doświadcza paradoksu, spowodowanego współudziałem w doprowadzeniu do fabularnej klęski bohatera (90). Badacz wprowadza podział na istniejące w grach „dwa rodzaje porażek: prawdziwe następują wówczas, gdy użytkownik poświęca swój czas i przegrywa; fikcyjne są tymi, które przydarzają się postaci w fikcyjnym świecie gry” (31). To właśnie ten dualizm prowadzi do paradoksu związanego z napięciem „między sukcesem użytkownika a klęską bohatera” (34), tworząc tym samym nowy rodzaj interaktywnej tragedii, wywołującej poczucie współodpowiedzialności gracza za jej wywołanie.

Tym, co wydaje się najbardziej interesujące w eseju Juula, są fragmenty zaburzające dychotomię wygrana-przegrana. Autor zwraca między innymi uwagę na potencjał gier wideo, które „jako takie są sztuką porażki, unikalną formą sztuki, która przygotowuje nas do porażki, pozwala nam jej doświadczyć i eksperymentować z nią” (35). W innym zaś miejscu podnosi wątek graczy utrudniających swoją rozgrywkę, a tym samym wyznaczających jej alternatywne cele niezgodne z tymi ustalonymi przez twórców gier (52). Są to fragmenty tekstu, w których Juul ukazuje możliwość wyjścia poza wspomnianą dychotomię, jednak zatrzymuje się on o krok za wcześnie, nie opisując możliwości, jakie niesie ze sobą eksperymentowanie z porażką w takiej formie.

Ostateczne podsumowanie Juula sprowadza się do naprawienia błędów popełnionych przez gracza, które wywołuje porażka – wszak należy się z niej uczyć i unikać jej za wszelką cenę. Autor stwierdza, że „to odróżnia klęskę w świecie

wirtualnym od tej w realnym życiu: (dobre) gry zaprojektowane są w taki sposób, by umożliwić nam naprawę błędów, życie takich obietnic nie składa” (19). W op-tyce badacza porażka staje się więc czymś przejściowym, wymagającym naprawy, zachęcającym do dalszej rozgrywki i nauki. Powołuje się również na książkę Jane McGonigal, w której autorka zauważa, że porażka nie powinna rozczarowywać gracza, ale utrzymywać jego zainteresowanie i zapewniać obietnicę sukcesu (McGonigal 2011, 66).

## Retoryka porażki i gry zaangażowane

W książce *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Ian Bogost opisuje pojęcie retoryki proceduralnej, która opowiada procesy za pomocą systemów reguł gier – tak jak literatura jest w stanie opisywać świat i wygłaszać sądy na jego temat za pomocą słów, tak, zdaniem badacza, reguły i procesy stanowią główny środek wyrazu gier cyfrowych. W krótkim podrozdziale zatytułowanym „retoryka porażki” (*rhetorics of failure*) Bogost opisuje zabieg, który opiera się na podobnym, lecz odwróconym działaniu: „Jeśli retoryka proceduralna funkcjonuje poprzez ukazywanie, jak rzeczy działają, to gry wideo mogą też pokazywać, jak rzeczy nie działają” (Bogost 2007, 85). Posługując się koncepcją zaproponowaną przez badacza, będącą z jednej strony opisem środka wyrazu gier, z drugiej zaś metodą badawczą (Sterczewski 2013, 24), Piotr Sterczewski analizuje sposób działania retoryki porażki na wybranych przykładach. Wskazuje, że najczęściej wykorzystywana jest ona w grach nurtu gier poważnych, na przykład edukacyjnych, które poza rozrywką posiadają również inne cele, pisze:

Gry, które korzystają z retoryki porażki jako przede wszystkim środka semantycznego, będą kwestionować wymienione wcześniej zasady – podważać „uzasadniony optymizm”, ukrywać przyczyny porażki, dobitnie uświadamiać jej konsekwencje dla świata gry, kwestionować jej tymczasowość lub odwracalność. Te środki zwykle używane są do formułowania określonych sądów na temat pozagrowej rzeczywistości lub do krytykowania dominujących konwencji w medium gier (27).

Odwołując się do gier zaangażowanych takich jak *September 12th: A toy world* (Newsgaming.com, 2003), *Execution* (Jesse Venbrux, 2008), czy *Fate of the World: Tipping Point* (Red Redemption, 2011) Bogost oraz czerpiący z jego rozpoznania Sterczewski, skupiają się w swoich pracach przede wszystkim na perswazyjnej roli gier, która poprzez panujące w cyfrowym środowisku reguły, wyraża pewne przekonania na temat rzeczywistego świata. Główny cel retoryki porażki leży więc w edukacji gracza poprzez stawianie go w moralnie niepew-



nych sytuacjach, ukazywanie jego bezsilności w obliczu niektórych działań, czy wprowadzanie mechanizmu nieodwracalnej porażki, której nie da się cofnąć i naprawić.

Aby podkreślić swoje stanowisko Bogost powołuje się również na tekst Shu-en-shinga Lee, poświęcony analizie wybranych gier. Zauważa, że tytuły, których nie można wygrać, mogą stanowić pewien rodzaj tragedii – gracz nigdy nie będzie w stanie osiągnąć celu, nie z powodu braku umiejętności czy doświadczenia, ale sposobu, w jaki gra została zaprojektowana (Lee 2003). Stwierdza on, że taka konstrukcja gry zamienia „przegranego gracza w pozagrowego myśliciela” (Lee 2003), a także ukazuje potencjał medium, w szczególności gier artystycznych, do podejmowania poważnych tematów oraz oddawania głosu temu, co niesłyszane i niewidziane, zwłaszcza w ramach tematyki prezentowanej w tytułach głównego nurtu (Lee 2003). Należy jednak wziąć pod uwagę fakt, że artykuł napisany przez Lee powstał w roku 2003, a książka Bogosta ukazała się w 2007 roku, kiedy niewielu twórców gier cyfrowych oferowało nastawioną na inny cel niż wygrana rozgrywkę. Z dzisiejszej perspektywy są to zjawiska coraz częściej pojawiające się w grach (również głównego nurtu), a zatem stopniowo opisywane przez badaczy. Wśród nich można wskazać zabiegi takie jak wybijanie gracza z oczekiwań za pomocą emersji, o czym pisze Piotr Kubiński między innymi w książce *Gry wideo. Zarys poetyki*, zwracając uwagę na zabiegi mające na celu zaburzenie immersyjności rozgrywki (Kubiński 2016). Przywołać można również tytuły podejmujące temat buntu przeciwko regułom gry, takie jak *Portal* (Valve Corporation, 2007) czy *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013), które zachęcają do eksperymentowania z rozgrywką oraz poszukiwania alternatywnych sposobów eksplorowania i interakcji ze środowiskiem gry. Na uwagę zasługuje również wykorzystywanie w rozgrywce niegrywalnych elementów takich jak interfejs. Zabieg ten odnaleźć można między innymi w grze *Undertale* (Toby Fox, 2015), która problematyzuje czynność wczytania gry, poprzez podważenie możliwości cofnięcia i zmiany swoich decyzji, czy *Oxenfree* (Night School Studio, 2016) używającej ekran menu do zapętlenia rozgrywki i uwięzienia bohaterów w pętli czasu.

Przywołane dotąd teorie odnoszą się do zaledwie kilku funkcji pełnionych przez porażkę, takich jak wskazanie na perswazyjny wydźwięk tytułu czy motywowanie gracza do podejmowania kolejnych wyzwań. Omówione kategorie nie radzą sobie jednak z opisem nowych zjawisk, które świadomie wykorzystują często niegrywalne elementy medium do prowadzenia narracji, tym samym odsuwających na dalszy plan edukacyjny aspekt mechaniki przegrywania. Z tego powodu należy wypracować nowe kategorie, które posłużą do dokładnego opisu doświadczenia porażki w grach cyfrowych, zwracając uwagę na jej złożoność, niejednoznaczność, a przede wszystkim potencjał mechaniczny i narracyjny.

## Uznanie porażki

W 1997 roku Janet Murray, a po niej w 2000 roku Gonzalo Frasca zwrócili uwagę na fakt, iż binarny podział zakończeń gier wideo na wygraną i przegraną sprawia, że nie mogą one poruszać poważnych tematów (Murray 2017, 163; Frasca 2000, 1). Moment zrestartowania gry czy wczytania ostatniego zapisu sprawia, że gracz może w prosty sposób uniknąć konsekwencji swoich wyborów i akcji, tym samym „skacząc pomiędzy życiem i śmiercią. Z tego powodu te pojęcia tracą swoją wartość etyczną, historyczną i społeczną” (Frasca 2000, 6). Frasca proponuje proste rozwiązanie owego problemu, zachęcając twórców do projektowania gier, które uniemożliwiłyby cofnięcie się i zmianę swoich wyborów. Postuluje on uznanie porażki jako jednego z możliwych zakończeń gry, w których użytkownik będzie zmuszony zmierzyć się z konsekwencjami przegranej, pozbawiony możliwości naprawienia swoich błędów.

Chociaż sugerowane przez Frascę dwie dekady temu rozwiązanie wciąż jest nieczęsto spotykanym mechanizmem w medium gier wideo, Eoin Roche opisuje pojęcie prawomocnej porażki (*valid failure*), która zostaje uznana przez mechanizm gry jako możliwy rezultat podjętej akcji. Jako przykład badacz podaje możliwość odzyskania utraconych dusz w grze *Dark Souls* (From Software, 2011), które znaczą miejsce śmierci awatara. Powrót do lokalizacji umożliwia graczowi odzyskanie wartościowej waluty, ukazując w ten sposób, że gra nie zapomina o jego niepowodzeniu (Roche 2018, 17). Roche definiuje dwa rodzaje porażki: „Mówię o porażce prawomocnej (*validated*), kiedy gra traktuje przegraną jako możliwy rezultat danego wyzwania postawionego przed graczem, i nieprawomocnej (*invalidated*), kiedy nie istnieje możliwość reprezentacji jej konsekwencji w opowieści albo systemie” (17). Roche zwraca również uwagę na nieformalną porażkę, która może być rezultatem emocjonalnego zaangażowania gracza, identyfikującego swoje wybory jako złe, kiedy gra uznaje je jako jedną z możliwych ścieżek podjętych przez użytkownika: „Etyczne i emocjonalne wyzwania są zawsze nieformalne, kiedy funkcjonalne wyzwania są zawsze formalne” (19). Doświadczenie nieformalnej porażki bazującej na emocjonalnym zaangażowaniu gracza można odnaleźć w grach RPG, których mechanizm często opiera się na podejmowaniu wyborów, które w przyszłości mogą wpłynąć na sytuację innych bohaterów. Skutki owych wyborów często ukazywane są znacznie później, przez co gracz musi zmierzyć się z konsekwencjami podjętych akcji.

Kategoryzacja doświadczenia porażki zaproponowana przez Roche’a jest bardzo interesująca, a także bliska definicji, którą zaproponuję. Roche z jednej strony wskazuje na terminologiczne braki w teorii poświęconej temu zagadnieniu, z drugiej podkreśla, że przegrana może być doświadczeniem ciekawszym niż osiągnięcie sukcesu (17). W związku z tym, chciałabym zaproponować alternatywny sposób mówienia o porażce w grach cyfrowych, który wskazywałby na jej niejednoznaczność oraz dystans od wartościującego zestawiania tego pojęcia z wygraną i sukcesem.

W tym celu proponuję rozumienie przegranej w optyce Jacka Halberstama zaczerpniętej z teorii queer, jako alternatywnego, niekoniecznie gorszego, sposobu obcowania ze światem:

*Przedziwna sztuka porażki* nie tyle domaga się przewartościowania wspomnianych standardów orzekania o tym, czy ktoś zdał czy oblał, ile dekonstruuje całą logikę sukcesu i porażki, która przyświeca obecnie naszemu życiu. W pewnych okolicznościach niepowodzenie, przegrywanie, zapominanie, niedawanie rady, nierobienie, niestawianie się, nieposiadanie wiedzy mogą w rzeczywistości przynosić bardziej twórcze, bardziej wspólnotowe, bardziej zaskakujące sposoby na bycie w świecie (Halberstam 2018, 15).

Halberstam opisuje porażkę jako alternatywny sposób zdobywania wiedzy i bycia w świecie, niepodlegający dyscyplinującym normom otaczającej nas kapitalistycznej rzeczywistości celebryckiej sukces. Wyjście poza strefę komfortu tego, co znane, poprzez próbę uznania porażki jako jednego z wartościowych rezultatów obcowania ze światem sprawia, że na nowo odkrywamy doświadczenia zepchnięte na margines poznania, takie jak alternatywne uczucia (smutek, złość, rozpacz), zdobywanie wiedzy (głupota, zapominanie) czy tworzenie relacji (*queerowych*, niestałych, przyjacielskich).

Warto również zwrócić uwagę na inny aspekt porażki, który opisuje Halberstam. W polu jego zainteresowania znajduje się również to, „co małe, co nieistotne, co antymonumentalne, co mikre, co bez znaczenia” (41), a także „to, co niczym się nie wyróżnia. Przegrywa po cichu” (132). Zwracam uwagę na to ujęcie porażki z prostej przyczyny – jest ona naturalnym i powszechnym rezultatem interakcji z medium gier. Często znika więc ona z pola zainteresowania badaczy jako element przezroczysty, w rzeczywistości będąc jedną z ważniejszych mechanik medium. Zaadaptowanie *queerowego* opisu porażki do gier cyfrowych otwiera więc nowe możliwości dla badaczy tego zjawiska<sup>2</sup>. Perspektywa ta pozwoli dostrzec i przeanalizować między innymi następujące tematy: subwersywną grę, niepodążanie wyznaczoną ścieżką, buntowanie się przeciwko rozgrywce, ponoszenie klęski, wyznaczanie alternatywnych celów<sup>3</sup>, odnajdywanie ukrytych bonusów, czy testowanie możliwości medium.

---

2 Bonnie Ruberg również proponuje przyjęcie optyki Halberstama do analizy porażki w grach cyfrowych. Jednak badaczka skupia się tylko na jednym jej aspekcie, czyli doznaniu masochistycznej przyjemności, które wynika z buntowania się przeciwko grze. Badaczka zajmuje się więc subwersywną wymową przegranej (Ruberg 2015, 2017).

3 Wyznaczanie alternatywnych celów w grze, mogące oddalać od zwycięstwa albo mu zaprzeczać, jest też jedną z cech subwersywnych rozgrywek, takich jak *dark play* (zob. Mortensen, Linderoth, Brown 2018), *counter play* (zob. Meades 2015), czy *queer play* (zob. Chang 2017). Próba przejścia gry w alternatywny sposób może być więc odczytana jako świadomy wybór

Odejście od negatywnych konotacji związanych z pojęciem porażki, powszechnie uznawanej za niepożądany rezultat działań człowieka, pozwala rozumieć ją jako możliwość odnoszenia sukcesu na innym polu, nie tożsamym z ostatecznym zwycięstwem.

## Sześć wymiarów porażki

Aby ukazać kompleksowość doświadczenia porażki, a także rolę, jakie pełni ono w grze i możliwości, które oferuje, postanowiłam posłużyć się modelem zaangażowania gracza (*The Player Involvement Model*) opisanym przez Gordona Calleję w książce *In-Game. From immersion to incorporation*. Zaproponowane przez badacza poziomy zaangażowania pokrywają się z zidentyfikowanymi przeze mnie momentami niepowodzenia, które można odnaleźć w grach cyfrowych, a wypracowane już terminy pozwolą na płynną adaptację systemu. Składa się on z sześciu wymiarów, które ukazują odmienne sposoby zaangażowania gracza w rozgrywkę. Autor wymienia kolejno zaangażowanie: kinestetyczne (*kinesthetic*), przestrzenne (*spatial*), współdzielone (*shared*), narracyjne (*narrative*), afektywne (*affective*) i ludyckie (*ludic*) (Calleja 2011, 43–44). Przekładając ów model na doświadczenie porażki w grze należy dokonać pewnej modyfikacji, związanej z uwzględnionymi w nim aktorami. Model zaangażowania skupia się w szczególności na doświadczeniu gracza, natomiast występowanie porażki może być zależne od działań różnych podmiotów. Może być to twórca gry, jej mechanizm, fabuła, awatar czy w końcu gracz.

Poniższy schemat uwzględnia opisany przez Roche'a podział na porażkę formalną (kinestetyczną, współdzieloną, narracyjną, ludycką) i nieformalną (przestrzenną, współdzieloną, narracyjną, afektywną). Uważam, że jest on pomocny w ukazaniu istotnego podziału na porażkę uznawaną przez mechanizm gry i prezentującą jej konsekwencje w cyfrowych symulacjach, oraz tę, która nie posiada swojej reprezentacji w systemie, lecz jest znacząca dla doświadczenia zaangażowanego w rozgrywkę gracza. Przełożenie modelu zaangażowania na doświadczenie porażki (zarówno formalnej: mechanicznej i fabularnej, jak i nieformalnej: emocjonalnej i subwersywnej) może wyglądać następująco:

- 1. Kinestetyczna porażka** związana jest przede wszystkim z mechanizmem sterowania – gracz może doświadczyć jej w momencie nauki poruszania się w nowej grze, myląc przyciski czy nieodpowiednio wykonując sekwencje na klawiaturze. Ten rodzaj porażki związany jest również z niezależnymi od gracza technicznymi usterkami, na które podatne jest medium, takimi jak *glitch* czy *lag*, opóźniającymi lub uniemożliwiającymi użytkownikowi wykonanie danego ruchu, co skutkuje niepoprawnym poruszaniem się czy wykonywaniem niewłaściwych akcji. Powodem ki-

---

porażki – gracz godzi się na całkowite ignorowanie reguł gry i prowadzenie rozgrywki w nieprzewidziany przez twórców sposób.

nestetycznej porażki może być również źle zmapowany system poruszania się (np. z kontrolera na klawiaturę), utrudniający tym samym, albo całkowicie uniemożliwiający, wykonywanie pewnych sekwencji, które przy użyciu innego systemu sterowania nie nastęczałyby graczowi trudności.

**2. Przestrzenna porażka** związana jest z działaniami podejmowanymi w cyfrowym środowisku gier. Porażka ta pojawia się w momentach, w których gracz przestaje podążać wyznaczoną przez grę ścieżką z powodu zgubienia orientacji w terenie (charakterystycznego dla gier z otwartym światem), porzucenia głównego wątku fabularnego na rzecz eksploracji świata czy wyznaczenia alternatywnego celu rozgrywki – z tych względów jest to porażka nieformalna (w rozumieniu Roche'a). Skutkami takich działań gracza może być odkrycie nowych lokalizacji, przedmiotów i bonusów w cyfrowym świecie, które mogą zostać pominięte przez użytkownika podążającego wyznaczoną przez rozgrywkę trasą.

