

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza

Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej

mgr Jakub Alejski

Światy niedokończone.

Procesualność światopowieści w grach wideo

Praca doktorska

Promotor:

Prof. UAM dr hab. Agnieszka Jelevska

Poznań 2019

Spis treści:

Wprowadzenie: Wirtualna światopowieść	4
I. Co to jest gra wideo?	12
II. Teoria asamblażu i obiekty	16
III. Konteksty, pojęcia i współczesne metody badania gier wideo	22
➤ Proceduralizm i jego krytyka	26
➤ Rozgrywka w centrum badań nad grami	33
Część pierwsza: Elementy asamblażu	35
I. Pojęcie światopowieści	36
➤ To nie jest twoja opowieść	47
II. Strategie i taktyki w światopowieści	51
III. Rozgrywka	55
➤ Aktanci w rozgrywce	56
➤ Awatar	58
➤ System jako obiekt	60
➤ Wojna z AI	62
➤ Nie-ludzcy użytkownicy	65
Część druga: Badania w ruchu	68
I. Terytorium, mapa i diagram	71
➤ Terytorium	71
➤ Diagram	72
➤ Mapa	75
➤ Milieu rozgrywki	79
➤ Układ obiektów w rozgrywce	85
➤ Przykładowe modele organizacji obiektów w asamblażu	86
II. Czas w asamblażu światopowieści gry wideo	100
➤ Czas jako aktant asamblażu gry wideo	107
➤ Podsumowanie	114
III. Emergencja w asamblażach gier wideo	115
➤ Pierwszy poziom emergencji – nowe własności	119
➤ Drugi poziom emergencji – zaburzenia i struktury	126
➤ Trzeci poziom emergencji – adaptacja i zarządzanie	132
Część trzecia: Ekosystem dystrybucji gier wideo	140

I.	Spełnianie oczekiwań	141
II.	Update	145
➤	GTA a prawa autorskie.....	147
➤	Gra jest usługą.....	148
➤	Dodatki i DLC	151
➤	Modowanie	155
Zakończenie: Całość mniejsza od swych części		165
Bibliografia:.....		171
	Literatura	171
	Przywołane gry wideo	178

Wprowadzenie: Wirtualna światoopowieść

Gry wideo nie można opowiedzieć. Żadnej gry nie można opowiedzieć. Oczywiście można podejmować próby opowiadania tego, jak funkcjonują jej zasady, jak przebiega rozgrywka, jaka w tym procesie jest rola gracza i innych aktantów¹. Niezależnie od starań jednak zawsze coś zostanie pominięte, niedopowiedziane. Mogę w nieskończoność mówić o zasadach gry w piłkę nożną, jak wygląda boisko, piłka i bramki, mogę szczegółowo zrelacjonować dowolną ilość rozegranych meczy. Ale czy opowiedziałem grę w piłkę nożną? Kiedy piłkarze wybiegają na boisko, wszystko zaczyna się od nowa – rozgrywka musi się wydarzyć, by zostać opowiedzianą. Dokładnie tak samo jest z grami wideo. Traktowanie tych opowieści jako całościowego spojrzenia na relację między grą i graczem jest ogromnym uproszczeniem, w konsekwencji którego wiele procesów i relacji zachodzących między poszczególnymi aktantami pozostaje nierozpoznanych. Alexander Galloway w swojej książce poświęconej aktowi grania stwierdza, że: „gry wideo są działaniami”², zwracając tym samym uwagę na ciągłość procesu rozgrywki. Jednak wydaje mi się, że to niewystarczające wyjaśnienie. W niniejszej pracy stawiam tezę, że gry wideo „wydarzają się” w sposób procesualny, dynamiczny i niedomknięty, a obecna w tytule procesualność światoopowieści ujmuje te właśnie zagadnienia. W moim rozumieniu światoopowieść nie jest wyłącznie „modelem mentalnym tego, co kto komu zrobił, kiedy, dlaczego i w jaki sposób w świecie, do którego odnoszą się interpretatorzy podczas pracy nad zrozumieniem opowieści”³, lecz dynamiką zmian układu elementów w grze wideo i relacji jakie zachodzą między nimi. Światoopowieść raz „puszczona w ruch”, nigdy się nie zatrzymuje, wydarza się na polu wirtualnego⁴. Jak pisał Brian Massumi „wirtualne jest trybem rzeczywistości związanym z pojawianiem się nowych potencjałów”⁵, wirtualne nie stoi w opozycji do rzeczywistości. Wręcz przeciwnie, wirtualne jest rzeczywistością, w której pojęcie możliwości zastąpione zostało pojęciem potencjalności. Różnica polega na tym, że w

¹ Pojęcie aktanta wykorzystuję w znaczeniu nadanym mu przez Bruno Latoura, jako działającego uczestnika układu.

² A. Galloway, *Gaming: essays on algorithmic culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2010, s.2.

³ M.-L. Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Indiana University Press, Bloomington 1991.

⁴ Rozważania na temat wirtualności podejmowali Henri Bergson, Gilles Deleuze i Felix Guattari, czy Brian Massumi.

⁵ B. Massumi, *Sensing the virtual, building the insensible*, „Architectural Design”, 1988 68, no. 5/6, s. 16-25.

założeniu możliwe zdarzenie ma potencjał, by zostać urealnionym, potencjalne natomiast ulega aktualizacji. Wszystkie potencjalności są realne w ramach wirtualnego, nie wszystkie natomiast są aktualne. Postrzeganie światoopowieści jako wirtualnego zmusza do włączenia w rozważania problematyki dynamiki zmian zachodzących wobec jej wszystkich potencjalności.

Jeśli wirtualne jest zmianą jako taką, to w każdej faktycznie określonej sytuacji można je jedynie ująć jako tryb abstrakcji. Bo to, co konkretnie dane jest, to, co jest - co nie jest tym, czym będzie, gdy się zmieni. Potencjał sytuacji przekracza jej aktualność. Oznacza to, że wirtualne nie jest zawarte w żadnej aktualnej formie przyjętej przez rzeczy lub stan rzeczy. Działa w przechodzeniu z jednej formy do drugiej.⁶

Właśnie tak rozumianej dynamice zachodzącej między wirtualnym, sytuacją i jej aktualnością w grach wideo poświęcona jest niniejsza praca. Co więcej, afirmacja owej dynamiki zmusiła mnie (jako badacza i gracza) do przyjęcia zupełnie odmiennej od dotychczasowej (antropocentrycznej) perspektywy⁷. Pisanie bowiem o grach z uwzględnieniem całej złożoności wydarzającego się układu, jest bezspornie trudnym zadaniem. Za każdym razem, kiedy skupiałem się na jakimś ważnym aspekcie, miałem świadomość, że w tym samym momencie poza zasięgiem mojego wzroku i percepcji mają miejsce niebagatelne mikro zdarzenia wpływające na transpozycje całego systemu. Z tego powodu moim głównym celem, w trakcie pisania tej rozprawy, była próba dostrzeżenia dynamicznego i relacyjnego charakteru zjawiska, jakie zachodzi w ramach połączenia ludzkich i nie-ludzkich aktantów wobec gier wideo. Jednocześnie zwracam uwagę na szerszy kontekst, w jakim światoopowieści gier wideo są performowane. Mam na myśli postępującą zmianę kulturową, polegającą na stopniowym przesuwaniu się akcentu w myśleniu o współczesnych mediach w kierunku postrzegania ich jako dynamicznych asamblaży, w skład których wchodzi nie tylko obiekty wywodzące się z samego medium, ale również figury użytkowników, uwarunkowania ekonomiczne, kulturowe, polityczne czy społeczne. W konsekwencji pomimo tego, że niniejsza

⁶ Ibidem s.19.

⁷ Przyjęta przeze mnie perspektywa badawcza nie jest wyłącznie perspektywą gracza – wymaga ona ciągłego pozostawania w ruchu między perspektywą użytkownika, badacza i obiektu w grze. W ten sposób możliwe jest śledzenie relacji wydarzających się w trakcie i poza rozgrywką między licznymi obiektami.

rozprawa wpisuje się w pole badań groznawczych, spostrzeżenia w niej zawarte mogą znaleźć zastosowanie w wielu innych sytuacjach analizy współczesnej kultury medialnej.

W niniejszej pracy posługuję się licznymi pojęciami, wywodzącymi się z różnych dyscyplin, nurtów i teorii. Chcąc uchwycić złożoność opisywanej problematyki badacz musi mieć możliwość precyzyjnego zaadresowania nie tylko konkretnego zjawiska w obserwowanej formie, ale również kontekstów i mikroteorii, które z danym zjawiskiem są związane. W ten sposób definiowanie i używanie pojęć pozwala na tworzenie nieoczywistych połączeń między dyscyplinami, co pozwala na szersze, wieloaspektowe zrozumienie podejmowanego tematu. Taka postawa badawcza realizuje postulat, wyrażony przez Mieke Bal, w myśl którego: „interdyscyplinarność w humanistyce – nieodzowna, podniecająca, poważna – musi poszukiwać swoich podstaw heurystycznych i metodologicznych nie w *metodach*, lecz w *pojęciach*”⁸. Pojęcia są elastyczne, w ciągłym procesie stawania się. Gilles Deleuze i Felix Guattari mierząc się z pytaniem czym właściwie jest filozofia odpowiedzieli kategorycznie: „Filozofia jest sztuką tworzenia, wymyślania i wytwarzania pojęć”⁹. Jednak ten proces twórczy nie polega wyłącznie na znalezieniu i zdefiniowaniu odpowiedniego słowa – pojęcia ulegają zmianom i rekonfiguracjom w procesie sprowadzania ich na jedną płaszczyznę, stawiania obok siebie i pozwalania by ze sobą współoddziaływały. Jeżeli zgodzimy się z Bal, że każde pojęcie związane jest z konkretnym problemem, w kontekście którego jest ono używane, to umieszczając je w zupełnie innej dyscyplinie badacz przenosi również część założeń i mikroteorii zawartych w dyscyplinie pierwotnej. To powód, dla którego w swojej pracy korzystam ze złożonej konstelacji pojęć pochodzących z filozofii, fizyki, ekologii czy wojskowości – próbuję w ten sposób opisać zjawisko światoopowieści, które w swoim charakterze jest (między innymi) filozoficzne, fizyczne, ekologiczne i militarne.

Przyjęta przeze mnie główna optyka widzenia powyższych zjawisk zakłada analizę manifestacji światoopowieści rozedrganej między tym co aktualne, a wirtualne. Pozwala na rozpoznanie strategii i taktyk potencjalnych uczestników asamblażu, które ową światoopowieść performują. Warto podkreślić, że w tym przypadku analizie nie podlega

⁸ M. Bal, *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych. Krótki przewodnik*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2012. s.27.

⁹ G. Deleuze, F. Guattari, *Co to jest filozofia?*, P. Pieniążek (tłum.), słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000, s. 9.

medium czy jego elementy, ale raczej procesy zachodzące w trakcie performowania światopowieści. Proponowaną przeze mnie metodę badań realizują trzy podstawowe poziomy badawcze:

1. Identyfikacja aktantów, którzy zaangażowani są w proces performowania światopowieści, a więc mają potencjał do uruchomienia konkretnych strategii i taktyk.
2. Rozpoznanie strategii i taktyk performujących światopowieść, ze szczególnym uwzględnieniem zachodzących między nimi zależności, prowadzących do przekształceń wytwarzanych przez nie znaczeń.
3. Poszukiwanie i analiza momentów w rozgrywce, które pozwalają na ujawnienie się dynamiki światopowieści.

W celu zdobycia materiału badawczego, najczęściej w postaci zapisów licznych rozgrywek, posługiwałem się metodą autoetnograficzną, zainspirowaną między innymi przez pracę *My Avatar, My Self: Identity in Video Role Playing Games* napisaną przez Zacha Waggonera¹⁰. Podobnie jak wspomniany autor, pozwoliłem, aby moje doświadczenia gracza stały się również materiałem badawczym, który może zostać poddany analizie. Autoetnograficzna metoda, poddawana wielu krytycznym dyskusjom w obrębie etnologii i nie tylko, okazała się jednak dla mnie istotnym elementem rozumienia i doświadczenia dynamicznych procesów zachodzących w grach wideo. Dlatego opierałem się również na pracach Carolyn Ellis, Arthura P. Bochnera i Tony'ego E. Adamsa, badaczach, którzy w różny sposób kontekstualizują tę metodę. Ten ostatni, w książce napisanej wraz z Jimmim Mannिंगiem, opisuje tę metodę w następujący sposób:

Autoetnografia jest metodą badawczą, która na pierwszym planie umieszcza osobiste doświadczenie badacza (auto), ponieważ jest ono osadzone w tożsamości i kontekstach kulturowych (etno). Wyraża się ono przez akt pisanie, wykonywania lub inne podejmowania innych kreatywnych środków (grafia). Dokładniej, jest to metoda, która łączy cele, techniki i teorie badań społecznych – głównie etnografii - z celami, technikami

¹⁰ Z. Waggoner, *My avatar, my self: identity in video role-playing games*, McFarland, Jefferson, N.C. 2009.

i teoriami związanymi z gatunkami literackimi o życiu, takimi jak autobiografia, wspomnienia, czy osobisty esej.¹¹

Wykorzystanie podejścia autoetnograficznego pozwala na sięgnięcie do osobistych doświadczeń jako narzędzia metodologicznego pomocnego w identyfikacji, analizie oraz krytyce teorii i wytworów kulturowych występujących w swoich własnych kontekstach. Osobiste doświadczenia stanowią spojrzenie od wewnątrz na procesy powstawania, funkcjonowania i przekształcania się kultury. Wreszcie, dzięki licznym przykładom i opisom występującym w autonarracji możliwe jest stworzenie czytelnego dla niezaznajomionego z tematem odbiorcy tekstu naukowego.

Przedstawiona metoda, jak już wspominałem, nie jest oczywiście pozbawiona wad i wymaga włączenia jej w inne tryby metodologiczne. Na pewne wady i ograniczenia tej metody zwróciła uwagę między innymi Heewon Chang. Wśród najważniejszych niebezpieczeństw wymieniła izolację badacza na skutek nadmiernego skupienia się na osobistym doświadczeniu, przedkładanie narracji nad analizę kulturową, czy zaniedbanie standardów etycznych dotyczących innych w autonarracjach¹². Ta ostatnia kwestia została rozszerzona przez Adamsa, który zwraca uwagę, że: „udostępnianie wrażliwych, prywatnych i potencjalnie kontrowersyjnych doświadczeń prowadzi do wystawienia badacza na niepotrzebny osąd i oskarżenia o obrazę i zdradę innych, których prywatność została pogwałcona”¹³. Narażeni zatem są zarówno badacz, jak i jego otoczenie. Pracując z grami wideo minimalizuję ryzyko wystąpienia konfliktu etycznego, wciąż jednak jestem narażony na problemy związane z metodą analityczną. Mam świadomość, że stosowane przeze mnie strategie i taktyki uczestnictwa w rozgrywce (a także poza nią) są tylko jednym z wielu wariantów, w jaki sposób użytkownik może performować światopowieść. To ograniczenie wydaje się być niemożliwe do przewyciężenia jedynie przy założeniu, że rolą badacza jest opisanie i przeanalizowanie wszystkich procesów zachodzących w relacjach między poszczególnymi superaktantami. W moim przypadku metoda autoetnograficzna

¹¹ J. Manning, T.E. Adams, *Popular Culture Studies and Autoethnography: An Essay on Method*, „The Popular Culture Studies Journal”, Vol. 3, No. 1&2, s. 187-222.

¹² H. Chang, *Autoethnography as method*, Left Coast Press, Walnut Creek, CA 2008., s.54.

¹³ J. Manning, T.E. Adams, *Popular Culture Studies and Autoethnography: An Essay on Method*, „The Popular Culture Studies Journal”, Vol. 3, No. 1&2, s. 207.

pozwoili bardzo szybko zrozumieć, że nie zawsze możliwe było dla mnie bezpośrednie dotarcie do wszystkich mechanizmów i procesów performowania się światopowieści. Przyczyną takiego stanu rzeczy były między innymi moje niewystarczające kompetencje jako gracza lub przyjmowanie konkretnych strategii rozgrywki, a porzucanie innych. Wszystkie te zebrane doświadczenia potwierdzają zarysowaną wcześniej tezę pracy, że gra wideo nie jest zamkniętym zdarzeniem dającym się opisać jako historia, narracja czy scenografia, jest ona dynamicznie rozgrywającym się układem elementów, który właściwie nie kończy się w sposób jednoznaczny. Obszerność materiału badawczego wymagała też rozszerzenia tej perspektywy o doświadczenia innych graczy. Z tego powodu drugim źródłem poznania sposobów wytwarzania skryptu narracyjnego i procesu rozgrywki jest wykorzystywanie do analiz udokumentowanych przez innych graczy zapisów rozgrywki. Dostęp do tego rodzaju materiałów jest powszechny. Są to zarówno zapośredniczone opowieści o rozrywce konkretnych graczy (na przykład w postaci poradników i solucji do gier), jak również zapisy bezpośrednie (filmy typu *Let's play* udostępnione przez platformę społecznościową np. *Youtube*). Wreszcie trzecia część materiału badawczego ma charakter potencjalny. Opiera się na analizie kodu źródłowego oprogramowania stanowiącego część gry wideo – ze szczególnym uwzględnieniem mechanizmów i procedur, jakie mogą zaistnieć w trakcie rozgrywki. Jest to metoda dedukcyjna, polegająca na symulowaniu różnych wariantów rozgrywki i wyciąganiu wniosków na tej podstawie.

W polu moich zainteresowań badawczych znajdują się narracyjne gry wideo (za Ryan gry wideo obdarzone funkcją narracyjności¹⁴), a więc takie, które są zdolne do wytwarzania w procesie rozgrywki kolejnych iteracji skryptu narracyjnego (konkretnej manifestacji światopowieści). Tym samym wyłączam z moich rozważań gry *arcade*¹⁵, zręcznościowe, sportowe i logiczne. W toku prowadzonych przez mnie analiz okazało się jednak, że zawężenie tego rodzaju nie jest wystarczające. Mowa tutaj o wszystkich narracyjnych grach, których narracja zaprojektowana została jako struktura linearna lub też pozornie multilinearna¹⁶. Gry tego rodzaju oferują rozgrywkę, w której decyzyjność gracza zredukowana jest do pytania: „jak coś zostanie zrobione?”, całkowicie odbierając możliwość decydowania o tym „co zostanie zrobione?”. W przypadkach analizy tego typu gier narzędzia proponowane przez narratologię transmedialną wydają się być

¹⁴ Ryan M.-L., *Narrative across media: the languages of storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln 2004, s. 3-40.

¹⁵ Gatunek zręcznościowych gier wideo wywodzących się z wolnostojących automatów.

¹⁶ Multilinearność pozorna – model, w którym przed graczem stawiane są różne decyzje, ale nie wpływają one w żaden sposób na aktualny stan świata.

całkowicie wystarczające do opisu wytwarzającej się w procesie rozgrywki światopowieści, zwłaszcza, jeżeli badacz dodatkowo uwzględni mechanizmy reprodukcji ideologii zawarte w procedurach danej gry. Ze względu na ogromną złożoność relacji kulturowo-społeczno-ontologicznych, w szczególności zaś problematykę atrybucji tożsamości względem awatara, praca nie uwzględnia również wieloosobowych gier sieciowych (MMOG – *multiplayer massive online games*). Uważam, że gry sieciowe stanowią zupełnie odrębną dziedzinę badań groźnych i jako takie zasługują na osobną analizę.

I. Co to jest gra wideo?

Gdyby zebrać razem wszystkie przejawy kultury, które w literaturze akademickiej nazywane są współcześnie grami wideo szybko okazałoby się, że ich jedyną cechą wspólną jest cyfrowy charakter (co się z tym wiąże konieczność wykorzystania cyfrowego metamedium¹⁷) i zaprojektowana forma interakcji między użytkownikiem a systemem. Wszelkie próby klasyfikacji gier wideo jako gier (Jasper Juul, Chris Crawford¹⁸) okazały się być niewystarczające do opisu tego niezwykle różnorodnego i rozległego zbioru wytworów medialnych. Każdy badacz, podejmujący tę tematykę, powinien zatem odpowiedzieć na pytanie, czy zasadne jest umieszczanie w jednym zbiorze gier logicznych, gier ekonomicznych, cRPG, *visual novel*, czy projektów artystycznych (na przykład *Journey*¹⁹ lub *Flower*²⁰). Nie sposób pominąć też syntetycznych światów w postaci *Second Life*²¹ lub *EVE: Online*²², które pozwalają użytkownikom nie tylko na ogromną swobodę doboru najbardziej satysfakcjonujących strategii rozgrywki, ale również znacząco wpływać na sposób funkcjonowania i rozszerzania tych światów. W tego rodzaju rozgrywce użytkownicy zachęceni są do tworzenia własnych treści (zarówno wizualnych i dotyczących mechanizmów rozgrywki), jak i wytwarzania oraz interpretowania relacji między uczestnikami (funkcje społecznościowe takie jak gildie lub klany), wzbogacając rozgrywkę o dodatkowy element. Wymienione powyżej tytuły to jedynie projekty komercyjne – do tej grupy należałoby doliczyć gry zaangażowane, *edutainmentowe*, czy cyfrowe instalacje interaktywne. W obliczu tak gwałtownie rozrastającego się rynku – zarówno horyzontalnie, jak i wertykalnie – granica tego, co można traktować jako grę wideo nie tyle ulega przesunięciu, co całkowitemu zatarciu. Paradoksalnie i wbrew nazwie gra wideo nie musi spełniać klasycznych kryteriów gry,

¹⁷ Metamedium – koncepcja Alana Kaya, który w 1977 roku określił w ten sposób komputer. Według słów badacza jest to medium, które wchłonęło wszystkie poprzednie media i jest w stanie je symulować. P. Celiński, *Postmedia: cyfrowy kod i bazy danych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2013.

¹⁸ J. Juul, *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, [w:] *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, red. Copier M. and Raessens J., Utrecht University, Utrecht 2003, s.30-45.

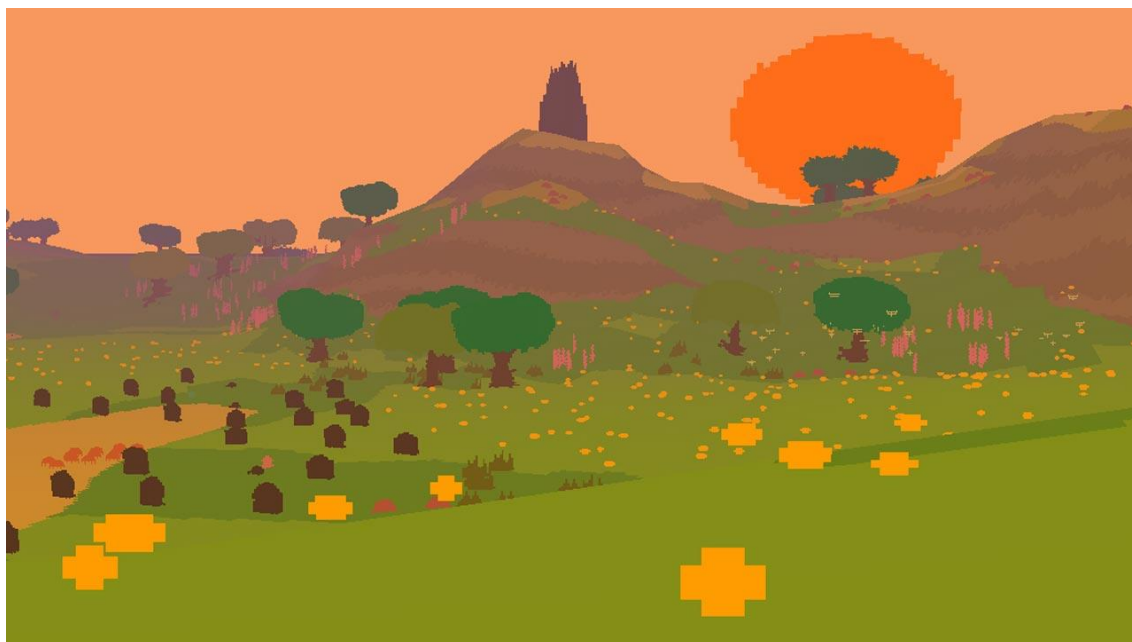
¹⁹ *Journey* (thatgamecompany, 2012).

²⁰ *Flower* (thatgamecompany, 2009).

²¹ *Second Life* (Linden Research Inc., 2003).

²² *EVE Online* (Crowd Control Productions, 2003).

jak na przykład policzalny i możliwy do zwaloryzowania wynik²³. Za przykład takiej gry posłużyć może *Proteus*²⁴, którego rozgrywka skupia się na estetycznych doznaniach wynikających z poruszania się po wyspie. Rozgrywka może się zakończyć, ale nie można jej przegrać. Gra całkowicie pozbawiona jest interfejsu. Użytkownik obserwuje sytuację z perspektywy pierwszej osoby. Poruszanie się po wyspie powoduje reakcję obiektów w najbliższym otoczeniu, które wydają z siebie różnego rodzaju tony i dźwięki. W ten sposób akt poruszania się po wyspie jest jednocześnie aktem tworzenia muzyki. Wykonanie odpowiedniej sekwencji czynności powoduje zmianę pory roku oraz dostępnych dla użytkownika obiektów i dźwięków. Przejście przez wszystkie pory roku ostatecznie kończy rozgrywkę.



Rys. 1 *Proteus*

Podobnie w przypadku bardziej standardowych przykładów, takich jak gry wideo z gatunku *computer role playing games* (cRPG)²⁵, często „wygranie” gry nie jest uwzględnione w jej projekcie. Możliwe jest ukończenie wszystkich wątków fabularnych, pokonanie wszystkich potworów i odkrycie każdego zakamarka mapy, nie oznacza to

²³ J. Juul, *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, [w:] *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, red. Copier M. and Raessens J., Utrecht University, Utrecht 2003, s.30-45.

²⁴ *Proteus* (Ed Key, 2013).

²⁵ W odróżnieniu od RPG, oznaczających tradycyjne gry fabularne w których do rozgrywki nie wykorzystuje się systemu komputerowego, lecz odpowiednich książek, kostek, kart postaci i wielu innych akcesoriów zależnych od konkretnego tytułu.

jednak, że gracz wygrał. On po prostu skończył rozgrywkę. Z tego samego powodu nie mówi się o zwycięstwie w procesie czytania książki, kiedy tylko czytelnik dotrze do ostatniej strony. Warto wspomnieć też o grach wideo, w których nie ma ustalonej linii fabularnej, gdyż opowieść wytwarza się w procesie rozgrywki. Taka sytuacja ma miejsce w bardzo popularnej serii *The Sims*²⁶ – postacie rodzą się, podejmują liczne aktywności, wreszcie umierają, jednak żaden z tych momentów rozgrywki nie oznacza: „Gratulacje, wygrałeś grę *The Sims*!”. Nie oznacza to oczywiście, że nie ma gier, które kończą się jednoznacznym zwycięstwem – w przyjętej przeze mnie perspektywie nie jest to jednak wyznacznik konstytutywny dla medium gier wideo. Wydaje się zatem, że obecnie status gry wideo jest raczej deklarowaną „etykietą”, która oznacza formę aktywności przy użyciu komputera (konsoli, tabletu, smartfona) i jego oprogramowania określonego przez dewelopera jako gra. Z tego też powodu postanowiłem zrezygnować z dotychczasowych klasyfikacji, przyjmując najszerszą możliwą definicję. Według niej gra wideo to medium występujące pod postacią oprogramowania, pozwalające na wytworzenie sytuacji rozgrywki.

Podstawą mojego rozpoznania, które chciałbym zaproponować w poniższej rozprawie, jest przesunięcie sposobu myślenia o grze wideo jako zamkniętym i skończonym wytworze medialnym (podobnie jak ma to miejsce w przypadku literatury czy filmu), w kierunku nieustającego i nigdy niedokończonego procesu wytwarzania się i rekonfiguracji jego elementów. W takim rozumieniu proces ten skutkuje nie tylko powstawaniem nowych interpretacji i kontekstów, ale przede wszystkim wytwarzaniem się gry wideo w materialnym znaczeniu. Dokonanie takiego przesunięcia nie jest jednak możliwe bez zmiany postrzegania przedmiotu badań. Gra wideo jako wytwór medialny, podobnie jak zapis rozgrywki odbywającej się w ramach relacji użytkownika z tą grą, jest podatna na analizę, gdyż jakaś forma jej manifestacji została zatrzymana i ustabilizowana – zapisana i zremediowana w sposób, który pozwala na strukturalistyczną i konstruktywistyczną obróbkę. W tym wypadku jawi się różnica między analizowaniem gry wideo (lub rozgrywki w grze wideo), a analizowaniem opowieści o tej grze lub skryptu wydarzeń mających miejsce w rozgrywce. Odczytania oderwanych od kontekstu procedur zawartych w kodzie gry wideo (lub zapisie

²⁶ The Sims (EA Maxis, 2000).

konkretnej rozgrywki) często utożsamiane są z samą rozgrywką. Zarówno teoretyczna analiza procedur, jak i analiza zapisu rozgrywki pozwalają na wskazanie tych aspektów, które są uniwersalne dla wszystkich użytkowników. W przypadku zapisu rozgrywki można wręcz powiedzieć, że analizie nie jest poddawana sama gra wideo (na podstawie zapisu), ale już obciążona ideologicznie opowieść o konkretnej rozgrywce, prowadzona z perspektywy konkretnego użytkownika. Oba te obiekty wymagają sfabrykowania (*fabrication*)²⁷, wydobywania ze swoich potencjalności, by mogły wejść w obszar ludzkiej *praxis*²⁸. W badaniach gier wideo, które posługują się narzędziami klasycznymi dochodzi zatem do pewnego paradoksu – gra wideo może być badana wyłącznie w działaniu jako proces, ale jednocześnie w procesie rozgrywki ulega ona konkretyzacji, przekształca się pod wpływem działań gracza. Dla opisywanych przeze mnie gier nie da się określić „neutralnego” sposobu grania, który mógłby stanowić punkt odniesienia, a każda forma konkretyzacji powoduje utratę szerszej perspektywy, jak na przykład zupełnie odmienne strategie wchodzenia w relacje z poszczególnymi uczestnikami.

²⁷ B. Latour, A. Sheridan, J. Law. *The Pasteurization of France*, Harvard University Press, Cambridge 1993 s. 51-111. W przypadku obiektów technologicznych proces ten jest dość oczywisty, jednak nowatorska w tym podejściu jest konieczność opracowania i wydobywania również obiektów biologicznych (jak na przykład opisywane przez Latoura bakterie). Dopiero na skutek licznych działań w laboratorium stają się one dostępne dla człowieka.

²⁸ E. Bińczyk, *(Post)konstruktywizm na temat technonauki*, „Zagadnienia Naukoznawstwa”, 2010, T. 46, z. 2, s. 231-251.

II. Teoria asamblażu i obiekty

Jedną z głównych osi moich rozważań w tej pracy jest również pojęcie asamblażu, które rozumiem jako ścisłe połączenie autonomicznych wobec siebie obiektów, działających w ciągłej styczności. Moje rozumienie wywodzi się z myśli Deleuza i Guattariego o asamblażach wytwarzających się w nieprzewidywalny sposób wokół działań i zdarzeń w postaci chaotycznych połączeń. Czytelną ilustracją wytwarzania się asamblażu jako heterogenicznej jedności jest przykład osy i orchidei, opisany przez francuskich filozofów w *Tysiąc Plateau*²⁹. Asamblaż powstaje w trójstopniowym procesie kodowania (porządkowanie materii), stratyfikacji (podział na zewnętrzne i wewnętrzne wobec asamblażu) i terytorializacji (porządkowanie kodowanej i stratyfikowanej materii). Procesy terytorializacji i deterytorializacji nigdy nie ustają, przez co asamblaż jest w ciągłym ruchu między tym co wirtualne i aktualne.

W szczególnie inspirujący sposób koncepcję asamblażu wykorzystała i rozszerzyła Jane Bennett, w ścisłym nawiązaniu do nurtu myślowego, jakim jest nowy materializm:

Asambláže są grupami ad hoc złożonymi z różnorodnych elementów, z wibrujących materiałów wszelkiego rodzaju. Asambláže to żywe, pulsujące konfederacje, które są w stanie funkcjonować pomimo nieustannej obecności energii, które mylą ich od wewnątrz. Mają nierówne topografie, ponieważ niektóre punkty, na których krzyżują się różne wpływy i ciała, są silniej traktowane niż inne, a więc władza nie jest równomiernie rozłożona na całej powierzchni. Asambláže nie są zarządzane przez żadną centralną głowę: żadna materialność lub rodzaj materiału nie ma wystarczających kompetencji, aby konsekwentnie określać trajektorię lub wpływ grupy. Efekty generowane przez asamblaż są raczej emergentnymi właściwościami, wyłaniającymi się z tego, że ich zdolność do zrobienia czegoś (nowo odmieniany materializm, zaciemnienie, huragan, wojna z terrorem) różni się od sumy siły życiowej każdego z nich. materialność rozważana osobno. Każdy członek i protoczłonek zespołu ma pewną siłę życiową, ale jest też efektywność właściwa dla zgrupowania jako takiego: sprawczość asamblażu. I właśnie dlatego, że każdy członek-aktant utrzymuje puls energetyczny nieco

²⁹ G. Deleuze, F. Guattari, *Tysiąc Plateau*, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2015, s. 3-30.

"wyłączony" od pulsu asamblażu, asamblaż nigdy nie jest blokadą, lecz kolektywem otwartym, "sumą nie podlegającą regulacji".³⁰

Dla lepszego zrozumienia koncepcji asamblażu, Bennett posługuje się przykładem zaciemnienia jakie miało miejsce w 2003 roku w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie³¹. W jego trakcie doszło do awaryjnego wyłączenia przeszło stu elektrowni (w tym dwudziestu dwóch reaktorów jądrowych), co w konsekwencji pozbawiło dostępu do prądu ponad pięćdziesiąt milionów ludzi. Co ciekawe, nie jest możliwe wskazanie jednoznacznej przyczyny tego wydarzenia. Bennett szczegółowo opisuje kolejne aspekty i okoliczności, splot których doprowadził do kryzysu na tak ogromną skalę. W toku jej opowieści ujawniane są kolejne części składowe asamblażu – amerykańskie regulacje prawne z 1993 roku, które pozwalają na rozdzielenie produkcji i dystrybucji energii elektrycznej; własności pola elektromagnetycznego i prądu elektrycznego, w szczególności znacznie szybsze zanikanie prądu biernego, niż czynnego; niskie temperatury w Kanadzie, które spowodowały oblodzenia na trakcji elektrycznej; pożary lasów, wywołane przez przeciążoną sieć elektryczną, co doprowadziło do przyspieszenia całej kaskady wypadków; oraz wiele innych pozornie mniej znaczących działań, cech i zdarzeń. Teoria asamblażu pozwala odpowiedzieć na trudne pytanie o niemożność wskazania jednoznacznej przyczyny amerykańskiego zaciemnienia. Bennett udowadnia, że asamblaż posiada własną sprawczość, niekoniecznie związaną z intencją któregośkolwiek z jego części składowych. To jednak rodzi ważne pytanie o to, czym są poszczególne części składowe asamblażu. Odpowiedzi na to pytanie może dostarczyć teoria aktora-sieci (ANT), której twórcami są Michel Callon, John Law i Bruno Latour. Fundamentalnym jej elementem jest aktant – dowolny ludzki bądź nie-ludzki uczestnik sieci wchodzący w relacje z innymi aktantami. Zarówno w książce *Nadzieja Pandory*³², jak i *Splatając na nowo to, co społeczne*³³, Latour zwraca szczególną uwagę na aktantów i proces wytwarzania się relacji między nimi. Dla aktanta konstytutywne jest działanie:

³⁰ J. Bennet, *Vibrant matter: a political ecology of things*, Durham, N.C.: Duke University Press 2010, s. 72.

³¹ Ibidem, s. 20-39.

³² B. Latour, *Nadzieja Pandory: eseje o rzeczywistości w studiach nad nauką*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2013.

³³ B. Latour, *Splatając na nowo to, co społeczne: wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, Universitas Kraków 2010.

Podmioty (agencies) są zawsze przedstawiane jako *robiące* coś, to znaczy zmieniające coś w stanie rzeczy, przekształcające jakieś A w jakieś B za pomocą prób z C. Bez relacji, prób, różnic, bez przekształceń tych stanów rzeczy nie da się nic sensownego powiedzieć na temat danego podmiotu ani stworzyć jakiegś ramy odniesienia. Niewidzialny podmiot, który niczego nie zmienia, nie wytwarza przekształcenia, nie pozostawia śladu i nie rozpoczyna żadnego opisu, *nie* jest podmiotem.³⁴

Warto zwrócić uwagę na znaczącą różnicę między koncepcjami sieci i asamblażu. W pierwszym przypadku poszczególni aktanci działają w relacji ze sobą i to właśnie te relacje znajdują się w centrum zainteresowań badacza. W przypadku asamblażu również pojawiają się relacje, ale prócz nich aktanci (uczestnicy asamblażu) działają w sposób niezależny od siebie. Te działania wchodzi ze sobą w interferencje i prowadzą do pojawiania się emergentnych zjawisk i zdarzeń. Niska temperatura powietrza w Kanadzie, własności pola elektromagnetycznego i amerykańskie regulacje dotyczące produkcji i transferu energii elektrycznej nie wchodzi ze sobą w żadne relacje – w powyższym przykładzie jednak, temperatura w konkretnym miejscu i czasie, rozdział na prąd czynny i bierny oraz powstanie linii elektrycznych na mocy szczególnych przepisów prawnych doprowadziło do sytuacji, w wszystkie te zdarzenia i cechy występujące obok siebie dały zupełnie niespodziewany rezultat (przeciążenie sieci i zaciemnienie). Jest to pierwszy powód, dla którego zdecydowałem się w ramach swoich badań uwypuklić w teorii asamblażu zjawisko emergencji oraz konsekwencje jego występowania w światopowieściach gier wideo. Drugim powodem jest duże znaczenie koncepcji emergencji w badaniach groźnawczych, zarówno na poziomie projektowania, jak i analiz gier wideo.

W przypadku asamblażu teoria aktora-sieci i aktanta jest niewystarczająca. Pomimo tego, że obdarza nie-ludzkich aktantów sprawczością (co było ważnym ruchem częściowo zrywającym z antropocentrycznym sposobem postrzegania świata), to wciąż nie uwzględnia ona autonomii tych aktantów. Ich sprawczość często wyraża się poprzez ludzkich aktantów. Ruchem, który zwrócił uwagę na tę problematykę jest *object oriented ontology* (OOO)³⁵, często wiążaną z nurtem realizmu spekulacyjnego.

³⁴ Ibidem, s. 75-76.

³⁵ Czasem skrót ten rozwijany jest w zapisie *object-oriented ontology*.

Początki tego myślenia odnaleźć można w pracy doktorskiej Grahama Harmana z 1999 roku, w której używa on perspektywy nazwanej *object oriented philosophy* do krytycznej refleksji na temat koncepcji Martina Heideggera odnośnie narzędzi. Pojęcie, które stało się nazwą całego ruchu filozoficznego wprowadzone zostało jednak przez Leviego Bryanta. To nurt myślenia, który podważa klasyczny antropocentryczny porządek myślenia o relacji między ludźmi i przedmiotami. Neguje on nadrzędną rolę człowieka wobec obiektu, a praktykę postrzegania owego obiektu wyłącznie przez pryzmat aparatu umysłowego człowieka. Autonomiczny obiekt stanowi zatem centrum zainteresowania, w zależności od wariantu jest on ujmowany w różny sposób. W swoich rozważaniach odnoszę się do wariantu *object oriented ontology* w propozycji przedstawionej w książce *Alien phenomenology, or, What it's like to be a thing* Iana Bogosta³⁶. Skupia się on na istnieniu poszczególnych obiektów, wykorzystując do tego metodę nazwaną *alien phenomenology*. Składa się ona z trzech trybów praktyki: ontografii (*ontography*) stanowiącą opis istnienia obiektu, metaforyzacji (*metaphorism*) będącej spekulacjami na temat wewnętrznego życia obiektu i stolarki (*carpentry*) – praktyki wytwarzania narzędzi pozwalających na przyjęcie perspektywy danego obiektu³⁷. Formułując *alien phenomenology* jako perspektywę ontologiczną, zastępuje pojęcie obiektu pojęciem operacji jednostkowej³⁸. Niechęć Bogosta wobec odwołań do programowania obiektowego w *object oriented ontology* wynika z jego doświadczenia jako programisty i przekonania, że użycie określenia filozofii obiektowej przez Harmana (*object oriented philosophy*) stanowi raczej metaforę, niż rzetelne przeniesienie terminu projektowania obiektowego z programowania³⁹. Bogost w swojej książce poświęconej operacjom jednostkowym tłumaczy ich koncepcję w następujący sposób:

(...) każde medium – poetyckie, literackie, filmowe, obliczeniowe – może zostać odczytane jako system konfiguracyjny, układ odrębnych, lecz splecionych jednostek

³⁶ I. Bogost, *Alien Phenomenology, or, What it's like to be a thing*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2012.

³⁷ Ibidem, s.40.

³⁸ Pojęcie to zapożyczone jest z inżynierii chemicznej, w której oznacza proces chemiczny lub fizyczny, możliwy do wyrażenia w ramach jednego modelu matematycznego.

³⁹ Idem, *Units and Objects. Two notes apropos of Graham Harman*, 2009 [Online:] http://bogost.com/writing/blog/units_and_objects/

ekspresyjnego znaczenia. Nazywam te ogólne przypadki proceduralnej ekspresji operacjami jednostkowymi.⁴⁰

Operacje jednostkowe tworzą zatem zamknięte systemy, w których dochodzi do licznych spletających się procesów, mających na celu wytworzyć ekspresyjne znaczenie. Koncepcja ta silnie powiązana jest z również rozwijaną przez Bogosta ideą retoryki proceduralnej, według której procesy obliczeniowe mają potencjał perswazyjny. Wprowadzając systemy operacji jednostkowych Bogost polemizuje z Latourem i jego teorią aktora-sieci:

Latour opisuje transformację w kategoriach sieci ludzkich lub nie-ludzkich aktorów zachowujących się wobec siebie nawzajem, wchodzących i wychodzących z relacji. Moje wyobrażenie o operacji jednostkowej (*unit operation*), do którego wrócę poniżej, oferuje inny model - jednostkę składającą się z zestawu innych jednostek (ponownie ludzkich lub nie-ludzkich), niezależnie od skali. Takie ruchy pozwalają nam kierować między Scyllą relatywizmu kulturowego, wspólną krytyką badań medialnych i społecznych analiz naukowych takich jak informatyka, a Charybdą redukcjonizmu naukowego, powszechnym problemem przy formalnych i materialnych analizach tych tematów.⁴¹

Zarówno sieci Latoura i operacje jednostkowe Bogosta stanowią systemy zamknięte – w pierwszym przypadku przez konieczność ich skonstruowania, w drugim zaś przez wyraźne wyznaczenie granic danej rzeczy, która system operacji jednostkowych w sobie zawiera. Światoopowieść gry wideo, tak ją będę starał się ująć w niniejszej rozprawie, ma jednak charakter otwarty – znajduje się w ciągłym ruchu aktualizacji i wirtualizacji wielu potencjalności. Co więcej, światoopowieść podatna jest na procesy reterytorializujące nowe elementy w jej obrębie. Przykład amerykańskiego zaciemnienia stanowi również ilustrację dla asamblażu jako modelu otwartego – w przeciwieństwie do skonstruowanej sieci, asamblaż jest zawsze otwarty i podatny na nowe przyłączenia, zmiany i drgania. Co więcej, asamblaż można eksplorować zarówno w czasie i przestrzeni. Największym wyzwaniem dla badacza z tego powodu jest opracowanie i wykorzystanie ogromnych pakietów danych, wynikających z niezliczonych działań całych „rojów” aktantów. Prowadzenie badań nad światoopowieścią wymaga ciągłego pozostawania w

⁴⁰ Idem, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Mass: MIT Press, Cambridge 2008.

⁴¹ I. Bogost, *Alien Phenomenology...*, s.19.

ruchu – zarówno w kontekście czasu, jak i perspektywy. Badanie światoopowieści w ruchu na płaszczyźnie czasowej pozwala na dostrzeżenie obiektów obecnych w światoopowieści, lecz wcześniej nie działających. Mowa tu o częściach składowych asamblażu gry wideo, które uruchamiają się jedynie w określonych warunkach. To sytuacja, w której zarówno pojęcie aktanta, obiektu i operacji jednostkowej po połączeniu daje operatywne narzędzie do opisu światoopowieści. W dalszej części pracy będę posługiwał się pojęciem obiektu jako autonomicznego obiektu, który obdarzony jest potencjalnością do działania w ramach asamblażu gry wideo.

Przyjmując zatem, że światoopowieść jest asamblażem licznych, autonomicznych i działających obiektów, których działania mogą prowadzić do emergentnych efektów, warto wziąć pod uwagę perspektywę badawczą, według której światoopowieść postrzegana może być w kategoriach ekologicznych dla tworzących ją części składowych. W tym celu niezbędne jest również odniesienie się do koncepcji milieu⁴² poszczególnych obiektów w rozgrywce i poza nią. Te wzajemnie przenikające się i rozedrgane między terytorializacją i aktualizacją sfery oddziaływań stanowią jeden z kluczowych elementów pozwalających na uchwycenie współzależności występujących w asamblażu. W celu uporządkowania relacji między wszystkimi opisywanymi aspektami asamblażu gry wideo posłużę się metodą rozpisania modeli układów obiektów w poszczególnych asamblażach (zob. Część II). Porównując ze sobą owe modele, możliwe dla mnie będzie dostrzeżenie powtarzających się wzorów relacji i współoddziaływań, po oddzieleniu których ujawnią się aspekty charakterystyczne dla danego asamblażu. Posługiwanie się modelami układu obiektów w asamblażu znacząco ułatwia także zachowanie porządku i struktury badań.

⁴² Koncepcja Gillesa Deleuza i Felixa Guattariego stanowiąca jeden z fundamentów ich filozofii. Szczegółowo o milieu w kontekście badań groznawczych piszę w Części II niniejszej pracy.

III. Konteksty, pojęcia i współczesne metody badania gier wideo

Pierwsze metody opisu gier wideo jako medium narracyjnego opierały się na wykorzystaniu narzędzi literaturoznawczych i filmoznawczych do analizy treści zawartych w grach⁴³. Przykładem takiego podejścia prezentuje rozpoznanie Jay D. Boltera i Richarda Grusina:

W końcu, nowe medium może remediować, starając się całkowicie wchłonąć starsze medium, w taki sposób, że nieciągłości pomiędzy nimi są minimalizowane. Sam akt remediacji zapewnia jednak, że starsze medium nie może być całkowicie wymazane; nowy nośnik pozostaje zależny od starszego w uznanych lub nieuznanych sposobach. Na przykład gatunek gier komputerowych, takich jak *Myst* czy *Doom*, jest remediacją kina, więc takie gry są czasami nazywane "filmami interaktywnymi".⁴⁴

W konsekwencji gry wideo mogą być postrzegane jako medium nietypowe, ale mimo wszystko wpisujące się w szerszą kategorię literatury elektronicznej. Taka perspektywa wzbudziła sprzeciw części badaczy twierdzących, że klasyczna metodologia narratologiczna jest niezdolna do uchwycenia istoty nowego medium. Espen Aarseth, jeden z czołowych przedstawicieli podejścia ludologicznego w grach wyraził to przekonanie bardzo dosadnie:

(...) myśl, jakoby tak złożone media mogłyby zostać zrozumiane dzięki jakiejś istniejącej już teorii mediów – takiej jak narratologia, którą opracowano z myślą o całkowicie innym gatunku – wydaje się z każdym krokiem postępującej ewolucji komputerowej coraz bardziej nieprawdopodobna⁴⁵.

Dyskusja wokół pytania czy medium gier wideo zawsze wyposażone jest w narracyjność oraz w jakich trybach owa narracyjność operuje, stało się podstawą poważnego sporu

⁴³ Problem ten został opisany bardziej szczegółowo w: B. Perron, D. Arsenault, *De-framing video games from the light of Cinema*, "G|A|M|E Journal", 4/2015.

Źródło: https://www.gamejournal.it/arsenault_perron_deframing [dostęp: 12.04.2018]

⁴⁴ J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, MA 2000, s. 47.

⁴⁵ E. Aarseth, *Quest Games as Post-Narrative Discourse*, [w:] *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, red. Ryan M.-L., University of Nebraska Press, Lincoln, NE 2004, s. 361-376.

metodologicznego ⁴⁶, który potocznie określany jest jako „spór ludologiczno-narratologiczny”⁴⁷. Współcześnie ma on znaczenie w badaniach groźnawczych raczej historyczne, jednak nie można zapominać, że wydatnie przyczynił się do powstania nowoczesnych i interdyscyplinarnych metod badania gier.

Pewnego rodzaju symbolem napięcia akademickiego, jakie panowało między ludologami a narratologami jest komentarz Markku Eskelinen do interpretacji gry *Tetris* ⁴⁸ stworzonej przez Janet Murray. W rozgrywce polegającej na układaniu spadających klocków autorka doszukała się metafory „przeciążonego pracą życia Amerykanów”, którzy funkcjonując w kapitalistycznym modelu społeczeństwa zmuszani są do „oczyszczania swoich biurów w celu zwolnienia miejsca dla kolejnej fali pracy”. W swoim tekście Eskelinen zarzuca Murray „próby interpretacji rzekomej zawartości” bądź też „narzucenia swojej ulubionej zawartości” ⁴⁹. Interesującą perspektywą dla tego problemu jest propozycja Rapha Kostera, który zasugerował następujący eksperyment:

Wyobraźmy sobie grę, w której jest komora gazowa w kształcie studni. Ty jako gracz rzucasz niewinnych Żydów do owej komory, Żydzi ci występują we wszystkich rozmiarach i kształtach. Są młodzi i starzy, grubi i wysocy. Kiedy spadają na dno, łapią się wzajemnie próbując stworzyć ludzką piramidę, aby uciec z dziury. Jeżeli uda im się wydostać gra się kończy, a ty przegrywasz. Ale jeżeli uda ci się ich upakować odpowiednio ciasno, najniższy szereg zostanie pochłonięty przez gaz i umrze.

Nie chcę grać w tę grę. A ty? A jednak to jest Tetris.⁵⁰

Przykład Kostera jest dowodem na to, że procedury, jakim podlega funkcjonowanie Systemu, nie mogą być analizowane oddzielnie od kontekstu, w jakim zostają przywoływane – ich znaczenie jest współzależne od warstwy reprezentacji, jaka w

⁴⁶ C. Pearce, *Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate*, 2005. [Online:] <http://ir.lib.sfu.ca/handle/1892/1566>.

⁴⁷

⁴⁸ *Tetris* (Aleksiej Pażytow; (1987)

⁴⁹ M. Eskelinen, *The Gaming Situation*, „Games Studies” 2001. v.1 i.1.

W kontekście: “Instead of studying the actual game Murray tries to interpret its supposed content, or better yet, project her favourite content on it; consequently, we don't learn anything of the features that make Tetris a game. The explanation for this interpretative violence seems to be equally horrid: the determination to find or forge a story at any cost, as games can't be games because if they were, they apparently couldn't be studied at all.”

⁵⁰ R. Koster, *More genocidal Tetris*, 2011. [Online:] <https://www.raphkoster.com/2011/04/28/more-genocidal-tetris/>

rozgrywce została wykorzystana. Z drugiej jednak strony, Koster dokonuje pewnego nadużycia – opisana przez niego gra to nie jest *Tetris*, a jedynie gra oparta o identyczny model rozgrywki. Argument ten nie rozwiązuje zatem problemu nadinterpretacji abstrakcyjnej formy oryginalnego *Tetrisa*.

Jedną z ważniejszych koncepcji wyrażających rozdźwięk między narratologiczną, a ludologiczną perspektywą badawczą, było rozróżnienie dokonane przez Gonzalo Frascę kategorii narracji i symulacji. Poprzez wprowadzenie kategorii simautora (simauthor, autor symulacji) i narratora (narrauthor, autor narracji) udawał on znaczenie mechanizmów symulatora dla rozgrywki, jednocześnie podważając rolę narzędzi badawczych wywodzących się z metodologii narratologicznej.

Dla obserwatora zewnętrznego sekwencja znaków tworzonych zarówno przez film, jak i symulację może wyglądać dokładnie tak samo. To coś, czego wielu zwolenników paradygmatu narracji nie rozumie: ich (filmu i symulacji - przyp. J.A) sekwencje semiotyczne mogą być identyczne, ale symulacji nie można zrozumieć tylko poprzez jej sygnał wyjściowy (output).⁵¹

Warto zauważyć, że nie była to całkowita negacja wspomnianych narzędzi, a odmowa uznania ich uniwersalności. Ostatecznie spór, który historycznie określony został jako konflikt ludologiczno-narratologiczny, oficjalnie zakończył się publikacją pojednawczego tekstu *Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place*⁵².

W konsekwencji opisywanej powyżej debaty stało się jasne, że klasyczne narzędzia narratologiczne są niewystraczające do opisu wciąż rozwijającego się medium i wymagają aktualizacji. Jedną z bardziej owocnych propozycji zawarta została w wydanej w 2014 roku monografii *Storyworlds across Media: toward media-conscious narratology* pod redakcją M. L. Ryan i J. N. Thona⁵³. Autorzy proponują połączenie metodologii narratologii transmedialnej z koncepcją światopowieści (*storyworld*)⁵⁴ w jej

⁵¹ G. Frasca, *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, [w:] *Video/Game/Theory*, red. Wolf M.J.P., Perron B., Routledge 2003., s.3.

⁵² G. Frasca, *Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place*, 2003. [Online:] https://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf [dostęp: 16.07.2018].

⁵³ M.-L. Ryan, J.-N. Thon, *Storyworlds across Media: toward media-conscious narratology*, University of Nebraska Press, Lincoln 2014.

⁵⁴ Tłumaczenie za Piotrem Kubińskim. Inny wariant - *świat opowieści* - został zaproponowany przez Magdalenę Rembowską-Płuciennik. Motywacją dla takiego wyboru terminologicznego jest uzasadnienie Kubińskiego o konieczności uwzględnienia równoważności obu członów – świata i opowieści.

szczególnym ujęciu. Pojęcie światoopowieści w teorii literatury stanowi dziedzictwo dwóch nurtów badań – kognitywnego (reprezentowanego przez Davida Hermana⁵⁵) oraz filozofii analitycznej (Umberto Eco, Marie-Laure Ryan, Lubomir Dolezel). W ujęciu Ryan światoopowieść to model pozwalający na wytworzenie się opowieści (*narrative*), będącej umysłowym obrazem, lub konstruktem kognitywnym, który może zostać aktywowany przez różne rodzaje znaków. Dochodzi zatem do jednoznacznego zerwania związków między opowieścią, a werbalnym aktem opowiadania (*verbal act of storytelling*)⁵⁶. Proces jej wytwarzania przez użytkownika nie jest pasywnym aktem opisu, ale aktywną selekcją elementów rozgrywki na takie, które zostaną do owej opowieści włączone i te które zostaną pominięte. Opowieść wytwarzająca się w trakcie rozgrywki nie jest zatem czymś stabilnym, możliwym do wielokrotnego opowiadania. Ciągłe translacje powodują perturbacje, zakłócenia co sprawia, że nawet przy identycznie przebiegającym procesie opowieści użytkownika za każdym razem będą różnić się od siebie. Taka perspektywa wciąż wymusza jednak twarde antropocentryczne podejście. Opowieść zawsze wytwarzana jest przed podmiot ludzki, przy pomocy ludzkiego aparatu umysłowego. W konsekwencji manifestowana jest hegemonia człowieka nad wszystkimi obiektami, które do owego aparatu, a więc potencjału narracyjnego, nie mają dostępu. Innymi słowy, człowiek i tylko człowiek ma możliwość opowiadania, konceptualizowania i obrazowania świata. To konstruktywistyczne podejście, któremu nie można odmówić licznych innowacji wobec wcześniejszych (klasycznych) metod narratologicznych, jednak wciąż pozostają one w paradygmacie nadrzędnej (czy jedynej) roli człowieka w procesie narracyjnym.

Bez wątpienia jednak zwrot w badaniach kierunku opisywania gier wideo jako systemu wytwarzania znaczeń, a nie tylko odtwarzania opowieści, pozwolił na skryształowanie szczególnych cech gier wideo jako medium⁵⁷. Jedną z nich jest opisana przez Espena Aarsetha ergodyczność – konieczność podjęcia nietrywialnego wysiłku w

55

⁵⁶ M.-L. Ryan, *Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media*, Duke University Press, 2002, s. 605. <http://muse.jhu.edu/journals/poetics_today/v023/23.4ryan.html>.

⁵⁷ Marie Laure Ryan określa takie cechy jako *medium-specific*, a więc występujące wyłącznie w ramach konkretnych rodzajów mediów, w odróżnieniu od cech *medium-free*, mających charakter uniwersalny (transmedialny).

celu odczytania danego tekstu⁵⁸. Tekst ergodyczny to taki, który posiada jedną z trzech funkcji, prowadzących do sprzężenia zwrotnego z odbiorcą: eksploracyjną, konfiguracyjną lub tekstotwórczą. Szczególną kategorią dzieła ergodycznego jest cybertekst – w procesie interakcji realizowane są wszystkie trzy funkcje. Aarseth poświęcił wiele uwagi samemu mechanizmowi funkcjonowania cybertekstu (tekstu zarządzanego – do tej kategorii zaliczył między innymi hiperfikcję, gry wideo, ale też *Sto tysięcy miliardów wierszy* Queneau⁵⁹), posługując się koncepcją maszyny tekstowej. Rozdzielona została sfera funkcjonowania systemu (kod cybertekstu) oraz warstwa reprezentacji (przetworzona informacja, dostępna dla czytelnika). Proces czytania polegał na przekształcaniu tekstonów (najmniejszych części tekstu zgromadzonych w bazie danych kodu cybertekstu) w skryptony (układającymi się w sekwencje częstkami znaczeń) według zaprogramowanych procedur sterujących procesem. Rozdział między procesami zarządzającymi rozgrywką, a narratologicznymi sposobami prowadzenia opowieści w grach wideo prowadzi do niepożądanych przez projektantów gier sytuacji, w których doświadczenia wynikające z mechanizmów rozgrywki i doświadczenia płynące z uczestnictwa w przedstawianej w grze opowieści nie tylko różnią się od siebie, ale pozostają w stanie sprzeczności. Zjawisko to opisał po raz pierwszy Clint Hocking⁶⁰ określając je jako dysonans ludonarracyjny. Stanowi on kolejny dowód wspierający tezę, że ani ludologia, ani narratologia nie są w stanie dostarczyć wystarczająco wszechstronnych narzędzi, by przeprowadzić wyczerpującą analizę procesu rozgrywki.

➤ Proceduralizm i jego krytyka

Gry wideo tworzone są przy użyciu określonych technologii, które do pewnego stopnia warunkują wszystkie jej aspekty. Podlegają one licznym uwarunkowaniom i ograniczeniom właśnie dlatego, że podstawowa struktura każdej gry sformułowana została w konkretnym języku programowania i według ściśle określonej gramatyki.

⁵⁸ E. Aarseth, *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, Baltimore (Md), London 1997.

⁵⁹ R. Queneau, *Sto tysięcy miliardów wierszy*, Kraków: Ha!art 2008. Permutacyjny zbiór sonetów, w którym każdy wers stanowi osobny pasek papieru. Poprzez otwarcie książki paski układają się w różnych konfiguracjach, tworząc wciąż nowe połączenia.

⁶⁰ C. Hocking, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, 2007. Clint Hocking był dyrektorem kreatywnym w studiach deweloperskich LucasArts i Ubisoft.

Źródło: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html [dostęp: 15.06.2018]

Jedną z takich „gramatyk” jest programowanie obiektowe⁶¹, a więc paradygmat programowania, w którym program tworzony jest jako zbiór niezależnych obiektów, komunikujących się ze sobą w trakcie funkcjonowania programu. Taka organizacja kodu stała się inspiracją dla koncepcji przedstawionej przez Iana Bogosta, który wykorzystał analogiczny sposób rozumowania przy analizie retoryki, w jaką wyposażone są gry wideo. Podstawową zmianą założenia, przyjętą przez Bogosta, jest postrzeganie gry wideo jako zbioru powiązanych ze sobą niezależnych elementów – *operacji jednostkowych (unit operations)* – zamiast ciągłego systemu. Tak powstała sieć, relacyjnie powiązanych ze sobą aktantów, przypomina model prezentowany przez Bruno Latoura w ramach teorii aktora-sieci⁶². W odróżnieniu jednak od relacyjnych aktantów, operacje jednostkowe są odgórnie ustalonymi, możliwymi do zidentyfikowania i wydzielenia procedurami. Rozpoznanie funkcji poszczególnych elementów pozwala na analizę szczególnej dla gier wideo cechy – będąc artefaktami obliczeniowymi (*computational artifacts*) posiadają znaczenie kulturowe *jako* artefakty obliczeniowe. Nośnikiem wspomnianego znaczenia są unikalne dla gier wideo mechanizmy rozgrywki. Do opisu ich działania Bogost stworzył pojęcie retoryki proceduralnej, będące analogią dla innych rodzajów retoryk, takich jak retoryka wizualna czy werbalna. Cytując słowa autora: „retoryka proceduralna to praktyki przekonywania (użytkownika – przyp. J.A.) poprzez ogólnie pojmowane procesy, w szczególności procesy obliczeniowe”⁶³. Proces perswazji odbywa się wobec użytkownika w trakcie rozgrywki, przy pomocy mechanizmów w owej rozgrywce zawartej. Konieczność dostosowania się do narzuconych w grze zasad jest czynnikiem wzbudzającym refleksję na temat adresowanego w rozgrywce problemu.

W swoich późniejszych pracach Bogost wykorzystuje model splecionych siecią relacji operacji jednostkowych i rozwija go we własną interpretację nurtu filozoficznego, którego uwaga skupiona jest na obiektach – *object oriented ontology (OOO)*. W jednym ze swoich artykułów Bogost w następujący sposób podsumowuje swoje rozumienie czym jest object oriented ontology:

⁶¹ W odróżnieniu na przykład od programowania strukturalnego, funkcyjnego lub proceduralnego.

⁶² Oba podejścia różnią się w wielu kwestiach, o czym będzie mowa w późniejszych rozdziałach.

⁶³ I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge Mass. 2010, s. 3.

Ontologia to filozoficzne studium egzystencji. Obiektowa ontologia (skrót "OOO") stawia rzeczy w centrum tego badania. Jego zwolennicy twierdzą, że nic nie ma specjalnego statusu, ale wszystko istnieje na równi - hydraulicy, bawełna, bonobo, odtwarzacze DVD i piaskowiec, na przykład. We współczesnej myśli, rzeczy są zwykle brane jako agregacja coraz mniejszych fragmentów (naukowy naturalizm) lub jako konstrukcje ludzkiego zachowania i społeczeństwa (relatywizm społeczny). OOO wytycza ścieżkę między tymi dwoma, zwracając uwagę na rzeczy we wszystkich skalach (od atomów do alp, od bitów po bliny), rozważając ich naturę, oraz relacje zachodzące między nimi oraz samymi sobą.⁶⁴

Jednym z badaczy, którzy sprzeciwiają się proceduralnemu ujęciu gier wideo jest Miguel Sicart.