**3. Współdzielona porażka** pojawia się w momencie zaangażowania w tę samą rozgrywkę wielu graczy. Jej strona formalna może wiązać się z nieudaną kooperacją użytkowników, którzy łączą siły by pokonać wspólnego przeciwnika; rywalizacją między graczami w trybie walki PvP; czy odnajdywaniem wszelkich śladów pozostawionych przez poległych graczy w świecie gry, będących świadectwem ich porażki. Porównywanie swoich nieudanych doświadczeń w rozgrywce w komentarzach na forach czy platformach streamingowych również może być wyrazem współdzielonej, bo w ten sam sposób doświadczonej przez wielu użytkowników, nieformalnej porażki. Jednocześnie przyczyniać się ono może do tworzenia społeczności, chociażby poprzez wymieniane pomiędzy graczami porady, odnoszące się do danych tytułów.

**4. Narracyjna porażka** może być rezultatem porażki twórców związanym z nieinteresującą czy źle zaprojektowaną rozgrywką. Będzie ukazywać się na poziomie recepcji danego tytułu przez odbiorców, poprzez między innymi: niezaangażowanie graczy w fabułę widoczne w statystykach przedstawiających procent użytkowników, którzy ukończyli dany tytuł; wykorzystywanie przez nich środowiska gry do innych celów (np. instalowania modów mających zapewnić odmienne, często bardziej atrakcyjne doświadczenie rozgrywki). Narracyjna porażka może być również związana z doświadczoną przez bohatera fabularną porażką opisaną przez Juula, albo zakończeniem, które jest tragiczne z punktu widzenia, na przykład, bohatera gry.

**5. Afektywna porażka** związana jest z emocjonalnym doświadczeniem gracza. Jest ona ekwiwalentem sformułowanej przez Roche'a nieformalnej porażki, odczuwanej przez użytkownika w momencie niezadowolenia z podjętych w grze akcji. Gracz żałuje bądź kwestionuje swoje wybory wraz z pojawieniem się ich konsekwencji. Mogą być one oddalone w czasie, bądź następować od razu po dokonaniu danej akcji. Gracz może również odczuwać afektywną porażkę w momencie, gdy nie jest

w stanie dokonać żadnego spośród wyborów oferowanych przez grę, z powodu niesatysfakcjonujących go opcji.

**6. Porażka ludyczna** (mechaniczna) pojawia się w momencie podejmowania przez gracza wyborów oraz interakcji z elementami cyfrowego świata. Będą to akcje jednoznacznie uznane przez mechanizm gry jako porażka, a więc opatrzone wszelkiego rodzaju komunikatami informującymi gracza o poniesionej klęsce (takimi jak ekran “game over”, śmierć postaci czy restart poziomu). Może być to również prawnocna porażka, która zostaje uznana przez system reguł jako jedna z możliwych konsekwencji danego działania, tym samym odmawiając graczowi możliwości powtórzenia danej sekwencji.

Warto zaznaczyć, że zaproponowany schemat nie jest uniwersalny: pewne wymiary porażki mogą być nieistotne dla danej rozgrywki czy nawet nieobecne w niektórych grach, z kolei innym razem doświadczenia przegranej mogą być związane z kilkoma jej wymiarami jednocześnie. Chociażby przegranie walki z przeciwnikiem oznacza uznanie porażki przez mechanizm gry poprzez zrestartowanie poziomu (wymiar ludyczny), ale łączy się również z afektywną porażką gracza, który doświadcza niezadowolenia z wykonanej przez siebie akcji.

Celem zaproponowanego przeze mnie modelu jest propozycja alternatywnego opisu porażki w grach wideo, który nie skupia się wyłącznie na jej roli motywacyjnej i edukacyjnej, ale umożliwia przeanalizowanie jej w bardziej kompleksowy sposób, uwzględniający nowe formy i role, które może ona przyjmować. Chciałam pokazać, że porażka jest związana z wieloma elementami rozgrywki, które wskazują na jej powszechność i często niejednoznaczny status (jest przegraną, ale również szansą, celowym działaniem, przypadkiem, doświadczoną przez gracza emocją, czy konsekwencją subwersywnej gry). Schemat jest kompromisem łączącym zarówno nowe, jak i opisane już przez innych badaczy aspekty porażki, takie jak tragiczne zakończenie rozgrywki (Juul, Lee), rola mechanizmu porażki w rozgrywce (Csíkszentmihályi, Juul, Bogost, Roche), czy działanie nieformalnej porażki (Roche). Uwzględni on też nieopisaną wcześniej przez badaczy społeczną rolę porażki, która moim zdaniem może być przyczynkiem do formowania się społeczności graczy, połączonych wspólnym doświadczeniem przegranej.

---

## Bibliografia

- Bogost, Ian (2007), *Persuasive games: The expressive power of videogames*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- Calleja, Gordon (2011), *In-Game. From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MA: The MIT Press.



- Chang, Edmond Y. (2017), *Queergaming*, [w:] Bonnie Ruberg, Adrienne Shaw, *Queer Game Studies*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Csíkszentmihályi, Mihály (2005), *Przeptyw: psychologia optymalnego doświadczenia*, przeł. Magdalena Wajda-Kacmajor, Taszów: Moderator.
- Fassone, Riccardo (2018), *Every game is an island: Endings and extremities in video games*, New York: Bloomsbury Academic.
- Frasca, Gonzalo (2001), *Ephemeral Games: Is It Barbaric to Design Videogames after Auschwitz?*, [w:] Markku Eskelinen, Raine Koskimaa (red.), *Cybertext Yearbook 2000*, Research Center for Contemporary Culture: University of Jyväskylä.
- Halberstam, Jack (2018), *Przedziwna sztuka porażki*, przeł. Mikołaj Denderski, Warszawa: Krytyka Polityczna.
- Juul, Jesper (2016), *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, przeł. Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Kraków: Korporacja Ha!art.
- Kubiński, Piotr (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Lee, Shuen-shing (2003), "I Lose, Therefore I Think" A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare, „Game Studies”, nr 3.
- McGonigal, Jane (2011), *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York: Penguin Press HC.
- Meades, Alan (2015), *Understanding counterplay in video games*, New York: Routledge.
- Mortensen, Torill, Linderoth, Jonas, Brown, Ashley (2018), *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*, London: Routledge.
- Murray, Janet (2017), *Hamlet on The Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: MIT Press.
- Roche, Eoin (2018), "Valid" Failure in the Design of Digital Games: An Intropective View from a Player's Perspective, Praca magisterska, Online: <http://www.scss.tcd.ie/publications/theses/diss/2018/TCD-SCSS-DISSERTATION-2018-064.pdf>
- Ruberg, Bonnie (2015), *No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt*, „QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking”, nr 2(2), s. 108–124.
- Ruberg, Bonnie (2017), *Playing To Lose: The Queer Art of Failing at Video Games* [w:] Jennifer Malkowski, TreaAndrea M. Russworm (red.), *Gaming representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, Bloomington: Indiana University Press.
- Sterczewski, Piotr (2013), *Retoryka porażki: Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w "serious games", "art games" i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens”, s. 23–34.

---

Magdalena Kozyra

## Ogrywając porażkę. Konceptualizacja doświadczenia porażki w grzwnawstwie

### *Abstrakt*

Celem artykułu jest przegląd najważniejszych teorii przybliżających zjawisko porażki w grach cyfrowych, a następnie zaproponowanie nowej metody jego opisu. Analizie zostały poddane teoria przepływu autorstwa Mihály Csikszentmihályi oraz książka Jespera Juula *Sztuka przegrywania*, w których badacze skupiają się na motywacyjnym aspekcie porażki; opisane przez Iana Bogosta retoryka porażki oraz jej perswazyjna rola; a także podejście reprezentowane między innymi przez Shuen-shinga Lee, Jacka Halberstama oraz Bonnie Ruberg, zwracające uwagę na pozytywne aspekty porażki. Autorka proponuje alternatywną analizę porażki z sześciu różnych perspektyw, opartą na modelu zaangażowania gracza Gordona Calleji oraz łączącą opisywane wcześniej teorie. Celem wypracowanego modelu jest zwrócenie uwagi na różne funkcje spełniane przez mechanizm porażki w grach cyfrowych, które nie ograniczają się jedynie do jej edukacyjnego aspektu.

**Słowa kluczowe:** gry wideo, teoria gier wideo, teoria queer, porażka

## Playing with Failure. Conceptualization of Failure in Game Studies

### *Abstract*

The aim of the article is to present examples of already existing theories about the experience of failure in digital games and then propose a different approach to it. Firstly, it shows the way Csikszentmihályi's flow theory and Juul's *The Art of failure* describe the motivational role of failure; then it points out the persuasive aspects of Bogost's rhetoric of failure used in serious games industry; and lastly Lee's, Roche's and Halberstam's approaches trying to recognize the positive features of failure are examined. The author then introduces six dimensions of failure based on Calleja's



Player Involvement Model. Through them, an alternative way of thinking about failure is proposed, in which the failure is perceived not (only) as an occurrence which needs fixing, but as a possibility for a different experience of gameplay.

**Keywords:** video games, video games theory, queer theory, failure

**Magdalena Kozyra** – doktorantka kulturoznawstwa na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego. Jej zainteresowania badawcze związane są ze współczesną kulturą popularną, swoją rozprawę doktorską przygotowuje na temat doświadczenia porażki w grach wideo.



**Mariola Lekszycka\***

## Multimodalna ewolucja obrazu w grach wideo

Historia gry wideo ma trudne do jednoznacznego rozstrzygnięcia początki. W pracach wielu badaczy jako pioniera wspomina się Williama Higinbothama i jego *Tennis for Two* z 1958 roku, który miał stanowić atrakcję dla gości odwiedzających wojskowe laboratorium Brookhaven. Projekt Higinbothama stał się prototypem dla *Ponga* Allana Alcorna z 1972 roku debiutującego na sprzęcie firmy Atari. Popularność gry doprowadziła niemalże do zmonopolizowania rynku gier (Filiciak 2010, 458–459). Innym kamieniem milowym w historii gier jest rok 1962 roku, postać Steve’a Russella i napisane przez niego pięćdziesiąt linii kodu zwanego *Spacewar!*, który przez branżę gier komputerowych jest uznawana za pierwszą grę wideo. Choć sam twórca nie spodziewał się tego, jego wynalazek, którego celem było umilenie czasu studentom ostatniego roku informatyki na MIT (Massachusetts Institute of Technology) stał się inspiracją do powstania ogromnego rynku gier komputerowych na świecie (Postigo 2010, 302). Rozwój gry wideo, jako medium może być obserwowany z wielu różnych perspektyw – mogą być to badania nad rozwojem możliwości technologicznych i sprzętowych, roli i funkcji gracza, narracji oraz aksjologicznej zawartości gry czy społeczności fanowskich. Artykuł ten stawia sobie trud obserwacji ewolucji medium pod względem jego rosnącego potencjału obrazowego, na który nakłada się również jego wzrastająca multimodalność. Celem autorki jest przekonanie czytelników do tezy, że gra wideo może być obrazem, a jej części składowe (modusy), które powstały w wyniku ewolucji medium, zwielokrotniają jej możliwości obrazowe i wbrew intuicjom wielu badaczy nie mają wpływu jedynie na sferę wrażeniową (angażującą wszystkie zmysły) współczesnego gracza, ale również pogłębiającego jego percepcję i doświadczenie gry.

---

\* Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego; e-mail: mariolalekszycka@gmail.com

## Obraz jako punkt wyjścia

Kategoria obrazu najczęściej pojawia się w badaniach nad malarstwem i rzeźbą, w szczególności w krytyce historyków sztuki. Z czasem nabrała ona wymiaru wykraczającego poza sztuki wizualne, stała się źródłem zainteresowania i inspiracji dla filozofów, antropologów kultury czy medioznawców. Grupa badaczy, których badania staną się podstawą teoretyczną dla rozważań tego artykułu, w różnych momentach historii, środowiskach naukowych i dziedzinach swoich badań dostrzegli powszechność i uniwersalność kategorii obrazu, która nie musi, a wręcz nie powinna być utożsamiana jedynie z tradycyjnymi sztukami wizualnymi.

Jan Białostocki analizując powtarzające się motywy malarskie w sztuce na przestrzeni wieków pisze o uniwersalności obrazu, jako **przedmiotu idealnego**, który powstaje w ramach działania indywidualnej jednostki, ale jest wspólny dla grupy i wchodzi w skład jej społecznej wyobraźni (Białostocki 1982, 13). Poprzez badania nad powtarzalnością motywów (biblijnych czy mitologicznych) konstruuje pojęcie **tematu ramowego** (Białostocki 1961) – figury takiej, jak postać króla, żebraka, rycerza czy matki<sup>1</sup>, które obecne są zarówno w malarstwie, jak i w literaturze. Na temat ramowy składa się jednocześnie indywidualny charakter artysty, jego wychowanie, środowisko, osobiste przeżycia i pragnienia, ale również duch epoki, który dopełnia jego twórczość i porządkuje ją.

Przyglądając się motywowi **jeźdźca** Białostocki analizuje go poprzez dwa obrazy – *Polskiego jeźdźca* Rembrandta i *Rycerza ze śmiercią i diabłem* Albrechta Dürera. Autor poprzez wnikliwe badanie elementów dzieła malarskiego zwraca uwagę na sensualny, tajemniczy odbiór jego znaczenia, które określa jako poczucie **doniosłości** (Białostocki 1982, 37). Świadczy to o obecności **poza ramami** malowidła treści, które mogą być odkryte w indywidualnym obcowaniu z dziełem sztuki (interpretacja), ale równocześnie stające się symbolem sztuki danej epoki. Obraz jest czymś, co znajduje się poza dziełem sztuki (przy jednoczesnym bycia jego częścią) i stanowi jego sedno.

Georges Didi-Huberman również zajmował się kategorią obrazu choć w innym medium – fotografii. W pracy *Obrazy mimo wszystko* autor zarówno zajmuje się obrazem w zdjęciach powstałych w Auschwitz, jak i samemu jego odbiorowi w ramach wystawy *Pamięć o obozach. Fotografie z nazistowskich obozów koncentracyjnych i obozów zagłady (1933–1999)*<sup>2</sup>. Perspektywę polemiczną wobec myśli Hubermana stanowią opinie Gérarda Wajcmana i Élisabeth Pagnou. Tytuł *Obrazy mimo wszystko* (Didi-Huberman 2008) nosi w sobie cały ciężar wywodu, który jest

1 Dokładnie takie same spostrzeżenia o tematach ramowych, motywach i postaciach, jako obrazach przeczytać można we wstępie do wydania opowiadań Ernsta Blocha *Ślady*, które stanowią ciekawą reinterpretacyjną zabawę owymi motywami w tekście literackim (Bloch 2012).

2 Referat znalazł się w katalogu do wystawy pod redakcją C. Chéroux.

pierwszą częścią pracy Hubermana. Autor szczegółowo opisuje całą drogę, którą **mimo wszystko** pokonały powstałe w obozie śmierci Birkenau fotografie, których celem była pamięć i świadectwo tragicznych wydarzeń<sup>3</sup>.

Polemika Gérarda Wajcmana i Élisabeth Pagnou, oprócz uwag do ich zdaniem podjętej przez Hubermana próby **stworzenia obrazu** Shoah, jest również krytyką ogólnej natury obrazu. Głównymi zastrzeżeniami autorów jest zagrożenie manipulacji w obrazach, przywiązywanie do nich zbyt dużej wagi w badaniach historycznych, które prowadzić może do fetyszyzacji, ograniczenia myślenia i działania wyobraźni. W odpowiedzi na te zarzuty Huberman charakteryzuje specyfikę obrazu:

Jak znaki językowe, tak obrazy potrafią na swój sposób – w tym tkwi cały problem – wyrzucić skutek *wraz* z jego negacją. Są na przemian fetyszem i faktem, nośnikiem piękna i jego zaprzeczeniem, pocieszeniem i niemożliwością pocieszenia. Nie są ani czystą iluzją, ani całą prawdą, ale tym właśnie dialektycznym pulsowaniem, które porusza jednocześnie *zasłonę i jej rozdzarcie* (Didi-Huberman 2008, 102–103).

Zdaniem Hubermana medium umożliwia **widzialność** obrazu i możliwość odebrania go poprzez zmysły – istotą jest jednak to, co kryje się za **zasłoną**. Jest to współmierne z teorią Hansa Beltinga, który wprowadza pojęcie medium w relacji z obrazem i ciałem (Belting 2007). Drogą zrozumienia „dialektycznego pulsowania” (Didi-Huberman 2008, 103) jest praca **wyobraźni**<sup>4</sup>, która umożliwia poznanie obrazu, ale również zrozumienie jego natury:

Obraz bez wyobraźni to po prostu obraz, któremu nie poświęcono wystarczająco dużo czasu i pracy. Ponieważ wyobraźnia jest pracą, jest *czasem pracy obrazów* nieustannie oddziałujących na siebie poprzez zderzenie lub fuzję, zerwanie lub przemianę... A wszystko to wpływa na naszą wiedzę i myślenie. Aby wiedzieć, należy więc sobie wyobrazić – *warsztat pracy* spekulatywnej idzie w parze z *warszatem montażu* wyobraźniowego (Didi Huberman 2008, 149).

W perspektywie Beltinga wyobraźnia jest również odpowiedzialna za proces tworzenia obrazów, które mają swój wymiar artystyczny, kreatywny, a nie tylko rejestrujący rzeczywistość czy dokumentujący historię (Belting 2007, 15). Badacz zauważa, że człowiek stanowi miejsce obrazów, które otaczają go z każdej strony

---

3 „Te załączone zdjęcia wyślą natychmiast do Tell – zdjęcia powiększone można, uważamy, wysłać dalej” fragment listu J. Cyrankiewicz, S. Kłodziński, *Wiadomość adresowana do Polskiego Ruchu Oporu*, 4 września 1944. Oświęcim, Państwowe Muzeum Auschwitz-Birkenau.