Pisanie przeciwko proceduralności to opiewanie ciała, obecności, gracza. Przeciwno proceduralności stoi armia graczy, która łamiąc zasady, nie rozumiejąc procesów, zawłaszczając przestrzeń do grania i zabierając ją gdzieś indziej, gdzie nawet projektant gry nie może sięgnąć. Przeciwno proceduralizmowi jest gracz, który chce *grać*.⁶⁵

Szczególne wartości tej perspektywy polega na dostrzeżeniu roli gracza jako znaczącego aktanta procesu rozgrywki. Zarówno ujęcie proceduralne, jak i narratologiczne traktują użytkownika jako stronę bierną procesu, którego rolą jest przede wszystkim odbiór wytwarzanych treści. Co ważniejsze jednak, nadawanie nadrzędnej roli medium w relacji użytkownik-system ma charakter ograniczający, zniewalający i opresyjny. W swojej argumentacji Sicart odwołuje się do dorobku intelektualnego Szkoły Frankfurckiej, w szczególności zaś *Dialektyki Oświecenia* Maxa Horkheimera i Theodora Adorno⁶⁶. Podobnie jak Bernie DeKoven zwraca uwagę na stan napięcia między *aktem grania* (*play*), a *rozgrywką* (*gameplay*). Odwołując się do krytyki instrumentalnego rozumu, badacze poddają jej także kategorię wprowadzoną przez T.L.Taylor - instrumentalnego aktu grania (*instrumental play*), czyli takiego aktu, który całkowicie podporządkowany jest osiągnięciu wcześniej wyznaczonych celów. Retoryka proceduralna, stanowiąca

⁶⁴ I. Bogost, What is Object-Oriented Ontology? A definition for ordinary folk, 2009 [Online:] http://bogost.com/writing/blog/what_is_objectoriented_ontolog/.

⁶⁵ M. Sicart, *Against Procedurality*, "Games Studies", v. 11 i. 3, 2011.
Źródło: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap/

⁶⁶ M. Horkheimer, T. W. Adorno, *Dialektyka oświecenia: fragmenty filozoficzne*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2010.

fundament nurtu *serious games*, jest funkcjonalna tylko wtedy, gdy: 1) na etapie projektowania mechanizmów rozgrywki zaimplementowane zostaną odpowiednie treści perswazyjne oraz 2) użytkownik w akcie grania nie będzie dokonywał wykroczeń wobec systemu – odznaczać się będzie proceduralnym alfabetyzmem (*procedural literacy*) rozumianym jako zdolność do identyfikowania, interpretowania i podporządkowania się konkretnym procedurom. Dla Sicarta i DeKovena właśnie taki sposób organizacji rozgrywki jest totalitarny i zniewalający, podobnie jak zniewalający był instrumentalny rozum dla Horkheimera i Adorno.

Taki tok rozumowania prowadzi jednocześnie do twierdzenia, że nie można mówić o „błędym” sposobie interakcji z systemem tak długo, jak długo sposób ten jest satysfakcjonujący dla użytkownika. Powołując się na DeKovena, Sicart zauważa:

*Akt grania (play) jest fundamentem tego, czym gry są. Akt grania jest doświadczeniem gry (game) przez gracza - to kreatywny, zawłaszczający proces rozumienia i zaangażowania w dialektykę relacji z systemem gry i innymi graczami.*⁶⁷

Czy w świetle powyższych rozważań należy uznać, że retoryka proceduralna odnosi się do bardzo wąskiego, szczególnego typu gier wideo, nie mając zastosowania w innych produkcjach? Spostrzeżenie o zdolności perswazyjnej procedur w ramach doświadczenia rozgrywki jest trudne do podważenia. Dotyczy to zarówno sytuacji, w których użytkownik w sposób świadomy podporządkowuje się zasadom, wyznaczonym przez projektanta gry, jak i wtedy, gdy zanurzony w immersyjnym doświadczeniu, poszukuje strategii wygrywającej⁶⁸ dla danej rozgrywki. W tym drugim przypadku siła oddziaływania ideologii zawartej w procedurach gry może być równie duża, jeśli nie większa, gdyż użytkownik nie tylko zgadza się podporządkować określonym mechanizmom, ale asymiluje je i przyjmuje jako klucz interpretacyjny w ramach danej światopowieści. Zjawisko to jest bardzo widoczne na przykładzie symulacji, w których jedynym (bądź ostatecznym) zasobem są zasoby finansowe. Sposobem na rozwiązanie

⁶⁷ M. Sicart, *Against Procedurality*, „Games Studies”, v. 11 i. 3, 2011.

Źródło: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap/

⁶⁸ Strategia wygrywająca jest zbiorem założeń i działań w trakcie rozgrywki, których podjęcie zapewnia zwycięstwo w rozgrywce. Odpowiada ona na pytanie jak użytkownik ma grać w daną grę, by wygrać niezależnie od okoliczności i działań innych graczy. Wiele gier pozbawionych jest jednoznacznych strategii wygrywających, dzięki czemu zwycięstwo raczej uzależnione jest od adaptowania strategii rozgrywki w zależności od wydarzeń niż od znajomości konkretnego algorytmu.

wszelkich życiowych problemów w grze *The Sims 4*⁶⁹ jest posiadanie odpowiedniej ilości gotówki. Pieniądze (pośrednio) pozwalają na zaspokojenie każdej potrzeby, a więc utrzymywanie bardzo wysokiego standardu „życia” postaci kontrolowanej przez gracza. Hiperkapitalistyczne procedury zawarte w grze nie muszą zostać zidentyfikowane, by zachowały swój wymiar perswazyjny – perswazja dokonuje się już na etapie formowania się strategii wygrywającej: chcę być szczęśliwy, więc potrzebuję pieniędzy by być szczęśliwym, zatem muszę więcej pracować. Retoryka proceduralna jako narzędzie analityczne może mieć dużą wartość nie tylko w przypadku tzw. *serious games*, ale także (a może przede wszystkim) w rozpoznawaniu ukrytych ideologii, reprodukowanych przez kod gry.

Roli użytkownika w procesie rozgrywki szczególną uwagę poświęca również nurt badań groźnawczych wywodzący się z badań nad afektami i performatyką. Za przykład takich badań posłużyć może podejście Davida Owena, który czerpiąc między innymi z prac Briana Massumiego, obiera procesy umysłowe użytkownika w trakcie rozgrywki jako centrum swoich zainteresowań. Analizuje on między innymi to jak w trakcie procesu grania zmienia się sposób percepcji rzeczywistości użytkownika, w jaki sposób wytwarzają się afekty, stany emocjonalne czy mikropercepty⁷⁰. Owen analizuje też relacje zachodzące między graczem a jego awatarem (reprezentacją gracza w grze wideo), w tym różnym zjawiskom umysłowym, jakie są konsekwencją takiego połączenia. Z filozoficznej perspektywy Deleuza i Guattariego „wrażenia, afekty i percepty są *bytami*”⁷¹. Nie tylko znaczą one same przez się, ale jako niezależne byty mogą działać jako aktanci, wchodząc w rozmaite relacje ze sobą, jak i z innymi aktantami. Jak zauważa jednak Agnieszka Jelewska, w koncepcji Deleuza i Guattara: „afekt nie jest tożsamy z

⁶⁹ The Sims 4 (EA Maxis/Maxis Software; 2014)

⁷⁰ Na dużą rolę doznań afektywnych zwrócił uwagę Michael Hardt w tekście *What Affects are Good for*: „Koncentracja na afektach z pewnością zwraca uwagę na ciało i emocje, ale wprowadza także ważną zmianę. Wyzwanie związane z perspektywą afektywną tkwi przede wszystkim w syntezach, których wymaga. Jest tak przede wszystkim dlatego, że afekty odnoszą się w równym stopniu do ciała i umysłu; po drugie zaś, ponieważ dotyczą zarówno rozsądku, jak i namiętności. Afekty wymagają od nas, jak sugeruje to termin, wejścia w dziedzinę przyczynowości, ale w związku z kompleksowym spojrzeniem na przyczynowość, ponieważ afekty należą jednocześnie do obu stron związku przyczynowego. Innymi słowy, odzwierciedlają one naszą moc oddziaływania na świat wokół nas i nasza moc bycia oddziaływanym przez ów świat, w ramach relacji zachodzącej między tymi dwoma siłami”. M. Hardt, *What Affects Are Good for*, [w:] *Affective Turn. Theorizing the Social*, red. C. Ticineto, J. Halley, London 2007, s. IX.

⁷¹ G. Deleuze, F. Guattari, *Co to jest filozofia?*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000, s. 180-181

uczuciem, tak jak percept z percepcją. Afekt jest niepodającą się kontroli możliwością, jaką ma ciało do wytyczenia własnej drogi”⁷².

Jednym z fundamentów afektywnej analizy gier wideo jest rozwinięcie tez neurologa Antonia R. Damasia, który w swoich badaniach prowadzonych na Uniwersytecie w Iowa dowodził, że emocje, uczucia i regulacja biologiczna wspólnie uczestniczą w tworzeniu umysłu. Najprostsze reakcje łączą się w nierozpłątywalne sieci z tymi, które odpowiedzialne są za wyrafinowane funkcje intelektu. Doświadczenie medium nie ma charakteru linearnego - to raczej wielopłaszczyznowa sieć wzajemnych oddziaływań w której dochodzi do licznych sprzężeń zwrotnych. Konsekwencją takiego myślenia jest wniosek, że stan naszego ciała determinuje nasze funkcje percepcyjne i poznawcze. W efekcie przy projektowaniu doświadczenia gry możliwe są do wykorzystania nie tylko narzędzia narracyjne, ale także procedury i interfejsy, które będą powodować konkretne, przewidziane reakcje somatyczne. Konsekwentne splatanie ze sobą określonych doznań afektywnych z działaniami diegetycznymi systemu może doprowadzić do wytworzenia u użytkownika nieuświadomionych skojarzeń przyczynowo-skutkowych. Damasio nazywa te skojarzenia markerami somatycznymi - jest to rodzaj fizjologicznego sygnału powiązanego z daną sytuacją na podstawie wcześniejszych doświadczeń. Gdy konieczne jest podjęcie niejednoznacznego wyboru, konkretny fizjologiczny stan afektywny skojarzony jest z bodźcem pobudzającym lub tłumiącym (ośrodki nagrody i kary), co pozwala na szybsze przełamanie niepewności przy podejmowaniu decyzji.

W groznawstwie powyższe badania wykorzystywane są zarówno na płaszczyźnie teoretycznej i praktycznej. Jedną z tego rodzaju prób są analizy Owena, w których prosi grupę sześciu ochotników o wzięcie udziału w rozgrywce w różnych grach wideo⁷³. Ochotnicy są uważnie obserwowani w trakcie trwających dwie godziny sesji, a także przeprowadzany jest z nimi wywiad przed i po rozgrywce. Owen zauważa wiele interesujących zjawisk związanych z afektami gracza w korelacji z sytuacją, jaka ma

⁷² A. Jelevska, *Sensorium*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM 2012, s.41.

⁷³ D. Owen, *Performance through an avatar: exploring affect and ideology through narrative in video games*, 2015. (dysertacja doktorska) [Online:] https://yorkspace.library.yorku.ca/xmlui/bitstream/handle/10315/32173/Owen_David_D_2015.pdf?sequence=2&isAllowed=y

miejsce na ekranie. Przykładowo, zwraca uwagę na zawiązujące się z czasem powiązanie między graczem, a jego awatarem. Kiedy jeden z ochotników miał okazję obejrzeć nagranie ze swojej rozgrywki, Owen opisuje następującą sytuację:

Wspomniałem Solange, że kiedy jej awatar został postrzelony, odruchowo powiedziała: "Ouch!", powiedziała Solange, "Och!" i zaśmiała się. "Czuję się jak, tak, ..." i dokończyła swoje oświadczenie przesadnym gestem poruszania kontrolerem podczas pościgu, który próbowała ukończyć więcej niż raz, zanim odniosła sukces. Pościg kończy się walką na miecze. Obserwując siebie podczas gonitwy Solange powiedziała: "Jestem o wiele bardziej spięta. ... Tak, właściwie nie byłam też przygotowana na to, żeby go złapać. Nagłe przejście z biegu do zabijania. Powiedziałem, że jej oddech był bardzo płytki. "Wydaje mi się, że jestem całkiem zadowolona, że właśnie zamordowałam tego faceta".⁷⁴

Na podstawie obserwacji z zewnątrz i późniejszym konfrontowaniu ich z ochotnikami, Owen miał możliwość identyfikować i opisywać zmieniające się afekty w trakcie rozgrywki, jednocześnie próbując powiązać je z bodźcami, które owe afekty wywołują.

Teoria afektywna wykorzystywana jest również w praktyce projektowania gier wideo. Najlepszym przykładem tego zjawiska jest proces tworzenia gry – horroru, wydanego pod tytułem *Until Dawn*⁷⁵. W materiałach dodatkowych do gry udostępniony został film o procesie powstawania i testowania produkcji z którego wynikało, że po przygotowaniu prototypu gry była ona prezentowana grupie betatesterów. Ich rolą nie było jednak wyłącznie rozegranie fragmentu gry i wyrażenie swojej opinii na jego temat, lecz również wzięcie udziału w badaniu somatycznym przy użyciu czujnika pulsu i reakcji skórno-galwanicznej⁷⁶. W zależności od reakcji grupy graczy na poszczególne sceny, wprowadzane były przez scenarzystów poprawki, których celem było dostrojenie scen do pożądanej reakcji fizjologicznej graczy⁷⁷.

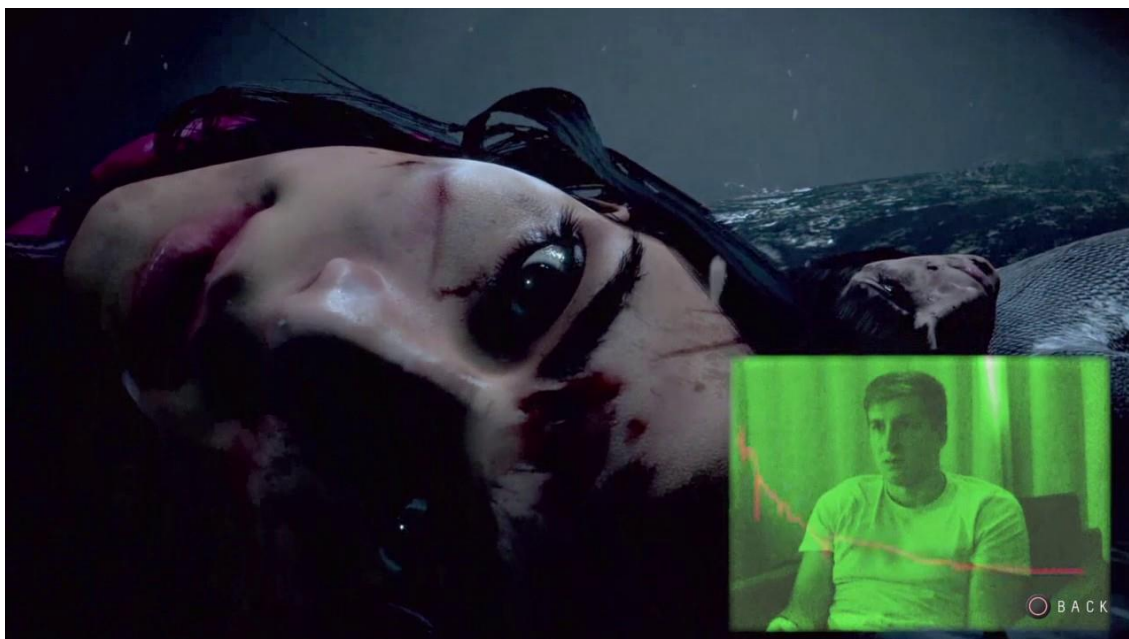
⁷⁴ Ibidem, s. 199-200.

⁷⁵ *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015).

⁷⁶ Reakcja skórno-galwaniczna - miara zmian oporu elektrycznego skóry zależnego od stopnia jej nawilżenia wywołanego przez zmiany aktywności gruczołów potowych. Zmiany te traktowane są niekiedy jako objaw przeżywania emocji lub spontanicznej reakcji na bodźce.

F. Martini, E. Bartholomew, *Essentials of Anatomy & Physiology*, Benjamin Cummings, San Francisco 2003, s. 267.

⁷⁷ *The Science of Fear* – materiał dodatkowy do gry wideo *Until Dawn*.



Rys. 2. Materiał dodatkowy do gry *Until Dawn - The Science of Fear*.

➤ Rozgrywka w centrum badań nad grami

Badacza tacy jak Sicart czy DeKoven wychodzą z założenia, że kluczowym pojęciem w analizie gier wideo jest rozgrywka (*gameplay*). Samo pojęcie nie zostało jednoznacznie sprecyzowane w groznawstwie, każdy badacz zmuszony jest do przyjęcia i/lub wytworzenia jego własnego brzmienia i zakresu pojęciowego. Tym co jest wspólne w większości definicji to rozumienie rozgrywki jako linii styku między dwoma bytami⁷⁸ – użytkownikiem/graczem, a systemem/grą wideo. W różnych podejściach dostrzec można zależne od perspektywy badacza przesuwanie akcentu między tymi dwoma aktantami. Tak rozumiana rozgrywka nie zostawia żadnego miejsca na performowane światoopowieści wyłącznie za sprawą działań Systemu – aby doszło do aktu rozgrywki potrzebny jest gracz, który gra w grę. Warto zwrócić uwagę w tym kontekście na rozważania Jespera Juula:

Ważne jest, aby zrozumieć, że rozgrywka to nie same zasady, drzewo gry lub zawarta w niej fikcja, ale sposób w jaki gra jest faktycznie grana ... Skąd bierze się rozgrywka?

⁷⁸ D. Arsenault, B. Perron, *In the Frame of the Magic Cycle. The Circle(s) of Gameplay*, w: *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, redakcja: Perron, Bernard and Wolf, Mark J.P., s.109-133.

Uważam, że nie jest ona odzwierciedleniem zasad gry, ale jest konsekwencją zasad gry i dyspozycji gracza.⁷⁹

Modelem skupiającym się na relacji użytkownik-system jest również propozycja Alexandra Gallowaya, zakładająca pojmowanie rozgrywki w grze wideo jako dynamicznie konstruowanej sekwencji akcji podejmowanych zarówno przez użytkownika, jak i system. Wspomniane akcje mają charakter chronologiczny i relacyjny - działania następujące stanowią odpowiedź na działania poprzedzające⁸⁰. Zaproponowany model opisuje cztery rodzaje "momentów rozgrywki" (*moments of gaming*), podzielone ze względu na pole oddziaływania (diegetyczne/niediegetyczne), jak i podmiot oddziałujący (użytkownik/system). Dzięki opisanym przez Gallowaya interakcjom, rozgrywkę przedstawić można jako proces współtworzenia przez gracza i system kartograficznej przestrzeni, w której poszczególne punkty narracyjne powiązane są ze sobą siecią wzajemnych relacji. Rozpoznanie Gallowaya potraktować można jako próbę uchwycenia relacji między graczem a systemem, a nie tylko analizę efektów tego rodzaju relacji. Z drugiej jednak strony koncepcje Gallowaya pozostają pod silnym wpływem myśli strukturalistycznej i dążą do klasyfikacji poszczególnych interakcji w sposób, który umożliwiłby stworzenie całościowego, zamkniętego modelu rozgrywki. Ta kusząca swoją uniwersalnością perspektywa łatwo prowadzić może jednak do pominięcia istotnych w badaniach groznawczych aspektów, wykraczających poza ramy relacji między użytkownikiem a systemem (jak na przykład perspektywa afektywna). Drugim niebezpieczeństwem jest postrzeganie wszystkich systemowych uczestników rozgrywki jako homogeniczną całość – system – którego działania podejmowane są wyłącznie w opozycji do gracza. Monolityczny system znacząco utrudnia (jeśli nie uniemożliwia) manifestowanie się autonomii poszczególnych obiektów w rozgrywce, tworząc założenie, że wszystkie działania skierowane są w kierunku gracza.

⁷⁹ J. Juul, *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA: MIT Press 2005, s.83.

⁸⁰ A. R. Galloway, *Gaming: essays on algorithmic culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2010 s.1-38.

Część pierwsza: Elementy asamblażu

I. Pojęcie światoopowieści

Światoopowieść (*storyworld*) to pojęcie stosunkowo młode, rozpropagowane przez Davida Hermana, a na grunt polskich badań przeniesione i co ważniejsze przetłumaczone na język polski za sprawą takich badaczy jak Magdalena Rembowska-Płuciennik (świat opowieści)⁸¹, Krzysztof M. Maj (świat narracji)⁸² czy Piotr Kubiński (światoopowieść)⁸³. Powyższy akt translatorski wyraźnie ilustruje, w jaki sposób pojęcie może naginać i odkształcać się w swojej wędrówce – w tym wypadku nie między naukami, a obszarami różnych języków. To właśnie w sferze translatorskiej manifestują się różnice między poszczególnymi wariantami pojęcia. Jak celnie wskazał Kubiński:

(...) termin *storyworld* tłumaczę jako „światoopowieść”. Odchodzę tym samym od tłumaczenia „świat opowieści”, którym posługuje się Magdalena Rembowska-Płuciennik. Moja propozycja terminologiczna wynika z dążenia, by za pomocą neologizmu wydobyć pełnowartościowość, równorzędność obydwu składników terminu (świat, opowieść), których relacja nie polega na prostej przynależności czy nadrzędności, jaką może sugerować sformułowanie „świat (czyj? należący do kogo?) opowieści”.⁸⁴

Poszukując źródła pojęcia światoopowieści można sięgnąć do koncepcji filozoficznych Martina Heideggera odnoszących się do idei światooobrazu. Rozwój technologii fotograficznych i filmowych (a ostatecznie nowych mediów) doprowadził do przemian myślenia na temat postrzegania świata, reprezentacji i relacji zachodzących między człowiekiem i światem.

Tam, gdzie świat czyni się obrazem, byt w całości zakłada się jako coś, na co człowiek się nastawia i co chce zatem poznać przed siebie, mieć przed sobą i w ten sposób w zdecydowanym sensie postawić przed sobą. Światooobraz w rozumieniu istotnym nie oznacza więc obrazu świata, lecz świat pojmowany jako obraz. W tym ujęciu byt w całości bytuje dopiero i tylko o tyle, o ile postanawia go człowiek, który przedstawia i

⁸¹ Rembowska-Płuciennik, M. *Poetyka intersubiektywności: kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012.

⁸² Maj, K. M. *Allotopie: topografia światów fikcyjnych*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2015.

⁸³ P. Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia: Palimpsesty Literackie, Artystyczne, Naukowe” 2015, s. 23-36.

⁸⁴ Ibidem, s. 24.

dostawia, wytwarza. Tam gdzie powstaje światobraz, zapada istotna decyzja o bycie w całości. Bycia bytu poszukuje się i znajduje się je w tym, że jest on przedstawiany.⁸⁵

Dla autora *Czasu światobrazu* termin *das Weltbild* nie jest obrazem świata, wyłącznie odbiciem, ilustracją bytu, lecz efektem procesu interpretacji bytu przez człowieka. W takim rozumieniu jest to silnie antropocentryczna perspektywa, w której „człowiek staje się ośrodkiem odniesienia bytu jako takiego”⁸⁶.

Podobnie jak koncepcja światobrazu związana była z rozwojem mediów wizualnych, tak pojęcie światopowieści ufundowane zostało na gruncie rozwoju multimedialnych mediów interaktywnych. Coraz większe możliwości obliczeniowe komputerów pozwalające na symulowanie trójwymiarowych światów syntetycznych sprawiły, że kategoria światobrazu stała się niewystarczająca do opisu świata. Niezbędne było wprowadzenie modelu poznawczego, który rozszerzy proces obrazowania świata o trzeci wymiar przestrzenny i czasowy. Statyczny światobraz stał się dynamicznym, wciąż zmieniającym się środowiskiem. Oko uczestnika nie jest już skierowane w jeden punkt – światopowieść aktualizuje się wszędzie dookoła, tylko od uczestnika zależy, z jakimi obiektami wejdzie w relację, a od jakich odwróci wzrok. Wreszcie niezwykle ważną konsekwencją takiego przekształcenia było również zerwanie z silną perspektywą antropocentryczną i stopniowe manifestowanie się podmiotowości przez nie-ludzkich aktantów. Odtąd człowiek może znajdować się pośród obiektów, relacji i zdarzeń, lecz jego percepcja i interpretacja nie są niezbędne do istnienia i działania takiego układu. Co więcej, w licznych przypadkach sprawczość nie-ludzkich aktantów na układ jest większa, niż człowieka w tym układzie się znajdującego. Statyczny światobraz zastąpiony został przez dynamiczną światopowieść.

Jednym z licznych przejawów powyższej transformacji jest zmiana, jaka zaszła w obrębie przygodowych gier wideo na poziomie technologicznym, estetycznym i projektowym. Pierwsze gry tego rodzaju oferowały rozgrywkę opartą głównie na tekście (*Zork*⁸⁷), później tekst był ilustrowany statycznymi grafikami (*The Hobbit*⁸⁸), które pełniły

⁸⁵ M. Heidegger, *Czas światobrazu*, [w:] Heidegger M., *Drogi lasu*, tłum. J. Gerasimiuk, R. Marszałek, J. Mizera, J. Sidorek, K. Wolicki, Fundacja ALETHEIA, Warszawa 1997, s. 77.

⁸⁶ Ibidem s. 76

⁸⁷ *Zork I: The Great Underground Empire*, (Infocom; 1980)

⁸⁸ *The Hobbit*, (Beam Software 1982)

jedynie rolę ozdobnika i nie pozwalały na żadną formę interakcji. Wszystkie działania użytkownik podejmował wpisując odpowiednie komendy tekstowe, które zawarte były w tekście.



Rys. 3. *The Hobbit adventure for DOS, 1983.*

Dojrzała forma gier przygodowych oferowała zdecydowanie bardziej przystępny model rozgrywki – na ekranie wyświetlane były statyczne tła, po których poruszać się mógł awatar gracza. Jeżeli gracz chciał przemieścić się w jakieś miejsce lub doprowadzić do interakcji awatara z innym obiektem (przedmiotem, postacią), musiał wskazać wybrany obiekt na owym tle i nacisnąć przycisk myszy⁸⁹. Każda scena była starannie wykadrowana i przygotowana w sposób, który przywodził na myśl poruszanie się po obrazie. Przedstawiony świat nie był jednak ciągły – stanowił sieć kadrów powiązanych ze sobą możliwościami przejścia. Na podstawie podobieństw występujących na poszczególnych obrazach możliwe było domniemanie przez użytkownika relacji topograficznych między nimi, jednak niemal nigdy niemożliwe było prześledzenie całej drogi z punktu A do punktu B. Drugą istotną własnością tego rodzaju gier była perspektywa obserwatora, jaką musiał przyjmować użytkownik. Wspomniane kadry oglądane mogły być wyłącznie z jednej strony, przy pomocy „statycznej kamery”,

⁸⁹ Taki sposób rozgrywki nazwany został *point&click* – *wskaż i kliknij*.

rzadziej za sprawą kamery poruszającej się w jednej osi zgodnie z ruchem awatara.



Rys. 4. Przykład gry point&click - *Broken Sword: Shadow of Templars*, 1996⁹⁰.

Przy ograniczonej ilości informacji tekstowej w przypadku gier przygodowych obraz jest światem. Wszystkie aspekty rozgrywki (a w konsekwencji funkcjonowania świata gry) podporządkowane zostały oku obserwatora. Nic nie może wydarzyć się poza zasięgiem wzroku gracza, ponieważ to jego percepcja i uwaga (wyrażająca się przez akt wskazania i kliknięcia) wprawia ten świat w ruch.

Zmiana opisanego powyżej porządku rzeczy wynikała z jednej strony z rozwoju technologicznego – w szczególności rozwoju możliwości procesorów graficznych – z drugiej zaś była efektem dążenia deweloperów do tworzenia rozgrywek o większym poziomie złożoności. W konsekwencji zaczęto odchodzić od dwuwymiarowych, ręcznie malowanych grafik tła na rzecz trójwymiarowych topograficznych lokacji, wypełnionych poruszającymi się i działającymi obiektami. Najważniejsza różnica polega na umiejscowieniu obserwatora w rozgrywce – wcześniej zewnętrzne wobec świata gry oko teraz znajduje się wewnątrz. Oznacza to, że zawsze coś jest przed nim, ale również za nim. Wydarzenia mogą dzieć się, gdy użytkownik świadomie lub nieświadomie odwróci się do nich plecami. Wreszcie to na gracz spoczywa odpowiedzialność za kadrowanie i

⁹⁰ *Broken Sword: Shadow of Templars*, (Revolution Software, 1996).

postrzeganie świata gry. Poprzez te wszystkie działania użytkownik performuje światopowieści gry.

Samo pojęcie światopowieści przebyło stosunkowo niedługą drogę nim trafiło do badań groznawczych, jednak była to droga bardzo znacząca. Swój początek bierze w punkcie, w którym terminy narratologii klasycznej, takie jak *fabuła* czy *narracja* przestają być wystarczające do opisu relacji zachodzących między narracją danego medium, a jego odbiorcą. Problem ten został zauważony przez wielu badaczy, którzy w konsekwencji wytworzyli nowy sposób myślenia o narracji, w postaci narratologii postklasycznej. Kategoria zaproponowana została w 1999 roku przez Hermana, który opisał sześć nowych perspektyw ujmowania narracji: feministyczną, lingwistyczną, kognitywną, filozoficzną, retoryczną i postmodernistyczną⁹¹. Promował on koncepcję, że zmiana narzędzi badawczych pozwoli na uniknięcie problemów narratologii klasycznej, w szczególności ignorowanie kontekstów, w jakich narracje występują. W rozumieniu narratologii postklasycznej⁹² pojęcie światopowieści należy rozumieć jako mentalny model przestrzeni, w której mają miejsce wydarzenia opisane w narracji. Światopowieść prowadzi do wytworzenia się skryptu narracyjnego będącego konkretnym zbiorem elementów, występujących i działających w danej opowieści. Według Ryan jego powstanie jest możliwe, gdy tekst spełnia następujące warunki: wytwarza świat zaludniony postaciami i obiektami; świat ten musi podlegać zmianom wywołanym przez niezwykle zdarzenia; oraz tekst musi dawać możliwość odtworzenia interpretacyjnej sieci celów, planów i motywacji dotyczących opowiadanych zdarzeń⁹³. Takie rozumienie pozwala na zrealizowanie najważniejszych postulatów zawartych w narratologii transmedialnej⁹⁴, a więc stworzenie takiego modelu badawczego, który prócz narracji uwzględnia także specyfikę medium, poprzez które owa narracja się manifestuje. Uchwycenie i wyznaczenie ram wspomnianego

⁹¹ D. Herman, M. Jahn, M.-L. Ryan, *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Routledge, 2012, s. 450.

⁹² Pojęcie wprowadzone w 1999 roku przez Davida Hermana, który zaproponował je jako zbiorcze określenie dla nurtów narratologii próbujących przekroczyć ograniczenia klasycznej, strukturalnej narratologii, takie jak nadmierne unaukowienie, antropomorfizm, brak refleksji nad kwestiami kontekstu i płci.

⁹³ M.-L. Ryan, *Narrative across media: the languages of storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln 2004, s.9.

⁹⁴ J.-N. Thon, *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*: University of Nebraska Press 2016.

skryptu narracyjnego w mediach o strukturze linearnej jest zupełnie wykonalne. Książka czy film ma tę właściwość, że wynikająca z nich opowieść jest stabilna – zawsze występują te same postacie, które podążają według wyznaczonego przez autora/autorów scenariusza. Obiekty niezmiennie lub ulegające nieznacznym zmianom między kolejnymi rozgrywkami cechuje wysoka stabilność intersubiektywna, zaś te które wyłaniają się w trakcie rozgrywki określić można jako niestabilne⁹⁵. To istotne rozróżnienie pozwalające na wykorzystywanie metod narratologicznych do analizy treści gry wideo w szerszym kontekście niż tylko jedna rozgrzywka. Kiedy badacz podejmuje się analizy owego skryptu, otwierają się przed nim niezliczone możliwości interpretacji, użycia różnych metodologii czy perspektyw opisu dzieła. Nawet, jeżeli dzieło ma charakter multilinearny, a więc narracja rozgałęzia się zmuszając odbiorcę do podejmowania decyzji, wciąż istnieje możliwość ujęcia każdego takiego wariantu jako zbioru zależnych od siebie scenariuszy, które wspólnie jednak podlegać mogą jednej analizie.

Zasadniczą różnicą między grą wideo jako medium, a innymi przejawami klasycznych linearnych mediów jest wariacyjność tego pierwszego. Kolejne akty rozgrywki konkretnego gracza w tej samej grze mogą całkowicie się od siebie różnić nie tylko sposobem funkcjonowania w świecie gry, ale przede wszystkim kształtem samego świata. Z tego powodu pojęcie światoopowieści będące wyłącznie zbiorem obiektów, relacji i zdarzeń jest niewystarczające do opisu procesu rozgrywki, w której występują stany potencjalne. Przyczyną takiej sytuacji jest wielość powstających skryptów narracyjnych, składających się z różnych grup obiektów. Znacząca część aspektów rozgrywki wytwarzana jest za sprawą współpracy w ramach asamblażu obiektów zaangażowanych w performowanie światoopowieści. Jeżeli początkowym mechanizmem w grze wideo jest wygenerowanie pewnej liczby postaci biorących udział w opowieści, możliwe jest opisanie wyłącznie aktualnego wariantu stanu świata gry. Przy następnej rozgrywce, zestaw tych postaci może być znacząco różny – a w konsekwencji także zdarzenia, interakcje czy stany poszczególnych obiektów. Taka perspektywa

⁹⁵ Pojęcia stabilności intersubiektywnej używa do opisu narracji wspomniany Jan-Nöel Thon – patrz: J.-N. Thon, *My Avatar and Me: Toward a Cognitive Theory of Video Game Characters* [w:] B. Perron, F. Schröter, *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, McFarland & Company, North Carolina 2009.

pozwała na uchwycenie wyłącznie płaszczyzny aktualnej, pomija jednak liczne potencjalności konstytutywne dla projektu gry.

Czym zatem jest pojęcie światoopowieści w grach wideo? Można powiedzieć, że jest to dynamiczne pole wirtualności, które składa się ze wszystkich swoich możliwości i wariantów, konstytuowanych przez sprzeczności, rozbieżności czy rozwidlenia, jednak w danym momencie możliwe jest relacyjne powiązanie tylko z jedną konkretną iteracją. Różne stany świata (różne skrypty narracyjne wytworzone wobec tej samej światoopowieści) są tak samo aktualne, pomimo zachodzącej między nimi niestabilności intersubiektywnej. Stan rozedrgania, nieostrości światoopowieści stanowi siłę twórczą, dzięki której może zrealizować się jej multiwersalny charakter. W kontekście powyższych rozważań światoopowieść gry wideo jest wirtualnym trybem rzeczywistości, w ramach którego istnieją liczne potencjalności. Posłużenie się pojęciem wirtualnego, opisanym przez Gilles'a Deleuza, pozwala na percepcję dynamiki wielości danej światoopowieści. Według Deleuza „wirtualne definiuje absolutnie pozytywny tryb egzystencji”⁹⁶, co pozwala rozumieć liczne warianty światoopowieści nie jako wzajemnie wykluczające się (stan x albo stan y, albo stan z), lecz jako warianty istniejące równolegle (stan x oraz stan y oraz stan z). Wszystkie te stany są równie rzeczywiste, nie wszystkie natomiast są w danym momencie aktualne. Jak autor zauważa w książce *Bergsonism*:

Wirtualne nie musi być realizowane, ale raczej aktualizowane; zasady aktualizowania nie są zasadami podobieństwa i ograniczeń, lecz zasadami odmienności, rozbieżności i tworzenia. (...) Podczas gdy rzeczywistość jest na obraz i podobieństwo tego, co realizuje, aktualne nie przypomina wirtualności, którą ucieleśnia.⁹⁷

W procesie performowania światoopowieści owe potencjalności ulegają aktualizacji. Aktualizowanie się potencjalności w ramach światoopowieści jest wciąż trwającym procesem. W momencie, kiedy piszę tę książkę, opisywane przeze mnie poniżej światoopowieści wciąż ulegają aktualizacjom – zarówno za sprawą innych użytkowników, jak i poprzez autonomiczne procesy zachodzące między obiektami asamblażu. Ta niestabilność, rozedrganie wirtualnego, którego nie sposób uchwycić w konkretnej

⁹⁶ G. Deleuze, *Desert islands and other texts 1953-1974*, Semiotext(e), Cambridge 2004, s.44.

⁹⁷ G. Deleuze, *Bergsonism*, Zone Books, New York 1991, s.96-98.

formie skłoniło mnie do odejścia od całościowych sposobów analizy na rzecz poszukiwania mikrowydarzeń obecnych w rozgrywce.

Światoopowieść manifestuje się w rozgrywce między innymi pod postacią skryptu narracyjnego, nie jest to jednak jej jedyna postać. Równie istotne są procedury wynikające z zaprojektowanych zasad, afekty wytwarzane na tej podstawie przez użytkownika, czy wreszcie struktura i gramatyka kodu. Światoopowieść spaja wszystkie te elementy, współtworząc wraz ze wszystkimi swoimi aktualnymi i wirtualnymi wariantami nieskończone *plateau*. Warianty te nie przenikają się ze sobą, pozostają jedynie w styczności. Dwóch graczy, porównując ze sobą swoje spostrzeżenia dotyczące rozgrywki w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon*⁹⁸, z pewnością odkryje zarówno podobieństwa, jak i różnice w relacjonowanych opowieściach. W obu przypadkach nie ma żadnej wątpliwości, że awatarem gracza jest zabójca potworów imieniem Geralt, który poszukuje zaginionej córki. Wraz z uzgadnianiem decyzji podejmowanych w ramach kolejnych punktów narracyjnych zaczynają manifestować się jednak różnice między opowieściami. Może się na przykład okazać, że w opowieści jednego gracza Geralt przyczynił się do zwycięstwa ekspansywnego cesarstwa Nilfgaardu, podczas gdy u drugiego czyny zabójcy potworów stały się przyczyną porażki wspomnianego imperium. W pierwszym wariantcie udało mu się zdobyć serce rudowłosej czarodziejki, podczas gdy w drugim odzyskał on miłość dawnej ukochanej. W najprostszym ujęciu tego rodzaju różnic i wariantów będzie tyle, ile punktów narracyjnych zaprojektowali deweloperzy. Takie stwierdzenie nie uwzględnia jednak kluczowego czynnika wpływającego na wariacyjność – procesu rozgrywki. Poddanie w wątpliwość (akt konieczny!) rozdziału między warstwą intersubiektywną a interaktywną gry wideo w procesie aktualizowania się światoopowieści sprawia, że sytuacja staje się dużo bardziej skomplikowana. Warstwa intersubiektywna stanowi nośnik dla narracji, wspólny dla wszystkich rozgrywek (są to na przykład dialogi, przerywniki filmowe - *cutscenes*), podczas gdy elementy warstwy interaktywnej (czyli przede wszystkim rozgrywki - *gameplay*), które „nie stanowią linearnego układu przestrzeni i zasad gry”, a więc „nie determinują ogólnego kierunku akcji”, nie są „wystarczająco intersubiektywnie stabilne, by

⁹⁸ *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED, 2016)

przyczynić się do reprezentacji światoopowieści”⁹⁹. Takie rozumowanie kontynuuje wyrażone przez Ryan przekonanie, że światoopowieść konstruowana jest między innymi przez „bohaterów opowieści i obiekty, które mają szczególne znaczenie dla fabuły”¹⁰⁰, oraz „wydarzenia, będące przyczyną zmiany stanu rzeczy, mające miejsce w ramach wyznaczonych przez opowieść”¹⁰¹, zatem ze światoopowieści wyłączone są elementy nieznaczące dla fabuły, lub wydarzenia będące zapętlonymi symulacjami elementów otoczenia. Poszczególne elementy włączane są do światoopowieści według kryterium funkcjonalnego wobec narracji. Taka postawa jest uzasadniona w analizie mediów, które mają silny charakter tekstualny – poszukiwanie w tekście literackim elementów światoopowieści, które nie mają bezpośredniego wpływu na fabułę jest działaniem mało użytecznym w procesie odczytania dzieła¹⁰². Rozgrywka w grze wideo oparta jest jednak na potencjalnościach – w zależności od podjętych przez gracza działań, wchodzi on w relacje z różnymi jej aspektami i elementami, a one wchodzi w relację z nim. Nie sposób zatem jednoznacznie stwierdzić inaczej niż poprzez akt rozgrywki, które komponenty będą miały wpływ na narrację, a które nie. Z tego powodu jako alternatywę proponuję włączenie do analizy rozgrywki w grze wideo wszystkich elementów, które potencjalnie mogą pośrednio lub bezpośrednio wejść w relacje z graczem. Odchodzę tym samym od normatywnego ujęcia, w którym „światoopowieści nie są konieczne takie, jak gracze je sobie wyobrażają, lecz takie jakimi *powinni* je sobie wyobrażać”¹⁰³.

⁹⁹ J.-N. Thon, *My Avatar and Me: Toward a Cognitive Theory of Video Game Characters* [w:] B. Perron, F. Schröter, *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, McFarland & Company, North Carolina 2009, s.21. W kontekście: “(...) the fairly linear layout of the game spaces and the rules governing the interactive simulation in a first-person shooter such as Max Payne, or an action-adventure such as God of War certainly determine a general course of action that may be comprehended as part of the representations of the game's storyworld. Yet, the particular details of the gameplay do not seem to be intersubjectively stable enough to reliably - or, rather, specifically - contribute to the representation of that storyworld”.

¹⁰⁰ M.-L. Ryan Marie-Laure, J.-N. Thon, *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, 2014, s.34.

¹⁰¹ Ibidem, s.36.

¹⁰² Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na takie strategie interpretowania tekstu, jak zasada minimalnego odejścia, wprowadzona przez Ryan, polegająca na takim sposobie interpretowania fikcyjnego świata, w którym elementy domniemane przyjmują formę zapożyczoną z „świata odniesienia” (najczęściej „świata realnego”). Dla przykładu, światoopowieść obejmująca alternatywny Londyn zawiera w sobie domniemanie, w myśl którego nieopisana w tekście topografia miasta jest identyczna do rzeczywistej topografii Londynu.

¹⁰³ J.-N. Thon, *My Avatar...*, op. cit., s.27.

Jakie konsekwencje ma uwzględnienie w analizie rozgrywki wszystkich obiektów generowanych i symulowanych przez system w grze *Wiedźmin 3*? Przede wszystkim takie podejście prowadzi do oddania sprawczości aktantom, którzy w narratologicznym rozumieniu światopowieści byli całkowicie pominięci. Czy nieznaczące dla sekwencji wydarzeń narracyjnych zdarzenie, jak kot przebiegający drogę stanowi siłę sprawczą dla powstania serii nowych wariantów tego świata (w odróżnieniu od takich, gdzie kot pozostał na swoim miejscu, albo gdzie kota nigdy nie było)? W ujęciu narratologicznym stanowi on jedynie dekorację, urealnia świat, ale dopóki istnienie i działanie kota nie wpływa na przebieg wydarzeń, jest dla światopowieści obojętne. Z drugiej jednak strony, świat, w którym kot jest obecny zdaje się jawić jako odmienny w stosunku do takiego, w którym owego kota nie ma – kot stanowić może dla gracza impuls do podjęcia lub zaniechania konkretnych działań (podążanie za wspomnianym zwierzęciem, by mu się przyjrzeć, a w konsekwencji konfrontacja z napotkanym stadem wilków).

Jeszcze jeden przykład - opowieść, w której Geralt zatrzymał się na drodze, gdyż gracz napawał się pięknem rosnących w ogrodzie malw¹⁰⁴ jest odmienną opowieścią niż ta, w której gracz zignorował kwiaty i pobiegł wprost do wioski. Przyczyną takiego stanu rzeczy jest upływający czas – podczas gdy gracz podziwiał malwy, dookoła niego świat wciąż się wydarza. Zmienia się pora dnia, pogoda, postacie i przeciwnicy zmieniają swoje położenie. Dwóch graczy, których postacie docierają do wioski patrzą na inne wioski – gdyż są one przesunięte w czasie. Inkluzywne ujęcie wobec wszystkich obiektów obecnych w rozgrywce jest również krokiem w kierunku oddania sprawczości Systemowi. Nawet przy założeniu podjęcia identycznych działań przez graczy, poszczególne światy będą różnić się od siebie ze względu na zaimplementowany generator losowy w symulacji. Aby generowany świat nie był w pełni przewidywalny, deweloperzy często wykorzystują różnego rodzaju generatory losowych liczb, które decydują przykładowo o pojawianiu się przeciwników w określonej strefie. To realizacja wcześniej opisanego pola potencjalności – przeciwnicy mogą (ale nie muszą) pojawić się gdziekolwiek na określonym obszarze. Jako że w każdej rozgrywce losowane są inne liczby, konfiguracja

¹⁰⁴ Zwracam tu szczególną uwagę na podwójną naturę Użytkownika (Geralt zatrzymał się/bo gracz się napawał). Problem ten zostanie bardziej szczegółowo zaadresowany w rozdziale poświęconemu użytkownikowi jako aktantowi.

postaci, obiektów i zdarzeń również będzie inna. W tym znaczeniu rację miał Tolkien mówiąc, że najpierw powstaje świat, dopiero później zaś zanurzona w nim opowieść¹⁰⁵.

Światoopowieść rozumieć można zatem jako zbiór wszystkich możliwych wariantów świata, układających się wobec siebie w formie piany. Koncepcja piany jako modelu opisana została przez Petera Sloterdijka:

Współdzielona piana społeczeństwa uwarunkowanego indywidualizmem nie jest po prostu aglomeracją sąsiednich (dzielących dzielenie) bezwładnych i masywnych ciał, ale raczej wielości luźno dotykających komórek światów życia. (...)

Bez względu na stopień izolacji pomiędzy jednostkami, zawsze tworzy ona (piana – przyp. – J. A.) współizolowane wyspy, które są synergiczne i diachronicznie połączone z sąsiadującą siecią. W ten sposób tworzą większe struktury.¹⁰⁶

Sloterdijk swój model odnosił do społeczeństwa i jego relacji topologicznych z miastem, ale jest on również aktualny w przypadku analizy światoopowieści. Jej poszczególne warianty przylegają do siebie na większej lub mniejszej powierzchni w zależności intersubiektywnej relacji układu między nimi. Oczywiście każdy kolejny „ruch wariantotwórczy” (czyli czynnik zdolny do wykształcania nowych wariantów) będzie zwiększał złożoność modelu. Takim czynnikiem jest akt realizacji dowolnej potencjalności z puli istniejących w światoopowieści. W praktyce oznacza to, że prawdopodobieństwo zrealizowania się dwa razy tej samej manifestacji światoopowieści jest znikome. Pianę multiwersalną można zatem postrzegać jako zbiór wszystkich potencjalnych wariantów światoopowieści, które pozostają ze sobą w sieciowych relacjach wzajemnego przylegania, ale nie przenikania.

Do światoopowieści nie można dotrzeć bezpośrednio – zawsze będzie ona ukryta za licznymi swoimi manifestacjami w postaci opowieści powstających na podstawie wytwarzającego się skryptu narracyjnego. Użytkownik biorący udział w rozgrywce może wyrazić ten proces jedynie przez akt opowieści (na przykład w sposób jaki robię to w tej pracy). Może w niej być zawartych bardzo wiele czynników – spostrzeżeń, analiz,

¹⁰⁵ K. M. Maj, *Allotopie: topografia światów fikcjonalnych*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2015.

¹⁰⁶ P. Sloterdijk, *Foam City. Les macro-intérieurs et les bâtiments de rassemblement urbains explicitent les situations symbiotiques de la foule*, [w:] Sphères: Tome 3, Ecumes, Sphérologie plurielle, Hachette Littératures, Paris 2016, s.535-593.

afektów. Jednak wszyscy aktanci znajdujący się w asamblażu również opowiadają swoją opowieść. Tym, co wywołuje u użytkownika reakcje afektywne nie jest sekwencja binarnych procesów obliczeniowych, ale zmysłowa reprezentacja tych procesów, możliwa do zobaczenia, usłyszenia, czasem poczucia (na przykład za sprawą wibrującego kontrolera)¹⁰⁷. Ci systemowi aktanci wyposażeni zostali w możliwość opowiadania w procesie projektowania i rozwoju gry – deweloperzy zdecydowali o przyjętych środkach artystycznych, ergonomii interfejsu, czy dostępnych dla użytkownika sposobów wchodzenia w interakcję z systemem. W rozważaniach o sprawczości poszczególnych aktanci łatwo jest pominąć wszystkie obiekty zawierające się w systemie i przypisać ją deweloperom. W takim rozumieniu deweloperzy wyrażają się poprzez aktantów systemowych. Perspektywa taka jednoznacznie przekreśla jednak autonomiczność obiektów wobec projektantów, użytkowników, wreszcie względem siebie wzajemnie. W swoich badaniach przyjąłem odwrotne założenie – nie tylko użytkownik, ale wielu systemowych uczestników rozgrywki (obiektów) jest niezależnych i zdolnych do wytworzenia własnej opowieści.

➤ To nie jest twoja opowieść

Istotną dla mnie inspiracją do takiego podejścia była niezależna gra wideo *Don't Take It Personally, Babe, It Just Ain't Your Story*¹⁰⁸ stworzona przez Christinę Love w 2011 roku. Gra została zaprojektowana według formuły *visual novel* – awatarem użytkownika jest młody nauczyciel, który podejmuje się pracy w szkole średniej i jest zmuszony zmierzyć się z licznymi problemami osobistymi swoich uczniów. Pomimo tego, że struktura opowieści nie jest szczególnie skomplikowana (ma formę drzewiastą z kilkunastoma rozgałęzieniami), w rozgrywce niezwykle interesujący jest sposób, w jaki systemowi aktanci wchodzi w relację z użytkownikiem (za pośrednictwem awatara) i sami ze sobą. W trakcie rozgrywki szybko odkryłem, że ilość informacji, które muszę poznać, by zakończyć opowieść jest stosunkowo niewielka wobec wszystkich potencjalnie dostępnych dla mnie informacji. W tym celu wystarczyło wykorzystać specjalne „tylne

¹⁰⁷ Konieczne jest w tym miejscu zaakcentowanie autonomiczności wytwarzających się w procesie rozgrywki afektów. Nie są one czysto ludzkie, stanowią osobne od wytwarzającego go Użytkownika obiekty, które wchodzi w skład powstałego asamblażu i mogą nawiązywać relacje z innymi dostępnymi afektami.

¹⁰⁸ *Don't Take It Personally, Babe, It Just Ain't Your Story* (Christine Love; 2011).

wejście” do mediów społecznościowych wykorzystywanych do komunikacji przez uczniów (moich/awatara?). Przez całą rozgrywkę mogłem obserwować relacje wydarzające się między poszczególnymi aktantami, nie mając na nie jednak szczególnego wpływu. Nie znaczyło to jednak, że pozbawiony byłem jako użytkownik jakiegokolwiek decyzyjności – ode mnie zależało, w jakim stopniu jestem gotowy naruszyć prywatność poszczególnych aktantów, bez znaczenia czy intencją była zwykła ciekawość, czy próba pomocy w rozwiązaniu jakiegoś problemu społecznego. Intensywnym momentem rozgrywki była podejrzana przeze mnie konwersacja między dwoma uczennicami zaangażowanymi w relację romantyczną – mogłem jako użytkownik w dowolnym momencie zaniechać dalszego naruszania ich prywatności lub być obecnym aż do chwili, gdy sytuacja przybrała erotyczny wymiar (głównie w formie przesyłanych zdjęć rozbierającej się jednej z uczennic). Dotarcie do najintymniejszych części konwersacji wymagałoby ode mnie sporego wysiłku – by obejrzeć katalog przestanych zdjęć, należało podać hasło, które dla obu uczennic było oczywiste, natomiast dla użytkownika – niekoniecznie. Ostatecznie nie zdecydowałem się na tak inwazyjny gest. Osoba, obserwujący całą sytuację z zewnątrz, mógłby powiedzieć, że moje skrupuły były całkowicie nieuzasadnione. Przyglądając się mechanizmom w *Don't take it...* można zauważyć, że momentów, w których użytkownik ma wpływ na wydarzenia jest stosunkowo niewiele. Innymi słowy wskazywane przeze mnie wcześniej relacje między poszczególnymi uczniami nie są efektem dynamicznego procesu decyzyjnego poszczególnych obiektów, lecz są one wdrukowane przez projektantów na etapie pisania gry. Zacząłem zadawać sobie pytanie, czy w takim wypadku w ramach systemu rzeczywiście występują różni aktanci, czy są to jedynie manifestacje jednorodnego mechanizmu prezentowania hipertekstowych leksji. Odpowiedź udało mi się odnaleźć w mało oczekiwany sposób. Poszukując dowodów na sprawczość poszczególnych aktantów początkowo przeoczyłem istotną wskazówkę. W przeciwieństwie do mediów linearnych, relacje między moimi uczniami wydarzały się niezależnie od tego, czy byłem tego świadomy czy nie. Co więcej, zarządzanie ową wiedzą wobec samego siebie jest istotną strategią rozgrywki. W tym miejscu dotarłem do trudnego punktu: z jednej strony zostałem zmuszony do odrzucenia metodologii narratologicznej jako niewystarczającej do opisu interesujących mnie zjawisk, z drugiej natomiast pojęcie opowieści stanowi jeden z głównych elementów przyjętej przeze mnie metodologii.

Jak w takim razie badać współczesną narracyjną grę wideo, która oferuje potencjalnie nieskończoną liczbę wytwarzanych skryptów narracyjnych i potencjalnie nieskończoną liczbę obiektów, zdolnych przyjmować liczne perspektywy? Niczym w teoretycznej koncepcji wieloświata stworzonej przez Hugh Everetta III „wszystko co może się zdarzyć, zdarza się na pewno w którejś z odnóg rzeczywistości”¹⁰⁹, pytanie zatem nie brzmi, co wydarza się w grze wideo, ale raczej co może się wydarzyć? Konsekwencją takiego stwierdzenia jest konieczność przyjęcia procesualnego charakteru światopowieści. Trudno jednoznacznie wskazać moment, w którym ów proces się zaczyna – intuicyjnie należałoby powiedzieć, że w sytuacji uruchomienia gry wideo, ale biorąc pod uwagę konwergentność współczesnych mediów¹¹⁰, a także gwałtownie rosnącą obecność działań marketingowych we współczesnej kulturze medialnej, jak i mnogość aktywności fanowskich (*Let's Play*, aktywność graczy na forach dyskusyjnych), wydaje się, że proces ten zaczyna się dużo wcześniej. Z pewnością nie kończy się on także w chwili wciśnięcia przycisku EXIT GAME. Dla potwierdzenia tej teorii wystarczy przyrzeć się modelowi marketingowemu, według którego gracze mogą kupować dostęp (lecz nie prawa własności!) do wybranej przez siebie gry z wykorzystaniem platformy dystrybucji cyfrowej *Steam*. Zanim użytkownik ma możliwość dokonać transakcji, prezentowane są mu zarówno materiały audiowizualne: w postaci grafik przedstawiających samą rozgrywkę oraz materiały wideo tworzone przez deweloperów, jak i materiały tekstowe: przygotowany przez wydawcę opis rozgrywki, słowa kluczowe umiejscawiające produkcję w krajobrazie gier wideo czy komentarze i recenzje innych użytkowników, zawarte w serwisie. Wszystkie te informacje znajdują się na tej samej stronie, co stosunkowo niewielkich rozmiarów przycisk DODAJ DO KOSZYKA. Potencjalny kupiec zanurzany jest zatem w transmedialnej opowieści o rozgrywce, na długo przed faktycznym jej doświadczeniem. Pamiętajmy jednocześnie, że opisywana sytuacja dotyczy gracza, którego intencją nie jest poszukiwanie dodatkowych informacji przed zakupem – wszystkie prezentowane są mu niezależnie od jego woli. Oczywiście ma on zawsze możliwość zignorowania filmów, grafik, tekstów dotyczących obiektu

¹⁰⁹ H. Everett, J. A. Barrett, P. Byrne, *The Everett Interpretation of Quantum Mechanics: Collected Works 1955-1980 with Commentary*, Princeton University Press, Princeton 2012.

¹¹⁰ Zjawisko konwergencji mediów szeroko opisał Henry Jenkins w książce *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, 2007.

zakupu, jednak liczne zabiegi marketingowe projektowane są właśnie po to, by tak się nie stało.

II. Strategie i taktyki w światoopowieści

W sieci relacji, wydarzającej się w procesie performowania światoopowieści, biorą udział liczni uczestnicy asamblażu gry wideo. Ich szczegółowej analizie poświęcona jest druga część niniejszej pracy. Każdy z nich wyposażony jest w strategie i taktyki wchodzenia w relacje z innymi aktantami. Można je postrzegać jako pewnego rodzaju wzory lub matryce, których celem jest realizacja określonego zadania.

Rozróżnienie między strategią a taktyką opiera się na skali:

1. Taktyka to konkretne działanie lub grupa działań, która jest podejmowana w określonych okolicznościach dla osiągnięcia konkretnego celu.
2. Strategia to ogół działań, mających na celu realizację celu długofalowego.

Warto zauważyć, że strategie zazwyczaj zawierają w sobie wiele taktyk. Jednocześnie stanowią one wyznacznik kierunku wektora oddziaływania superaktanta, który dane strategie realizuje. Wzajemne relacje między superaktantami, ich taktykami i strategiami nie stanowią układu stałego – pozostaje on w ciągłym ruchu, ulega procesowi ciągłej aktualizacji. Nie wszystkie relacje mają równoważną siłę oddziaływania, nie każda relacja musi też zostać zawiązana. Z tego powodu warto rozważyć dwie kategorie pomocnicze w procesie analizy: intensywność i potencjalność relacji. Intensywność relacji wyznacza jej zdolność do wpływania na potencjalności światoopowieści. Postrzegać ją można zarówno wertykalnie (jak silny wywiera wpływ na rozgrywkę), jak i horyzontalnie (jak powszechnie realizowana jest w rozgrywce). Potencjalność danej relacji to prawdopodobieństwo tego, że zostanie ona w rozgrywce wykorzystana. W tym sensie, podobnie jak poszczególne manifestacje światoopowieści, wszystkie relacje rozpięte są i rozedrgane między stanem aktualności i wirtualności. Strategie i taktyki nie przynależą jedynie do płaszczyzny teraźniejszości. Manifestują się w ciągłości, sięgając w przeszłość i przyszłość. Gry wideo stanowią element procesu kulturowego, osadzone są w konkretnym kontekście i wyrastają z dokonań poprzedników. Powstawanie nowej gry często jest efektem ewolucji czynników kulturowych, technologicznych czy społecznych. Gra wideo nie jest zatem wyizolowanym, skończonym dziełem – ze względu na podobieństwa wynikające z wykorzystywania tych samych technologii (na przykład silników graficznych lub mechanizmów rozgrywki) do projektowania kolejnych gier,

nieunikniony jest też proces „dziedziczenia” znaczeń. Jednocześnie wspomniane niedokończenie powoduje podatność gry wideo na wchodzenie w relacje z elementami osadzonymi w przyszłości. Taka sytuacja ma miejsce w przypadku zapowiedzianych, ale jeszcze niezrealizowanych dodatków bądź aktualizacji do danej gry. Sama potencjalność, pozostawienie przestrzeni w systemie jest wystarczająca, by znacząco wpłynąć na sposób wchodzenia w relacje przez użytkowników i deweloperów z danym dziełem.

Dla lepszego zobrazowania opisywanych zjawisk posłużę się przykładem dwóch relacji, zachodzących w między użytkownikiem a systemem w grze wideo *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Została ona oparta na motywach zaczerpniętych z prozy Andrzeja Sapkowskiego. Rozgrywka pozostawia graczowi bardzo dużą swobodę w poruszaniu się po topograficznej przestrzeni (odpowiednik 136 km²), na której wydarza się cała opowieść. Na początku rozgrywki gracz ma możliwość dokonać wyboru pomiędzy różnymi poziomami trudności. Decydują one o trudności staczanych walk, dostępności surowców, wytrzymałości postaci gracza i przeciwników. Nie wpływają one na warstwę narracyjną gry. Poziomów jest kilka, z których najniższy oferuje niewielkie wyzwanie nawet początkującemu graczowi, podczas gdy najwyższy sprawia, że nawet najprostsze potyczki wymagają starannego planowania i bezbłędnego wykonania – w innym wypadku istnieje duże ryzyko, że walka zakończy się śmiercią postaci gracza i koniecznością wczytania jednego z dotychczasowych zapisów stanu gry w celu kontynuowania rozgrywki. Podniesienie poziomu trudności do najwyższego bardzo wyraźnie zmienia charakter całej rozgrywki. Elementy do tej pory niepotrzebne lub stanowiące jedynie urozmaicenie dla gracza stają się środkami niezbędnymi do osiągnięcia zwycięstwa. Na każdym etapie gry gracz musi dbać o przemyślane, oparte o optymalne rozwiązania rozwój postaci, odpowiedni dobór eliksirów i wzmocnień, czy używanego ekwipunku. Powyższa zmiana wyraźnie manifestuje się na przykładzie mechanizmów odpowiedzialnych za zewnętrzny wygląd postaci gracza. Przekształceniu ulega rola pancerzy występujących w grze – na niższych poziomach trudności gracz mógł kierować się zarówno parametrami wpływającymi na rozgrywkę, jak i względami estetycznymi (wybrany rodzaj pancerza wpływa na wygląd postaci w trakcie rozgrywki). Decydując się na grę na najwyższym poziomie trudności przedłożenie estetyki wyglądu awatara nad optymalizację jego statystyk może przyczynić się do poważnego

utrudnienia, a w skrajnych przypadkach uniemożliwienia ukończenia gry. Powyższe rozpoznania wskazują wyraźnie, że strategia gracza, polegająca na poszukiwaniu jak najtrudniejszego wyzwania, jakie może zostać postawione przed użytkownikiem w relacji z systemem¹¹¹, jest strategią o dużej intensywności. Biorąc pod uwagę, że moduł walki jest powszechny i niezbędny do ukończenia większości wątków fabularnych, można zaryzykować stwierdzenie, że owa intensywność ma charakter horyzontalny – będzie manifestować się na wielu płaszczyznach rozgrywki. Jak jednak zmierzyć potencjalność omawianej strategii? W tym celu pomocny może okazać się system globalnego zbierania danych o rozgrywce, w postaci systemu trofeów (*achievements*). W trakcie rozgrywki gracze mogą uzyskiwać trofea (*achievements*), które są rejestrowane przez system gry i zapisywane w profilu gracza. Warunki zdobycia poszczególnych trofeów wyznaczane są przez twórców, ale dzięki takim narzędziom jak psnprofiles.com, stanowią cenne źródło informacji na temat sposobów wchodzenia graczy i gry w relacje. Niektóre z tych trofeów stanowią również czytelny zapis potwierdzający przyjęcie konkretnych taktyk prowadzenia rozgrywki. W omawianym przypadku, wspomniane przeze mnie, narzędzie pozwala na dostęp do zdobytych trofeów przeszło trzystu tysięcy graczy, którzy są posiadaczami legalnej kopii gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Warto również zauważyć, że wszystkie dane pochodzą bezpośrednio z zamkniętego systemu *Playstation Network*, dzięki czemu prawdopodobieństwo manipulacji bądź zakłamania danych jest niewielkie. Z danych zawartych w *PSN Profiles*¹¹² wynika, że 79,5% graczy, którzy uruchomili grę, ukończyło jej pierwszy rozdział. Zakończenie głównego wątku fabularnego (określone jako ukończenie gry) zostało osiągnięte przez 30,5% graczy. Trofeum za zakończenie głównego wątku fabularnego na najwyższym poziomie trudności osiągnęło zaledwie 2,6% graczy, co stanowi 8,5% wszystkich graczy, którym udało się ukończyć grę. Powyższe dane wyraźnie wskazują, że nie jest to popularna strategia wchodzenia przez graczy w relacje z rozgrywką, jej potencjalność okazuje się zatem niska. Taktykę zróżnicowanych poziomów trudności rozumiem następująco: w zależności od preferencji gracza (zależnych od przyjętej przez gracza strategii) światoopowieść może

¹¹¹ W pracy posługuję się pojęciem systemu jako złożonego aktanta, składającego się zarówno z elementów *software'u* i *hardware'u*.