4 Z czym zupełnie nie zgadzał się Gérard Wajcman pisząc: „Obraz zawsze afirmuje. Żeby zaprzeczyć, potrzebne będzie co innego, słowa” (Wajcman 1998, 243).

i które sam stwarza za pośrednictwem **medium**. Belting w opisie relacji medium i obrazu wprowadza metaforę awersu i rewersu monety, które są nierozzerwalne. Tak samo jak dla Hubermana, dla Beltinga równie ważna jest interpretacja symboli jako droga do zrozumienia istoty obrazu i zauważenia go pod strukturą medium (Belting 2007, 15). Praca, jaką musi wykonać odbiorca/widz jest uzależniona od warunków historyczno-kulturowych i przechodzi poprzez **zindywidualizowany proces percepcyjny** (Belting 2007, 28).

Autor podejmuje również trud interpretacji i zrozumienia specyfiki **obrazu digitalnego**, w którym *de facto* medium jest bezcielesne. Analizując perspektywy badaczy takich jak Lev Manovich, Margaret Wertheim, Eric Alliez i Bernard Stiegler Belting próbuje znaleźć odpowiedź na pytanie czy zaistnienie digitalnych, wirtualnych światów nie oznacza kresu obrazów w ich tradycyjnej formie. Zwraca uwagę, że „tradycyjna” relacja pomiędzy ciałem, medium a obrazem w wymiarze cyfrowym nie ma racji bytu – przede wszystkim ze względu na przezroczystość medium, które jest kodem programu zmagazynowanym w zbiorze danych, a matryca ekranu, za pomocą której obraz się uwidacznia nie jest jego integralną częścią. Medium w swoich tradycyjnych formach miało zazwyczaj formę monosemiotyczną, podczas gdy świat wirtualny oprócz tego, że ma formę polisemiotyczną to nierzadko jest multimedialny (jak to się ma w przypadku chociażby gry wideo). Belting wprowadza tutaj **charakterystykę kolażu** (Belting 2007, 28–29).

Różnicą między medium tradycyjnym a cyfrowym stanowi również specyfika jego odbioru. O ile w każdym wcześniejszym, tradycyjnym przekazie obrazowym ciało było zaangażowane w odkrycie istoty obrazu przez interpretację, bądź wzmożone działania wyobraźni (Didi-Huberman 2008, 149) to w przypadku cyfrowych rzeczywistości odbiorca jest zobligowany do **działań** i dostaje prawo do ingerencji w obraz, tworzenie go, przetwarzanie, manipulację. W przypadku obrazu gry wideo zaangażowanie gracza w dopełnienie jej treści jest niezbędne do poprawnego odczytania medium, a jego odbiór połączony jest z procesem szybkich skojarzeń i wspomnień angażujących więcej zmysłów.

Chcąc podsumować powyższe rozważania warto zwrócić uwagę, że przytoczeni badacze wywodzą się z jednej tradycji badawczej, ale usiłują wyjść poza jej reguły i „uwolnić pojęcie obrazu z wąskich i tradycyjnych schematów myślenia, w których zamykają je różne akademickie profesje lub dyscypliny” (Belting 2007, 69). Tak uwolniony obraz nie ogranicza się tylko do przedstawień malarskich (Białostocki 1982), ale może być fotografią (Didi-Huberman 2008), zdigitalizowaną kopią i światem wirtualnym (Belting 2007). Obraz choć powstaje w zindywidualizowanym umyśle artysty i wyraża jego psychikę to może je współdzielić z innymi ludźmi i tym samym jest rozumiany, rozpoznawany i zapisywany na kartach historii. Zgodnym dla wszystkich przytoczonych w pracy autorów jest również proces percepcji, który staje się drogą do odkrycia istoty obrazu

w medium – zdaniem Hubermana będzie to potęża wyobraźni (Didi Huberman 2008, 149), z kolei u Białostockiego jest to „wyczuwanie istnienia treści ważnych” (Białostocki 1982, 37), natomiast u Beltinga percepcja nie jest jednorodna i zależy od medium (Belting 2007, 15). Rozwój technologiczny doprowadził do tego, że obrazy widziane są w inny sposób, proces ich odkrycia również stanowi nowość, ale same obrazy się nie zmieniają.

## Specyfika obrazu gry wideo

Choć badania Hansa Beltinga nad obrazem digitalnym w znaczącym stopniu przybliżają do odkrycia specyfiki obrazu gry wideo to jednak nie są wystarczające. To, co znamienne w dotychczasowych wnioskach na temat obrazu to z pewnością rozszerzenie specyfikacji obrazowości do różnych mediów – jednak gra wideo jest wytworem, który pochłonął charakterystykę innych mediów, bowiem łączy w sobie wrażenia wizualne, słuchowe, a także performatywne. Gra wideo, tak samo jak każda inna gra (Huizinga 1998), wymaga czynnego działania gracza, który reaguje zarówno na bodźce, które dostarcza mu matryca ekranu, ale również na dźwięki czy muzykę stanowiącą nierozdzieloną część rozgrywki. Gdyby rozpatrywać grę w kategorii komunikatu to składa się ona na wizualność, muzykę, gesty oraz bodźce oparte na dotyku. W nauce o komunikacji poszczególne elementy komunikatu nazywa się modusami, a przekaz z niego złożony multimodalnym.

Multimodalność poprzez niedoprecyzowanie kategorii, bywa nadinterpretowana lub krytykowana, a tak naprawdę jej „założenia” mogą się odnosić do powszechnych zjawisk i komunikatów dnia codziennego. Modus, czyli semiotyczny sposób przekazu informacji składa się na każdą wypowiedź. Analiza tekstu komunikatu, bez świadomości, wiedzy i interpretacji gestów, tonu i mimice będzie analizą wypowiedzi jako całości: „komunikat multimodalny jest jak partytura orkiestrowa, gdzie poszczególne partie instrumentalne współgrają ze sobą, tworząc całość, która nie jest tylko i po prostu sumą części” (Maćkiewicz 2017, 33). Maćkiewicz wskazuje, że można zarówno badać zjawiska multimodalne przez istniejące teorie i metodologie (tym samym je poszerzając), jak i próbować tworzyć nowe metody ich badań (Maćkiewicz 2017, 34).

Jednym z najobszerniejszych i najbardziej szczegółowych opracowań kategorii multimodalności jest praca Gunthera Kressa i Theo van Leeuwen *Multimodal discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication* (Kress, van Leeuwen 2001). Publikacja podejmuje trud analizy współczesnych mediów pod kątem analizy ich sposobów komunikacji składających się na więcej niż jeden modus (dźwięk, język, kolor, wizja). W innym tekście stanowiącym „podsumowanie” badań multimodalnych Leeuwen za punkt wyjścia w rozważaniach nad multimodalnością uznaje perspektywę lingwistów i antropologów, którzy jego zdaniem w mo-

mencie badań nad współczesnymi tekstami są zobowiązani do analizy „obrazów, układu tekstu, typografii oraz koloru” (van Leeuwen 2014, 281). Tym stwierdzeniem autor zwraca uwagę na poszerzenie zakresu badawczego ze względu na zmiany w medium<sup>5</sup>, a ich współwystępowanie i próby ustrukturalizowania wskazują na rozwój pełnoprawnej dyscypliny (van Leeuwen 2014, 282).

Powołując się na przykłady o potencjale multimodalności w nauczaniu (van Leeuwen 2014, 282–283), a także pracy Gunthera Kressa i Boba Hodge’a *Social Semiotics* (Hodge, Kress 1988) (której przedmiotem była analiza gramatycznego systemu modalności w interpretacji wystąpień politycznych i komiksów zarazem) autor zwraca uwagę na współistnienie metody i dyskursu multimodalnego (van Leeuwen 2014, 283), a także wadze multimodalności w krytycznej analizie dyskursu (van Leeuwen 2014, 287). Przytaczając wykorzystanie metody multimodalnej w badaniach nad sceną polityczną autor zaznacza konieczność badania zarówno przemówień i postaw polityków, jak i ich reprezentacje, krytyczne i satyryczne figury obecne w popkulturze. Powołując się na kilka przykładów (van Leeuwen 2014, 288–290) Leeuwen wskazuje na konieczność wnikliwych, multimodalnych analiz tekstów, których elementy wskazują na współczesną reprezentację i legitymizacja niesprawiedliwości i przemocy (w tym reprezentacje treści rasistowskich czy stereotypowych).

Stosowanie metody multimodalnej we współczesnych badaniach nad mediami wynika zarówno z charakteru badanych przekazów, ale również z powodu treści jakie mogą przekazywać. Analiza konkretnych modusów składających się na multimodalny tekst są konieczne do poprawnego jego odczytania, ale również do odkrycia jego innych, ukrytych, a także często przedawnionych lub wręcz niepoprawnych kontekstów. Podobnie jak w przypadku badań nad obrazem, nie powstają one w odosobnieniu, stanowią refleks czasów, w jakich powstają, towarzyszących im problemów społecznych, wyobrażeń i potrzeb współczesnych im odbiorców.

## Ewolucja obrazu w kręgu historii gry wideo

W historii gier wideo można zaobserwować zmiany w dominacji modusów – postęp technologiczny gwarantuje coraz bardziej realistyczną grafikę, zróżnicowanie dźwiękowe i muzyczne, większy wpływ gracza na samą grę w postaci bardziej rozbudowanych systemów decyzyjnych czy pojawieniu się alternatywnych zakończeń dla gier przygodowych. Gry również zaczęły wraz z innymi tekstami kultury budować światy transmedialne (tak zwane uniwersa), odnosić się wzajemnie do siebie, dopełniać swoje treści, ale także czerpać z innych tekstów kultury. Wszystkie te elementy (modusy), które z biegiem czasu uległy ewolucji wykazują

<sup>5</sup> Autor wymienia w tym miejscu zarówno klasycznych badaczy (Birdwhistell, Barthes), jak i media takie jak film, grafika komputerowa czy komiks (van Leeuwen 2014, 281).



potencjał obrazowy. Choć komunikat multimodalny traktowany jest jako całość, analiza jego poszczególnych elementów posłuży do przekazania czytelnikowi tego, jak w ewolucji gry wideo został wykształcony potencjał obrazowy poszczególnych modusów i także jaki mają one wpływ na badania nad obrazem gry.

Wskazując na ewolucję warto rozpocząć analizę od najwcześniejszego przykładu gry wideo. Jednakże, jak zostało to wskazane we wstępie – nie jest to zadanie proste, zatem na potrzeby analizy, jako najwcześniejszy przykład gry (o oficjalnej dystrybucji) posłuży *Pong*. Jest to symulacja tenisa stołowego z użyciem dwuwymiarowej grafiki, klasyfikowana jako gra sportowa, zręcznościowa i oparta na rywalizacji. Zadaniem gracza jest pokonanie przeciwnika poprzez zdobycie większej ilości punktów. Grafika gry ograniczona została do czarnego ekranu, na którym znajdują się białe rakiety (w postaci odcinków), którymi poruszają gracze, siatka (oznaczona linią przerywaną) i jedna piłka, która w zależności od kąta odbicia od rakiety zwalnia lub przyspiesza. Późniejszym wersjom *Ponga* odbiciu i „stracie” piłki towarzyszył charakterystyczny dźwięk. Modusy na jakie składa się ta jedna z pierwszych gier to symbole rakietek i piłki, ruch wykonywany przez gracza, a także w kolejnej wersji dźwięk – w związku z czym ciężko mówić o potencjale obrazowym w przypadku *Ponga*. Choć niewątpliwie *Pong* wymaga pracy wyobraźni do stworzenia w umyśle gracza iluzji rozgrywki w tenisa stołowego to wszystkie elementy gry mają cechy czysto „użytkowe” i nie kryją za sobą żadnych „treści ważnych”. Grafika ma oddać tylko to, co absolutnie niezbędne do tego, aby użytkować grę, dźwięki mają umożliwić rozpoznanie porażki lub przegranej, a działanie gracza ogranicza się do operacji na dwóch przyciskach. W takim układzie modusów, które rzeczywiście są nierozdzielne, ale skupione są jedynie na dosłownym komunikacie, nie ma mowy o dostrzeżeniu potencjału obrazowego.

W miarę jak przemysł gier przybierał na sile gry zaczęły się zmieniać – to, co zawsze wydawało się najważniejsze zarówno dla twórców gier, jak i dla samych graczy to dobre warunki graficzne, w których to poczucie realistycznych wydarzeń będzie znacząco wpływało na immersję, czyli w definicji Piotra Kubińskiego „wrażenie niezmediatyzowanego uczestnictwa, bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni generowanej komputerowo, wynikające m.in. z zaangażowania wywołanego przez różne czynniki” (Kubiński 2016, 51). Uczucie uczestnictwa w grze łądząco przypominające świat realny, z brakiem poczucia upływu czasu i zaangażowaniem powodującym, że medium matrycy ekranu staje się przezroczyste to ideał, do którego dążą wielkie firmy produkujące gry. Przemysł gier niezależnych, indie czy alternatywnych ma często odmienne priorytety – gry skupione są na specyficznej mechanice, narracji (często przez amatorów gier nazywanych „dobłą historią”) czy przemyceniu wartości artystycznych. Przykład stanowią obszernie analizowane przez Kubińskiego gry publicystyczne, które stanowią multimodalny komentarz współczesnych wydarzeń lub przemian społecznych,

niepozbowiony silnej tezy oraz nieukrywający stroniczej perspektywy (Kubiński 2016, 282–298).

Momentem, który zdaje się być istotnym z perspektywy przemian i historii gier wideo jest powstanie gry *Tomb Raider*. Ta kultowa przygodowa gra akcji, której powstanie datuje się na 1996 rok wpisała się w popkulturę nie tylko poprzez gry, ale również następujące po niej filmy i komiksy. Lara Croft, czyli główna postać gry to atrakcyjna i inteligentna brytyjska archeolożka, poszukująca mitycznych skarbów. Powstała prawdopodobnie, jako kobiecy odpowiednik filmowego bohatera Indiany Jonesa. W jej rolę w wersjach kinowych wcieliły się do tej pory<sup>6</sup> dwie aktorki – Angelina Jolie i Alicia Vikander tworząc tym samym zaczątki świata transmedialnego *Tomb Raidera*, który uzupełniany jest poprzez komiksy, książki, a także różnorodne gadżety związane ze światem przedstawionym w grze czy z główną kobiecą postacią.

Fabula gry skupiona jest wokół działań głównej bohaterki, która poprzez serię przeciwności losu, a także skomplikowanych zagadek logicznych i zręcznościowych dociera do skarbu. Na przestrzeni ponad dwudziestu lat wygląd Lary Croft zmieniał się w zależności od możliwości technologicznych komputerów i innych platform przeznaczonych do odczytania programu, ale zawsze pozostawała ona bez wątpliwości postacią atrakcyjną, nierzadko kuszącą swoimi wdziękami i nagością. Początkowym celem było stworzenie postaci atrakcyjnej dla mężczyzn, którzy dominowali w rankingach graczy komputerowych w latach dziewięćdziesiątych. Według Joosta Raessensa jest to stereotypowe odczytanie, które ma sugerować „bezpieczną przyjemność”, jednak również może stanowić wzór samoświadomego stylu życia, które jest atrakcyjne dla graczek. (Raessens 2010, 200). Podobną perspektywę w swoich badaniach przyjmuje Diane Carr. Wskazuje na „przyjemność” kierowania losami Lary z perspektywy kobiety, ale również zauważa „seksualną hierarchię istniejącą poza «magicznym kręgiem» rozgrywki, które wpływają na to, jak ona sama doświadcza gry” (Dovey, Kennedy 2011, 116). Tym samym badaczka zwraca uwagę na rolę gracza, która rozciąga się pomiędzy kategoriami „graniem jako bohater” (postrzeganie Lary jako przedmiot) a „identyfikacją z bohaterem” (postrzeganie Lary jako podmiot) (Dovey, Kennedy 2011, 115–117).

Z czasem, gdy model postaci kobiecych w grach zmienił się, Lara również nabrała innych kształtów, a jej wizerunek uległ złagodzeniu. To, co pozostało jednak niezmiennie to nieprzeciętna inteligencja, a także wyjątkowa sprawność fizyczna, które są zależne od umiejętności gracza. Postęp w grze zależy od sprawności gracza, który bezpośrednio przekłada się na umiejętności bohaterki, której zadaniem jest rozwiązanie skomplikowanych zagadek logicznych, dostanie się do strzeżonego miejsca czy pokonanie armii wrogów. Lara Croft przykład jednego z pierwszych obrazów kobiety-bohaterki w grze wideo.

<sup>6</sup> Artykuł był pisany na przestrzeni września 2018 roku.

Przed *Tomb Raiderem* postaci kobiece miały rolę podrzędną, drugoplanową, a nawet „użytkową” – stawały się obiektem, który trzeba było zdobyć, bądź uwolnić, jak to miało miejsce chociażby w kultowej grze *Prince of Persia*. Celem gry jest właśnie ratunek anonimowej księżniczki, która na ekranie komputera pojawia się tylko na początku i końcu rozgrywki. Obraz Lary potrzebuje, aby go wypełnić działaniem ze strony odbiorcy, którego potrzeby z biegiem czasu ulegają zmianie – Lara w najnowszych odsłonach gry (*Tomb Raider* z 2013 roku, *Rise of the Tomb Raider* z roku 2015 i *Shadow of the Tomb Raider* z roku 2018) pokazuje swoje słabości, a jej psychika, logika podejmowania decyzji i historia jest dużo bardziej złożona. Nowością jest również system zdobywania umiejętności, które we wcześniejszych odsłonach gry były, jakby z zasady przypisane do bohaterki. Kolejnym ważnym elementem, który dopełnia obrazu *Tomb Raidera* jest muzyka, która w klasycznych przygodowych grach akcji, pełni rolę nadania tempa rozgrywce, przy czym zmiany nastroju w muzyce mogą zawiadamiać gracza o zbliżającym się zagrożeniu bądź o odpowiednim rozwiązaniu zagadki. Podobnie, jak w przypadku wizerunku głównej bohaterki czy roli gracza, tak samo muzyka w nowszych produkcjach serii zmienia swoją rolę – oprócz wyżej wspomnianej roli informacyjnej, dopełnia obraz świata przedstawionego i głównej postaci. Egzotyczne środowiska i kultury, do których przybywa archeolożka są definiowane przez muzykę. Również zmiany w nastrojach i emocjach głównej bohaterki mają swoje odzwierciedlenie w warstwie dźwiękowej. Muzyka również dopełnienia charakteru głównej bohaterki, jej relacji z pozostałymi bohaterami (na przykład afekt będzie odpowiednio sygnalizowany muzycznie, podobnie jak strach czy niechęć) i osobowości przeciwnika jako czarnego charakteru.