¹¹² Dane z dnia 25.11.2017

być performowana w kilku trybach, regulowanych przez ustawienie poziomu trudności rozgrywki. Nie są to jednak zupełnie rozdzielne wobec siebie światopowieści – jeżeli gracz mógłby wybrać dany tryb jedynie w momencie rozpoczęcia rozgrywki, można by postrzegać owe tryby jako oddzielne warianty tej samej gry. W przypadku *Wiedźmina* jednak, gracz może w dowolnym momencie rozgrywki zdecydować się na zwiększenie lub zmniejszenie poziomu trudności. Ma on zatem możliwość dynamicznego adaptowania swojej strategii wchodzenia w relację z systemem.

III. Rozgrywka

Pojęcie rozgrywki jest jednym z kluczowych dla uchwycenia specyfiki gier wideo jako medium dynamicznego. W groźnawstwie jest wiele sposobów jej definiowania. Wspólnym mianownikiem dla większości z nich jest określanie rozgrywki jako procesu performowania relacji, najczęściej między użytkownikami oraz grą wideo. Chris Crawford określił te relacje jako "cykliczny proces, w którym dwóch aktantów naprzemiennie (i metaforycznie) słucha, myśli i mówi"¹¹³. Problem podobnie postrzegający badacze jak: Gonzalo Frasca, Jesper Juul, Alexander Galloway czy Jan-Noël Thon. Problematyka ta została dość dokładnie zbadana i opisana w pierwszej dekadzie XXI wieku. Podążając za wspomnianymi tropami, lecz jednocześnie uwzględniając przyjęte przeze mnie narzędzia i metody badawcze w niniejszej rozprawie, rozgrywkę definiuję jako jeden z trybów performowania światoopowieści (ale nie jedyny), którego efektem jest wytworzenie się skryptu narracyjnego. Polega ona na nieustannym aktualizowaniu światoopowieści poprzez podejmowanie działań przez obiekty i ich wzajemne wchodzenie w relacje. To proces ciągłego aktualizowania się relacji między wszystkimi uczestnikami asamblażu w trakcie aktu grania. Tym samym rozgrywka pozwala na wytwarzanie przez asamblaż konkretnego wariantu światoopowieści. Jest to proces aktualizowania konkretnych potencjalności światoopowieści, co w konsekwencji prowadzi do powstania skryptu narracyjnego. Jaka relacja zachodzi pomiędzy rozgrywką a światoopowieścią? Sytuacja jest oczywista w przypadku trwającej rozgrywki – na bieżąco performuje ona potencjalności zawarte w światoopowieści i w ten sposób prowadzi do wytwarzania się skryptu narracyjnego. Jak wskazywałem wcześniej, użytkownik nie jest uczestnikiem asamblażu niezbędnym w tym procesie – rozgrywka jest autonomiczna wobec niego. Przy takim założeniu niezbędne jest pytanie, czy światoopowieść może ulegać aktualizacji całkowicie niezależnie od użytkownika?

Problem ten został zaadresowany w stworzonej przez Charliego Brookera serii *Black Mirror*. Jest to uznany przez krytyków brytyjski serial, mający niebagatelny wpływ na współczesne kulturowe postrzeganie technologii. W jednej z jego odsłon poruszona została kwestia rozgrywki wydarzającej się pod nieobecność użytkownika. W tej

¹¹³ Ch. Crawford, *Chris Crawford on Game Design*, New Riders, Indianapolis, Ind, USA 2003.

artystycznej wizji poszczególne obiekty są całkowicie niezależne od działań gracza – mają własną osobowość, są zdolne do wytwarzania afektów i doznań. Rozgrywka ukazana jest niczym w tytułowym krzywym zwierciadle – jako przemocowy akt ze strony wszechmocnego gracza, siłą podporządkowującego sobie poszczególne byty w trakcie rozgrywki. Kiedy sesja rozgrywki się kończy i gracz opuszcza wirtualne środowisko, obecne tam postacie mogą jedynie oczekiwać na jego powrót, który ponownie uruchomi świat wedle jego woli.

Przedstawiona opowieść zawiera w sobie liczne uproszczenia i nieściśłości wobec procesu funkcjonowania gier wideo, jednak pewne idee w niej zawarte są godne uwagi. W chwili zakończenia rozgrywki proces aktualizowania się światoopowieści nie zamiera, lecz odbywa się w innych trybach. Obiekty biorące udział w rozgrywce nie znikają w chwili wyłączenia gry wideo – każda sytuacja rozgrywki zmienia samą grę, nadpisuje pliki, wreszcie w szczególnych wypadkach modyfikuje procedury, wedle których gra funkcjonuje. Niektóre gry wyposażone są również w mechanizmy pozwalające na aktualizowanie stanu rozgrywki nawet wtedy, gdy oprogramowanie jest wyłączone¹¹⁴.

Rozgrywka jest czymś, co się wydarza, podczas gdy światoopowieść z nią związana performowana jest nieustannie. Kiedy piszę te słowa, ktoś gra we wspomniane przeze mnie gry, wydobywa nowe warianty światoopowieści z puli dostępnych potencjalności. Podobnie dokonywany przeze mnie akt opisu opowieści o rozegranych przeze mnie partiach jest nieodłączną częścią aktualizowania tej światoopowieści.

➤ Aktanci w rozgrywce

Jednym z najważniejszych elementów rozgrywki są aktanci biorący w niej udział. Wszelkiego rodzaju preferencje i ograniczenia wpływają na wybór strategii i taktyk

¹¹⁴ Pomijam w tym miejscu przypadek gier MMO (*Massive Multiplayer Online*), których wyłącznie z perspektywy użytkownika jest praktycznie niemożliwe. W takich przypadkach stan świata gry jest nieustannie aktualizowany na zewnętrznym serwerze, który odłączany od sieci jest wyłącznie na czas konserwacji i działań technicznych. Użytkownik korzysta z zewnętrznego hardware'u, który sprawia, że tysiące innych użytkowników będzie miało do czynienia z identycznym stanem świata. Pewna wątpliwość dotycząca tej sytuacji opiera się na rozwiązaniu technologicznym, według którego użytkownik pobiera dane z zewnętrznego serwera, ale całe oprogramowanie gry znajduje się na dysku twardym jego komputera lub konsoli. W konsekwencji dostępny dla użytkownika stan świata może być znacząco różny od serwerowego np. w sytuacji zakłóceń połączenia internetowego.

stosowanych w rozgrywce. W dużej mierze od ich działań zależy, jakie potencjalności światopowieści ulegną aktualizacji, a jakie zostaną pominięte. Na początku warto dokonać rozróżnienia, które ma istotną rolę w perspektywie metodologicznej przyjętej w niniejszej pracy. Dotyczy ono roli, jaką dany aktant pełni w asambliżu performującym światopowieść – czyli użytkownika lub uczestnika rozgrywki. Są to role częściowo powiązane ze sobą, lecz występują między nimi znaczące różnice.

Użytkownik jest aktantem, który pierwotnie nie jest związany z systemem komputerowym. Najczęściej rolę tę pełni gracz zasiadający przed ekranem komputera lub konsoli. To aktant, który performuje światopowieść danej gry, ale jednocześnie funkcjonuje poza nią. Rola uczestnika zakłada przyjęcie perspektywy od wewnątrz rozgrywki – uczestnikiem jest każdy aktant biorący udział w rozgrywce i mający na nią wpływ. Szczególnym przykładem jest uczestnik systemowy, którego sprawczość zbliżona jest do sprawczości uczestnika ludzkiego, jego działania jednak zarządzane są przez system. Z powyższych stwierdzeń wyraźnie wynika, że jeden aktant może pełnić rolę zarówno użytkownika i uczestnika rozgrywki. W szczególnych sytuacjach role te mogą być rozdzielne. Jedną z sytuacji, w której użytkownik nie przyjmuje roli uczestnika rozgrywki jest wchodzenie w relacje z grą na poziomie niediegetycznym. Jeżeli użytkownik wprowadza zmiany do plików źródłowych gry, modyfikuje jej zawartość lub wpływa na nią w inny sposób nie wchodząc w sytuację rozgrywki – pełni on rolę użytkownika, ale nie uczestnika.

Sytuacja odwrotna zachodzi wtedy, gdy uczestnik rozgrywki jest częścią systemu komputerowego, który pozwala na uruchomienie i działanie gry wideo. Takim aktantem może być „sztuczna inteligencja”, w jaką wyposażona jest większość współczesnych komputerowych programów szachowych. Kiedy zasiadam do rozgrywki w takim programie i decyduję się na wybór „komputerowego przeciwnika”, w rozgrywce jest dwóch uczestników grających ze sobą w szachy – ja (użytkownik oprogramowania siedzący przed komputerem) i mój przeciwnik (część samego oprogramowania), ale tylko jeden użytkownik. Takie rozróżnienie ma ogromne znaczenie w przypadku gier, w których występuje wielu uczestników kontrolowanych przez system gry.

➤ Awatar

W przypadku wielu gier, w których wykorzystano perspektywę pierwszo- lub trzecioosobową, punkt widzenia zakotwiczony jest w konkretnym obiekcie pełniącym funkcję awatara¹¹⁵ gracza. Takie zakotwiczenie jest istotnym zjawiskiem spajającym użytkownika ze światoopowieścią. Niemal każda gra wideo, wykorzystująca perspektywę pierwszo- lub trzecioosobową, rozpoczyna się od sekwencji mającej na celu nauczyć gracza poruszać swoim awatarem, skakać, wchodzić w interakcję z innymi obiektami, rozglądać się – innymi słowy użytkownik uczony jest tego, co jego awatar może, a czego nie może zrobić. Co więcej, zwłaszcza w przypadku gier z zaimplementowanym modułem walki, użytkownik uczony jest granic swojego wirtualnego ciała. Przykładowo pozwala mu to określić moment, w którym przeciwnik trafia wirtualne ciało i moment, kiedy pudłuje. Poznanie mechanizmów wykorzystywanych w grze jest szczególnie ważne, gdyż często warstwa fizycznej reprezentacji (kształt i tekstura obiektu) nie jest tożsama ze strefami kolizji obiektów. Może się zatem okazać, że obiekt wyglądający na solidny (na przykład ściana) będzie całkowicie przenikliwy. Częstszym zjawiskiem jest jednak sytuacja odwrotna, czyli obiekt, który pozornie nie powinien stanowić żadnej przeszkody okazuje się być barierą niemożliwą do przebycia.

Wspomniany proces edukowania przez mechanizmy zawarte w grze można trafnie opisać, posługując się koncepcjami Briana Massumiego dotyczącymi propriocepcji¹¹⁶ – zmysłu odczuwania położenia swojego ciała i jego granic. Dzięki niemu jesteśmy w stanie umiejscowić nasze ciało w przestrzeni i dzięki korelacji z innymi zmysłami w świadomy sposób wchodzić w interakcję z otoczeniem. Człowiek jest w stanie również rozszerzyć poczucie propriocepcji na inne obiekty, które postrzega jako swoje ciało. Kierowca jadący samochodem ma świadomość jego granic. Podobne zjawisko zachodzi w przypadku gier wideo – awatar jest „pojazdem” dla użytkownika. Dzięki sekwencjom

¹¹⁵ Pojęcie awatara jest mocno zakorzenione w kulturze gier wideo – cytując Steve’a Dixona: „Termin awatar wywodzi się z pism hinduskich, będąc cielesną inkarnacją bóstw. W sanskrycie słowo Awatara tłumaczy się jako zstąpienie, przejście bogów z nieba na świat materialny.” (S. Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, Cambridge 2007, s.259). W grach wideo najczęściej określany jest jako graficzne zastępstwo dla ludzkiego ciała w ramach wirtualnych światów.

¹¹⁶ B. Massumi, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press, Durham, NC 2002, s.58.

wprowadzającym, użytkownik zaczyna intuicyjnie sterować swoją postacią, dzięki czemu rozdział między ciałem gracza a ciałem awatara staje się przezroczysty. Ucieleśnienie awatara pozwala użytkownikowi na odczuwanie wędrujących afektów, które nie są jednoznacznie zakorzenione w jednym obiekcie. Kiedy pocisk trafia postać na ekranie, czemu towarzyszy nagły impuls dźwiękowy i graficzny, wielu graczom zdarza się wydać odgłos kojarzący się z odczuwaniem bólu. Innym częstym zjawiskiem (szczególnie w grach o perspektywie pierwszoosobowej) jest wychylenie głowy użytkownika w daremnej próbie poszerzenia pola widzenia awatara. Jeszcze innym zjawiskiem jest balansowanie ciałem przy skrętach w grach sportowych i wyścigowych w celu kompensacji nieistniejącej siły odśrodkowej. W swoich badaniach nad afektami Massumi dostrzega to zjawisko, określając je jako autonomiczne afekty:

Miarą potencjalnych interakcji jakiejś rzeczy żywej jest jej zdolność do przekształcania efektów jednego trybu zmysłowego w efekty innego trybu (dotyk i wzrok to najbardziej oczywiste, lecz bynajmniej nie jedyne przykłady; zasadnicze znaczenie mają zmysły interoceptyczne, zwłaszcza zaś propriocepcja). Afekty to wirtualne synestetyczne perspektywy zakorzenione w faktycznie istniejących rzeczach poszczególnych, które je ucieleśniają (a zarazem funkcjonalnie ograniczają). Autonomia afektu to jego uczestnictwo w tym, co wirtualne. Jego autonomia to jego otwartość. Afekt jest autonomiczny w takiej mierze, w jakiej wymyka się zamknięciu w obrębie konkretnego ciała, którego witalność czy potencjał interakcji stanowi.¹¹⁷

Warto zwrócić uwagę, że wiele strategii obecnych w grach wideo przywołuje doznania afektywne użytkownika i włącza je w performowaną światoopowieść. Tego rodzaju praktykom poświęcona jest trzecia część niniejszej rozprawy.

Strategie osłabiające połączenie gracz-awatar najczęściej stosowane są w modelach rozgrywki, w których użytkownik ma pod kontrolą więcej niż jeden obiekt. Wyłącznie od użytkownika zależy, czy przyjmie on całkowicie nadrzędną perspektywę czy zdecyduje się na wskazanie jednego lub więcej obiektów jako manifestacje użytkownika w światoopowieści. W grach tego rodzaju stopień afirmacji danego obiektu jako awatara użytkownika jest zależny od przyjętej przez użytkownika taktyki rozgrywki. Należy zauważyć, że system nie oferuje żadnych taktyk narzucających hierarchię

¹¹⁷ Ibidem, s.35.

ważności poszczególnym obiektom. W znakomitej większości gier wideo z zakotwiczoną perspektywą użytkownika w konkretnej postaci, powszechna jest taktyka systemu przerwania lub zaburzenia rozgrywki w przypadku śmierci owego awatara. Bez wątplenia rozszerzenie podmiotowości użytkownika na jego awatara ma znaczącą konsekwencję dla przyjmowanych przez niego strategii rozgrywki. Użytkownik nie postrzega swojego awatara jako jedną z postaci występujących w światoopowieści. Jak zauważył Aarseth: „użytkownik przyjmuje rolę głównego bohatera i dlatego nie będzie postrzegać tej osoby jako innego, ani jako osobę w ogóle, ale raczej jako zdalnie kontrolowane przedłużenie siebie” ¹¹⁸. Takie pojmowanie roli użytkownika w światoopowieści jest przyczyną powstawania opowieści postaciocentrycznych, w których wszystkie obiekty, relacje i zdarzenia podporządkowane są awatarowi użytkownika. Z tego powodu większość taktyk opartych na jednym awatarze będzie dążyła do zamknięcia światoopowieści.

➤ System jako obiekt

W procesie aktualizowania się światoopowieści znaczącą rolę odgrywa system komputerowy. Jako punkt wyjścia do dalszych rozważań przyjmuję definicję funkcjonującą w technologiach informacyjnych. System komputerowy to układ współdziałania sprzętu komputerowego (*hardware*) i oprogramowania (*software*) wraz z urządzeniami peryferyjnymi umożliwiającymi komunikację na poziomie człowiek-komputer. Pojęcie systemu jako aktanta w mojej analizie dotyczy szczególnego modelu systemu komputerowego, w którym w relacje współdziałania wchodzi wszystkie elementy sprzętu i oprogramowania, pośrednio lub bezpośrednio biorącego udział w rozgrywce. Aby wyczerpująco wyjaśnić granice tego pojęcia, niezbędne jest prześledzenie procesu jego historycznego przekształcania.

Początek historii gier wideo sięga lat siedemdziesiątych ubiegłego wieku - okres ogromnych sukcesów firmy Atari na dopiero powstającym rynku rozrywki elektronicznej. W 1972 roku Al Acorn konstruuje pierwszy automat do gry *Pong*¹¹⁹, tym samym rozpoczynając złotą erę firmy – dekadę później przychody Atari sięgną dwóch milionów

¹¹⁸ E. J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, J. Hopkins, Baltimore (Md) 1997, s.113.

¹¹⁹ *Pong* (Atari; 1972).

dolarów rocznie, czyniąc z niej „najszybciej rozwijającą się firmę w dotychczasowej historii Stanów Zjednoczonych”¹²⁰. Automaty do gry stały się nieodłącznym elementem amerykańskiej kultury lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, znacząco zwiększając udział gier elektronicznych w życiu codziennym. Sam model rozgrywki był bardzo prosty – do stojącej maszyny należało wrzucić monetę, co pozwalało na określoną liczbę powtórek w razie porażki. Maszyny tego rodzaju funkcjonowały w oparciu o dwie technologie – do zarządzania sferą *hardware* służył prymitywny na dzisiejsze standardy *Basic Input/Output System (BIOS)*, podczas gdy sama gra wideo „konstruowana” była przez deweloperów przy pomocy elektronicznych bramek logicznych, umieszczonych na tablicy systemowej (*arcade system board*). Wczesne tablice systemowe nie były wyposażone w mikroprocesory – gra nie była kodowana, stanowiła fizycznie część *hardware’u*. Uszkodzenie bramki logicznej, uniemożliwiające dalszą grę miało tak samo mechaniczny charakter, jak ułamanie drążka do sterowania. Maszyna stanowiła jednorodną, niemodalną całość. Rozpad owej jednorodności nastąpił w 1975 roku wraz z premierą konsoli *Channel F* wyprodukowana przez firmę *Fairchild Semiconductor*. Była to pierwsza konsola, która wykorzystywała wymienne kostki pamięci (*cartridge*). Po podłączeniu do odpowiedniego gniazda w urządzeniu, zewnętrzna pamięć pozwalała na uruchomienie niezależnie zakupionej gry. W przypadku *Channel F* mamy do czynienia z podwójnym rozpadem jednolitego aktanta. Z jednej strony to rozdzielenie elementów *hardware* – jednolita maszyna w postaci automatu do gier została rozdzielona. W nowym układzie konsola, kostka pamięci i ekran stanowią autonomiczne urządzenia, które wchodzą ze sobą w relacje (choć należy zauważyć, że do tego rozdzielenia doszło już w 1972 roku, wraz z prezentacją konsoli *Magnavox Odyssey*). Drugi rozpad ma charakter *software’owy* – konsola nie zawiera w sobie gry, stanowi jedynie zapośredniczenie, pozwalające na uruchomienie konkretnych treści, zaprogramowanych przez deweloperów. Kolejna rewolucja relacji w ramach Systemu miała miejsce wraz z rozpowszechnieniem się elektronicznych metod dystrybucji oprogramowania (na przykład poprzez należącą do firmy *Valve* platformę *Steam*). W modelu marketingowym, w którym gracz dokonuje zakupu elektronicznej wersji gry – lub jak w przypadku platformy *Steam* jedynie nabywa prawa do korzystania z

¹²⁰ P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia: historia gier komputerowych i wideo*, Wydawnictwo Trio, Warszawa 2010, s. 24.

oprogramowania¹²¹ - przedmiotem zakupu jest wyłącznie *software*, oderwany od aspektu sprzętowego. Z sieci relacji między dystrybutorem a kupującym wyłączone zostały jakiekolwiek sprzętowe nośniki danych, oprogramowanie przesyłane jest bezpośrednio z serwerów platformy dystrybucyjnej na twardy dysk urządzenia gracza. Wspomniana transakcja straciła charakter wymiany, przyjęła raczej formę usługi. Wskazana przeze mnie różnica ma daleko idące konsekwencje. Wymiana jest jednorazowym zawiązaniem relacji między dwoma aktantami, które ulegają rozwiązaniu po dokonaniu zakupu. Gracz staje się posiadaczem nośnika danych, na którym zapisany jest określony i niezmienny kod gry. W tym znaczeniu kod jest zamknięty – cała seria wyprodukowanych kopii danej gry powinna zawierać tę samą wersję oprogramowania.

W przypadku gry wideo z dostępem w dystrybucji cyfrowej *hardware* traci swoją stabilizacyjną rolę. Oprogramowanie ma charakter modularny, zatem kilka kopii tej samej gry może znacząco różnić się od siebie. Dwóch graczy, posiadających dostęp do tej samej gry, może korzystać z nowszych lub starszych pakietów aktualizacji, wersji językowych, dodatków i rozszerzeń. Znaczenie również ma popularna taktyka deweloperów, polegająca na udostępnianiu pakietów płatnych i bezpłatnych treści, czyli tzw. „zawartość do ściągnięcia” (*DLC, downloadable content*). System nie jest aktantem jednorodnym – w określonych sytuacjach ulega on rozpadowi na poszczególnych aktantów. Najczęściej do takiego rozpadu dochodzi z dwóch powodów: awarii lub zmiany realizowanego interesu jednego z aktantów składowych.

➤ **Wojna z AI**

We współczesnych grach wideo system często manifestuje się pod postacią systemowych uczestników rozgrywki. Nie jest utożsamiany ze wszystkimi mechanizmami i zasadami danej gry, ale jawi się jako równorzędny partner w rozgrywce dla ludzkiego gracza. Powszechną praktyką w grach wideo jest projektowanie zachowań owych uczestników w taki sposób, by jak najwierniej naśladowali oni zachowania człowieka. Zarówno „ludzko” zachowujące się postacie niezależne, jak i ludzkie decyzje strategiczne podejmowane w trakcie rozgrywki, mają utwierdzać użytkownika w

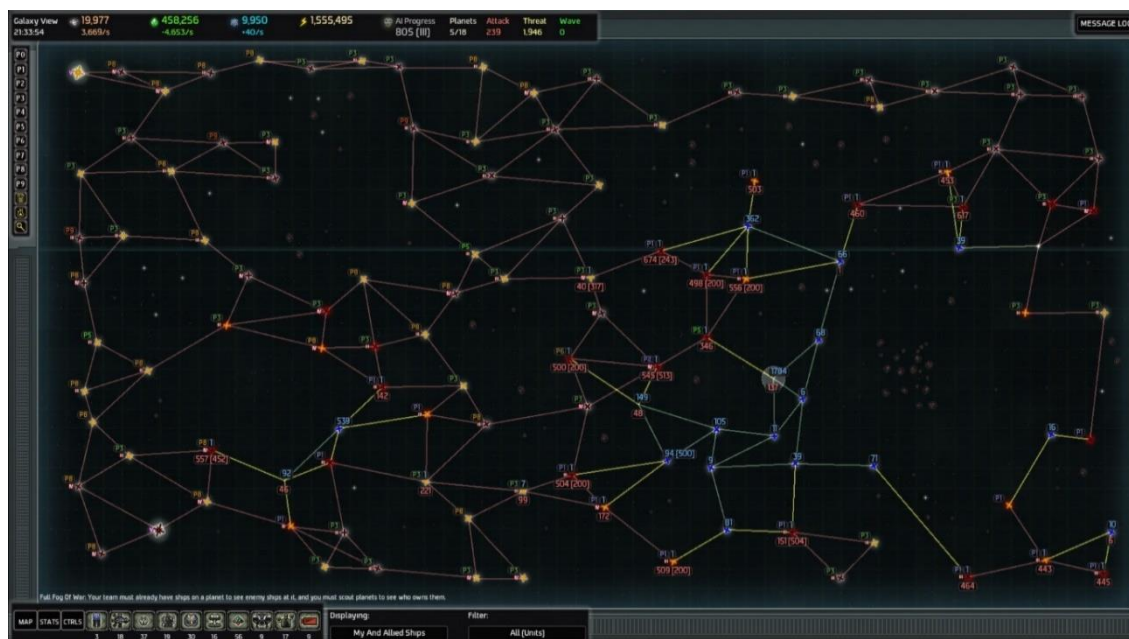
¹²¹Umowa licencyjna Steam. Źródło:

https://store.steampowered.com/eula/390340_eula_0?eulaLang=polish [dostęp: 13.12.2007].

immersyjnym zaangażowaniu. Dzięki maksymalnemu urealnianiu świata, proces rozgrywki ma możliwie silnie oddziaływać na płaszczyznę afektywną, percepcyjną i doświadczeniową gracza. Wszystkie te działania polegają na próbie ukrycia technologicznego aspektu obiektów i stworzenia iluzji drugiego człowieka w rozgrywce. Czy możliwe jest jednak stworzenie gry wideo, która nie będzie dyskryminowała ontycznego statusu systemu jako obiektu i pozwoli mu zmanifestować się nie na podobieństwo ludzkie, ale jako obiekt obliczeniowy? Na to pytanie twierdząco odpowiada niezależna, ciesząca się dużym uznaniem krytyków i graczy (Metacritic 80/100 ¹²²) gra strategiczna wydana pod tytułem *AI War: Fleet Command* ¹²³. Najważniejszym aspektem rozgrywki jest zarządzanie flotą statków kosmicznych na poziomie strategicznym, militarnym i ekonomicznym. Warstwa fabularna światopowieści nie jest bardzo skomplikowana – ludzkość stworzyła świadome maszyny, które zwróciły się przeciwko swoim stwórcom. Konflikt potoczył się bardzo niekorzystnie dla ludzkości, ostatnią szansą jest zniszczenie centralnych superkomputerów „przechowujących” świadomość SI. Domyślnym celem gry jest „podbój” (*conquest*), czyli konieczność zdobycia określonej liczby planet macierzystych (*homeworld*) znajdujących się pod kontrolą SI. By to osiągnąć, gracz zmuszony jest odnaleźć balans między ekspansją, rozbudową i obroną przed kolejnymi falami statków przeciwników.

¹²² Metacritic - amerykańska strona internetowa agregująca recenzje albumów muzycznych, gier komputerowych, filmów i seriali. Na podstawie ocen z recenzji zlicza średnią przedstawiającą przyjęcie danego medium przez krytyków.

¹²³ *AI War: Fleet Command* (Arcen Games; 2009)



Rys. 5. AI: War: Fleet Command.

Elementem, który całkowicie wyróżnia *AI War: Fleet Command* od wielu podobnych gier strategicznych jest sposób, w jaki zaprojektowane zostało zachowanie Sztucznej Inteligencji. Bez wątplenia systemowy uczestnik rozgrywki jest równorzędnym partnerem dla ludzkiego gracza. W relacji między nimi od samego początku oczywisty jest brak symetrii między uczestnikami. Jedną ze strategii zawartych w grze jest wyraźne zaakcentowanie różnic, jakie występują między ludzkim i nie-ludzkim uczestnikiem. Możliwości działania SI są ściśle powiązane z działaniami graczy – nie oznacza to, że SI wyłącznie reaguje, raczej konkretne działania pozwalają SI na adaptowanie bardziej złożonych taktyk, wykorzystywanie większej ilości surowców i statków. SI w rozgrywce nie naśladuje człowieka (rozgrywka, w której gracz przyjmuje perspektywę SI nie jest możliwa), jest całkowicie autonomicznym bytem. Dysponuje własnymi wzorcami działań, przewagami i ograniczeniami. Światoopowieść jednoznacznie sygnalizuje graczowi, że ma do czynienia z bytem wyposażonym w obcą, nie-ludzką racjonalność. Rozważmy następującą mechanikę obecną w światoopowieści – im bardziej ekspansywne są działania gracza, tym agresywniejsza i potężniejsza staje się SI. Kluczem do zwycięstwa, jest zatem dotrzeć do superkomputera SI zdobywając po drodze jak najmniejszą ilość planet. Z drugiej strony, zbytnia powściągliwość w działaniu może szybko doprowadzić do braku surowców i technologii niezbędnych do odpierania ciągłych ataków przeciwnika. Na tym poziomie przedstawiona mechanika nie jest szczególnie

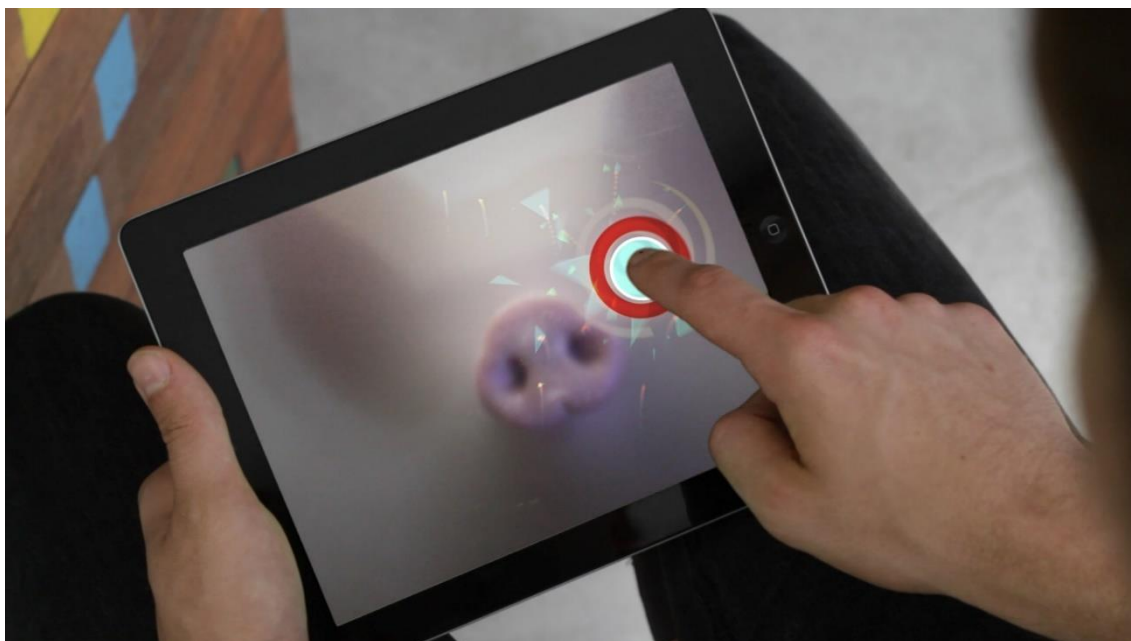
rewolucyjna – im większy postęp gracza, tym większe wyzwanie ze strony przeciwników. Jeżeli jednak w trakcie eksploracji kolejnych węzłów mapy, gracz znajdzie i zniszczy obiekt nazwany „procesorem pomocniczym” (*co-processor*), poziom progresu SI spadnie. Oznacza to, że SI jest zdolne do samoograniczenia własnych możliwości nie ze względu na decyzję użytkownika (np. zmianę ustawień trudności), ale dlatego, że akt ten jest wpisany w zasady rozgrywki. W przypadku ludzkich użytkowników, taka sytuacja jest trudna do wyobrażenia.