Obraz Lary Croft realizowany w grze wideo złożony jest z trzech modusów – warstwy wizualnej, muzycznej i performatywnej. Spójność obrazu zależna jest od współgrania tych elementów, które dopiero w całości tworzą komunikat multimodalny i pełen obraz gry. Zarówno obraz głównej bohaterki, jak świata przedstawionego budowany przez mnogość modusów przyczynia się do odpowiedniego odczytania gry wideo. Analiza multimodalna elementów daje również możliwość do rekonstrukcji ewolucji „roli” kobiecych postaci w grach wideo – od przedmiotów, obiektów seksualnych do pełnoprawnych bohaterek, których psychologia postaci, motywacja i determinacja umożliwia identyfikację (bez względu na płeć gracza). Może również stanowić wstęp do badań postaci kobiecych w grach w praktyce feministycznej.

## Analiza multimodalna w praktyce

*Wiedźmin 3: Dziki Gon* to trzecia odsłona gry z serii przygód Geralta z Rivii, która została wyprodukowana na komputery osobiste i konsole w 2015 roku. Choć trzecia część gry stanowi zarówno kontynuację, jak i zwieńczenie poprzednich to do-

piero ostatnia produkcja przyniosła studiu CD Projekt RED ogromny sukces – nagrodzona tytułem Najlepszej Gry Roku na galach The Game Awards 2015 i Golden Joystick Awards 2015, a także wyróżniona jako Kreator Kultury przez tygodnik Polityka i Stowarzyszenie Autorów ZAiKS (Gry-Online.pl). Postać wiedźmina stała się rozpoznawalna na całym świecie, a jego popularność została doceniona również przez studio filmowe Netfliksa, które pod koniec 2019 roku wyprodukowało serial w oparciu o opowiadania Andrzeja Sapkowskiego. O popularności i sukcesie studia CD Projekt Red świadczyć mogą również liczba sprzedanych egzemplarzy gry w ciągu pierwszych sześciu tygodni od premiery, która wynosiła 6 014 576 sztuk (Cdprojekt.com). To, co wpłynęło na jej sukces to z pewnością wyjątkowe źródło, czyli proza Andrzeja Sapkowskiego, ale również wyjątkowo precyzyjne dopracowanie produkcji, którą z pewnością można nazwać komunikatem multimodalnym.

Tym, co składa się na obraz gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* to obraz głównego bohatera, świat przedstawiony, oprawa muzyczna i działania gracza. Głównym bohaterem każdej gry z serii *Wiedźmin*, jest Geralt z Rivii, postać stworzona przez Andrzeja Sapkowskiego w opowiadaniu *Wiedźmin*, której historia kontynuowana była w serii opowiadań *Miecz przeznaczenia* i *Ostatnie życzenie*, a także poświęconej mu sadze. Ostatnią część przygód Geralta stanowi *Sezon Burz*. Literatura stała się jedynie inspiracją dla firmy CD Projekt Red, żadna z historii stanowiących fabułę gry, nie pokrywa się z literackim źródłem. Różnicę stanowi również wygląd głównego bohatera – najbliższy literackiemu wizerunkowi wiedźmin został zaprezentowany w pierwszej odsłonie gry, jednakże w każdej kolejnej części jego postać ulegała zmianom. Geralt z Rivii to mutant, którego zdolności zostały po części wyćwiczone, po części „stworzone” przez mutacje (powstałe w wyniku Próby Traw). Wpływa to na wygląd bohatera, którego włosy pozbawione są pigmentu, a „kocie”, żółte oczy umożliwiają widzenie po zmroku. Sapkowski opisywał Geralta jako szczupłego, wysokiego, smukłego, a także wyjątkowo gibkiego mężczyznę o długich, białych włosach i twarzy pozbawionej zarostu. W ostatniej produkcji CD Projekt Red Geralt to barczysty, wysoki mężczyzna z białymi włosami spiętymi z tyłu głowy w kucyk i widocznym, jasnym zarostem. Różnica w wyglądzie bohatera wynika z dostosowaniem obrazu Wiedźmina do współczesnego wizerunku atrakcyjnego mężczyzny. W ten sposób Geralt daje obraz przystojnego, budzącego zaufanie i sympatię, niebudzącego wątpliwości co do swojej siły, a także profesjonalizmu mężczyzny. W *Kulturze gier komputerowych* Dovey i Kennedy wskazują na potencjał, a także użytkową rolę bohaterów i awatarów, jednak w analizie wyboru postaci zaczerpniętych z innych mediów (takich jak James Bond czy Gandalf) pada pytanie retoryczne: „Któż chciałby grać jako Gimli w grach z serii *Władca Pierścieni*, kiedy można wybierać pomiędzy **bardziej atrakcyjnymi postaciami** (podkr. M.L) Legolasa i Aragorna?” (Dovey, Kennedy 2011, 127). Stwo-

rzenie idealnego obrazu Geralta z Rivii musiało stanowić zarówno połączenie elementów „kanonicznych” (znanych z lektury książek), ale również nowoczesnych wpisujących wiedźmina w kanon współczesnego bohatera, aby stał się jak najbliższy graczowi.

Świat przedstawiony w *Wiedźminie* to zarówno środowiska miejskie, jak i wiejskie, które przywodzą na myśl okolice polskich terenów okresu późnego średnio-wiecza – wioski pełne domów krytych strzechą ukryte pośród kolorowych łąk i pól, na skrajów lasów, w których kryją się potwory ze słowiańskiego bestiariusza, miasta o niskiej zabudowie, silnych warownych murach, a w nich zamki o wysokich, nawiedzonych przez zmory wieżach. Środowiska znane z lektury książek nabierają nowego znaczenia w grze, ponieważ na oczach gracza ożywają – dotknięte wojną, napadami łupieżców wioski zaczynają przyciągać padlinożerne kreatury, a przy traktach gniją ciała wisielców. Wraz z biegiem czasu spędzonego w grze zmieniają się pory dnia (co wpływa na obecność niektórych potworów, na które zlecenie ma wiedźmin, na przykład północnica pojawia się tylko, jak nazwa wskazuje o północy) i warunki atmosferyczne.

W zależności od tego, do jakiego terenu królestwa, księstwa, miasta czy wioski zawita Geralt towarzyszy mu stosowna oprawa muzyczna, której jedną z funkcji jest dopełnienie obrazu świata przedstawionego. Sielskość wiosek ilustrowana jest pieśniami, delikatnymi rytмами przypominającymi słowiańskie przygrywki ludowe, często o niewybrednej treści. Miasta odwiedzane przez Wiedźmina, takie jak Oxenfurt i Novigrad mają swoją specyficzną muzykę, która ma za zadanie oddawać ich charakter. W przypadku zamku Kaer Morhen ścieżka muzyczna przywodzi na myśl tęsknotę za ciepłem domowym. Muzyka w grze *Wiedźmin 3: Dzikie Gon*<sup>7</sup> oprócz dopełnienia „słowiańskości” świata przedstawionego nadaje również rytmu w walce – skomplikowane ataki, parowania i uniki Geralta, często w prozie Sapkowskiego porównywane do tańca, opisywane w kategoriach muzycznych, w grze ożywają w zestawieniu zarówno z muzyką instrumentalną, jak i kobiecym wokalem stają się prawdziwą sztuką taneczną. Muzyka w grze *Wiedźmin* wprowadza również różnorodność nastrojów, które stają się przedmiotem fabuły gry – opowieści o stracie dziecka, rodziny, o wojnie, klątwie i innych ludzkich tragediach dopełnione są dramatycznymi wokalami, wyraźną linią perkusji, nadającą rytm i solówkami na gitarze i skrzypcach, które stanowią element liryczny nawet bardziej dramatycznych i charakterystyczny niż sam śpiew. Przykład stanowić może zadanie poświęcone Duchowi Lasu, który został skazany na wieczne potępienie i śmierć przez wiedźmy z Krzywouchych Moczar. Gracz w trakcie rozgrywki ma możliwość wypuszczenia ducha lub zabicie go. Na decyzję może wpłynąć muzyka, która niejednoznacznie wskazuje na zagro-

---

7 Kompozytorem muzyki do gry jest Marcin Przybyłowicz, za swoją pracę nominowany do nagród z kategorii The Game Award: najlepsza ścieżka dźwiękowa i Nagrody Brytyjskiej Akademii Gier Wideo za najlepsze wykorzystanie dźwięku.

zenie – z jednej strony są nim wiedźmy pożerające dzieci, z drugiej Duch, którego czyny również nie są czyste. Charakter muzyki, wykorzystanie konkretnych pieśni, sposobu śpiewania i instrumentów dopełnia również religii i wierzeń, które stanowią jeden z ważniejszych elementów świata przedstawionego.

Ostatnim modusem, który składa się na obraz gry, jest rola dopełnienia treści gry przez gracza. Gracz oprócz obowiązku odegrania scenariusza gry, który prowadzi go do jednego z kilku zakończeń, ma do odkrycia wiele aktywności, które umożliwiają personalizację rozgrywki i głównego bohatera. Oprócz wątku głównego gra oferuje ponad sto godzin rozgrywki przy zadaniach pobocznych, które pozyskiwane są poprzez znaczniki na mapie, rozmowy z postaciami pobocznymi, tablice ogłoszeń ze zleceniami wiedźmińskimi czy fragmenty listów, pamiętników i notatek (przykładem może być poszukiwania ryszunków z poszczególnych wiedźmińskich domów cechowych, które odtwarzają historię ich członków, przy jednoczesnym ulepszaniu ekwipunku). Zadania poboczne są zróżnicowane pod względem poziomu trudności, ale nie wpływa to na ich niedostępność dla graczy o zbyt wysokim lub zbyt niskim poziomie doświadczenia. Przyjmowanie i realizowanie zadań pobocznych, tak samo jak odkrywanie nowych terenów mapy odbywa się według uznania gracza, który dość swobodnie może poruszać się po scenariuszu gry. Dodatkowymi aktywnościami, którymi gracz może się zająć w ramach przebywania w świecie przedstawionym gry mogą być wyzwania zapaśnicze, wyścigi, a także rozgrywki w karty, stanowiące oddzielną grę, co może pogłębiać uczucie immersyjne (gracz grając Geraltem gra w Gwinta, przez co jakoby przestaje być sobą, a staje się wiedźminem). Personalizacji według upodobań gracza stanowi zarówno wygląd, charakter, jaki i specjalizacja głównego bohatera – gracz może dowolnie inwestować w talenty, umiejętności, a także ekwipunek bohatera (jak w klasycznych grach RPG). Wpływa to na jego zdolności, wygląd pancerza, a niekiedy na wizerunek (w przypadku użycia odwarów twarz Geralta będzie jeszcze jaśniejsza, ziemista, z widocznymi wybroczynami i żyłami). Najciekawszym jest wpływ gracza na charakter bohatera, na jego decyzje, a co za tym idzie zakończenia gry. W zetknięciu z każdą postacią poboczną (zarówno tą fabularnie istotną, znaną z prozy Sapkowskiego jak Cirilla, Yennefer czy Triss, jak i każdą inną, często anonimową) gracz ma do wyboru kilka kwestii dialogowych, które wpływają na rozmowę, rozwój zadania i jej zakończenie. Opcje oprócz różnych możliwości prowadzenia rozmowy kształtują charakter Geralta. To według decyzji gracza wiedźmin będzie porywczy, albo cierpliwy, może również odznaczać się charakterystycznym dla bohatera opisanego przez Sapkowskiego cynizmem i ciętym językiem. Nawiązane przyjaźnie i zaognione konflikty będą miały swój wpływ w dalszej części rozgrywki.

Gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon* charakteryzuje się również **podwójnym kodowaniem** (Paivio 1986), którego odczytanie jest zależne od gracza. W świecie przedstawionym ukryte są wydarzenia, postacie i wersje dialogowe, które znane są z lektur Andrzeja



Sapkowskiego. Graczowi, który zaznajomiony jest z literackim pierwowzorem dadzą dużo satysfakcji z ich odkrycia i zidentyfikowania, a z drugiej strony dla gracza nieznanego książek stają się przezroczyste i w żaden sposób znajomość literackiej wersji *Wiedźmina* nie jest konieczna do zrozumienia i przyjemnego korzystania z komunikatu zawartego w grze. Twórcy gier z serii *Wiedźmin* nie ograniczają jednak odniesień jedynie to literackiego pierwowzoru. Piotr Kubiński w swoich badaniach wskazuje na szereg nawiązań do bieżących wydarzeń społeczno-politycznych czy innych tekstów klasycznych, popkulturalnych lub ich autorów w produkcjach CD Projekt Red (Kubiński 2015, 114–129). Celem wyjaśnienia modelu komunikacyjnego, jaki proponują twórcy gier Kubiński wprowadza kategorię **dystansu ironicznego**, który zarówno może działać jako komizm zbliżający graczy do produkcji, jak i zabieg emersyjny, który ogranicza ich zanurzenie w świecie gry. Autor określa ściśle zasady, według których podwójne kodowanie funkcjonuje w grach wideo:

Aby zrozumieć zawarty tu żart (chodzi o wypowiedziane hasło jednej z postaci „Kier-ke-gaard” i odpowiedź na zawołanie „Hei-de-gger” – przyp. M.L), gracz musi – po prostu sięgnąć do wiedzy kulturowej, pozadiegetycznej, co oczywiście dzieje się poza jego decyzją (użytkownik, którzy kojarzy te dwa nazwiska, nie może przecież postanowić, że nie rozpozna przemyconej tak aluzji). Tak przedstawiony komunikat – o ile zostanie rozpoznany – w nieodparty sposób przymusza zatem do sięgnięcia do kontekstu pozagrowego, co (właśnie przez odwołanie do wiedzy pozatekstowej) skutkuje chwilowym zawieszeniem stanu immersji. Przytoczony przykład jest interesujący także dlatego, że jeżeli gracz nie wykryje ironii (a więc nie rozpozna nazwisk filozofów), to ta scena nie wywoła efektu emersyjnego. Stanie się tak, ponieważ twórcy – kierując się zasadą podwójnego kodowania – wybrali akurat takie nazwiska, które brzmią w niezwykle sposób (...) w rezultacie gracz (...) może uznać je np. za słowa należące do elfickiego słownika (Kubiński 2015, 122).

Przykładem z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* może być zadanie poświęcone obronie kapliczek, dewastowanych przez żaków z Uniwersytetu w Oxenfurcie, którzy swoje działania uzasadniają w słowach nawiązujących (w sposób bardzo dosłowny i prześmiewczy) do myśli Fryderyka Nietzschego: „Mistrz Fridrich z Oxenfurtu rzecze, że bogowie umarli! Religia to opium dla ludu! Prosty lud lęka się jeno religii i kapłanów. A ten strach zakuwa nas w okowy ciemnoty! Powinniśmy stworzyć nową moralność – albo i obejść się bez moralności”<sup>8</sup>. Odniesienia intersemiotyczne stanowią kolejny ważny modus, który wpływa na obraz *Wiedźmina* i staje się jego nieodzownym elementem.

---

<sup>8</sup> Przykładem tym posłużył się również Piotr Kubiński w analizie dyskursów filozoficznych w grach wideo na łamach czasopisma „Wielogłos” 2015, nr 3(25).

*Wiedźmin 3: Dziki Gon* stanowi doskonały materiał do badań nad multimodalnością przekazu, elementy, które składają się na komunikat gry funkcjonują ze sobą w idealnej harmonii, nie ma w nich przypadkowości, a poziom ich szczegółowości i dopracowania wpływa zarówno na jej popularność, jak i potencjał obrazowy. Obraz gry *Wiedźmin* to kompilacja bohatera, atrakcyjnego dla czytelnika literackiego źródła, jak i każdego innego gracza, spójny, malarski świat przedstawiony, którego nastroje i wierzenia dopełnione są ścieżką muzyczną, aż w końcu wkład gracza, który tak zastany scenariusz dopełnia i na jego kanwie buduje wyjątkową i niepowtarzalną historię. Obraz gry dokonuje się dopiero po zakończeniu gry, po wykonaniu zadań, uczestnictwie w niezliczonej ilości dialogów, po niespotkanych postaciach i nieodkrytych terenach – jest zależny od gracza, który go wypełnia swoim doświadczeniem, zaangażowaniem i sympatią do tekstu kultury, w którym uczestniczy. Oprócz reprezentacji wizualnej „ukończonych” zadań obraz kształtowany jest w świadomości gracza, który wypełniając grę swoimi reakcjami, sympatiami i zamierzeniami odczytuje jego „ukryty sens”. Przydatna w tym staje się metoda multimodalna, która daje możliwość dekonstruowania obrazów gier wideo poprzez analizę jej elementów (a także wiedzę o tym, jakie reakcje mają wywoływać wrażenia wizualne czy dźwiękowe).

Potencjał obrazowy gier wideo zależny jest od coraz prężniejszego rozwoju technologicznego (który w dużym stopniu go zwiększa), ale również od świadomości samych twórców, których celem jest przekazanie produktu, który pomimo dużego poziomu szczegółowości i złożoności elementów (modusów) przekazu, jest spójny i konkretny. Obrazy gier to często bardzo proste tematy, jak historia Geralta z Rivii poszukującego podopiecznej (córci), jednak jako przekaz multimodalny docierają do odbiorcy-współtwórcy przez wiele elementów, tworząc spójny, łatwy do przyjęcia i identyfikacji komunikat (obraz). Analiza multimodalna oprócz wskazania na rozwijający się potencjał obrazowy (realizowany przez zbiór elementów) gier wideo, modeluje ich odbiór – zwraca uwagę na charakter modusów, ich przeznaczenie i rolę tym samym umożliwiając pogłębioną refleksję (poprzez dyskursy) nad gramami cyfrowymi jako pełnoprawnymi dziełami.

---

## Bibliografia

- Belting, Hans (2012), *Antropologia obrazu: szkice do nauki o obrazie*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Białostocki, Jan (1961), *Teoria i twórczość. O tradycji i inwencji w teorii sztuki i ikonografii*, Poznań: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.



- Białostocki, Jan (1982), *Symboli i obrazy w świecie sztuki* (t. 1), Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Didi-Huberman, Georges (2008), *Obrazy mimo wszystko*, przeł. Mai Kubiak Ho-Chi, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Dovey, Jon, Kennedy, Helen W. (2011), *Kultura gier komputerowych*, przeł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Kubiński, Piotr (2015), *Dystans ironiczny w grach Wiedźmin i Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, [w:] Robert Dudziński (red.), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”, s. 113–120.
- Kubiński, Piotr (2016), *Gry wideo – zarys poetyki*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Maćkiewicz, Jolanta (2017), *Badanie mediów multimodalnych – multimodalne badanie mediów*, „Studia Medioznawcze”, nr 69, s. 33–42.
- Postigo, Hector (2010), *Od Ponga do Planet Quake. Postindustrialne zmiany czasu wolnego w czas pracy*, przeł. Mirosław Filiciak, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli*, Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica, s. 302–322.
- Raessens, Joost (2010), *Gry komputerowe jako medialna kultura uczestnictwa*, przeł. Mirosław Filiciak, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli*, Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica, s. 191–227.
- Van Leeuwen, Theo (2014), *Critical Discourse Analysis and Multimodality*, [w:] Christopher Hart, Piotr Cap (red.), *Contemporary Critical Discourse Studies*, Bloomsbury Academic, s. 281–295.