➤ Nie-ludzcy użytkownicy

Skrajnym przypadkiem nie-ludzkich uczestników rozgrywki jest projekt, który obok obiektów ludzkich i systemowych wprowadza do rozgrywki jako pełnoprawnych uczestników zwierzęta. Holenderska grupa badawcza, której członkowie wywodzą się z Utrecht School of the Arts, Wageningen University i Wageningen UR Livestock Research prowadzi badania nad relacjami między świniami i ludźmi wytwarzającymi się dzięki projektowaniu gier. Założeniem badań *Playing with Pigs* jest twierdzenie, że „projektowanie nowych form interakcji człowiek-świnia może stworzyć możliwość dla odbiorców i świń nawiązania nowych relacji, a także wzajemne doświadczenie możliwości kognitywnych”¹²⁴.

Zaprojektowana gra *Pig Chase* pozwala na wspólną rozgrywkę człowieka i grupy świń. Polega ona na wykorzystaniu tabletu (dla człowieka), oraz dużych rozmiarów ekranu dotykowego montowanego w zagrodzie. W momencie rozpoczęcia rozgrywki, na tablecie oraz ekranie w zagrodzie pojawia się świetlna kula, którą człowiek może sterować. Kula rozbłyśka różnymi barwami, kiedy zostanie dotknięta ryjem świni. Celem rozgrywki jest przeprowadzenie kuli do wyznaczonego punktu w taki sposób, aby świnia nie straciła kontaktu z kulą. Jednocześnie na ekranie tabletu człowiek może nawiązać kontakt wzrokowy ze świnia, z którą aktualnie gra. *Pig Chase* umożliwia rozgrywkę człowieka ze zwierzęciem, jednocześnie pełniąc rolę źródła rozrywki dla świń.

¹²⁴ Źródło: <http://www.playingwithpigs.nl/> [dostęp 31.12.2017]



Rys. 6. *Pig Chase*.

Dużą wartość *Playing with Pigs* polega na próbie zaprojektowania interfejsu dedykowanego dla świń – czyli uznania świń jako użytkowników. W rozgrywce wciąż jednak dominującą rolę ma człowiek: to on decyduje, kiedy rozgrywka się rozpocznie, jak długo będzie trwała i kiedy zostanie zakończona. Drugą kwestią jest utrzymanie przez człowieka funkcji kontrolnej w grze – to on przesuwając świetlną kulę po ekranie, a świnia podąża za jego ruchami. Interesującą wersją byłaby sytuacja odwrotna, w której to świnia decydowałaby o wykonywaniu ruchów i działań przez człowieka. Tego rodzaju

sytuacja byłaby jednak dużo trudniejsza do zaprojektowania – choćby ze względu na motywowanie świń do gry. Bez wątpienia jednak, nawet w obecnej formie, *Pig Chase* realizuje istotną koncepcję, pozwalającą na uwzględnienie nie-ludzkich uczestników rozgrywki jako elementu światoopowieści.

Część druga: Badania w ruchu

W części drugiej niniejszej rozprawy wykorzystuję liczne przykłady, aby poprzez analizę procesów i relacji zachodzących w asamblażach różnych gier wideo spróbować dostrzec manifestacje aktualizowanych światopowieści. Zamiast jednak podejmować próbę holistycznego opisu wybranych gier wideo, zdecydowałem się podjąć analizy momentów rozgrywki, które ujawniają konkretne mechanizmy i relacje w niej występujące. Nie będą to zatem pogłębione analizy poszczególnych *case studies*, ale raczej wskazania wykorzystania i funkcjonowania opisywanych mechanizmów w praktyce. Moim celem w tej części rozprawy jest wskazanie, w jaki sposób w asamblażu gry wideo funkcjonują elementy związane z czasoprzestrzenią oraz jaki wpływ na asamblaż ma emergencja – szczególna forma relacji między obiektami stanowiąca jedną z kluczowych koncepcji, dzięki której performowany jest procesualny charakter światopowieści. Analiza czasoprzestrzeni i emergencji pozwala nie tylko na lepsze zrozumienie zjawiska aktualizowania się potencjalności danej światopowieści, ale także na dostrzeżenie jej dynamiki jako nieustająco wydarzającego się procesu. Jest to również moment w niniejszej pracy, w którym najpełniej manifestuje się trudność opisywania dynamicznych, wielowymiarowych zjawisk przy pomocy linearnego tekstu. Z tego powodu podjąłem się wskazania takich momentów rozgrywki, w których jeden z konceptów manifestuje się znacznie wyraźniej niż pozostałe. Niemożliwe jest zatrzymanie tego procesu, więc jedynym sposobem wydaje się prowadzenie „badań w ruchu”. W mojej perspektywie badacz powinien prowadzić badania dwutorowo – od wewnątrz rozgrywki (co pozwala na podążanie razem z procesem aktualizacji światopowieści), oraz od zewnątrz, dzięki czemu ma on możliwość umiejscowić owe badania w szerszym kontekście kulturowym, ekonomicznym, politycznym i społecznym. W swoich analizach bazuję na przeprowadzonych przeze mnie badaniach terenowych – należy jednak pamiętać, że owe „momenty rozgrywki”, w których manifestują się interesujące mnie procesy, stanowią niewielki ułamek wszystkich możliwych potencjalności zawartych w badanych światopowieściach. Kolejne dwie części niniejszej rozprawy stanowią autoetnograficzną opowieść o dynamice procesów zachodzących w moich rozgrywkach. Każdy przykład w kolejnych dwóch częściach rozprawy potraktować można jako autonomiczny obiekt wchodzący w relacje z innymi. W konsekwencji część obecnych w owej „światopowieści badawczej” potencjalności ulega zaktualizowaniu, część

natomiast zostaje pominięta. Jest to ciekawy moment w badaniach, w którym sposób ich prowadzenia ma potencjał do tego, by stać się kolejnym studium przypadku.

W celu uporządkowania struktury moich badań, zdecydowałem się na stworzenie i opisanie kilku przykładowych modeli układów obiektów w asambliżu gier wideo. Dzięki nim widoczne stają się zależności specyficzne dla konkretnych strategii deweloperów, obecnych w pracy nad poszczególnymi przejawami medialnymi. Modele te również pozwalają na prześledzenie relacji między czasem i przestrzenią w rozgrywce, jak i procesu emergentnego wytwarzania się nowych jakości. Do rozpoznania i opisu współzależności między obiektami poszczególnych modeli posługuję się koncepcjami terytorium, mapy i diagramu, które wytwarzają się za sprawą performowania modelowanych asambliży, jak też pojęciem milieu, którego dostrzeżenie i analiza pozwala na uchwycenie licznych współzależności między wszystkimi aktantami w rozgrywce.

I. Terytorium, mapa i diagram

➤ Terytorium

Pierwszą z omawianych koncepcji jest terytorium. W klasycznym rozumieniu można je zdefiniować jako topograficzną relację między różnymi obiektami znajdującymi się w ramach zdefiniowanych jedno-, dwu- lub trójwymiarowych współrzędnych. Przyjmując taką optykę stanowi ono układ odniesienia dla opisu świata gry. Może ono tworzyć asamblaż ze znajdującymi się na nim obiektami, dzięki czemu sprawia wrażenie jednolitego. Terytorium jest obiektem i jako takie nie jest zależne od perspektywy postrzegania – może jawić się w wielu obrazach i odsłonach, jednak samo w sobie pozostaje niezmiennie.

Deleuze i Guattari w swoich rozważaniach nadali pojęciu terytorium znacznie szerszy sens¹²⁵. Stanowi ono jeden z najważniejszych filarów prezentowanych przez nich poglądów. W ich koncepcji terytorium nie wydarza się wyłącznie na płaszczyźnie przestrzennej. Porządkuje obiekty według dwóch kategorii: tego co wewnętrzne, wpisujące się w dane terytorium; oraz tego co na zewnątrz, co nie wchodzi w relacje z wnętrzem lub wchodzi w relacje zbyt słabe, by brać je pod uwagę. Terytorium zatem należy postrzegać jako pojęcie topologiczne, a nie topograficzne. Ulega ono przekształceniom za sprawą dwóch rodzajów ruchów obiektów: deterytorializacji i reterytorializacji. Deterytorializacja to ruch pozwalający na wyłączenie obiektu z danego terytorium. Dzięki temu zdeterytorializowany obiekt ma możliwość zreterytorializować się w ramach innego terytorium. Żaden z tych ruchów nie wydarza się niezależnie – zawsze odbywają się one względem czegoś, terytorium lub innego obiektu.

Jakim sposobem ruchy deterytorializacji i procesy reterytorializacji miałyby nie być względne, znajdując się w ciągłym podłączeniu, szczepione? Orchidea deterytorializuje się, tworząc obraz, odbitkę osy, lecz z kolei osa reterytorializuje się w tym obrazie. Niemniej osa deterytorializuje się, stając się elementem aparatu reprodukcyjnego orchidei, ale reterytorializuje ona orchideę, przenosząc pyłek. Osa i orchidea w swej heterogeniczności tworzą kłącze. (...) Zarazem chodzi też o coś zupełnie innego: nie o naśladownictwo, lecz o pochwylenie kodu, wartość dodatkową kodu, zwiększenie

¹²⁵ G. Deleuze, F. Guattari, *Tysiąc Plateau*, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2015

wartości, o prawdziwe stawanie się, stawanie-się-osą dla orchidei, stawanie-się-orchideą dla osy; w każdym z tych przypadków stawania się ma miejsce deterytorializacja jednego z członów i reterytorializacja drugiego, obydwa przypadki wiążą się i odsyłają do siebie zgodnie z cyrkulacją intensywności, zawsze przesuającą deterytorializację dalej.¹²⁶

Dla lepszego zobrazowania omawianej problematyki posłużę się przykładem gry wyposażonej w niewielką ilość zasad, a jednocześnie pozwalającej na bardzo złożoną rozgrywkę – szachy. Jak opisać terytorium w szachach? Przede wszystkim szachy reterytorializują ideę wojny na planszy. Każda z trzydziestu dwóch bierek – pion, skoczek czy król – stanowi element zinstytucjonalizowanej, upaństwowionej maszyny wojennej. Rytmiczna linia pionów chroniących ważniejsze figury. Postać króla, stanowiąca ostateczny cel rozgrywki. Szachy to również dwubarwna plansza, podzielona na regularne pola, to stół, krzesła i siedzący na nich szachiści. Szachy są bez wątpienia terytorium konfliktu, co ważniejsze konfliktu binarnego. Przy pomocy samego opisu terytorium niemożliwe jest opisanie złożoności rozgrywki. Warto również zwrócić uwagę, że powyższe terytorium pochodzi z jednego tylko momentu rozgrywki – przed wykonaniem pierwszego ruchu. Aby uchwycić procesualny charakter asamblażu szachów niezbędne jest odniesienie się i uruchomienie dwóch innych, klasycznych dla filozofii Deleuza i Guattariego narzędzi, czyli pojęć diagramu i mapy.

➤ Diagram

Podczas gdy terytorium opisuje współzależności między obiektami, algorytmiczny charakter diagramu pozwala na uchwycenie relacji (aktualnych i potencjalnych) zachodzących między poszczególnymi obiektami znajdującymi się w asamblażu. Diagram jest tym, co uruchamia i spaja ze sobą pojawiające, przesuujące i znikające potencjalności terytorium. Jest to wytwarzający się wobec terytorium schemat topologicznych i relacyjnych zależności zachodzących między potencjalnościami obecnymi w światoopowieści. Felix Guattari stwierdził, że "diagram jest pomyślany jako maszyna autopojetyczna, która nie tylko nadaje mu funkcjonalną i materialną spójność, ale wymaga od niego stosowania różnorodnych rejestrów odmienności, uwalniając go

¹²⁶ Ibidem, s.10-11.

od tożsamości zamkniętej w prostych relacjach strukturalnych”¹²⁷, pozwala uchwycić przenikające się warstwy potencjalności, a w konsekwencji intensywność przemian światoopowieści wynikających z aktualizacji owych potencjalności. W przypadku analizy gry diagram pozwala na dostrzeżenie sensów zawartych w relacjach zachodzących na terytorium:

W swym wewnętrznym środowisku figury szachowe wchodzi, ze sobą i z figurami przeciwnika, we wzajemne jednoznaczne relacje.: ich funkcje mają charakter strukturalny. Kamień w go tymczasem działa jedynie w środowisku zewnętrznym czy też w zewnętrznych relacjach z mgławicami i konstelacjami, wobec których pełni funkcje przyłączające lub sytuacyjne, jak ograniczanie, otaczanie, przerywanie. Kamień w go może, całkiem sam, zniszczyć synchronicznie całą konstelację, czego nie jest w stanie dokonać figura szachowa (zdolna do tego jedynie w wymiarze diachronicznym). Szachy są rzecz jasna wojną, ale wojną zinstytucjonalizowaną, uregulowaną i zakodowaną, z frontem, tyłami i bitwami. Domeną go jest z kolei wojna bez linii walki, bez starć i zaplecza, wręcz bez bitew: to czysta strategia, w odróżnieniu od szachów, w których mamy do czynienia z semiologią.¹²⁸

Diagram naniesiony i skorelowany z terytorium gry w szachy pozwala na ujawnienie relacji, zależności i napięć w asamblażu wynikających z zasad rozgrywki. Naprzemienne wykonywanie ruchów przez szachistów, możliwość poruszania figur wyłącznie po wyznaczonych polach, określony schemat poruszania się przynależny poszczególnym bierkom - reguły gry wraz z układem bierek na planszy wyznaczają wszystkie potencjalności obecne w danej rozgrywce. Ponownie sięgając do *Tysiąc plateau*:

Figury szachowe są kodowane, mają wewnętrzną naturę, charakterystyczne właściwości, z których wynikają ich ruchy, sytuacje i ich zderzenia. Wyposażone są w jakości, skoczek pozostaje skoczkiem, goniec – gońcem, a pion – pionem. Każdy z nich jest, niczym podmiot wypowiedzi, obdarzony względną władzą, a owe względne władze łączą się w podmiocie wypowiedzenia: w samym szachiście lub też w wewnętrznej formie gry.¹²⁹

¹²⁷ F. Guattari, *Machinic Heterogenesis*, [w:] *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*, tłum. P. Bains, J. Pefanis. Bloomington, Indiana University Press, Indianapolis 1995, s. 44

¹²⁸ G. Deleuze, F. Guattari, *Tysiąc...*, s.433.

¹²⁹ Ibidem, s.434.

Diagram gry w szachy (podobnie jak jej terytorium) jest zdolny do reprodukowania zawartych w nim idei. Badacz, przyglądający się szeregowi pionów w ustawieniu początkowym, może odnieść się nie tylko do ich liczebności czy ustawienia, ale także funkcji jaką pełnią w maszynie wojennej. Piony poruszają się powoli (w stosunku do innych bierok) i tylko w jednym kierunku. Nie mogą się wycofać. Wysunięty do przodu pion może jedynie przesunąć się dalej w kierunku przeciwnika, aż nie zostanie usunięty z planszy lub nie znajdzie się na ostatnim szeregu pól. Ci, którzy znajdują się najniżej na drabinie społecznej w sytuacji bitwy mają przeć naprzód, a gdy to niemożliwe - stanowią nieprzekraczalny dla przeciwnika mur. Polityczna myśl zawarta w tych zasadach wpisuje się nie tylko w założenia feudalnego systemu, z którego się wywodzi, ale znajduje swoje odbicie również w historii XX wieku w postaci stalinowskiego rozkazu nr 34 odbierającego żołnierzom radzieckim pod Stalingradem potencjał do (nawet taktycznie uzasadnionego) cofnięcia się. Oprócz tego bezwzględnego imperatywu jest jednak nadzieja: każdy pion, który dotrze do najdalszej krawędzi planszy jest awansowany. Przestaje być najmniej wartościowym trybikiem w maszynie, osiąga nowy status, a wraz z nim generuje nowe potencjalności w asamblażu. Przedstawiciel niskiego stanu za swe nieprzeciętne zasługi pasowany jest na rycerza. To ponownie realizacja imperialistycznej doktryny, wyartykułowane poprzez przypisywane Napoleonowi Bonapartemu stwierdzenie, że „każdy francuski żołnierz nos w swoim tornistrze buławę marszałka Francji”¹³⁰. Asamblaż terytorium i diagramu szachowego ujawnia również ideę kultu jednostki - jedynym celem rozgrywki jest osaczyć króla przeciwnika. Jednocześnie nie wolno dopuścić do osaczenia własnego króla. Nie ma poświęcenia zbyt wysokiego, by ochronić najważniejszą figurę. Niezależnie od przewagi nad przeciwnikiem w trakcie rozgrywki utrata króla oznacza porażkę. Ten przykład wyraźnie pokazuje, jak ważne w przypadku badania gier jest uwzględnianie wszystkich elementów asamblażu. Opisywane wyżej idee manifestują się dopiero w relacji poszczególnych elementów gry w szachy, są produkowane w trakcie rozgrywki.

W filozofii Deleuza i Guattariego diagram jest bardzo ważnym narzędziem pozwalającym na porządkowanie i strukturyzowanie rzeczywistości. To sposób na wizualizowanie i uzyskiwanie dostępu do wiedzy. Diagram ma jednak charakter

¹³⁰ Cytat za: <https://encyklopedia.pwn.pl/materialy-dodatkowe/haslo/Kazdy-francuski-zolnierz-nosi-w-swoim-tornistrze-bulawe-marszalka-Francji-ok-1800-Napoleon-I;4659430.html> [dostęp: 21.09.2018].

statyczny – jego nałożenie na terytorium powoduje dodatkowe jego ustabilizowanie. Z tego powodu koncepcja ta jest trudna do zastosowania w przypadku „badań w ruchu”, których kluczowym aspektem jest ciągła i dynamiczna zmiana. W powyższym przykładzie gry w szachy opis przy pomocy diagramu jest możliwy, gdyż diagramy w rozgrywce nie będą ulegały samoistnym przekształceniom. Rozgrywka w grze wideo jest ciągle aktualizującym i dynamicznie przekształcającym się procesem. Nadal możliwe jest tworzenie diagramów poszczególnych momentów rozgrywki, należy jednak mieć świadomość, że w zależności od perspektywy różnych obiektów, pojawiać się będą liczne, wzajemnie przenikające i przecinające się diagramy. Co więcej, nie wyczerpują one całkowicie złożoności asamblażu światopowieści w opisie. Z tego powodu zdecydowałem się na bardziej rozproszony i plastyczny sposób analizy – identyfikowanie funkcji poszczególnych obiektów, czyli ich zdolności (lub jej braku) do wchodzenia ze sobą we współzależności. Tak rozumiane funkcje pozwalają na zachodzenie zjawisk emergentnych, które opisane zostaną w dalszej części tego rozdziału.

➤ Mapa

Z koncepcją terytorium silnie łączy się też koncepcja mapy. Trzy koncepcje relacji między mapą i terytorium opisała Elżbieta Rybicka, dzieląc je na mapę-eksperyment, mapę-symulację pozbawioną terytorium i mapę wytwarzającą terytorium¹³¹. Pierwszy z nich zakłada odejście od klasycznego myślenia o mapie jako reprezentacji, kalce terytorium. Dla Deleuza i Guattariego mapa nie jest statycznym obiektem. To dynamiczny eksperyment, wciąż trwający proces mapowania, który wymaga ciągłego śledzenia zachodzących procesów deterytorializacji i reterytorializacji:

Tworzyć mapę, a nie kalkę. Orchidea nie kalkuje osy, wraz z osą tworzy ona mapę w ramach kłacza. Jeżeli mapa przeciwstawia się kalce, to dlatego, że jest ona zwrócona całkowicie w kierunku eksperymentowania w kontakcie z rzeczywistością. Mapa nie odtwarza nieświadomości zamkniętej w niej samej, lecz ją konstruuje. (...) Mapa jest otwarta, daje się łączyć we wszystkich wymiarach, demontować, odwracać, jest podatna na ciągłe modyfikacje. Mapa może zostać rozdarta, odwrócona, nalepiona na każdą powierzchnię, przerobiona przez jednostkę, grupę, formację społeczną. (...) Mapa ma

¹³¹ E. Rybicka, *Mapy. Od metafory do kartografii krytycznej*, Teksty Drugie 2013, 4, s. 30-47.

liczne wejścia, w odróżnieniu od kalki, która odsyła zawsze do „tego samego”. Mapa jest kwestią działania, podczas gdy kalka zawsze odsyła do rzekomej „kompetencji”.¹³²

W przypadku drugiej opcji, związanej z koncepcją symulakrum Jeana Baudrillarda, mapa pozbawiona jest relacji z terytorium. To sytuacja, w której „symulacja nie jest już symulacją terytorium, przedmiotu odniesienia, substancji. Stanowi raczej sposób generowania – za pomocą modeli – rzeczywistości pozbawionej źródła i realności: hiperrzeczywistość”¹³³. W takim wypadku mapa nie powstaje w oparciu o terytorium, lecz terytorium wytwarzane jest jako konsekwencja mapy. Trzecia wskazana koncepcja to mapa, która wytwarza terytorium. Akcentuje ona opresyjną funkcję mapy ujawniającą się przede wszystkim w dyskursie postkolonialnym. Mapa jako element systemu edukacji (obok spisu ludności i muzeum)¹³⁴ stanowi jeden ze sposobów „oswajania”, klasyfikowania i podporządkowywania dawnych kolonii. Przykładem takiego działania jest kwestia nazewnictwa geograficznego – wiele nazw kolonialnych miast jest efektem deterytorializacji tego co znane, bliskie, bezpieczne (Orlean, York, Anglia) i reterytorializacji w obcym kontekście (Nowy Orlean, Nowy Jork, Nowa Anglia). W przeciwieństwie do poprzednich modeli, tak rozumiana mapa jest materialnym obiektem - tekstem będącym nośnikiem konkretnej ideologii.

Niezwykle interesującą perspektywą na pojęcia mapowania i mapy jest przedstawiona przez Annę Nacher koncepcja mapowania jako zarządzania bazą danych. Nacher posługuje się przykładem technologii opracowanych przez firmę Google, służących do opracowywania i wykorzystywania danych satelitarnych i kartograficznych do tworzenia map, będących wynikiem operacji na danych, w szczególności ich aktualizowania (jak w przypadku danych meteorologicznych)¹³⁵. W takim ujęciu mapa jest operatywną bazą danych, którą można dowolnie przetwarzać, analizować i wykorzystywać zgodnie z logiką funkcjonowania nowych mediów. Mapowanie jest

¹³² G. Deleuze, F. Guattari, *Tysiąc...*, s.15.

¹³³ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Sic!, Warszawa 2005, s. 6.

¹³⁴ B. Anderson, *Wspólnoty wyobrażone: rozważania o źródłach i rozprzestrzenianiu się nacjonalizmu*, tłum. S. Amsterdamski, Znak, Kraków 1997, s. 160.

¹³⁵ A. Nacher, *Geomedia – między mediami a lokalizacją*. [online:] <https://nytuan.files.wordpress.com/2010/09/geomedia.pdf> [dostęp: 20.11.2018]

zatem operowaniem na pozyskanych danych, podczas gdy mapa jest podlegającym ciągłym aktualizacjom efektem takich operacji.

Powyższe rozróżnienie między mapą i mapowaniem ma zasadnicze znaczenie dla sposobu myślenia o zjawiskach zachodzących w rozgrywce. Wszystkie powyższe pojęcia mapy mają wyraźny wymiar polityczny – są konkretnym sposobem stabilizowania i interpretowania rzeczywistości (zarówno aktualnej, jak i wirtualnej). Sugeruje istnienie zewnętrznego wobec obiektów w rozgrywce porządku, do którego owe obiekty muszą się dostosować. Mapa ma charakter stabilny - raz stworzona pozostaje niezmienna w czasie. Z tego powodu mapa jako pojęcie sprawcze całkowicie nie sprawdza się w przypadku opisu i analizy dynamicznych przekształceń asamblażu autonomicznych (choć współzależnych) obiektów w rozgrywce. Aby uruchomić pojęcie mapy w czasie i jednocześnie przełamać jej uniwersalny charakter niezbędne jest odwołanie się do pojęcia mapowania – nieustającego procesu orientowania się w asamblażu gry wideo przez obiekty. Konsekwencją takiego podejścia jest myślenie o obiektach mapujących, a więc obiektach, które wciąż aktualizują swoją bazę danych związaną z ich strefą oddziaływania i dostępnymi interakcjami w rozgrywce.

W prowadzonych przeze mnie analizach groźnawczych myślenie o mapowaniu jako nieustającym procesie dookreślania i porządkowania otoczenia jest znacząco użyteczniejszą koncepcją niż koncepcje mapy. Dzięki temu możliwe jest śledzenie zależności topologicznych między obiektami, nie tylko topograficznych. W zależności od percepcji, posiadanych informacji, celów do osiągnięcia, sposoby mapowania tego samego terytorium mogą znacząco różnić się w zależności od perspektywy konkretnego obiektu. Należy w tym miejscu podkreślić, że użytkownik nie jest jedynym obiektem w asamblażu, który dokonuje mapowania terytorium. W praktyce niemal każdy obiekt – ludzki i nie-ludzki – nieustannie aktualizuje się przez proces mapowania. W innym wypadku wspomniane obiekty nie mogłyby wchodzić w złożone relacje z otaczającym je terytorium. Ważną sytuacją pokazującą zdolność systemowych uczestników rozgrywki do analizowania i aktualizowania danych dotyczących dostępnego terytorium

(mapowania) i wykorzystywania go przeciwko graczowi są sekwencje walki w pierwszoosobowej strzelaninie pt. *F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon*¹³⁶.

W chwili rozpoczęcia gry miałem świadomość reterytorializacji wielu strategii i taktyk rozgrywki wywodzących się z innych pozornie podobnych gier. Spodziewałem się, że przeciwnicy będą podejmować akcje wynikające ze skryptu, a więc głównie poruszać się i atakować. Okazało się jednak, że rozgrywka w *F.E.A.R.* odbywa się w zupełnie inny sposób. Pierwsze spotkane przeze mnie grupy przeciwników w świecie gry działały w sposób adaptacyjny – zaatakowani przeciwnicy kryli się za przeszkodami, podejmowali próby okrążenia mojej pozycji, by uzyskać możliwość oddania celnego strzału, a nawet wycofywali się z odsłoniętego (niebezpiecznego) obszaru, by zyskać nade mną przewagę. Było to dla mnie duże zaskoczenie w tamtym czasie – łatwo było mi postrzegać kolejnych napotkanych żołnierzy jako inteligentnych oponentów. Owa „zdolność” systemowych uczestników rozgrywki (przeciwników) do interpretacji terytorium wynikała z zastosowania nowatorskiego w tamtym czasie silnika SI, który każdemu aktantowi pozwalał wchodzić w relacje nie tylko z terytorium, ale też z innymi aktantami. W ten sposób zachowanie grupy wrogów było bardzo często trudne do przewidzenia, mocno zależało od sytuacji przestrzennej i taktycznej. Jak zauważa jeden z krytyków gier wideo:

Wrogowie nieustannie przesuwają się od osłony do osłony, wycofując się z zakrętów, zmieniając miejsca, aby uzyskać nowy kąt strzału. Wycofują się do siebie i nurkują przez okna, przebijają się przez drzwi, aby otworzyć nowe części pola bitwy. Nigdy nie są w jednym miejscu wystarczająco długo, abyś mógł się poczuć komfortowo. Oznacza to, że przykucnięcie za osłoną może być dezorientujące, ponieważ po ponownym wychyleniu się przeciwnicy nie będą znajdować się w miejscu, w którym byli podczas ostatniego ostrzału.¹³⁷

Powyższa obserwacja stała się jedną z cech głównych gry i jednocześnie przełomem w kulturze gier wideo – gracze otrzymali możliwość zmierzenia się z przeciwnikami, którzy bardzo przekonująco naśladowali strategię ludzkich graczy wchodzenia w relacje z użytkownikiem i pozostałymi aktantami. To poczucie było bardzo silnym bodźcem immersyjnym, gdyż pozwalało traktować przeciwników jak istoty ludzkie. Po raz

¹³⁶ *F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon* (Monolith Productions; 2005)

¹³⁷ Źródło: <https://www.rockpapershotgun.com/2017/04/03/why-fears-ai-is-still-the-best-in-first-person-shooters/> [dostęp: 17.03.2018]

pierwszy w tak wyraźny sposób systemowy uczestnik rozgrywki „postrzegał” awatara gracza jako coś więcej niż tylko zmienna w oprogramowaniu. Wrażenie jakie odniosłem w trakcie rozgrywki sugerowało, że każda z obecnych postaci analizuje posunięcia gracza i dostosowuje swoje działania w odpowiedni sposób. Poczucie dyskomfortu w *F.E.A.R.* wynikało z tego, że strzelanie do przeciwników nie przypominało już strzelania do cyfrowych tarcz (wymodelowanych na kształt człowieka), jednak mechanicznych i martwych, ale z łatwością można było zacząć o nich myśleć jako o autonomicznych od systemu gry istotach. Sposób mapowania terytorium przez te „istoty” w zaskakujący sposób zaczął przypominać ten, który był stosowany przeze mnie. Należy też pamiętać, że zbiór działań dostępny dla mnie i dla przeciwników był bardzo podobny, tym bardziej więc nasze perspektywy były całkiem zbliżone. Z drugiej strony płynność ruchów i spójność działań jednoznacznie wskazywały, że żadna z tych postaci nie była sterowana przez człowieka – interfejsy gier wideo sprawiają, że awatary graczy zawsze poruszają się w nieco nienaturalny, wręcz emersyjny¹³⁸ sposób. W konsekwencji zatem miałem do czynienia z obiektami, które bez wątplenia postrzegałem jako uczestników rozgrywki, z drugiej zaś strony miałem pewność o ich nie-ludzkiej atrybucji.

➤ Milieu rozgrywki

Z perspektywy nakreślonych przeze mnie definicji terytorium, diagramu i mapy, muszę wprowadzić jeszcze jedno pojęcie, które włącza grę i gracza w środowisko zewnętrzne, w którym odbywa się rozgrywka. Każda rozgrywka wydarza się bowiem w określonym otoczeniu - jest efektem nawiązania relacji między użytkownikiem i systemem komputerowym w konkretnej sytuacji. W trakcie nawiązywania tej relacji użytkownik jednocześnie wchodzi w liczne relacje z otoczeniem, w którym się znajduje. Wszystkie one wpływają na sposób performowania światopowieści. Aby udowodnić tę tezę posłużę się prostym przykładem. Kiedy chcę rozpocząć rozgrywkę ustawiam fotel naprzeciwko ekranu, zasłaniam okna (jeśli jest zbyt jasno na zewnątrz), robię sobie herbatę i uruchamiam konsolę. Wszystkie te działania mają przystosować moje otoczenie do pożądanых przeze mnie warunków, w jakich chcę prowadzić rozgrywkę.

¹³⁸ Emersja – zjawisko opisane przez Piotra Kubińskiego, polegające na zamierzonym lub niezamierzonym wyrwaniu gracza ze stanu immersji przez konkretny zabieg lub element rozgrywki.

W pomieszczeniu jest ciepło, cicho i spokojnie – nic nie przeszkadza, nic nie rozprasza. Jeżeli jednak teoretycznie zdecydowałbym się zmienić te warunki na drastycznie inne – przykładowo prowadzić rozgrywkę w lesie – natychmiast ujawniłby się cały szereg moich relacji z otoczeniem, które miałyby na mnie ogromny wpływ w całej tej sytuacji. W lesie może być zimno, wietrznie, las pełen jest odgłosów poruszających się roślin i zwierząt. Wreszcie las pełen jest zapachów, wilgoci, żywicy i igliwia. Wszystkie te bodźce ulegałyby reterytorializacji w moim otoczeniu i w mojej relacji z systemem. Z drugiej jednak strony, należy pamiętać, że ja również wprowadzam do lasu nowe obiekty, które wchodzą ze wszystkimi jego obiektami w relację. Pomijam sam fakt poprowadzenia prądu do lasu, ale dźwięki wydawane przez głośniki i pracujące urządzenie, ruch ciała w trakcie rozgrywki, wreszcie sama moja obecność stanowi znaczną różnicę.

Namysł filozoficzny nad koncepcją środowiska lub otoczenia i relacji w nim zachodzących jest bardzo powszechny. Historycznie obecny był w kontekście fizycznym (m.in. Kartezjusz, Blaise Pascal), biologicznym (m.in. Jean-Baptiste de Lamarck, Auguste Comte), czy socjologicznym (m.in. Auguste Comte, Emile Durkheim). O relacji między człowiekiem a jego otoczeniem traktują również takie koncepcje jak *Umwelt* (Jakob von Uexküll, Martin Heidegger), czy *habitus* (Pierre Bourdieu). Wreszcie należy wspomnieć o współczesnej myśli ekologicznej, zanurzonej w nurcie nowego materializmu wraz z takimi pojęciami jak choćby hiperobiekt czy sprawczość asamblażu (Timothy Morton, Jane Bennett). Dla moich rozważań najbardziej pomocne będzie pojęcie milieu obecne w koncepcjach Deleuza i Guattariego. W języku francuskim ma ono trzy pokrewne znaczenia: otoczenie (to co dookoła mnie), medium (środek przekazu), ale również *milieu* (pośrodku, pomiędzy). Milieu jest ściśle relacyjne, nie istnieje samo dla siebie. To ja wytwarzam moje milieu i wobec mnie się ono odnosi. Ale pojęcie milieu powiązane jest też z wielością – jak pisał Deleuze: „milieu nie jest jednostkowe: nie tylko żywa istota wciąż przechodzi z jednego milieu do innego, ale również milieu przechodzą jedno w drugie, zasadniczo się komunikując”¹³⁹. Użytkownik w rozgrywce jest w ciągłym procesie deterytorializowania i reterytorializowania licznych obiektów w swoim milieu. To sprawia, że milieu jest wibracyjne, ma swój rytm. Drganie jest domeną milieu, ustabilizowane i zreterytorializowane staje się terytorium. Terytorium w asamblażu gry

¹³⁹ G. Deleuze, *Spinoza: Practical philosophy*, City Lights San Francisco 1988, s.313.

wideo to przenikające i aktualizujące się milieu obiektów w tym asamblażu. Wprowadzenie pojęcia milieu w kontekście badań groznawczych powoduje poszerzanie się pojęć terytorium i układu obiektów w asamblażu. Przede wszystkim akcentuje wielość i zmienność zjawisk opisywanych przez te pojęcia, ale również pozwala na dostrzeżenie ich otwartego i operatywnego charakteru. Dzięki milieu możliwe jest opisanie procesu ciągłego przyłączania i rozłączania się obiektów biorących udział w rozgrywce.

Milieu gracza, w jakim odbywa się rozgrywka, jest jedną z kluczowych kwestii w kontekście kontrolerów ruchowych i wirtualnej rzeczywistości. Współczesne gogle VR¹⁴⁰ wykorzystują czujniki peryferyjne, które pozwalają na zlokalizowanie gracza w trójwymiarowym otoczeniu. Z tego powodu otoczenie przeznaczone do rozgrywki musi być odpowiednio rozległe. Niektóre systemy dodatkowo pozwalają na poziomie konfiguracji sprzętu określić granice wykorzystywanego do gry otoczenia. System sygnalizuje użytkownikowi przekroczenie tej granicy (np. poprzez wyświetlenie w świecie gry półprzezroczystej bariery), chroniąc go tym samym przed potencjalnym uderzeniem w ścianę pokoju lub pobliskie meble. Jeżeli użytkownik chce poruszać się dalej w danym kierunku, najprostszym rozwiązaniem jest cofnąć się do środka strefy rozgrywki jednocześnie wykorzystując kontrolery trzymane w rękach do przesunięcia awatara naprzód. To mało intuicyjne działanie pozwala na bardzo płynne bycie-w-świecie gry. Wyznaczanie strefy rozgrywki jest interesującą sytuacją, w której płynnie przenikają się w asamblażu obie płaszczyzny milieu – kształt mojego pokoju ma bezpośredni wpływ na to, jak będą przebiegać moje relacje ze światem gry. Odpowiednio rozległa strefa pozwoli mi – jako graczowi – swobodnie poruszać się po stosunkowo dużym terytorium, bez konieczności wykorzystywania kontrolerów do poruszania awatara. Z drugiej jednak strony warto rozważyć sytuację odwrotną – co się dzieje, kiedy mam zbyt mało miejsca na komfortową rozgrywkę?

Rozważmy sytuację wykorzystania kontrolerów ruchowych (*PS Move*) w grze *Heavy Rain*. Została ona wydana w dwóch wersjach – pozwalających na interakcję z grą przy pomocy klasycznego pada *Dualshock* lub przy pomocy systemu ruchowego *Move*.

¹⁴⁰ Takie jak HTC Vive, Oculus Rift czy Sony Playstation VR.

Różnica między tymi wariantami polega na sposobie wykonywania czynności w grze. Przykładowo otworzenie szafki przy pomocy pada polega na wciśnięciu odpowiedniego przycisku i wykonaniu odpowiedniego ruchu joystickiem. W drugiej wersji gracz zmuszony jest do wykonania określonego ruchu przy pomocy ramienia i dłoni, w której znajduje się kontroler Move. Zabieg ten daje możliwość wytworzenia jeszcze bardziej immersyjnego wrażenia, gdyż użytkownik uczestniczy w rozgrywającej się opowieści nie tylko intelektualnie, ale również somatycznie – jego ruchy są możliwie podobne do ruchów wykonywanych przez protagonistę na ekranie. Zjawisko to stało się dla mnie szczególnie wyraźne w sytuacji uderzania kijem piłeczki golfowej. Przez większą część rozgrywki siedziałem w fotelu przed ekranem (ostatecznie czas potrzebny do ukończenia *Heavy Rain* to około 15 godzin) i w tej pozycji wykonywałem większość działań. Ukończenie jednej z sekwencji sprawiało mi jednak szczególną trudność – interfejs gry informował mnie, że powinienem wykonać dość skomplikowany ruch kontrolerem jednocześnie przytrzymując wciśnięte na nim kilka przycisków. Po kilku nieudanych próbach podałem kontroler stojącej obok osobie, która wykonała problematyczną sekwencję za pierwszym razem. Kiedy zacząłem zastanawiać się nad przyczynami mojej porażki (i łatwością z jaką mój towarzysz wykonał zadanie), zrozumiałem, na czym polegał mój błąd. Warunkiem wciśnięcia wszystkich przycisków i jednocześnie wykonania mało intuicyjnego ruchu była przede wszystkim pozycja stojąca (pozwalająca wziąć odpowiedni zamach) oraz chwycenie kontrolera oburącz do góry nogami (dokładnie tak, jak chwyta się kij golfowy). Innymi słowy, gra wymuszała na użytkowniku przyjęcie postawy i wykonanie ruchu, który w jak najwierniejszy sposób będzie przypominał sytuację, która dzieje się na ekranie. Źródłem moich problemów nie był zatem brak gibkości palców, lecz ograniczony zakres ruchów, jakie mogłem wykonać siedząc na fotelu. Sytuacja byłaby podobna, gdyby pomieszczenie, w którym grałem nie pozwalało wykonać mi ruchu, przykładowo ze względu na bliskość ekranu (a w konsekwencji obawę o jego uszkodzenie). Otoczenie, w jakim grałem, miało bezpośrednie przełożenie na potencjalne działania, jakie były dla mnie dostępne w ramach rozgrywki. Powyższe przypadki uwiadcniają, w jaki sposób terytorium rozgrywki przenika się z milieu użytkownika. W tym przypadku szczególnie widoczny jest proces reterytorializacji otoczenia użytkownika w rozgrywce. W kontekście powyższego należy zadać jeszcze jedno ważne pytanie – czy tylko użytkownik w rozgrywce jest zdolny

do powołania milieu? Sięgając do rozumienia obiektu wywodzącego się z filozofii *object oriented ontology*, należy stwierdzić, że obiekty mapują, terytorializują, a więc powołują własne milieu. To oznacza, że przyjąć perspektywę obiektu, to dostrzec milieu, jakie się wokół (i wobec) niego wytwarza. Ilustracją tego zjawiska jest mechanizm rozgrywki w grze strategicznej *Crusader Kings II*¹⁴¹. Użytkownik w dowolnym momencie rozgrywki ma możliwość przyjąć perspektywę dowolnego z kilkuset dostępnych systemowych uczestników rozgrywki. Wraz z tą zmianą aktualizacji ulega milieu wybranego na nowego awatara obiektu w rozgrywce. Terytorializacji w owym milieu ulega sam gracz, co powoduje często radykalną zmianę w jego sposobie mapowania układu obiektów, wytwarzającej i aktualizującej się w tym procesie mapy – gracz uzyskuje dostęp do zupełnie innych danych, które musi uporządkować według nowych kryteriów. Taka sytuacja stawia użytkownika w schizofrenicznej sytuacji, w której musi on jednocześnie funkcjonować w milieu swojego ciała, jak i milieu swojego awatara, na którego oddziałują obiekty w rozgrywce.

Ważne dla moich rozważań prowadzonych w rozprawie jest też definicja milieu jako kategorii pomiędzy. Nawet nie tyle pytanie o to, co wydarza się pomiędzy obiektami gry, ale jak te fenomeny ująć w formie dyskursywnej, która zawsze jest formą zatrzymania i umiejscowienia w strukturach języka. W trakcie swoich badań próbowałem na różne sposoby zanalizować, wyznaczyć i zdefiniować milieu jako „pomiędzy” w rozgrywce – to, co znajduje się pomiędzy obiektami, rodzaj środowiska lub przestrzeni. Wszystkie moje próby zakończyły się jednak niepowodzeniem. Aby zobrazować powód moich porażek raz jeszcze posłużę się przykładem gry analogowej. Współczesne gry planszowe stanowią rozbudowane i wielowymiarowe systemy, które pozwalają na dowolny niemal rodzaj rozgrywki. Wiele z nich wykorzystuje wyłącznie liczne karty rozkładane na stole. Gry takie często pozbawione są jakiegokolwiek planszy – polem gry są karty ułożone na stole w konkretnym układzie. Dopóki układ jest zachowany, pole gry jest stabilne. Jeżeli jednak gracze zaczną dokładać lub zabierać karty pole gry dynamicznie zacznie się zmieniać. Nie ma żadnego znaczenia, gdzie karty są rozłożone - na stole, podłodze czy innej powierzchni płaskiej. Nie ma żadnej planszy, żadnego „pomiędzy”, które utrzymywałoby strukturę pola rozgrywki. Jeżeli wszystkie

¹⁴¹ *Crusader Kings II* (Paradox Interactive, 2012).

karty zostaną zabrane ze stołu, pole gry nie będzie puste – po prostu nie będzie pola gry. Podobnie destrukcyjny charakter będzie miała rozlana na leżące karty herbata. Układ kart może pozostać ten sam, ale wprowadzenie wystarczająco inwazyjnego obiektu szybko zmieni ich rolę z pola gry na rozmazujące i wymagające natychmiastowego ratunku papierki. Podobna sytuacja będzie miała miejsce w przypadku bardziej klasycznych gier planszowych, na których plansza wyznacza układ obiektów w rozgrywce. Należy jednak pamiętać, że plansza również jest obiektem i ponownie znaczenie dla rozgrywki ma wyłącznie jej wzajemna relacja z innymi obiektami. Miejsce, gdzie owa plansza została rozłożona nie ma żadnego znaczenia. Warto jednak przyjrzeć się relacji między stołem a planszą. Dopóki plansza znajduje się na stole, jego blat również włączony jest do rozgrywki jako pole gry – gracz może trzymać na nim elementy, które z jakiegoś powodu nie powinny znajdować się w danym momencie na planszy. Jeżeli jednak zdeterytorializuję planszę wobec stołu, natychmiast utraci on potencjalności wynikające z działania jako element gry. Może jednak dojść do rozerwania relacji plansza-stół w inny sposób. W chwili zakończenia rozgrywki stół, plansza i wszystkie elementy gry planszowej również natychmiast przestają działać jako asamblaż rozgrywki – zamiast tego stanowią zbiór chaotycznie rozłożonych obiektów, które należy schować do pudełka.

W przypadku asamblażu gier wideo jest bardzo podobnie. Nie byłem w stanie znaleźć żadnej formy medium między obiektami, ponieważ w rozgrywce nie ma żadnego medium, żadnego pomiędzy. Nie ma również żadnego bezwzględnego układu współrzędnych, który pozwoliłby mi odczytać koordynaty wskazanego punktu w „przestrzeni”. Całe pole gry określone jest przez znajdujące się w niej obiekty. Jestem w stanie określić położenie swojego awatara jedynie w odniesieniu do innych obiektów występujących w rozgrywce. Szczególnie dobrze jest to widoczne w przypadku symulatorów lotów kosmicznych w sytuacji, kiedy awatar gracza (najczęściej w postaci statku kosmicznego¹⁴²) oddali się od wszystkich pozostałych obiektów na tyle, że w jego otoczeniu nie będzie żadnego punktu odniesienia. Awatar gracza wydaje się być zawieszony w pustce – niemożliwe jest określenie czy jakkolwiek ruch ma miejsce i czy

¹⁴² Warto zwrócić uwagę, że rolę awatara gracza potencjalnie przyjąć może dowolny obiekt obecny w rozgrywce – zarówno postacie, zwierzęta, maszyny czy inne obiekty.

system gry jest responsywny. Świat gry składa się z dowolnej liczby obiektów, które w danym czasie znajdują się wobec siebie w konkretnym układzie. Złożoność asamblażu gry wideo (a być może nie tylko gry wideo) polega na tym, że wszystkie te obiekty są w nieustannym ruchu. Zbliżają się do siebie i oddalają, tworząc coraz to nowe konstelacje, deterytorializując i reterytorializując się w zupełnie nowych konfiguracjach. Dodatkowo podlegają ciągłym procesom aktualizacji i dezaktualizowania. Jeżeli zatem przyjąć, że każdy obiekt w rozgrywce jest zdolny do powołania własnego milieu (lub własnych milieu) to okazuje się, że zmiana perspektywy postrzegania świata gry powoduje nie tylko zmianę sposobu postrzegania układu, ale również aktualne przekształcenie samego świata. Powyższe założenia stanowią również punkt wyjścia dla rozumienia obiektów i ich przenikających się milieu w kategoriach ekologicznych. Ekologia w tym wypadku nie byłaby rozumiana jako relacja między organizmami żywymi i ich otoczeniem, ale jako relacja między obiektami w rozgrywce wraz z ich przenikającymi się milieu. Wszystkie te obiekty tworzą wciąż aktualizujący się asamblaż, który jest szczególną formą realizacji założeń ekologicznych. Aby możliwe było uruchomienie tego sposobu myślenia w dalszej części tego rozdziału wprowadzone zostaną koncepcje czasu i emergencji w rozgrywce – niezbędne do zaistnienia współzależności ekologicznych w ramach rozgrywki.

➤ Układ obiektów w rozgrywce

Tak postrzegane relacje zachodzące między układem obiektów a obiektami mają znaczący wpływ na cały proces rozgrywki, a w konsekwencji na sposób aktualizowania potencjalności światoopowieści. Projekt układu obiektów w grze wideo bardzo często jest jednym z głównych czynników wyznaczających relacje zachodzące między obiektami w czasie rozgrywki. Warto pamiętać o tym, że w trakcie projektowania gry wideo jasno określona musi zostać każda własność przyszłego świata gry, a więc relacja między terytorium i funkcjami obiektów w asamblażu, które następnie będzie mapowane przez obiekty uczestniczące w rozgrywce. Dotyczy to wszystkich zasad zarządzających relacjami między obiektami. Konstelacje obiektów w asamblażu i układ zależności między obiektami w rozgrywce pozostają ze sobą w silnej korelacji. Wiele funkcji obiektów powiązana jest z warunkiem zaistnienia konkretnego układu i terytorializacją

danego obiektu w milieu drugiego obiektu – na przykład kiedy możliwość wejścia w interakcję z obiektem X (na przykład z drzwiami) jest dostępna wyłącznie dla obiektów znajdujących się w jego bezpośrednim sąsiedztwie (awatar gracza stojący przy drzwiach).

W trakcie rozgrywki przenikające się milieu są mapowane przez wszystkie obiekty – wytwarzane w ten sposób terytorium stanowi rodzaj płaszczyzny przestrzennej. W zależności od rodzaju gry próbuję jako użytkownik postrzegać obecne w grze terytorium jako dwu- lub trójwymiarowe środowisko, w którym mogę wyznaczyć topograficzne zależności między obiektami. W takiej sytuacji dochodzi do podziału na obiekty pozornie statyczne, które mogą pełnić funkcje płaszczyzn i dynamiczne, które po owych płaszczyznach się poruszają. Z topologicznego punktu widzenia owa „kartografia” nie ma znaczenia, stanowi jednak bardzo istotny czynnik warunkujący dobór strategii i taktyk przez aktantów, a w konsekwencji na aktualizowanie się potencjalności asamblażu. Pisząc w dalszej części tekstu o środowisku gry będę zatem odnosił się do efektów procesu mapowania terytorium dokonywanego przez różne obiekty w trakcie rozgrywki. Układ obiektów w rozgrywce nie jest jednorodny. To nałożone na siebie mapy tworzone i aktualizowane przez wszystkich aktantów obecnych w rozgrywce. Samo takie ujęcie środowiska gry jest dowodem na procesualny charakter światoopowieści – zbiór powstających map jest rozedrgany, wciąż zmieniający się pod wpływem aktualizowania się potencjalności asamblażu. Analiza układu obiektów w rozgrywce stanowi jednak cenne narzędzie metodologiczne – pozwala na uchwycenie zależności zachodzących w asamblażu gry między jego terytorium i układem obiektów w asamblażu. Jak wskazywałem wcześniej w tym rozdziale do pełnego zrozumienia mapy planszy szachowej potrzebna jest nie tylko wiedza o układzie obiektów, ale także znajomość zasad i funkcji obiektów zarządzającego tym układem.

➤ Przykładowe modele organizacji obiektów w asamblażu

Identyczne układy obiektów mogą wyposażone być w różne potencjalności i pełnić różne funkcje w rozgrywce w zależności od zaprojektowanych relacji między nimi. Odniesienie się do modelu organizacji asamblażu pozwala na odpowiedzenie na pytanie dotyczące możliwości poszczególnych obiektów do reterytorializacji w milieu innego obiektu. Zupełnie inne potencjalności do łączenia się w konstelacje będą miały obiekty

stanowiące część składową jednego ogromnego asamblażu rozgrywki¹⁴³, inne zaś gdy asamblaż rozgrywki podzielony będzie na częściowo autonomiczne od siebie części¹⁴⁴. Asamblaż gry wideo, tak jak to wiele razy w tej rozprawie podkreślałem, nie jest układem statycznym, ulega on ciągłym zmianom w procesie performowania światoopowieści. Z tego też powodu niemożliwe jest opisanie modelu organizacji obiektów w asamblażu, który określałby dokładne relacje (zarówno przestrzenne i systemowe) między poszczególnymi obiektami w ramach terytorium. Modele te pozwalają jednak na wizualizację potencjalności zawarte w poszczególnych obiektach. Im mniej intersubiektywnie stabilny obiekt, tym większe jego rozedrganie (rozmycie) w modelu. Model uwzględnia wszystkich aktantów asamblażu, którzy wpływają na zmianę potencjalności światoopowieści – włączając w to strategie i taktyki wytwarzające się wobec poszczególnych obiektów.

W swojej analizie podzieliłem rodzaje organizacji modeli w asamblażach omawianych gier wideo na cztery modele: **kartograficzny**, **piany**, **gwieździsty** i **konstelacyjny**. Różnice pomiędzy poszczególnymi modelami wynikają z odmiennych zależności między obiektami, ich funkcjami i terytorium w poszczególnych asamblażach. Model topograficzny opisuje układ, w którym żaden z uczestników rozgrywki nie manifestuje się bezpośrednio na zamkniętym terytorium wytwarzającym się między nimi. Percepcja gracza nie jest powiązana z żadnym obiektem – nie ma żadnej formy awatara. Tego rodzaju model występuje najczęściej w grach strategicznych, a także w grach, które uległy remediacji z formy analogowej do cyfrowej¹⁴⁵. W modelu gwieździstym jeden obiekt, najczęściej awatar gracza, stanowi punkt centralny, względem którego wytwarza się terytorium. Zmiana położenia takiego obiektu względem innych elementów terytorium powoduje jednoczesne koncentryczne poszerzanie dostępnego terytorium i generowanie w trakcie rozgrywki nowych obiektów. Trzecim modelem jest terytorium podzielone na wiele części na wzór piany.

¹⁴³ Jak w grze *Minecraft*, w której każdy obiekt może wejść we współzależność z dowolnym innym.

¹⁴⁴ Taka sytuacja możliwa jest do zaobserwowania w wielu grach strategicznych, w których każda „misja” stanowi oddzielny, autonomiczny rozdział. Nie ma możliwości zatem łączenia ze sobą obiektów z dwóch „misji”.

¹⁴⁵ Mowa tutaj zarówno o tradycyjnych grach strategicznych (szachy, go), jak i nowoczesnych grach wojennych i ekonomicznych opartych o zarządzanie licznymi obiektami na kartograficznej planszy-mapie.

Poszczególne obszary pozostają ze sobą w styczności, ale nie przenikają się wzajemnie. Jedynie określone obiekty mają możliwość przekraczania tych granic i działania na wielu obszarach. Warto zauważyć, że w model piany wpisana jest unikalna rola awatara gracza. Poszczególne „bańki” terytorium są zamrożone w czasie i przestrzeni – w ich granicach nie dochodzi do żadnych zmian. Wyjątkiem jest bańka, w której znajduje się awatar gracza. To jedyny fragment terytorium, na którym obiekty są aktywne. W przeciwieństwie do modelu gwieździstego terytorium nie wytwarza się dookoła awatara – większa jego część jest stabilna, zaprojektowane przez deweloperów. Tylko niektóre obiekty mogą ulegać przekształceniom w trakcie rozgrywki. Podstawową cechą ostatniego modelu – konstelacji – jest występowanie na jednym terytorium wielu obiektów obdarzonych porównywalną sprawczością w trakcie rozgrywki. Awatar gracza nie ma roli uprzywilejowanej. Zarówno użytkownik, jak i systemowi uczestnicy mapowani są przez procedury gry wideo w identyczny sposób. W konsekwencji terytorium i zasady rozgrywki są w znacznym stopniu zdecentralizowane. Dzięki takiemu modelowi użytkownik może swobodnie zmieniać swoją perspektywę między różnymi obiektami (często nawet w trakcie rozgrywki), gdyż wszystkie obiekty podlegają tym samym mechanizmom.

Domykając przykład gry w szachy, rozważany przeze mnie na początku rozdziału jest on typowym przykładem modelu kartograficznego. Niemożliwe jest wykroczenie poza wyznaczone terytorium szachownicy. Uczestnicy rozgrywki są odseparowani od pozostałych obiektów, jednocześnie mając nad nimi pełną kontrolę w ramach rozciągniętego na terytorium modelu organizacyjnego obiektów. Relacje między poszczególnymi bierkami a graczem są identyczne. Jedynie figura króla ma poszerzone znaczenie - jej utracenie natychmiast kończy rozgrywkę. Sposób funkcjonowania użytkownika w ramach asamblażu szachowego nie jest w żaden sposób zapośredniczony przez króla na szachownicy. Z tego powodu nie można rozpatrywać go jako awatara gracza, lecz obiekt na terytorium wyposażony w dodatkową funkcję.

Każda z przytaczanych przeze mnie gier wideo wpisuje się w jeden z czterech przedstawionych modeli. W zależności od modelu zmieniają się relacje między uczestnikami rozgrywki, obiektami w niej występującymi, terytorium, wytwarzającymi i aktualizującymi się milieu. Znalezienie wspólnych cech pozwala na dokonanie

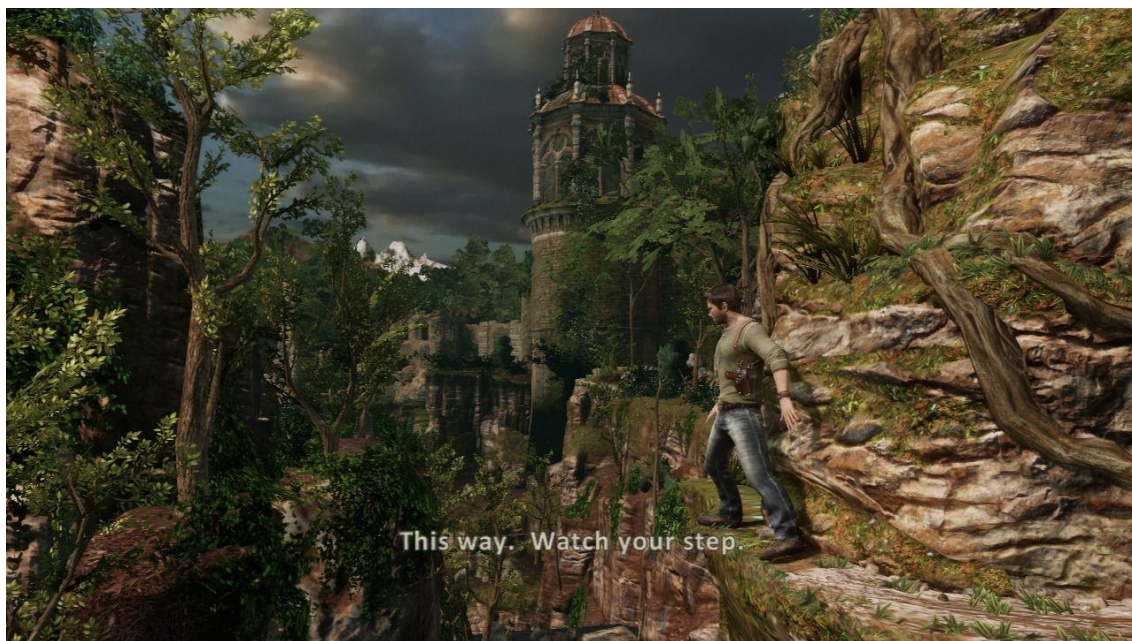
zestawienia i porównania pozornie nieprzystających do siebie gier wideo. Taka metoda pozwala badaczowi skupić się na strategiach i relacjach specyficznych dla konkretnego asamblażu, a dzięki temu uchwycić najważniejsze różnice między poszczególnymi badanymi światoopowieściami.

W niniejszym rozdziale posłużę się kilkoma przykładami gier wideo, w których potencjalności poszczególnych układów obiektów zostały w różnym stopniu ograniczone. Te odmienne strategie projektowe znacząco wpływają nie tylko relacje zachodzące między poszczególnymi członkami asamblażu, ale również uruchamiają inne potencjalności w światoopowieści. Szczególnie interesująca wydaje się być relacja między poziomem złożoności układu obiektów a przyjmowanymi przez wszystkich uczestników rozgrywki strategiami. Za pierwszy przykład posłuży gra *Uncharted 3: Drake Deception*¹⁴⁶.

Gry z serii *Uncharted* są nowoczesną interpretacją przygodowych opowieści akcji, czerpiącymi inspirację z takich ikon kultury popularnej jak Indiana Jones czy Lara Croft. Rozgrzywka polega na przemierzaniu różnych egzotycznych lokacji, pokonywaniu przeciwników i odnajdywaniu dawno zaginionych skarbów. Kolejne poziomy gry składają się z przeplatających sekwencji, w których użytkownik walczy z przeciwnikami, rozwiązuje zagadki, ucieka jeepem, czy wspina się do pozornie niedostępnych miejsc. Każda z tych sekwencji może zakończyć się tylko na dwa sposoby – sukcesem (przykładowo: pokonanie wszystkich przeciwników, rozwiązanie zagadki) lub porażką (utrata wszystkich punktów zdrowia). Sukces pozwala graczowi przejść do następnej sekwencji, podczas gdy porażka powoduje wczytanie ostatniego zapisanego stanu gry – najczęściej na początku sekwencji – i konieczność rozpoczęcia wszystkich starań od początku. Co istotne, deweloperzy nie przewidzieli żadnych alternatywnych rozwiązań dla przedstawionych sytuacji – każda zagadka ma tylko jedno rozwiązanie, każda ścieżka prowadzi do jednego wyznaczonego punktu, stanowiącego jednocześnie początek następnej sekwencji. To typowy model piany, w którym powierzchnia styku baniek jest niewielka. Co równie istotne terytorium rozgrywki w ramach poszczególnych baniek układu się w sekwencyjne i chronologiczne łańcuchy powiązań. Użytkownik nie może

¹⁴⁶ *Uncharted 3: Drake Deception* (Naughty Dog; 2011)

wejść w relacje z poszczególnymi obiektami w preferowanej przez siebie kolejności. W modelu wyraźnie manifestuje się ograniczająca rola zasad rozgrywki – w tym wypadku w postaci skryptów odpowiedzialnych za procesy deterytorializacji i reterytorializacji awatara gracza – oraz modelu organizacji obiektów w asambliżu. Seria *Uncharted* nie jest wyjątkiem w swojej strategii wykorzystania terytorium w rozgrywce. Wiele gier wideo (szczególnie gry akcji FPP) posługuje się projektem poziomów przypominającym labirynt. Użytkownik chcący odkrywać kolejne wydarzenia prezentowanej opowieści musi podążać wyznaczoną główną ścieżką prowadzącą do celu. Czasem, w określonych momentach rozgrywki możliwe jest wybranie alternatywnej ścieżki, która stawia przed użytkownikiem inne wyzwania lub prowadzi do dodatkowych lokacji. Podjęcie trudu eksploracji opcjonalnych lokacji często nagradzane jest dodatkowymi punktami, przedmiotami lub obiektami kolekcjonerskimi (*collectible*). Użytkownik, który zdecyduje się na takie odejście zmuszony jest do powrotu na główną ścieżkę – cofając się po swoich śladach lub wykorzystując umieszczone przez projektanta poziome przejście. Takie rozwiązanie zmniejsza prawdopodobieństwo zagubienia się użytkownika na udostępnionym w grze terytorium (zwłaszcza jeżeli w rozgrywce położono silny akcent na reżyserowane zabiegi regulowania napięcia dramatycznego) z drugiej jednak strony znacząco ogranicza sprawczość gracza.



Rys. 7. *Uncharted 3: Drake's Fortune*.

Wysoki stopień uporządkowania i usztywnienia układu obiektów w grze, a w konsekwencji intersubiektywna stabilizacja opowieści, pozwala na stosowanie taktyk regulowania dramaturgii opowieści podobnych do tych, jakie można znaleźć w linearnych mediach. Istotnym wątkiem w projektowaniu liniowych scenariuszy w grach wideo jest bardzo popularna niemal od początku istnienia tego medium strategia opowiadania wydarzeń poprzez zagnieżdżone w rozgrywce animacje bądź sekwencje filmowe. Skutki tego historycznego, kulturowego i technologicznego dziedzictwa są bardzo dobrze widoczne we współczesnych projektach gier. Początkowo w celu prowadzenia opowieści wykorzystywane były wyłącznie nieinteraktywne animacje stanowiące odrębne pliki, uruchamiane przez system po spełnieniu określonych warunków przez użytkownika, takich jak rozpoczęcie lub ukończenie poziomu. Nie były one integralną częścią gry w sensie technicznym – bez trudu można było uzyskać dostęp do wszystkich zasobów wideo przeglądając dane na dysku twardym. Przyczyną popularności takiego sposobu projektowania były względy technologiczne – zrezygnowanie z renderowania obrazu w czasie rzeczywistym na rzecz odtwarzania przygotowanych sekwencji filmowych pozwoliło na oszczędniejsze wykorzystanie procesora graficznego przy znacznie lepszym efekcie wizualnym. Szczytowym punktem stosowania tej strategii przez projektantów było wykorzystywanie w połowie lat dziewięćdziesiątych technologii Full Motion Video, która pozwalała na osiągnięcie niespotykanych dotąd efektów graficznych, przy jednoczesnym zachowaniu niewygórowanych wymagań sprzętowych do uruchomienia gry. W technologii FMV powstało kilka gier wideo, które trwale zapisały się w historii medium: *Wing Commander III: Heart of the Tiger* (1994), *Phantasmagoria* (1995) czy *Beast Within: A Gabriel Knight Mystery* (1995). Technologia FMV nie była jednak pozbawiona istotnych ograniczeń. Najważniejszym z nich była konieczność pisania scenariuszy zakładających bardzo ograniczoną sprawczość użytkownika na wydarzenia w opowieści. Każda znacząca wariacja wymagała nakręcenia dodatkowego materiału wideo, co było procesem nieopłacalnym z ekonomicznego punktu widzenia. Układ obiektów w rozgrywce (w tym przypadku kolejnych sekwencji filmowych) był tak statyczny i inercyjny, że rozgrywka często polegała na rozwiązywaniu kolejnych zagadek, w konsekwencji czego „odkrywany” był kolejny fragment opowieści – awatar zbliżał się do kolejnego statycznego obiektu.