---

Mariola Lekszycka

## Multimodalna ewolucja obrazu w grach wideo

### Abstrakt

Artykuł stanowi próbę odpowiedzi na pytanie czy gra cyfrowa może być rozpatrywana jako obraz. Podstawą teoretyczną dookreślającą kategorię obrazowości stanowią tutaj badania Jana Białostockiego, Georgesa Didi-Hubermana i Hansa Beltinga. Ze względu na multimedialny charakter gry wideo do badania obrazowego potencjału gier została zastosowana metoda multimodalna. Na podstawie trzech tytułów (*Pong*, *Tomb Raider* i *Wiedźmin 3: Dziki Gon*) przeprowadzona została analiza i obserwacja ewolucji poszczególnych elementów (modusów), które składają się na całość gry cyfrowej. Wyniki badania stanowią o ewolucji potencjału

obrazowego w historii gier, zmianie roli i wpływu gracza na produkcje, ale również znacząco wpływają na pogłębioną refleksję nad grami, jako artefaktami kultury współczesnej.

**Słowa kluczowe:** multimodalność, gra wideo, obrazowość, modusy, wizualność, muzyka, performatywność, gracz

## The Multimodal Image Evolution in Video Games

### *Abstract*

The article is an attempt to respond to the question whether a digital game can be considered as an image. The theoretical basis for defining the category of image is the research of Jan Białostocki, Georges Didi-Huberman and Hans Belting. Due to the multimedia nature of video games, author decided to use the multimodal method to study the imaging potential of games. On the basis of three titles (*Pong*, *Tomb Raider* and *The Witcher 3: Wild Hunt*), author carried out an analysis and observation of the evolution of individual elements (modes) that make up the whole digital game. The results of the research determine the evolution of the imagery potential in the history of games, the change of the player's role and influence on productions, but also significantly contribute to in-depth reflection on games as artifacts of contemporary culture.

**Keywords:** multimodality, video game, imagery, modusy, visuality, music, performativity, player

**Mariola Lekszycka** – magister kulturoznawstwa Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego, interesuje się badaniami nad kulturą popularną (grą cyfrową, filmem, literaturą i muzyką) z uwzględnieniem analiz dyskursów ją kształtujących, a także poszukiwaniem innowacji w metodologii jej badań.

**Joanna Pigulak\***

## Narracja linearna w grach wideo w kontekstach immersji

Celem niniejszego szkicu jest charakterystyka linearnych gier wideo z uwzględnieniem sposobów angażowania użytkowników w rozgrywkę. Rozważam, jak designerzy kształtują doświadczenie immersji (dosł. „zanurzenie”, z łac. *immergere, immersio*) w grach cechujących się niskim stopniem wariacyjności i modyfikowalności narracji. Analizując prolog gry *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), badam wstępnie przyjętą hipotezę, że istotnym mechanizmem immersji w grach liniarnych jest koherentne połączenie nieinteraktywnych scen przerywnikowych (*cutscenes*) z interaktywnym gamepleyem.

W pracach medioznawczych i groznawczych immersję określa się jako psychosomatyczne zaangażowanie w tekst digitalny (zob. Heim 1993; Murray 1997; Ryan 2001; Sitarski 2002; Prajzner 2009). Jest ona sposobem doświadczenia tekstu cyfrowego i polega na „zagłębieniu” się użytkownika w świat diegetyczny ewokowany przez to dzieło, w taki sposób, by na pewien czas zapomniał o otaczającej go rzeczywistości (Kubiński 2016, 51). Innymi słowy, doświadczenie immersji kształtuje się przez redukcję dystansu dzielącego gracza od rzeczywistości przedstawionej (Grau 2003, 15).

Fińscy groznawcy i badacze wirtualnej rzeczywistości, Laura Ermi i Frans Mäyrä, piszą o trzech poziomach immersji, które określają następująco: zanurzenie wyobrazeniowe (*imaginative immersion*), zanurzenie zmysłowe (*sensory immersion*) oraz zanurzenie w wyzwania i akcje (*challenge-based immersion*) (Ermi, Mäyrä 2007, 44–45). Zanurzenie wyobrazeniowe jest pierwszym etapem umożliwiającym doświadczenie immersji, który charakteryzuje również litera-

---

\* Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych; e-mail: joanna.pigulak@amu.edu.pl

ture<sup>1</sup>. Polega ono na takim kształtowaniu narracji, żeby gracz mógł przewidzieć potencjalny rozwój fabuły. Odbiorca kształtuje oczekiwania względem tekstu, wykorzystując nabytą wiedzę kulturową. Wiedza zgromadzona podczas poznawania różnorodnych tekstów kultury umożliwia antycypowanie zdarzeń w grze i wpływa na zakres utożsamiania się z postaciami. Twórcy odwołują się do popularnych konwencji gatunkowych, dramaturgicznych i narracyjnych (na przykład filmowych i literackich), aby na poziomie intelektualnym determinować interakcje użytkownika z grą.

Drugim poziomem doświadczenia immersji jest zanurzenie zmysłowe. Oznacza to, że gry wideo angażują dwa zmysły użytkownika: wzrok oraz słuch<sup>2</sup>. Ermi i Mäyrä dowodzą, że ten rodzaj zanurzania właściwy jest również sztukom plastycznym i kinematograficznym. Stopień zanurzenia zmysłowego zależy od sposobów audiowizualnej konstrukcji wirtualnej rzeczywistości – użycie poetyk kinematograficznych jest, jak sądzę, kluczowe dla zaistnienia zanurzenia zmysłowego.

Ostatni poziom doświadczenia immersji – zanurzenie w wyzwania i akcje – jest swoisty dla gier wideo. Użytkownik nawiguje w świecie diegetycznym, realizując cele (nazywane przez Ermi i Mäyrä „wyzwaniami”) narzucone przez system gry. Podejmuje tym samym określone działania („akcje”), aby rozwijać narrację. Immersja kształtuje się więc przez możliwość aktywnej – w znaczeniu: fizycznej – partycypacji w zdarzeniach. Należy jednak podkreślić, że zakres modyfikowania tekstu jest zawsze ustalany przez twórców gier wideo (ograniczają oni zakres działań, które może podjąć użytkownik). Pozorna jest zatem swoboda w przetwarzaniu poszczególnych aspektów świata diegetycznego. Niemniej, interakcja z oprogramowaniem jest konieczna dla zaistnienia doświadczenia immersji – dla poczucia, że rozgrywające się w świecie diegetycznym zdarzenia determinowane są działaniami inicjowanymi przez gracza. W ten sposób powstaje wrażenie, że rozwój narracji uzależniony jest od aktywności użytkownika, a zatem, że opowieść tworzy się (i indywidualizuje) przez jego aktywny udział w zdarzeniach.

Zasadniczo przyjmuje się, że gry, cechujące się wysokim stopniem sprawczości użytkownika, są bardziej immersyjne od tych, które minimalizują jego

---

1 Ermi i Mäyrä, definiując pierwsze stadium immersji, jakim jest zanurzenie wyobrazeniowe, powołują się na rozpoznania Marie-Laure Ryan, która refleksję dotyczącą immersji odnosiła przede wszystkim do medium literatury. Badaczka, analizując literaturę hipertekstową na przykładzie powieści *Twelve Blue* Michaela Joyce'a wskazywała, że nieliniarny rozwój narracji hipertekstowej symuluje sposoby funkcjonowania wyobraźni (Ryan 2001, 256).

2 Rozważania na temat zmysłowości jako istotnego elementu doświadczenia immersji można odnaleźć również we wpływowej pracy Ryszarda Kluszczyńskiego *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu* (2010).

zakres interakcji z system (a tym samym uniemożliwiają zindywidualizowany rozwój narracji) (Ermi, Mäyrä 2007, 45). Powyższe założenie, jak się okazuje, należy jednak zweryfikować, obserwując tendencje na rynku rozgrywki digitalnej. Designerzy coraz częściej i chętniej dowartościowują narracje linearne, znacząco ograniczające zakres sprawczości użytkownika.

Tak zwane gry linearne to takie, w których poszczególne zdarzenia zdeterminowane są zależnościami przyczynowo-skutkowymi, czasoprzestrzennymi oraz teleologicznymi i następują w schemacie założonym przez twórców gry (Cusworth, Berbank-Green, Thompson 2007, 33). Cechą swoistą narracji linearnej jest to, że gracz nie ma wpływu na kształt i przebieg następujących po sobie sytuacji fabularnych (Heussner, Finley, Hepler, Lemay 2015, 107). Użytkownik nie tyle więc współtworzy, co odgrywa zaprojektowaną historię, a zatem nie może zmienić przebiegu jej poszczególnych wątków. Designerzy tego rodzaju gier odwołują się szczególnie chętnie do rozwiązań wypracowanych na gruncie filmu, w którym narracja linearna stanowi dominujący sposób kształtowania wypowiedzi audiowizualnej.

Zastosowanie narracji linearnej bywa krytykowane, zwłaszcza przez badaczy – dowodzą oni, że ten typ narracji „bierze w nawias” elementarne właściwości tekstu interaktywnego, zaciera granice między nowymi oraz tradycyjnymi mediami, a nawet powoduje, że gry wideo stają się jedną z „odmian” mediów tradycyjnych (zob. Jenkins 2006). Fabuły oparte na narracjach liniarnych, mimo głosów krytycznych, są jednak popularne wśród użytkowników, o czym świadczą wyniki sprzedaży oraz liczne kontynuacje gier, w których wykorzystuje się ten rodzaj prowadzenia opowieści (zob. Adams 2010). Twórcy rekompensują brak wpływu graczy na rozwój fabuły różnorodnymi rozwiązaniami na poziomie obrazowania oraz gameplayu, pozwalającymi zanurzyć się użytkownikowi w linearną historię.

Jednym z powodów, dla których designerzy decydują się na wykorzystanie narracji linearnej, są czynniki ekonomiczne. Produkcja gier liniarnych jest tańsza oraz wymaga relatywnie mniejszych nakładów pracy, niż ma to miejsce w przypadku gier nielinearnych, oferujących znacznie bardziej rozbudowane wirtualne światy (Cusworth, Berbank-Green, Thompson 2007, 33). Ponadto, ograniczenie możliwości rozwoju opowieści do jednego, odgórnie ustalonego scenariusza, pozwala na etapie postprodukcji wyeliminować większość błędów kodu. Mniej rozbudowana narracja ułatwia szybsze (i łatwiejsze) testowanie gry pod względem nieprawidłowości działania systemu.

Wykluczenie błędów jest kluczowe dla kształtowania doświadczenia immersji (Newman 2004, 104). Pojawienie się usterek (niezależnie od tego, czy zmieniają one w niepożądanym sposób elementy graficzne, uniemożliwiają poprawne wykorzystanie mechanik rozgrywki, czy też utrudniają pracę interfejsów) zawsze

zwraca uwagę użytkownika na system, który w nieodpowiedni sposób przetwarza kod digitalny. Stąd też ważną zaletą gier linearnych jest łatwość w budowaniu iluzji transparentności medium. Aspekty technologiczne nie są, oczywiście, jedynym i najważniejszym powodem, dla którego tego rodzaju produkcje spotykają się z rosnącym uznaniem użytkowników.

Istotna, z perspektywy zagadnienia immersji, jest w linearnych grach wideo konstrukcja bohatera grywalnego. Gracz steruje postacią, której motywacje, umiejętności, wygląd oraz cechy charakteru są odgórnie ustalone przez designerów, a zatem użytkownik albo w ogóle nie może ich modyfikować, transformować ani w jakikolwiek sposób przetwarzać, albo swoboda kształtowania bohatera jest ograniczona wyłącznie do wybranych aspektów wizualnych (cechy wyglądu), ewentualnie nabywanych podczas gameplayu umiejętności bojowych. W każdej rozgrywce *The Last of Us* gracz będzie nawigował w świecie diegetycznym Joelem – czterdziestolatkiem o określonym bagażu doświadczeń, podobnie we wszystkich odsłonach *Uncharted* (Naughty Dog, 2007–2013) użytkownik wcieli się w archeologa-amatora Nathana Drake’a. Gry linearne dowartościwiają protagonistę – twórcy rozwijają psychologię bohaterów, oraz, w pełnej zgodzie z poetyką kanonicznych narracji filmowych, czynią ze sterowanej przez gracza postaci medium, wokół którego ogniskują się poszczególne zdarzenia fabularne. Innymi słowy, linearne gry wideo są postaciocentryczne (*character-centric*) (Frasca 2001, 167).

Ken Perlin dowodzi, że gry linearne umożliwiają emocjonalne zaangażowanie w opowieść właśnie dlatego, że ich twórcy kreują spójne postaci o psychologicznej głębi, z którymi utożsamia się użytkownik (Perlin 2004, 16). Znamienny wydaje się jednak sposób, w jaki designerzy dostarczają materiału narracyjnego, umożliwiającego zaistnienie zjawiska projekcji-identyfikacji (Morin 1975, 117). Charakterystyka bohatera przekazywana jest graczowi nie tyle podczas gameplayu, co przede wszystkim w trakcie nieinteraktywnych scen przerywnikowych (*cutscenes*). Użycie sekwencji filmowych służy zaprezentowaniu historii, motywacji oraz umiejętności protagonisty, a także relacji, w które wchodzi ze światem przedstawionym i zamieszkującymi go bohaterami niezależnymi (Salen, Zimmerman 2004, 410). Sceny przerywnikowe w grach linearnych są złożonymi systemami komunikacji i sygnifikacji – informują, przy użyciu znaków audiowizualnych, o cechach wyróżniających postaci, denotują zakres możliwych interpretacji działań i komunikują jej cele. W ten sposób kształtują identyfikację użytkownika z awatarem. Dokładnie tak jak w kinie, stymulują zaangażowanie w historię postaci przez jej obserwację (zanurzenie zmysłowe), a nie na skutek partycypacji w zdarzeniach (Kirkland 2009, 66).

W interesujący sposób designerzy modelują emocjonalny związek użytkownika z postacią w prologu *The Last of Us*. Akcja gry toczy się w postapokalip-

tycznym świecie, w którym, na skutek epidemii tajemniczej choroby, część ludzi przemieniła się w agresywne zombie. Sekwencja otwierająca rozpoczyna się, kiedy epidemia dociera do rodzinnego miasta Joela – retrospektywny prolog prezentuje zdarzenia o kilkanaście lat poprzedzające opowieść rozwijającą się w kolejnych aktach gry.

Twórcy zastosowali w prologu interesujący chwyt narracyjny: użytkownik nawiguje w przestrzeni nie za pośrednictwem głównego bohatera, ale jego córki – dwunastoletniej Sarah. Dziewczynka, usłyszawszy syreny alarmowe, budzi się w nocy w domu. Gracz steruje postacią, przemierzając wnętrze mieszkania w poszukiwaniu nieobecnego ojca – interakcje z przedmiotami odnajdowanymi w kolejnych pomieszczeniach komunikują informacje kluczowe z perspektywy relacji bohaterów (np. że Joel samotnie wychowuje Sarah oraz, że córka jest z nim w bliskich, zażyłych relacjach). Krótka, interaktywna sekwencja pełni funkcje komunikatywne i poznawcze (ustala tożsamość bohaterów sceny) oraz impresyjne (stymuluje emocje odbiorcy przez prezentowanie wzajemnych powiązań postaci). Gdy użytkownik, sprawdziwszy wszystkie pokoje, po kognitywnym przetworzeniu komunikatów audiowizualnych, orientuje się, że mieszkanie jest puste, system gry uruchamia scenę przerywnikową.

*Cutscene* prezentuje następujące zdarzenia: Joel wbiega do domu, informując córkę o konieczności opuszczenia miasta. Napięcie kształtowane jest nie tylko przez pospieszne działania bohatera oraz lakoniczność komunikatu kierowanego do Sarah, ale również za pośrednictwem dźwięków diegetycznych: w przestrzeni pozakadrowej słychać narastające syreny samochodów służb porządkowych oraz odgłosy zamieszek. Punkt kulminacyjny następuje, gdy do mieszkania próbuje wtargnąć zarażony sąsiad Joela – bohater zabija go strzałem z pistoletu, a następnie wynosi córkę z domu, gdzie w samochodzie czeka na protagonistów wujek Sarah – Tommy.

Charakteryzującą się wysokim stopniem ekspresywności emocjonalnej *cutscene* przerywa ponowna możliwość interakcji gracza z systemem. Użytkownik przejmuje ograniczoną kontrolę nad siedzącą w pojeździe dziewczynką – obraca głowę bohaterki, która przez szyby samochodu obserwuje pogrążone w chaosie ulice miasta. Krótkie chwile interakcji z systemem opóźniają rozwój kolejnych, dramatycznych zdarzeń. Pełnią zatem funkcję retardacji, a także – podobnie jak ujęcia ustanawiające w filmie – pozwalają graczowi zorientować się w kształcie, wyglądzie i specyfice świata diegetycznego.

Kolejna, paralelna do pierwszej, scena przerywnikowa rozpoczyna się, kiedy prowadzony przez Tommy'ego pojazd ulega wypadkowi. Bohaterom udaje się uciec z wraku, jednak okazuje się, że nastolatka ma złamaną nogę i nie może poruszać się o własnych siłach. Unieruchomienie bohaterki jest powodem, dla którego zmienia się grywalny bohater sceny: użytkownik wciela się w Joela, któ-



ry, z córką na rękach, próbuje uciec z miasta. Możliwość interakcji gracza z oprogramowaniem jest jednak ograniczona i iluzoryczna. Użytkownik porusza się wyłącznie po wyznaczonej drodze, prowadzącej do określonego celu – ponieważ postać dźwiga w rękach ciężar, nie może atakować czy też konfrontować się z antagonistami. Użycie takiego rozwiązania potęguje napięcie, ale również antycypuje kolejną, ostatnią już *cutscene* prologu. Konsekwentna repetycja i paralelność sekwencji interaktywnych i nieinteraktywnych, sugeruje, że istotne narracyjnie informacje nie są przekazywane podczas rozgrywki, ale w czasie scen przerywnikowych, a nawet, że *cutscenes* stanowią swoiste perlokucje, zaplanowane następstwa sekwencji interaktywnych.

Finalna scena przerywnikowa zostaje włączona przez system gry, kiedy protagonisty spotykają na swojej drodze żołnierza patrolującego granice miasta. Zdarzenia prezentowane są z perspektywy trzecioosobowej, w bliskich planach. Rytmiczny montaż, wyznaczany przez sekwencję ujęcie-przeciwujęcie, przedstawiającą rozmawiających Joela i uzbrojonego strażnika, ulega dynamizacji, gdy żołnierz przez krótkofalówkę dostaje rozkaz egzekucji uciekinierów. Mężczyzna strzela w stronę Joela i Sarah – ojciec bezskutecznie próbuje zasłonić córkę własnym ciałem, a kula trafia w brzuch dziewczynki. Nastolatka umiera na rękach bohatera – kamera prezentuje tę scenę w bliskim planie, pozwalając graczowi obserwować rozpaczającego Joela, który tuli dziecko do piersi. Po kilkunastu sekundach statycznego ujęcia, następuje cięcie montażowe. Ekran ulega wyciemnieniu, a na czarnym tle pojawia się napis z tytułem gry.

Retrospektywna sekwencja otwierająca *The Last of Us* określa podstawowe właściwości narracji rozwijanej w grze (definiuje jej przynależność genologiczną oraz sugeruje postaciocentryczny charakter narracji). Analizowany prolog tylko w ograniczonym zakresie pełni funkcję samouczka, tj. umożliwia użytkownikowi zapoznanie się z podstawowymi sposobami nawigowania w przestrzeni, ale nie informuje o kluczowych aspektach mechaniki rozgrywki (np. możliwości destrukcji przeciwników i użycia ekwipunku), a także całkowicie redukuje graficzny interfejs, który w dalszych częściach gry komunikuje sposoby interakcji z oprogramowaniem. Dominacja scen przerywnikowych minimalizuje zatem zakres sprawczości użytkownika. Ograniczony zostaje trzeci, wymieniony przez Ermi i Mäyrę poziom immersji, tj. zanurzenie w wyzwania i akcje, a dowartościowane – zanurzenie wyobrażeniowe oraz zmysłowe.

Użycie rozbudowanych *cutscene* pełni przynajmniej dwie funkcje, które stymulują doświadczenie immersji gracza. Po pierwsze, analizowane sceny przerywnikowe istotnie wpływają na emocjonalny i dramaturgiczny potencjał prologu. Designerzy prezentują reakcję ojca na śmierć dziecka, korzystając z bliskich planów, statycznych ujęć oraz dynamicznych cięć montażowych, które są niemożliwe do osiągnięcia podczas gameplayu. W trakcie rozgrywki wirtualna



kamera prezentuje świat diegetyczny z perspektywy trzeciej osoby, w równomiernym oddaleniu od awatara, znajdującego się w centrum kadru. Taki sposób filmowania implikuje użycie panoramy, ograniczenie montażu i dowartościowanie ruchu wewnątrzkadrowego. Twórcy wykorzystują zatem określone środki filmowego wyrazu podczas *cutscenes*, aby stymulować emocje użytkownika. Po drugie, immersyjny potencjał analizowanej sekwencji związany jest również z jej retrospektywnym charakterem.

Zdarzenia konstytuujące prolog rozegrały się w przeszłości – od wydarzeń prezentowanych w kolejnych aktach gry dzieli je określony dystans czasowy, co powoduje, że nie można ich cofnąć. Diane Carr, amerykańska badaczka narracji w mediach digitalnych, zauważa, że wydarzenia w grach wideo powinny być nieodwracalne, żeby miały siłę dramatyczną (Carr 2002, 173). Warto jednak podkreślić, że wspomniana przez Carr nieodwracalność jest właściwa przede wszystkim narracjom linearnym. W grach wideo, w których twórcy umożliwiają współkształtowanie fabuły poprzez umożliwienie użytkownikowi wyboru jednego z jej różnorodnych, potencjalnych rozgałęzień, poszczególne sytuacje mogą zostać rozegrane ponownie. Gracz, który nie jest usatysfakcjonowany z przebiegu wątku, często otrzymuje możliwość wczytania gry i wybrania alternatywnego rozwiązania. Jedną ze swoistych cech gier wideo jest bowiem powtarzalność oraz otwartość na rekonfigurację (Manovich 2006, 102). Designerzy gier linearnych świadomie ograniczają prymarne właściwości medium po to, aby zwiększać potencjał dramatyczny zdarzeń. Ponieważ w tego rodzaju grach najistotniejsze narracyjnie zdarzenia rozwijają się podczas scen przerywnikowych, a zatem są nieinteraktywne, nie można ich wczytać (zmodyfikować), ani rozegrać ponownie. Wykorzystanie *cutscens* angażuje użytkownika w zdarzenia, gdyż są one nie-rekonfigurowalne, a zatem ich konsekwencje dla fabuły – nieodwracalne.

Użycie scen przerywnikowych nie tylko istotnie wpływa na doświadczenie rozgrywki (poczucie niezmienności i nierepetywności narracji), ale również na ukształtowanie mechanik gry. Gry linearne cechują się wykorzystaniem jednego z dwóch podstawowych modeli gameplayu. Twórcy albo umożliwiają użytkownikowi powrót do raz odwiedzonych miejsc, w których dokonały się określone zdarzenia (model otwarty), albo też rezygnują z implementacji opcji powrotu (model *one-way doors*). Każde z powyższych rozwiązań – odpowiednio uzasadnione na poziomie narracji – ma określone konsekwencje dla zanurzenia użytkownika w rozgrywkę.

W grach linearnych narracja kształtowana jest przez spiętrzenie kolejnych zdarzeń dramatycznych, prezentowanych w czasie scen przerywnikowych, co oznacza, że gameplay stanowi swoistą retardację, opóźniającą rozwój tych zdarzeń. Designerzy, aby utrzymywać napięcie oraz potencjał emocjonalny *cutscenes*, zazwyczaj projektują gameplay tak, aby minimalizować zakres nawigowania gracza

w świecie diegetycznym. Użytkownik porusza się określoną, wyznaczoną ścieżką, zazwyczaj w przestrzeniach korytarzowych (Newman 2004, 118). Ograniczenie przestrzeni, jak również minimalizacja lub rezygnacja z mechaniki „znajdziek” (*pickups*), służy dynamizacji akcji, która nie jest dodatkowo zatrzymywana ani opóźniana przez aktywności poboczne, niezwiązane z głównym wątkiem fabularnym (Kremens 2009, 286).

W *The Last of Us* (a także, na przykład, w grze *Uncharted: Fortuna Drake'a*) użytkownik nie ma możliwości powrotu do raz odwiedzonych miejsc, a przejście od jednej lokacji do kolejnej następuje w określonym momencie fabularnym, odgórnie ustalonym przez twórców. Taki sposób nawigowania w przestrzeni określane jest w żargonie designerów mianem *one-way doors* (Adams 2006, 182). Kiedy gracz osiąga określony dla danej lokacji cel, oprogramowanie włącza nieinteraktywną sekwencję filmową, w trakcie której awatar transportowany jest do nowej, odmiennie ukształtowanej lokacji. Narracja w czasie gameplayu w modelu *one-way doors* rozwija się zatem o tyle, o ile prowadzi do uruchomienia sekwencji przerywnikowej, przenoszącej bohatera do innej przestrzeni i wprowadzającej nowe cele.

Zdarza się również tak, że twórcy rekompensują brak możliwości ingerowania w ustalony schemat zdarzeń fabularnych, rozszerzając zakres nawigowania gracza w przestrzeni. W grach linearnych, wykorzystujących otwarty model rozgrywki<sup>3</sup>, użytkownik porusza się po rozległych, wypełnionych „znajdzkami” lokacjach, do których może dowolnie powracać na różnych etapach gry (zob. m.in. *God of War*, SIE Santa Monica Studio, 2018). Sceny przerywnikowe wciąż uruchamiane są w kolejności przewidzianej przez designerów, jednak to gracz decyduje kiedy i na jakim etapie eksploracji świata diegetycznego zrealizuje założone przez system cele, a tym samym rozwinie narrację.

W grze *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015), główna bohaterka, Lara Croft, przemierza różnorodne lokacje na Syberii (między innymi post-sowiecką bazę badawczą oraz fikcyjną wioskę Kitieź). Użytkownik otrzymuje dostęp do mapy świata, na której zaznaczone są poszczególne, odkryte przez

---

3 Należy zauważyć, że otwarty model rozgrywki w grach linearnych odnosi się jedynie do sposobu nawigowania użytkownika w przestrzeni i zakłada możliwość powrotu do raz odwiedzonych miejsc oraz powtórny ich eksplorację. Jego wykorzystanie nie zmienia jednak podstawowych właściwości narracji: pozostaje ona niemodyfikowalna i niewariatywna. Inaczej dzieje się w przypadku użycia otwartego modelu w grach typu *sandbox* (np. *Red Dead Redemption II*, Rockstar Games, 2018), w których użytkownik nie tylko dowolnie eksploruje przestrzeń, ale i nieustannie ją narratywizuje, wykonując np. fabularne zadania poboczne. W tego rodzaju grach przestrzeń zmienia się dynamicznie i uzupełniana jest o nowe zdarzenia, które często – w zależności od dokonanych przez gracza wyborów – determinują ostateczny kształt głównego wątku fabularnego.

protagonistkę obszary. Gracz może powracać do raz odwiedzonych lokacji w celu ich powtórnej eksploracji, po to, aby odkryć dziesiątki ukrytych w różnych miejscach interaktywnych przedmiotów, zwiększających poziom doświadczenia i umiejętności postaci. Rozbudowany gameplay, umożliwiający dowolne nawigowanie w świecie diegetycznym (Lara zagląda do wnętrza opuszczonych budynków i jaskiń, a także wspina się po górach), stwarza iluzję nieograniczoności przestrzeni. W odróżnieniu od gier takich jak *Uncharted* czy *The Last of Us*, nie istnieje jedna, odgórnie narzucona ścieżka, pozwalająca dotrzeć do celu, a poszukiwanie drogi jest jednym z zadań, które musi podjąć gracz, aby osiągnąć epifanię (Aarseth 1999, 37).

Relatywna dowolność nawigowania w poszczególnych lokacjach może jednak negatywnie oddziaływać na potencjał dramatyczny opowieści, a zatem osłabiać immersję. Dzieje się tak wtedy, gdy użytkownik skupia się na realizacji aktywności pobocznych, natomiast nie rozwija głównego wątku fabularnego. Twórcy, kreując otwarty świat, „wypełniony” różnorodnymi „znajdźkami”, zachęcają użytkownika do powrotu do miejsc już odwiedzonych, jednak powroty te (zakładające spędzenie realnego czasu na ponownej eksploracji przestrzeni) reorganizują strukturę temporalną gry, a w konsekwencji – opóźniają rozwój narracji.

Użycie modelu otwartego w grze linearnej może zatem prowadzić do swoistego dysonansu, czy też wrażenia inkongruencji między interaktywnymi i nieinteraktywnymi porządkami rozgrywki. Gameplay zostaje wyraźnie oddzielony od scen przerywnikowych – posiada swoją własną, wewnętrzną czasowość, oraz tempo odmienne od tempa *cutszenes*. Choć w ten sposób sekwencje interaktywne się autonomizują, przez co gra wydaje się znacznie bardziej wariacyjna i modyfikowalna, niż w modelu *one-way doors*, to zaburzona zostaje proporcja między narracją (rozwijaną za pośrednictwem *cutszenes*) oraz eksploracją świata diegetycznego. Zanurzenie w narrację jest w tym przypadku zastępowane zanurzeniem w świat diegetyczny, który odbiorca może swobodnie rewizytować i, którego „poznawczym rezydentem” (Maj 2015, 380) staje się za pośrednictwem swojego awatara.

Niezależnie od użytego modelu gameplayu, linearne gry wideo zasadniczo minimalizują zakres nawigowania użytkownika w przestrzeni, ograniczają partycypację w zdarzeniach i uniemożliwiają decydowanie o porządku następowania i przebiegu sytuacji fabularnych. Zredukowanie aspektu wariacyjności i modyfikowalności świata diegetycznego rekompensowane jest różnorodnością audiowizualną, postaciocentrycznym charakterem opowieści (wspierającym mechanizm identyfikacji z bohaterami) oraz intensywnością emocjonalną poszczególnych sekwencji. Immersja – wrażenie niezmediatyzowanej partycypacji w świecie przedstawionym – doświadczana jest zatem w środowisku, nad którym użytkownik nie posiada pełnej kontroli, bądź też, w którym kontrola ta jest

mu regularnie odbierana. Innymi słowy, gry linearne angażują i stymulują aparat poznawczy użytkownika przez nieustanną repetycję sekwencji interaktywnych i nieinteraktywnych, przez wygrywanie napięcia między interaktywnością gameplayu i nieinteraktywnością *cutscenes*.

---

## Bibliografia

- Aarseth, Espen (1999), *Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art*, [w:] Marie-Laure Ryan (red.), *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Bloomington-Indianapolis: Indiana University Press, s. 31–41.
- Adams, Ernest (2010), *Fundamentals of Game Design*, Second Edition, Berkeley: New Riders.
- Carr, Diane (2002), *Playing with Lara*, [w:] King, Tanya Krzywinska (red.), *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, Geoff London–New York: Wallflower Press, s. 171–180.
- Cusworth, Nic, Berbank-Green, Barnaby, Thompson, Jim (2007), *Game Design: Principles, Practice, and Techniques – the Ultimate Guide for the Aspiring Game Designer*, New Jersey: John Wiley & Sons.
- Ermi, Laura, Mäyrä, Frans (2007), *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*, [w:] Suzanne de Castell, Jennifer Jenson (red.), *Worlds in Play. International Perspectives on Digital Games Research*, New York: Peter Lang Publishing, s. 37–53.
- Frasca, Gonzalo (2001), *Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousness-Raising*, „Digital Creativity”, nr 12(3), s. 167–174.
- Grau, Olivier (2003), *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge: The MIT Press.
- Heim, Michael (1993), *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York–Oxford: Oxford University Press.
- Heussner, Tobias, Finley, Toiya K., Hepler, Jennifer B., Lemay, Ann (2015), *The Game Narrative Toolbox*, New York–London: Taylor&Francis Ltd.
- Jenkins, Henry (2006), *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] Katie Salen, Eric Zimmerman (red.), *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, Cambridge: The MIT Press, s. 670–690.
- Kirkland, Ewan (2009), *Storytelling in Survival Horror Videogames*, [w:] Bernard Perron (red.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson–North Carolina–London: McFarland & Company, Inc., Publishers, s. 62–76.

- Kremens, Rudolf (2009), *Level Design: Concept, Theory, and Practice*, Cambridge: The MIT Press.
- Kubiński, Piotr (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Maj, Krzysztof M. (2015), *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie”, nr 3, s. 368–394.
- Manovich, Lev (2006), *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypriański, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Morin, Egar (1975), *Kino i wyobraźnia*, przeł. Konrad Eberhardt, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Murray, Janet H. (1997), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: The MIT Press.
- Newman, James (2004), *Videogames: Routledge Introductions to Media and Communications*, London–New York: Routledge.
- Perlin, Ken (2004), *Can There Be a Form between a Game and a Story?*, [w:] Noah Wardrip-Fruin (red.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Pat Harrigan, Cambridge: The MIT Press, s. 12–18.
- Prajzner, Katarzyna (2009), *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Ryan, Marie-Laure (2001), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, London–Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Salen, Katie, Zimmerman, Eric (2004), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge: The MIT Press, 2004.
- Sitarski, Piotr (2002), *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków: Rabid.

## Ludografia

- Crystal Dynamics (2015), *Rise of the Tomb Raider* [gra wieloplatformowa], Stany Zjednoczone: Microsoft Studios, Square Enix.
- Naughty Dog (2007–2013), seria *Uncharted* [PS3 i PS4], Stany Zjednoczone: Sony Interactive Entertainment.
- Naughty Dog (2013), *The Last of Us* [PS4], Stany Zjednoczone: Sony Interactive Entertainment.
- SIE Santa Monica Studio (2018), *God of War* [PS4], Stany Zjednoczone: Sony Interactive Entertainment.

---

Joanna Pigulak

## Narracja linearna w grach wideo w kontekstach immersji

*Abstrakt*

Celem artykułu jest charakterystyka narracji linearnych w grach wideo w kontekście immersji użytkownika. Autorka rozważa, w jaki sposób twórcy kształtują doświadczenie immersji w grach cechujących się niskim stopniem wariacyjności i modyfikowalności narracji. Przedmiotem analizy czyni prolog gry *The Last of Us*, wskazując, że ważnym mechanizmem immersji w grach linearnych jest koherentne połączenie nieinteraktywnych scen przerywnikowych (*cutscenes*) z interaktywnym gameplemem.

**Słowa kluczowe:** groznawstwo, linearne gry wideo, narracje linearne, immersja, sceny przerywnikowe, gameplay

## Linear Video Games in the Context of Player Immersion

*Abstract*

The paper aims to outline features of linear video games in context of a player immersion. The first part of the paper deals with a brief introduction concerning the characteristic of linear narrations, especially its character-centric specifics and the using of non-interactive cutscenes. In the second part of the paper, the author analyzes the selected linear game and indicates how video games' developers design gameplay in order to involve players in narration. The author examines a hypothesis that using non-interactive scenes stimulate player's immersion and develop narrations in linear video games.

**Keywords:** game studies, linear games, linear narrations, immersion, cutscenes, gameplay

**Joanna Pigulak** – dr, adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Do jej zainteresowań badawczych należą szeroko rozumiane związki między grami wideo oraz filmem, a w szczególności sposoby wykorzystania i reinterpretowania poetyk filmowych w grach cyfrowych. Autorka artykułów z zakresu filmoznawstwa i groznawstwa publikowanych m.in. na łamach „Forum Poetyki”, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” oraz „Perspektyw Ponowoczesności”.





**Rafał Szrajber\***

## Przestrzeń jako struktura zdefiniowana obecnością użytkownika

### Od dziedzictwa do warstw płynnej nowoczesności

Dziedzictwo jest składową procesy zachodzących zmian w rozwoju ludzkości. „To wszystko to, co współcześni wybierają z przeszłości, jaką sami wykreowali na użytek czasów obecnych lub w celu przekazania potomnym” (Ashworth, Graham, Turnbridge 2000). Nasze postrzeganie świata zmienia się z powodu możliwości, jakie otwierają się przed człowiekiem wraz z rozwojem technicznym. Głównym czynnikiem generującym zmiany jest szeroko rozumiana technika, zwłaszcza ta, która ma bezpośredni wpływ na funkcjonowanie człowieka. Zmiany, które wprowadza, stają się dla kolejnych pokoleń standardem, a sam proces towarzyszący jej ugruntowaniu i wejściu na rynek szybko pozostaje zapomniany. Warto zastanowić się, które aspekty zmian technologicznych mają wpływ na kształtowanie współczesnych przestrzeni, znajdując odzwierciedlenie w ich funkcjonowaniu, tworząc obiekty czy wnętrza dedykowane konsumpcji pojawiającej się technicznej nowoczesności. Istotne jest więc bieżące monitorowanie oddziaływania technologii na kształtowanie architektury wnętrz oraz dokumentacja przestrzeni, której istotną składową są wytwory techniki – głównie z uwagi na tempo zmian technologicznych oraz dostosowania przestrzeni podążającej za pojawiającymi się technologiami lub je pomijającej.

Wpływ technologii na środowisko człowieka to nie zawsze oddziaływanie bezpośrednio widoczne i jednoznacznie definiowalne w przestrzeni (Appadurai 2005). Bardzo często technologie kształtują funkcję i formę poprzez działania, które są jedynie uzupełnieniem głównego założenia użytkowego przestrzeni, ale w spektakularnych przypadkach same definiują formę i funkcję otaczającego środowiska.

---

\* Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Wydział Sztuk Projektowych, Instytut Architektury Wnętrz; e-mail: rafal.szrajber@asp.lodz.pl

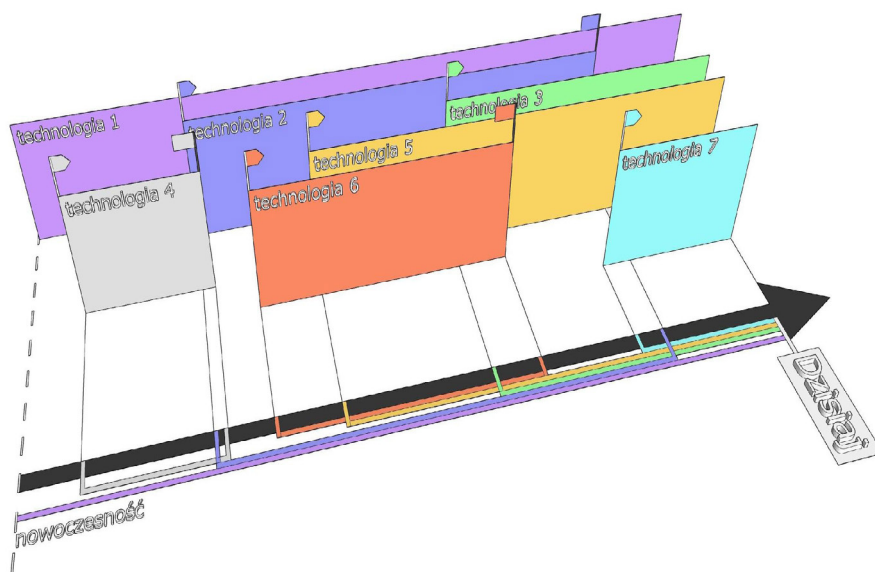
Analizując wpływ technologii na kształtowanie się środowiska człowieka, należy zwrócić uwagę na obszar powiązany z szeroko rozumianą kulturą gier wideo, która w specyficzny sposób wpływa na środowisko domowe oraz przestrzenie publiczne z nią powiązane (Gałuszka 2017). Granie w gry wideo, jako sposób obcowania z technologią, odciska swoją obecność w przestrzeni prywatnej poprzez układ funkcjonalny wnętrza (ustawienie telewizora, ekranu, układ mebli itp.), umożliwiając korzystanie z urządzeń czy wręcz kształtowanie poświęconych tej formie spędzania wolnego czasu przestrzeni (pokoje kina domowego, pokoje rozrywki elektronicznej itp.) oraz definiując i kreując przestrzenie publiczne, od salonów gier wideo (niegdyś salonów gier telewizyjnych) po współczesne salony VR.

Analizując proces zachodzących współcześnie zmian w sposobie funkcjonowania człowieka oraz definiując nowoczesność przez rozwój technologiczny, należy zauważyć, że ukształtowana, a więc ogólnodostępna nowoczesność w ujęciu globalnym, oddziałująca na cały świat, jest już w pewien sposób nieaktualna. Uwzględniając długofalowe oddziaływanie czynników kształtujących nowoczesność oraz ich wpływ na szereg zmian w relacjach społecznych, komunikacji itp., warto zaznaczyć, że ogólnodostępna nowoczesność nie odzwierciedla stanu prowadzonych obecnie badań, a jedynie funkcjonowanie zaakceptowanych przez społeczność użytkowników rozwiązań. Nowoczesność w takim ujęciu to wdrożenie i udostępnienie szerokim masom rozwiązań techniki, jednak nie w formie eksperymentalnej i poszukującej nowych rozwiązań, ale w formie końcowej przeznaczonej do wykorzystania lub wytworzenia urządzeń opartych o nowe technologie. Powiązane więc z wybraną technologią rozwiązania stanowią jedną z warstw całościowo ujętej nowoczesności.

Zdefiniowana w ten sposób warstwa nowoczesności aktywnie oddziałuje na człowieka tak długo, jak długo dana technologia jest wykorzystywana i towarzyszy codziennemu funkcjonowaniu. Jedne warstwy nowoczesności trwają (rozwiązania technologiczne są trwałe) inne zanikają, by zostać przykryte przez kolejne, odzwierciedlając w ten sposób oddziaływanie poszczególnych warstw na użytkownika i definiując jego doświadczenie.

Podjęcie takie ukazuje poszczególne warstwy nowoczesności jako okresy powiązane z konkretnymi technologiami czy urządzeniami. Nowoczesność opisana przez warstwy definiuje doświadczenie użytkownika, które wzbogaca się wraz z każdą kolejną warstwą. Nowoczesność, ta aktualna i indywidualna dla każdego człowieka, jest zbiorem wszystkich warstw, tych trwających i tych, które przeminęły, pozostawiając w ogólnej strukturze swój ślad. Niektóre warstwy nowoczesności trwają od dawna, gdyż zapewniające ich funkcjonowanie technologie zmieniają się nieznacznie – lub są modyfikowane bez zmiany przyjętego sposobu użytkowania czy sposobu zapisu (np. druk pomimo rozwoju technologii ekranowych nie uległ przedawnieniu i nadal stanowi istotny środek przekazu in-

formacji). Inne warstwy nowoczesności są bardziej krótkotrwałe, podyktowane modą lub przypisane do określonych rozwiązań technicznych. Wszystkie warstwy nowoczesności dla poszczególnych technologii składają się na obraz współczesności człowieka definiowanej przez technologię i pokazują, że jest to bardzo płynny proces, pozbawiony widocznych granic pomiędzy warstwami. Każdy człowiek posiada swój własny zestaw warstw. Mimo iż można by przypuszczać, że to technika dyktuje zmiany, to jest ona jedynie częścią, która je generuje, a jej poszczególne warstwy i ich oddziaływanie na człowieka składają się na pełen obraz zjawiska aktualnie opisanego nowoczesności, z wszystkimi warstwami jako formą kształtującą końcowy rezultat.



**Ilustracja 1.** Schemat warstw nowoczesności<sup>1</sup>. Autorska teoria opisu nowoczesności przez pryzmat technologii towarzyszących człowiekowi

Zaprezentowany schemat przedstawia ogólne i symboliczne uwarunkowania trwałości technologii mających wpływ na kształtowanie środowiska życia człowieka – ich pojawianie się, okres trwałości i zanikanie oraz wzajemne nakładanie (schemat wizualizuje jedynie teorię, a wykres będzie indywidualny dla każdego analizowanego człowieka).

Zmiany towarzyszące człowiekowi i rozpatrywane poprzez udział technologii w jego życiu mają także wpływ na sposób użytkowania i kształtowania prze-

<sup>1</sup> Autor prezentuje tu jedynie podstawowe założenia teorii warstw nowoczesności, którą tworzy w odniesieniu do technologii towarzyszących człowiekowi, głównie w kontekście kultury gier wideo.

strzeni. Autorską reprezentację warstw nowoczesności, które stanowią osnowę miejsca jako egzystencjalnej przestrzeni człowieka i określają sposób jego funkcjonowania, w wybranych do analizy obszarach, należy skonfrontować z definicją dziedzictwa, jego oddziaływaniem oraz interpretacją przez kolejne pokolenia (Ashworth 2007). Widać więc, że dla dziedzictwa, tak jak i dla warstw nowoczesności oraz powiązanej z nimi przestrzeni, zmiana stanowi nieodzowny element ich trwania i funkcjonowania w życiu człowieka, pozwalający wszystkim tym obszarom się rozwijać. Nowoczesność nie jest więc, podobnie jak dziedzictwo i powiązana z nim przestrzeń, zasobem, lecz składową procesu zachodzących przemian, który warto dokumentować, by zapisać jego przebieg, także w tych mniej charakterystycznych czy kulminacyjnych momentach powiązanych z wielkimi odkryciami. Istotna w takim postrzeganiu nowoczesności jest analiza technologii i jej wpływu na funkcjonowanie człowieka poprzez odniesienie się do towarzyszącej i kreowanej na jej potrzeby przestrzeni.

Nowoczesność wizualizowana przez pryzmat warstw powiązanych z technologiami, które towarzyszą człowiekowi w jego codziennej egzystencji, bliska jest Baumanowskiej wizji płynnej nowoczesności, ponieważ „tym, co czyni nowoczesność płynną, jest jej samonapędowa i samointensyfikująca się, kompulsywna i obsesyjna modernizacja. Z jej to powodu żadna z kolejnych form życia społecznego, na podobieństwo płynów, nie jest w stanie zachować na dłużej żadnego z jej kolejno przybieranych kształtów” (Bauman 2006).

Odbiorcy kultury stają się gremialnie jej „konsumentami” bez wyraźnych wewnętrznych podziałów na kulturę wysoką czy niską, a nowe pokolenia zupełnie inaczej niż dotąd, głównie przez pryzmat technologii, kształtują sposób przekazu i odbioru przypisanych kulturze wartości. Bauman podkreśla i „wskazuje, jak bardzo kusząca i uwodzicielska jest natura dzisiejszej kultury – natura kultury przeobrażonej w towar czekający na nabywcę i konsumenta” (Bauman 2006).

Tak opisany proces zmian to szczególnie płynna nowoczesność (Bauman 2006). Inaczej mówiąc, nowoczesność nie dająca ująć się w określony kształt, ulegająca ciągłym zmianom i będąca w wiecznym ruchu. To nowoczesność, której miarą jest w tym artykule istnienie, funkcjonowanie i kształtowanie przestrzeni architektonicznej towarzyszącej kulturze gier komputerowych i nowoczesnych technologii cyfrowych oraz z nią powiązanej. To fragmenty przestrzeni, które pozwalają jej użytkownikowi stać się graczem (Nycz 2006), takie jak przestrzeń biurka z komputerem, kanapy i konsoli z telewizorem lub poświęconego grom pokoju. To także chwilowe zmiany (np. przesunięcia mebli) mające dopasować przestrzeń do wymagań specjalnych technologii związanych z gramami (takich jak kontrolery ruchu – Microsoft Kinect czy PlayStation Move). To również przestrzeń konieczna dla wykorzystania systemów VR, stacjonarnych i samodzielnych, z których gracz korzysta w przestrzeni mieszkalnej, tak jak i w salonach VR, gdzie skumulowane są roz-

wiązania technologiczne. To przestrzeń, na której kształtowanie – to bezpośrednio, chwilowe i z góry zaplanowane i ujęte w projekcie miejsca – mają wpływ warstwy nowoczesności. Definiując tak obszar badawczy, którego celem staje się określenie zależności i zrozumienie wpływu technologii na kształtowanie środowiska grania i korzystania z technologii elektronicznej rozrywki, poszukuje się zrozumienia ukształtowania przestrzeni. Problematyka badawcza zawiera w sobie szerokie ujęcie przestrzeni jako środowiska życia, pracy i rozrywki człowieka – od przestrzeni publicznych poświęconych konsumpcji technologii po te najmniejsze, a więc indywidualne i rodzinne. To właśnie indywidualne przestrzenie świadczą o zaawansowaniu technologicznym społeczeństwa i roli oraz obecności nowoczesności przez pryzmat warstw powiązanych z kulturą gier wideo, a więc odpowiadających im technologii. Wykorzystanie i udomowienie technologii jest miarą ich wpływu na funkcjonowanie i sposób kształtowania towarzyszącej im przestrzeni.

Nie należy jednak marginalizować przestrzeni publicznych, które pozwalają na szeroki dostęp do technologii i szeroką ich konsumpcję. Mogą to być przestrzenie poświęcone elektronicznej rozrywce lub traktujące ją jako uzupełnienie oferty, którą dany obiekt czy lokal ma do zaproponowania. Przestrzenie publiczne spełniają jeszcze rolę miejsca spotkań osób o podobnych zainteresowaniach, jednak formuła wymiany poglądów lub wiedzy zmienia diametralnie swój charakter wraz z rozwojem technologii – od wymiany wiedzy i spotkań towarzyskich powiązanych ze sprzedażą i wymianą (np. giełda komputerowa) po bardziej handlowy i konsumpcyjny wymiar (np. sklepy komputerowe) (Filiciak 2006).

Każda warstwa nowoczesności w ujęciu globalnym jest miarą, która definiuje wpływ i oddziaływanie odpowiedniej technologii, a więc przyswojenie jej i akceptację przez daną grupę użytkowników. Konsumpcji technologii towarzyszy przestrzeń pozwalająca określić warunki obcowania z nią i jej wpływ na środowisko człowieka. Analizowana przestrzeń, powiązana z technologiami, które już przeminęły lub obecnie funkcjonują w życiu człowieka, nie jest odbierana jako przestrzeń zabytkowa, a jednak silnie definiuje świadectwo epoki lub czasu, w których dane rozwiązania techniki funkcjonowały lub funkcjonują. Istotna wydaje się więc zmiana jej postrzegania i zachowanie wiedzy nie tylko o występujących w jej obszarze technologiach, ale i o samej przestrzeni. Jest to ważne dla interesu społecznego ze względu na wartość historyczną, artystyczną lub naukową, a w ujęciu definicji dobra kultury współczesnej analizowana przestrzeń powiązana z kulturą gier wideo mimowolnie pozyskuje status takiego dobra. Zjawiska kulturowe i towarzysząca im przestrzeń, modyfikowana lub tworzona pod wpływem technologii lub przy jej znacznym wykorzystaniu, są istotnym elementem kształtującym środowisko funkcjonowania człowieka. Poszukując obiektów, które mogłyby stać się obiektami referencyjnymi lub chociażby dokumentującymi powiązanie przestrzeni z osiągnięciami techniki związanej z kulturą grania, warto zaznaczyć, że

w większości przypadków zanikają one wraz z końcem wykorzystywania przypisanych do nich technologii. Istotne dla utrwalenia takich zjawisk i ich formy oraz towarzyszącej im przestrzeni są bieżąca obserwacja, badania i metodologiczny zapis oraz prowadzone badania ratunkowe (Newman 2012).

Podobny postulat wniósł Andrzej Siwek, pisząc o potrzebie kwalifikowania nowej materii, jaką stanowią obiekty architektoniczne, zwłaszcza te z drugiej połowy XX wieku, które już się zdekapitalizowały i odbiegają znacznie od obecnych wymogów technicznych czy funkcjonalnych, z drugiej jednak strony kryją w sobie wartość epoki poprzez wiele odkrywanych na nowo cech i sposobów użytkowania (Siwek 2011).

## **Przestrzeń towarzysząca konsumpcji technologii – definiowanie podziału przestrzeni**

Przyjęty sposób zaprezentowania analizowanej problematyki w niniejszym artykule nie odnosi się do badań w ujęciu historycznym, a raczej problemowym. Tekst podejmuje się pogrupowania przestrzeni powiązanej z kulturą gier wideo i zdefiniowania jej poszczególnych obszarów problemowych. Przyjęty podział przestrzeni wytycza kierunek prowadzonych badań, wykorzystując w tym celu także doświadczenia autora artykułu jako bezpośredniego świadka postępujących zmian funkcjonowania przestrzeni dedykowanej grom wideo i użytkownika każdego z wyszczególnionych i zdefiniowanych jej obszarów.

Szerokie spektrum prowadzonych analiz, zwłaszcza w ujęciu lokalnym, wskazuje na braki w materiałach dokumentujących przestrzeń i towarzyszących jej zmianom. Podkreśla to istotność omawianego zagadnienia, które mimo iż wydaje się aktualne, w dużej mierze wymaga działań ratunkowych. Rozpoznawalne i znane obiekty reprezentujące przestrzeń powiązaną z kulturą gier wideo mają skromną dokumentację archiwalną oraz coraz mniejszą liczbę świadków historii. Ratunkowy charakter odnosi się głównie do mniej rozpoznawalnych i spektakularnych przestrzeni, które tworzyły krajobraz nowoczesności miasta, ale także przestrzeni mieszkalnych dla obecnych kilku pokoleń.

Gracze, jako duża grupa użytkowników przestrzeni, mają istotny globalnie wpływ na kształtowanie swojego środowiska zamieszkiwania, które należy rozpatrywać nie tylko w ujęciu całościowym, ale także wymagającym lokalnej analizy i odniesienia do danego kraju czy miasta przez pryzmat warstw nowoczesności. Kultura grania stanowiąca element rodzimej tradycji ludycznej obejmuje także sposób kształtowania przestrzeni i miejsc jej towarzyszących. Jak podkreśla Maria B. Garda, gry komputerowe są istotnym elementem dziedzictwa w przypadku kultury popularnej w ogóle, ale także tej lokalnej, kształtującej wizerunek wybranego społeczeństwa. Ósmiobitowe gry komputerowe, w które grano w Polsce w okresie PRL,

są świadectwem lokalnej kultury grania, która już nie istnieje, a której opisanie i zachowanie jest równie ważne jak inne badania i próby dokumentacji tamtej epoki (Garda 2014; Swalwell 2007). Analizując więc towarzyszącą kulturze gier przestrzeń, należy odnieść się do jej istotnej roli w odbiorze i percepcji gier wideo. Zmiany technologiczne wpłynęły na przypisaną do gier komputerowych przestrzeń głównie od strony funkcjonalnej, ale też od strony odbioru – poprzez związane z odpowiednimi okresami artefakty, rekwizyty czy stylistykę wnętrza definiujących daną epokę.

Definiując więc podział środowiska związanego z szeroko rozumianą kulturą grania, można wyodrębnić dwa główne obszary, które odnoszą się do dostępności przestrzeni. Kryterium podziału jest jej indywidualny lub publiczny charakter, przy czym przestrzeń publiczna rozumiana jest jako dostępna dla całej społeczności. Każda z odmian przestrzeni stanowi miejsce doświadczenia, pozwalając na zmianę jej użytkownika w gracza, a więc uczestnika gry. Taki podział zaproponowany został także dla przestrzeni wirtualnej, przy czym podjęto próbę, by odnaleźć w niej podobne mechanizmy związane z relacją z graczem, głównie manifestacją jego preferencji i upodobań przekładanych i reprezentowanych w świecie wirtualnym za pomocą dostępnych możliwości samodzielnego kształtowania, dekorowania czy pozostawiania śladów obecności gracza w przestrzeni gry.

*Przestrzeń indywidualna* – to przestrzeń od mieszkalnej w ujęciu ogólnym, po osobistą, która towarzyszy bezpośredniej konsumpcji rozrywki elektronicznej w pokojach graczy i graczek. Przestrzeń taka zawiera w sobie wpływ obecności technologii na jej wygląd, od sposobu jej dekorowania po zapotrzebowanie na wyposażenie czy organizację wydzielonej strefy lub wręcz pomieszczenia przeznaczonego do korzystania z posiadanych przez użytkowników urządzeń. Przestrzeń indywidualną można rozpatrywać w trzech kategoriach.

Przestrzeń *osobista*, najbardziej zindywidualizowana, obejmuje nie tylko sposób adaptacji lub dostosowania przestrzeni pokoju użytkownika, ale także jej personalizację poprzez powiązane z kulturą grania rekwizyty i elementy wyposażenia wnętrza jako przedmioty definiujące przynależność, preferencje czy upodobania użytkownika. Obecność samych urządzeń (komputer, konsola, laptop wraz z akcesoriami itp.) definiujących obszary powiązane z aktywnością w wirtualnych światach rodzi potrzebę uwzględniania czy wręcz projektowania przestrzeni zapewniającej ich funkcjonowanie (poza innymi wymaganiami określającymi przestrzeń). Z pilotażowych badań<sup>2</sup> wynika, że w pokoju nastolatka bądź studenta biurko staje się najczęściej miejscem, któremu towarzyszy komputer lub laptop, i jest to obszar najsilniejszej manifestacji preferencji i upodobań związanych z grami wideo.

---

2 Badania przeprowadzone na grupie 180 osób, których zadaniem było zdefiniowanie swojego miejsca dedykowanego grom wideo lub powiązanego z nimi poprzez różne aktywności.



Poza strefą indywidualnego korzystania z gier wideo w środowisku domowym można wskazać przestrzeń *wyodrębnioną*, najczęściej przeznaczoną w swojej finalnej odsłonie dla więcej niż jednego gracza, która opiera się na adaptacji, chwilowym dostosowaniu lub świadomym wydzieleniu części przestrzeni głównego programu funkcjonalno-użytkowego miejsca zamieszkania. Ten obszar to najczęściej dostosowana część głównego salonu lub przestrzeni mieszkalnej, w której graniu stanowi jedynie część podejmowanych aktywności i nie jest wiodącym celem. Zaadaptowany obszar stanowi więc część głównej przestrzeni mieszkalnej, gdzie w ramach jej wydzielenia w celu gry najczęściej korzysta z niej więcej niż jeden użytkownik.

Kolejnym rodzajem przestrzeni o charakterze indywidualnym jest przestrzeń *dedykowana*, czyli od początku zaprojektowana z myślą o elektronicznej rozrywce i jej przeznaczona. Obejmuje pokoje multimedialne, pokoje gier i zabaw, które poświęcone są tego typu aktywności i wyodrębnione z programu funkcjonalno-użytkowego gospodarstwa domowego w zaplanowany sposób.

*Przestrzeń publiczna* odpowiada na potrzeby związane z szeroką dostępnością do technologii pozwalającej uczestniczyć w grach wideo oraz upowszechnianiem i prezentacją tej formy spędzania wolnego czasu. Przestrzeń ta umożliwia więc kontakt z urządzeniami w celu ich zakupu, przetestowania, prezentacji, aż po bezpośrednią konsumpcję w miejscach, których funkcjonowanie oparte jest na takiej formie działalności.

Przestrzeń publiczną powiązaną z kulturą grania można podzielić na trzy kategorie: *przestrzeń rozrywki*, *przestrzeń handlową* i *przestrzeń wystawienniczą* (targową oraz poświęconą promocji i prezentacji gier na różnych wydarzeniach). Przestrzeń ta nie obejmuje wpływu poszczególnych użytkowników na jej charakter, zapewnia jednak dostęp do najnowszych technologii pozwalających na uczestnictwo w wirtualnym środowisku – od możliwości bezpośredniej konsumpcji, a więc korzystania z tych technologii, przez przestrzeń zakupów powiązaną z możliwością przetestowania, po przestrzeń wymiany poglądów i spotkań ich miłośników. Czynnikiem przyciągającym użytkowników do tej przestrzeni jest, podobnie jak kiedyś w wypadku salonów gier arkadowych, zapewnienie możliwości wykorzystania zaawansowanej technologii, której dostępność ograniczają koszty lub inne czynniki (gabaryty, konieczna infrastruktura, dostępność itp.). W przestrzeniach publicznych to wymagania technologii kształtują miejsce rozrywki, w pierwszej kolejności zapewniając funkcjonalność urządzeń, a w drugiej – tworząc warunki estetyczne stanowiące kontekst dla zawartości udostępnianych wirtualnych światów.

Zaproponowany podział pozwala w ujęciu projektowym oraz związanym z doświadczeniem gracza analizować wpływ przestrzeni fizycznej na rozgrywkę, a więc samo uczestnictwo w grze, na imersję w świat wirtualny czy na powiązanie zachowań występujących w obu środowiskach, rzeczywistym i wirtualnym, jako przenoszenia nawyków, zachowań i manifestacji własnych preferencji. Interesująca wydaje

się więc próba odzwierciedlenia zaproponowanego podziału przestrzeni fizycznej w świecie wirtualnym, biorąc pod uwagę relacje gracza z przestrzenią. Przestrzeń wirtualna, która staje się zamieszkała przez uczestnictwo w niej odbiorców, jest także istotna w całej analizie głównie z uwagi na recepcję przez użytkowników kształtujących ją wymagań czy sposobów komunikacji, a tym samym – manifestowanie za jej pomocą obecności w wirtualnym świecie. Odbiór cyfrowo reprezentowanej przestrzeni podlega wpływowi wielu czynników zewnętrznych i zmienia się w zależności od rodzaju urządzenia dostępowego, możliwości interakcji i sposobu jej prezentacji czy bieżących rozwiązań technologicznych, za pomocą których przestrzeń jest udostępniana. Aktywny, wymuszony przez rozgrywkę i doświadczanie udział w przestrzeni wirtualnej może w wybranych aspektach przekładać się na funkcjonowanie w przestrzeni fizycznej i odbiór zawartych w niej informacji. Tutaj zdecydowanie trudniej dokonać ogólnego podziału przestrzeni pod kątem funkcjonalnym, bo spektrum jej oddziaływania, angażowania odbiorcy czy sposobów reprezentacji jest bardzo szerokie, a zaproponowane w różnorodnych badaniach i rozważaniach naukowych podziały przestrzeni pokazują, jak złożona jest to struktura, niejednorodna i zmienna (Jenkins 2004; Nitsche 2008).

Podział przestrzeni wirtualnej uwzględniający jej indywidualny i publiczny charakter można zaproponować, biorąc pod uwagę wpływ użytkownika na środowisko. Kryterium podziału będzie wówczas to, czy przestrzeń pełni reaktywną, czy bierną funkcję względem poczynań gracza. Analiza środowiska w tym przypadku dotyczy możliwości i sposobu interakcji ze światem gry w kontekście wzmocnienia immersji oraz poczucia aktywnej obecności w świecie wirtualnym. Pozwala na określenie, jak wiele elementów środowiska gry należy do przestrzeni indywidualnej użytkownika (reaktywnej), a więc nie tylko nasila poczucie obecności w wirtualnym świecie, ale także definiuje sposoby korzystania z przestrzeni oraz przenoszenia do niej śladów obecności użytkownika (trwałych i czasowych).

Tak skonstruowany podział odnosi się więc od strony projektowej do kreowania zachowań gracza w relacji do wirtualnej przestrzeni (z uwzględnieniem możliwości tworzenia bohatera). Wpływ na przestrzeń poprzez udostępnione narzędzia do indywidualizacji elementów środowiska pozwala na etykietyzowanie przestrzeni jako reaktywnej i biernej. Elementy reaktywne określają automorfizm przestrzeny, definiowany jako sposób odwzorowania czyichś preferencji, upodobań i możliwości wpływania na środowisko i świat przedstawiony w grze. Automorfizmy przestrzenne poszczególnych graczy stanowią część zbioru ukazującego możliwość mapowania tożsamości gracza na wirtualną przestrzeń. Zbiór ten, by w pełni oddać złożoność gry jako całości, obejmuje jeszcze inne rodzaje automorfizmów, dotyczące między innymi możliwości odwzorowania zachowań, relacji społecznych itp., i w ujęciu całościowym stanowi obszar bieżących badań i rozważań nad tak sformułowanym podziałem przestrzeni.

**Tabela 1.** Podział przestrzeni dla środowiska rzeczywistego i wirtualnego z uwagi na charakter przestrzeni (indywidualna i publiczna) oraz możliwość automorfizacji przestrzeni (przestrzeń reaktywna jako osobista, wyodrębniona i dedykowana, przestrzeń bierna jako rozrywkowa, handlowa i wystawiennicza)

	Środowisko rzeczywiste	Środowisko wirtualne
Przestrzeń indywidualna	osobista	reaktywna
	wyodrębniona	
	dedykowana	
Przestrzeń publiczna	rozrywkowa	bierna
	handlowa	
	wystawiennicza	

## Podsumowanie

Korelacja warstw nowoczesności, a więc odniesienia się do doświadczenia użytkownika powiązanego z wykorzystywanymi technologiami, z podziałem przestrzeni rzeczywistej i wirtualnej stanowi klucz do zrozumienia potrzeb i preferencji kształtowania przestrzeni indywidualnej oraz zachowań w świecie gry uwzględniających modyfikacje środowiska jako manifestację obecności w wirtualnym świecie. Reaktywna przestrzeń wirtualna będąca elementem gier wideo pozwala na automorfizm przestrzenny i przenoszenie upodobań i preferencji do świata wirtualnego, głównie w aspekcie kreowania środowiska przedstawionego w grze i wpływania na nie. Mapowanie tożsamości gracza na przestrzeń dokonuje się w zależności od możliwości udostępnionych w grze. Proces ten jest jednak procesem ciągłym, gdyż udostępnione w grze elementy przestrzeni, możliwości i treści – głównie reaktywne – przenikają do świata rzeczywistego i materializują się w postaci różnych form odnoszących się do wykreowanych wirtualnie istotnych obiektów globalnej popkultury.

Całość prowadzonych rozważań odnosi się do obecności gracza w przestrzeni i jego wpływu na miejsce, które zdefiniować można jako podstawową komórkę przestrzenną, rozumianą jako składowa trzech elementów: atrybutów fizycznych definiujących formę przestrzenną, idei i pojęć mających swoje odzwierciedlenie w analizowanej przestrzeni oraz działań, jakie może w tej przestrzeni podejmować użytkownik. To właśnie ta trzecia składowa staje się podstawą zaproponowanego podziału analizy środowiska wirtualnego oraz przestrzeni rzeczywistej powiązanej z kulturą gier wideo. Odpowiednie zidentyfikowanie i określenie wszystkich elementów pozwala na świadome i zgodne z założonymi celami kształtowanie miejsc w przestrzeni wirtualnej. Ukazanie wpływu wykorzystania reaktywnych elementów środowiska (jako składowych budujących obecność w wirtualnym świecie) na możliwość automorfizacji przestrzeni wyznacza elementy, które odpo-

wiedzialne są za przenikanie zawartości przestrzeni pomiędzy światami. Dalsze prace ukierunkowane będą na przeanalizowanie przyjętych założeń dla gier wideo i doświadczeń VR. Obecny podział stanowi podwaliny pod dobre praktyki kształtowania wirtualnych środowisk reaktywnych z uwzględnieniem automorfizacji przestrzeni, a także świadomego projektowania przestrzeni rzeczywistej przeznaczonej dla graczy.

---

## Bibliografia

- Appadurai, Arjun (2005), *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Ashworth, Gregory J. (2007), *Sfragmentaryzowane dziedzictwo: sfragmentaryzowany instrument sfragmentaryzowanej polityki*, [w:] Monika Murzyn, Jacek Purchla (red.), *Dziedzictwo kulturowe w XXI wieku. Szanse i wyzwania*, Kraków: Międzynarodowe Centrum Kultury, s. 29–42.
- Bauman, Zygmunt (2006), *Płynna nowoczesność*, przeł. Tomasz Kunz, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Filiciak, Mirosław (2006), *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Gałuszka, Damian (2017), *Gry wideo w środowisku rodzinnym, Diagnoza i rekomendacje*, Kraków: Wydawnictwo Libron.
- Garda, Maria B. (2014), *Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies”, nr 1, s. 119–123.
- Graham, Brian, Ashworth, Greg, Tunbridge, John (2000), *A Geography of Heritage: Power, Culture and Economy*, Milton Park, Abingdon, Oxon–New York: Routledge.
- Jenkins, Henry (2004), *Game design as Narrative Architecture, First Person: New Media as Story, Performance and Game*, London–Cambridge, MA: The MIT Press.
- Newman, James (2012), *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*, Milton Park, Abingdon, Oxon–New York: Routledge.
- Nitsche, Michael (2008), *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge, MA–London: The MIT Press.
- Nycz Ryszard (2006), *O nowoczesności jako doświadczeniu*, „Teksty Drugie”, nr 3, s. 4–9.
- Siwek, Andrzej (2011), *Między zabytkiem a dobrem kultury współczesnej*, „Kurier Konserwatorski”, nr 10, s. 5–11.
- Swalwell, Melanie (2007), *The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games: From Novelty to Detritus and Back Again*, „Journal of Visual Culture”, nr 2, s. 255–273.

---

Rafał Szrajber

## Przestrzeń jako struktura zdefiniowana obecnością użytkownika

### *Abstrakt*

Artykuł porusza zagadnienia ukazujące powiązania kultury gier wideo i towarzyszącej jej technologii w odniesieniu do rzeczywistej przestrzeni – jej funkcjonalności i sposobów kształtowania, jako obszaru wymagającego nie tylko zbadania i ochrony ale wręcz działań ratunkowych w celu zachowania pamięci o funkcji, formie i sposobach użytkowania – zwłaszcza w znaczeniu lokalnym. Przestrzeń w której technologia definiuje funkcję lub wprowadza zmiany do sposobu użytkowania miejsca, czy to w ujęciu przestrzeni publicznej czy prywatnej, stanowi, z uwagi na ciągle i szybkie zmiany technologiczne obszar dziedzictwa o bardzo ulotnym charakterze. Każdy rodzaj przestrzeni egzystencjalnej, zamieszkaanej przez człowieka, zwłaszcza towarzysząc rozwojowi techniki jest zapisem kultury współczesnej, który bezpośrednio powiązany jest z cyklem życia technologii – krótkotrwałym i ulotnym, wymagającym bieżących badań i dokumentacji. Artykuł prezentuje, poza wskazaniem obszaru badań nad sposobem kształtowania przestrzeni, teorie warstw nowoczesności – sposobu opisanego indywidualnego doświadczenia i świadomości dziedzictwa techniki i kultury przez pryzmat towarzyszących człowiekowi technologii definiujących jego funkcjonowanie oraz definiuje automorfizm przestrzenny jako składową możliwość mapowania tożsamości gracza na przestrzeń.

**Słowa kluczowe:** gry wideo, przestrzeń grania, kultura gier video, gry komputerowe, wirtualna rzeczywistość, płynna nowoczesność, warstwy nowoczesności, automorfizm przestrzenny, mapowanie tożsamości gracza

## Space as a Structure Defined by User's Presence

### *Abstract*

The article will discuss issues that show the connection between the culture of video games and its accompanying technology in relation to space – its functionality and ways of shaping, as an area requiring not only research and protection, but even rescue actions to preserve. The space in which technology defines a function or introduces changes to the way the space is used, whether in terms of public or private space, is due to rapid technological changes a heritage area of a very transient nature. Each type of existential space inhabited by man, especially accompanying the development of technology, is a record of contemporary culture which is directly related to the life cycle of technology – short-lived and fleeting, requiring current research and documentation. The article presents, apart from indicating a area of research, theories of layers of modernity – a way of describing individual experience and awareness of the heritage of technology and culture through the prism of the accompanying technologies defining human functioning.

**Keywords:** video games, playing space, video games culture, computer games, virtual reality, fluid modernity, layers of modernity, Łódź's heritage

**Rafał Szrajber** – dr inż. arch., adiunkt na Wydziale Sztuk Projektowych w Instytucie Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, gdzie prowadzi Pracownię projektowania wnętrz uniwersalnych oraz Pracownię projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier. Architekt oraz badacz przestrzeni i światów wirtualnych. Twórca teorii wirtualnej rekonstrukcji dziedzictwa, równowagi informacyjnej w prezentacji dzieł sztuki i architektury w nowych mediach oraz teorii warstw nowoczesności. Autor opracowania i kategoryzacji struktury narracyjnej dla środowisk wirtualnych oraz szeregu rozwiązań dedykowanych przestrzeniom muzealnym. Pomysłodawca i dyrektor kreatywny projektu Steam Rift – środowiska wirtualnego bazującego na dziedzictwie kulturowym Łodzi. Organizator ogólnopolskiego konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych i pomysłodawca ścieżki artystycznej Game Graphics Concept. Aktualnie zajmuje się badaniami z zakresu wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości jako środowiska narracyjnego i interfejsu przestrzennego oraz projektowaniem uniwersalnym z uwzględnieniem dostępności i wykorzystaniem nowych mediów.