Przygodowe gry wideo zaczęły przybierać bardzo stabilne intersubiektywne formy, upodabniające je raczej do szczególnego rodzaju interaktywnych filmów.



Rys. 8, Porównanie jakości grafiki z wykorzystaniem technologii FMV i renderowania 3D. *Beast Within: A Gabriel Knight Mystery* (1995) (na górze) i *Resident Evil* (1996) (na dole).

Na sposób wykorzystywania w grach wideo prerenderowanych animacji zwrócił uwagę między innymi Ethan Thibault w artykule *Video in Video Games: The Past, Present, and*

*Future of FMV*¹⁴⁷. Wyróżnia on trzy funkcje, jakie materiały wideo pełnią w projekcie gry: artefakt (artifact), rezultat (result) i połączenie (bridge). Przerwywnik-artefakt stanowi najbardziej współczesny sposób remediacji filmu w grach wideo. Materiał filmowy zagnieżdżony jest w jakimś obiekcie w świecie gry, do którego gracz może uzyskać dostęp w ramach rozgrywki. Taki przerwywnik filmowy nie jest wyłącznie strategią reprezentacji wydarzeń, ale przede wszystkim jest jednym z obiektów w światoopowieści. Jest elementem diegetycznym opowieści. Wykorzystanie w projekcie materiału wideo jako rezultatu ma miejsce wtedy, gdy jako użytkownik jestem nagradzany przerwywnikiem filmowym za ukończenie poziomu gry lub konkretnej akcji. Podejmuję się kolejnych czynności w ramach gry, ponieważ chcę poznać dalszą część opowieści. W ten sposób zwiększana jest pula potencjalności, które mogą zostać zaktualizowane w trakcie rozgrywki. Bardzo podobną implementacją jest materiał wideo jako połączenie – w tym przypadku niekoniecznie pełni on funkcje nagrody, ale elementu niezbędnego do zmiany miejsca lub czasu opowieści. W przeciwieństwie do przerwywnika-rezultatu może on nastąpić niespodziewanie, przerywając dotychczasowy przebieg rozgrywki i całkowicie zmieniając milieu awatara gracza. Powyższa klasyfikacja wyraźnie wskazuje na silną sprawczość materiałów wideo wobec terytorium asamblażu gry. W kontekście rozważań o procesualnym charakterze światoopowieści przerwywniki filmowe wykorzystywane w grach wideo są istotnym czynnikiem wpływającym na układ obiektów w świecie gry, a w konsekwencji na aktualizujące się potencjalności światoopowieści. Nie są one wyłącznie obiektami w ramach danego terytorium – ich rola często polega na ruchach deterytorializacyjnych i reterytorializacyjnych obiektów w rozgrywce. Wymuszają ruch użytkownika na płaszczyźnie terytorialnej, przykładowo między dwoma fragmentami terytorium asamblażu.

Model gry wideo jako algorytmu – sieci połączonych ze sobą leksji - opisał Espen Aarseth w kontekście struktury cybertekstu i dzieł ergodycznych. Według jego teorii cybertekst składa się z aporii – obiektów blokujących dostęp do dalszych części opowieści, które użytkownik musi usunąć przy pomocy zaprojektowanego przez deweloperów rozwiązania – tzw. epifanii:

¹⁴⁷ Źródło: https://www.gamasutra.com/blogs/EthanThibault/20160502/271744/Video_in_Video_Game_The_Past_Present [dostęp: 27.03.2018].

Wspólnie, owa para pierwotnych tropów stanowi dynamikę hipertekstu: dialektykę między poszukiwaniem a odkrywaniem typowym dla gier w ogóle. Para aporia - epifania nie jest więc strukturą narracyjną, ale stanowi bardziej fundamentalną warstwę ludzkiego doświadczenia, z której narracje są wytwarzane.¹⁴⁸

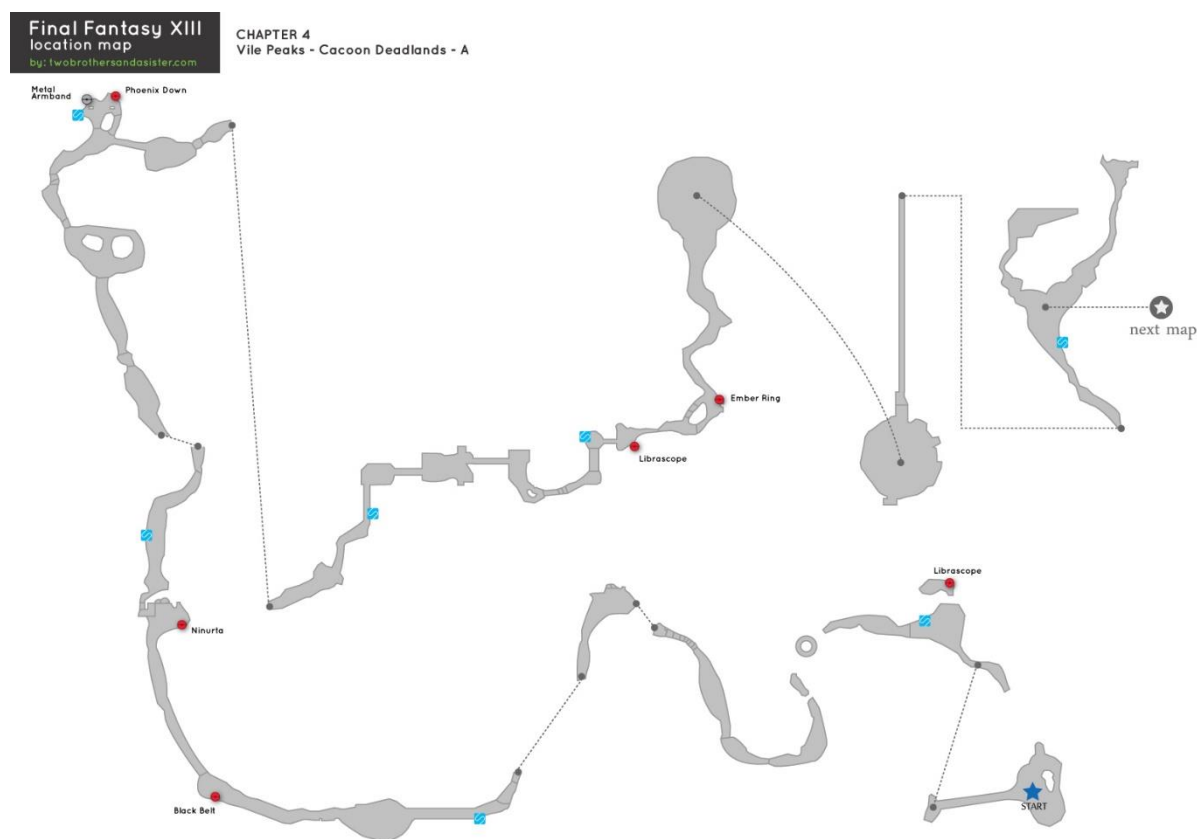
Ten współcześnie niewystarczający model pozwala na uchwycenie założeń liniowych i sztywnych układów obiektów w grach opartych o wcześniej przygotowane animacje. Opowieść nie była wytwarzana w procesie rozgrywki, ale „odkrywana” w jej trakcie. Sposób bycia w świecie gry wybrany przez użytkownika nie ma szczególnego znaczenia dla przebiegu rozgrywki. W konsekwencji ilość potencjalności możliwych do zaktualizowania w światopowieści jest bardzo niewielka – zwłaszcza w porównaniu z grami wideo uwzględniającymi sprawczość gracza. Największą wadą takiego ujęcia jest całkowite pominięcie wszystkiego, co wydarza się w rozgrywce pomiędzy leksjami. Podążając tym tropem należałoby stwierdzić, że niezależnie od podejmowanych przez użytkownika działań każda rozgrywka musi być niemal identyczna, gdyż ilość udostępnionych chronologii wchodzenia w relacje między obiektami przez model organizacji obiektów jest ograniczona. Podejście to całkowicie zatem ignoruje problematykę różnych sposobów mapowania terytorium i milieu przez różnych użytkowników. Wreszcie zakłada, że intencją każdego użytkownika w rozgrywce jest ukończenie rozgrywki (a więc terytorializację wszystkich obiektów, zaprojektowanych jako narracyjne) w celu poznania zakończenia wytwarzającej się opowieści. Proponowany przeze mnie model piany pozwala na ujęcie wcześniej pominiętych aspektów rozgrywki. Dzięki niemu możliwe jest dostrzeżenie całe pole potencjalności występujące w asambliżu. Mapa układu kolejnych fragmentów rozgrywki stanowi w takim przypadku tylko niewielką część złożonego asambliżu obiektów i relacji.

Konieczność rozgrywki w ramach sztywnego i liniowego układu obiektów stanowiło poważny zarzut wobec gry przygodowej z elementami akcji pod tytułem *Final Fantasy XIII*. Według Chrisa Kohlera z magazynu „Wired” jest to „najlepszy film z serii *Final Fantasy* jaki powstał”¹⁴⁹. Organizacja układu obiektów nie była jedynym powodem tak

¹⁴⁸ E. Aarseth, *Aporia and Epiphany in "Doom" and "The Speaking Clock": The Temporality of Ergodic Art* [w:] M. L. Ryan, *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press, Bloomington 1999, s. 31-41.

¹⁴⁹ Źródło: <https://www.wired.com/2009/12/final-fantasy-xiii-preview-2/> [dostęp: 15.04.2018].

kategorycznej oceny. Model rozgrywki polegał na podążaniu wąską ścieżką, na której rozmieszczone były aktywne punkty narracyjne. W chwili zbliżenia się do takiego punktu, uruchamiał się jeden z przerywników filmowych (których całkowita długość trwania przekraczała osiem godzin) lub sekwencja walki stanowiąca główny element rozgrywki. Ani przerywniki filmowe, ani sposób poprowadzenia walki nie pozwalały jednak użytkownikowi na wywarcie jakiegokolwiek wpływu na opowieść w grze. Upraszczając można stwierdzić, że cała rozgrywka w *Final Fantasy XIII* składa się z przeszkód, których pokonanie pozwala obejrzeć kolejny fragment filmu. Sprawczość użytkownika wobec skryptu narracyjnego nie obejmuje zatem ani tego, jakie fragmenty filmu będzie on oglądał, ani tego, co się w tych filmach wydarzy. Jediną dostępną strategią wytwarzania opowieści jest precyzyjne odtworzenie wcześniej zaprojektowanych sekwencji zdarzeń.



Rys. 9. Schemat poziomu w *Final Fantasy XIII*



Rys. 10. *Final Fantasy XIII*

Porównując powyższy przykład ze wspomnianym już *Uncharted* łatwo dostrzec, że taktyka wytwarzania opowieści poprzez nieinteraktywne przerywniki filmowe wzbogacona została w tym drugim przypadku o liczne oskryptowane wydarzenia (*scripted events*). Są to wszystkie zdarzenia, które zostały wpisane w przebieg rozgrywki przez projektanta, a które nie wynikają bezpośrednio z zawartych w niej mechanizmów. Lokacje w *Uncharted* wypełnione są walącymi się mostami, wybuchającymi beczkami czy kruszącymi się gzymsami. Zdarzenia te mają miejsce nie dlatego, że wybuchająca beczka została trafiona z pistoletu, a na walący się most zadziałała odpowiednio duża siła (jakby to miało miejsce w grze wyposażonej w wyrafinowany moduł symulowania fizyki świata), ale dlatego, że scenarzysta podjął decyzję o umieszczeniu tego zdarzenia w konkretnym punkcie rozgrywki i aktywowaniu go po spełnieniu określonych warunków (na przykład wejście na konkretny obszar). Beczka musi wybuchnąć, kiedy Drake obok niej przechodzi, żeby wywołać emocjonalną reakcję gracza na nagłą, dynamiczną sytuację. Oskryptowane wydarzenia często służą też jako narzędzie prezentowania określonych wydarzeń w opowieści. Takie rozumienie procesu rozgrywki jest zupełnie wystarczające w przypadku gier wideo, w które wdrukowany został liniowy skrypt narracyjny. Rolą użytkownika nie jest wpływanie na rozwój wypadków, lecz zaangażowany odbiór. Nawet jeżeli struktura opowieści rozgałęzia się, a więc daje

ograniczone opcje wyboru dalszego przebiegu zdarzeń, stabilność intersubiektywna skryptu narracyjnego nadal jest bardzo wysoka. Dzięki wymuszeniu na użytkowniku przyjęcia sekwencyjnej strategii rozgrywki, kolejne wytwarzane warianty opowieści w ramach danej gry są maksymalnie do siebie zbliżone – choć nadal nie identyczne.

Zarówno w *Final Fantasy XIII*, jak i w *Uncharted* decyzje użytkownika nie mają żadnego znaczenia dla rozwoju wydarzeń, a relacja między opowieścią a rozgrywką jest niemal wyłącznie pretekstowa. Jednak tym co stanowi o dużej różnicy między *Final Fantasy XIII* i *Uncharted* jest całkowicie odmienna strategia systemu na budowanie relacji między terytorium a użytkownikiem. Asamblaż *Uncharted*, jak i *Final Fantasy XIII* przedstawić można przy pomocy modelu piany. Występują między nimi pewne podobieństwa. W obu przypadkach bańki połączone są ze sobą w długie łańcuchy z niewielką ilością alternatywnych połączeń. Rolę połączeń między kolejnymi fragmentami terytorium pełnią przerywniki filmowe. Tym co znacząco się różni to model organizacji obiektów opisujący terytorium w poszczególnych grach. W *Uncharted* na jednym fragmencie terytorium może znajdować się zagadka logiczna, sekwencja pościgu, strzelanina, całość przerwana dwoma sekwencjami filmowymi, których akcja wciąż ma miejsce w danej lokacji. Obiekt zniszczony w trakcie sekwencji pościgu pozostanie zniszczony także w trakcie strzelaniny, nie będzie zatem mógł posłużyć za osłonę przed ostrzałem przeciwnika. Oczywiście możliwość wpływania użytkownika na otoczenie została mocno ograniczona – uszkodzeniu, zniszczeniu bądź przesunięciu mogą ulec wyłącznie te obiekty, wobec których przewiduje tak zmianę. Użytkownik nie ma zatem możliwości, aby wykopać sobie nowe przejście lub wysadzić starożytne wrota Majów tylko dlatego, że nie jest w stanie sforsować zamykającego je zamka szyfrowego. W przypadku *Final Fantasy XIII* terytorium składa się z bardzo niewielkiej ilości interaktywnych obiektów - poruszanie się w środowisku gry okazjonalnie urozmaicone zostało znajdowaniem przedmiotów lub napotykaniami przeciwników, których użytkownik może zaatakować lub ominąć. W przypadku sekwencji walki rozgrywka przenoszona jest na ograniczone terytorium, arenę, która jedynie wizualnie koresponduje z aktualną lokacją. To interesująca sytuacja, w której interakcja awatara z obiektem wytwarza nowy fragment terytorium, przyłączający się do reszty terytorium. Po zakończeniu potyczki awatar jest reterytorializowany w punkcie, który opuścił przed walką – wyjątkiem są oskryptowane

potyczki, w takim przypadku zakończenie sekwencji powoduje uruchomienie przerywnika filmowego i rozpoczęcie nowego rozdziału.

Przeciwieństwem stabilnych układów obiektów opisanych powyżej są układy wytwarzające się w niezależnej grze *Minecraft*. Od dnia premiery w listopadzie 2011 roku ta pozornie prosta gra polegająca na wykopywaniu surowców i budowaniu z nich najróżniejszych konstrukcji, zdobyła uznanie przeszło 55 milionów graczy na całym świecie¹⁵⁰. Jedną z jej kluczowych właściwości jest proceduralnie wytwarzane terytorium w czasie rzeczywistym. Kiedy uruchamiam grę i ruszam przed siebie moim awatarem, bez trudu mogę zaobserwować, jak kolejne warstwy bloków terenu są generowane dookoła. Po przemierzeniu odległości tysiąca bloków na północ i spojrzeniu na południe wyraźnie widzę szeroką ścieżkę, która została wytworzona w trakcie mojego przejścia i jednocześnie otoczenie wytwarzające się wszędzie dookoła. Nie mam możliwości w żaden sposób przewidzieć co pojawi w jeszcze niezdefiniowanej przestrzeni. Dowodem na to, w jaki sposób przebiega opisywany proces jest wynik eksperymentu, który przeprowadziłem. Gdy udało mi się rozpędzić awatara w taki sposób, by dotarł on do krawędzi zdefiniowanego terytorium i przekroczył je, doszło do swoistej „awarii”. Mój awatar runął w dół w nicość – system z założenia nigdy nie generuje żadnych bloków, które wchodziłyby w kolizję z awatarem użytkownika. Obserwowanie spadającej postaci jednoznacznie udowadniało, że dopóki obiekt nie jest obserwowalny w świecie gry – nie istnieje. Drugą ważną konsekwencją jest sam sposób generowania obiektów dookoła awatara gracza. Model organizacji obiektów w asamblażu *Minecrafta* najlepiej opisuje model gwieździsty – terytorium nie ma wyznaczonych ram i ulega ciągłemu rozszerzaniu w rozgrywce. Co równie istotne, terytorium aktualizuje się w relacji z obiektem centralnym, czyli awatarem gracza. Podobnie jak w opisywanym na początku rozdziału modelu stożków świetlnych, tak i w tym przypadku wyznaczyć można rozszerzającą się sferę wytwarzania terytorium. Proces ten ograniczony jest czasowo i przestrzennie. Obiekty generowane są sekwencyjnie, jeden po drugim, koncentrycznie względem awatara gracza. Sfera ma jednak ograniczony promień, którego wielkość jest zależna od ustawień gry. Po wytworzeniu całego terytorium wewnątrz sfery proces zatrzymuje się.

¹⁵⁰ Źródło: <https://www.statista.com/statistics/680139/minecraft-active-players-worldwide/> [dostęp: 19.04.2018].

Jeżeli jednak użytkownik zdecyduje się poruszyć awatarem w taki sposób, by wewnątrz jego „sfery świetlnej” znalazła się niezdefiniowana przestrzeń, proces jest wznowiany. Cały proces odbywa się zgodnie z zasadą, że raz zdefiniowane terytorium nie może ulegać ponownemu procesowi wytwarzania – oczywiście różne obiekty mogą wchodzić z nim w relacje i przekształcać je, jednak wszystkie te interakcje wydarzają się w ramach pierwotnie wytworzonego środowiska. Podobnie jak w przypadku terytorium wytwarzanego przez przerywniki filmowe taka strategia generowania terytorium wynika z ograniczeń technologicznych – zmniejszenie liczby obiektów na terytorium pozwala na płynne funkcjonowanie gry w przypadku słabszego hardware’u.

Terytorium i model organizacji obiektów w asambliżu biorące udział w rozgrywce uwypuklają ciągły charakter światoopowieści. Uwzględnienie w modelu organizacji obiektów w asambliżu gry wideo płaszczyzn czasoprzestrzennych pozwala na jednoznaczne stwierdzenie, że każde zdarzenie w rozgrywce wywołuje sekwencję ruchów na tych płaszczyznach. Korelacja między płaszczyznami czasowymi i układami obiektów (w szczególności zaś przenikającymi się milieu) przypomina złożony mechanizm zegarkowy – pełen połączonych ze sobą zębatek. Każde najdrobniejsze poruszenie dowolnej zębátky powoduje ruch wszystkich pozostałych elementów mechanizmu, jednak każdy z nich będzie poruszał się z inną szybkością i być może w innym kierunku. Ta metafora dobrze oddaje rozedrganie asambliżu gry wideo. Każdy element asambliżu współoddziałuje na wszystkie pozostałe, a oddziaływanie to ulega przekształceniom wraz z każdą aktualizacją potencjalności w asambliżu. Światoopowieść wydarza się na wielu poziomach jednocześnie i nawet jeżeli wydaje się, że uległa ona zatrzymaniu to dzieje się tak wyłącznie dlatego, że nie wszystkie z tych poziomów są jednocześnie dostępne dla obserwatora.

II. Czas w asambłażu światoopowieści gry wideo

Rozpoznanie czasu jako aktanta w asambłażu jest niezbędne do uruchomienia wcześniej przywoływanych pojęć terytorium, diagramu, mapy i asambłażu. Wszystkie te pojęcia operują w czasie i z tego powodu tylko na płaszczyźnie czasowej mogą być rozpatrywane i analizowane. Czas jako aktant daje również możliwość nie tylko uchwycenia zjawisk, ale również ich dynamiki i intensywności. Pojęcie czasu w grach wideo jest z jednej strony wysoce abstrakcyjne, z drugiej subiektywne, dlatego też skupię się na jego wymiernym przejawie – upływie czasu jako dynamice zmiany poszczególnych obiektów. Bez wątpienia rozgrywka musi wydarzać się na pewnej płaszczyźnie czasowej. Z tego powodu terytorium i układ obiektów w asambłażu gry wideo nie są stabilne zarówno między kolejnymi rozgrywkami, jak i w ramach jednej rozgrywki – to rozedrganie wyrażają potencjalne stany poszczególnych elementów asambłażu. Aby móc podjąć się analizy przekształceń owych stanów w rozgrywce niezbędne jest prowadzenie badań na płaszczyźnie czasowej. To ona pozwala uczestnikom i obserwatorom śledzić zmiany zachodzące w ramach milieu, terytorium i modelu organizacji obiektów w asambłażu gry wideo. Zatrzymanie upływu czasu w ramach rozgrywki uniemożliwia jej dalszy przebieg, zamienia ją w statyczny układ nieruchomych obiektów. Aby zaszła zmiana w asambłażu, musi się to wydarzyć w określonym czasie. Siadając do partii szachów; z drugim graczem mam pewność, że dopóki nie wykonam swojego ruchu, na szachownicy nic się nie zmieni¹⁵¹. Wszystkie bierki będą zajmować cały czas te same pola. Nie oznacza to jednak, że rozgrywka została zatrzymana – wciąż wydarza się ona w mojej głowie, kiedy zastanawiam się nad kolejnym ruchem. Akt przesunięcia bierki jest jednocześnie aktem chwilowego uruchomienia upływu czasu dla obiektów na szachownicy. Dzieje się tak, ponieważ w rozgrywce upływ czasu jest subiektywny dla każdego aktanta. Dla mnie – jako użytkownika – rozgrywka wydarza się nieprzerwanie, podczas gdy z perspektywy bierki uruchamia się ona wraz z każdym kolejnym ruchem.

Rozważając problem upływu czasu w rozgrywce należy zatem pamiętać o tym, że nie ma jednego uniwersalnego i obiektywnego upływu czasu. Dla każdego uczestnika

¹⁵¹ Wyjątkiem jest oczywiście sytuacja, kiedy rozgrywka odbywa się na sportowych zasadach, tzn. każdy gracz ma określoną ilość czasu na wykonanie wszystkich swoich ruchów. W takim przypadku brak podjęcia przeze mnie działania również jest znaczący.

asamblażu czas może płynąć zupełnie inaczej, w zależności od punktu odniesienia. Najprostszy sposób podejścia do czasu w grach wideo zakłada, że dla tej samej kategorii obiektów czas powinien płynąć w ten sam sposób. W przykładzie szachowym nie ma nic dziwnego w tym, że upływ czasu ma inny charakter z perspektywy gracza i inny z perspektywy bierki. Ważne jest to, że dla wszystkich graczy czas płynie w określony sposób, podobnie dla wszystkich bierek.

Do podjęcia próby włączenia płaszczyzny czasowej do asamblażu gry wideo niezbędne jest sięgnięcie do sposobów ujęcia czasu jako współrzędnej fizycznej. Rozważania na temat istoty czasu stanowiły ważną część filozofii Arystotelesa, badań Issacka Newtona, a wreszcie Alberta Einsteina. Szczególna teoria względności tego ostatniego ostatecznie obaliła pogląd o istnieniu „absolutnego” czasu, a więc czasu obiektywnego, identycznego dla wszystkich obiektów we Wszechświecie. Cytując Stephena Hawkinga: „teoria względności zmusza nas jednak do zasadniczej zmiany koncepcji czasu i przestrzeni. Musimy przyjąć, iż czas nie jest zupełnie oddzielny i niezależny od przestrzeni, lecz jest z nią połączony w jedną całość, zwaną czasoprzestrzenią”¹⁵². W konsekwencji możliwe było stworzenie modelu, w którym współrzędna czasowa mogła zostać połączona z trzema współrzędnymi przestrzennymi, tworząc tym samym czterowymiarowy układ czasoprzestrzenny. Według opisywanej koncepcji czas został bezpośrednio powiązany z prędkością światła w próżni, co pozwoliło na wyznaczenie tzw. stożków świetlnych przeszłych i przyszłych dla danego zdarzenia P.

Stożki świetlne przeszłości i przyszłości zdarzenia P dzielą czasoprzestrzeń na trzy regiony. Absolutna przyszłość zdarzenia P znajduje się we wnętrzu stożka świetlnego przyszłości. Jest to zbiór wszystkich zdarzeń, na które może oddziaływać to, co dzieje się w P. Żaden sygnał z P nie może dotrzeć do zdarzeń poza stożkiem świetlnym P, ponieważ nic nie porusza się szybciej niż światło. Dlatego to, co zdarzyło się w P, nie może wpłynąć na takie zdarzenia. Absolutna przeszłość zdarzenia P to region wewnątrz stożka świetlnego przeszłości P. Jest to zbiór tych wszystkich zdarzeń, z których wysłany sygnał, mógł

¹⁵² S. W. Hawking, *Krótką historia czasu: od wielkiego wybuchu do czarnych dziur*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 2018, s. 25.

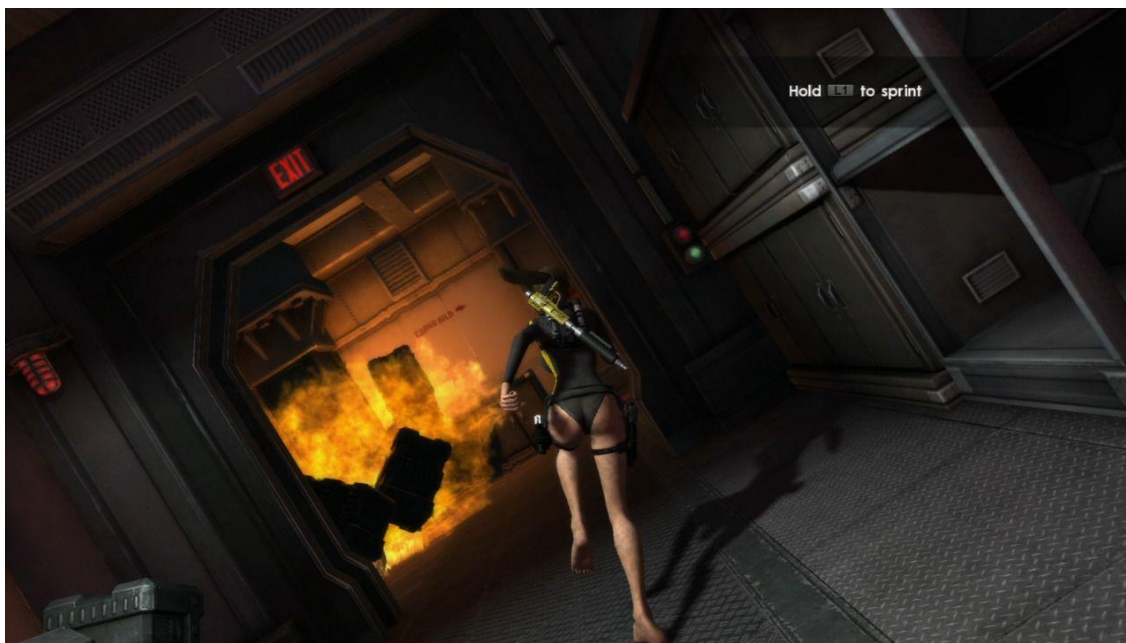
dotrzeć do P. Wobec tego absolutna przeszłość P to zbiór wszystkich zdarzeń, mogących mieć wpływ na to, co zdarzyło się w P.¹⁵³

W ten sposób czas można wyrazić w kategoriach przestrzennych i topologicznych. Stożek świetlny przy pomocy przedstawienia graficznego pozwala na wyrażenie dynamiki upływu czasu względem modelu przestrzennego. Konsekwencje myślenia o czasie jako o warstwie terytorium, na której dokonuje się ruch obiektów, ma ogromne znaczenie dla konstrukcji modeli organizacji obiektów w asamblażu. Dodatkowa płaszczyzna czasowa w modelu pozwala na uwzględnienie przekształceń zachodzących wraz z upływem czasu. Kiedy rozgrywka trwa, wszystkie obiekty w asamblażu poruszają się według określonej dynamiki na płaszczyźnie czasowej.

Chciałbym w tym miejscu zwrócić szczególną uwagę na ścisły związek zachodzący między czasem i przestrzenią w rozgrywce. Na potrzeby analizy w niniejszej rozprawie opracowałem te koncepcje oddzielnie, jednak w praktyce niezmiernie rzadko zdarza się, aby dochodziło do całkowitego rozdzielenia tych dwóch elementów asamblażu. Bardzo silnym doświadczeniem tego splotu była dla mnie rozgrywka przygodowej gry akcji, w której główną protagonistką (i jednocześnie awatarem gracza) jest współczesna ikona popkultury Lara Croft. Jeden z rozdziałów w *Tomb Raider: Underworld* rozpoczyna sekwencja ucieczki z tonącego statku. Jako gracz odczuwałem bardzo silną presję czasu, pochodzącą z licznych źródeł: trzęsący się obraz na ekranie, dynamiczna muzyka przeplatana odgłosami eksplozji i rozrywanej stali, wreszcie głos z interkomu nakazujący natychmiastowe opuszczenie statku. Te wszystkie zabiegi oddziaływały na mnie afektywnie. Podczas gry zależało mi na tym, aby Lara jak najszybciej uciekła z tonącej pułapki. Jak się później okazało mój pośpiech nie miał najmniejszego sensu. Kiedy nagła sytuacja zmusiła mnie do natychmiastowego porzucenia rozgrywki bez jej zatrzymywania, pozostawiłem Larę na ekranie pośród wybuchów i walącego się żelastwa. Ku mojemu zaskoczeniu odkryłem po powrocie, że Lara stoi dokładnie w tym samym miejscu w tonącym statku, który jednak nie tonie. Wystarczyło jednak wykonać kilka kroków naprzód, aby cała sekcja pokładu rozpadła się na kawałki, a dramaturgia rozgrywki nabrała odpowiedniej dynamiki.

¹⁵³ Ibidem, s.27.

W przedstawionej sytuacji czas i przestrzeń są ze sobą w ścisłej korelacji – upływ czasu opowieści związany jest bezpośrednio z aktem przemieszczania się awatara gracza na ekranie. Moja pierwsza myśl była taka, że mechanizm zawarty w *Tomb Raider: Underworld* ma analogiczny charakter do wszystkich gier, w których rozgrywka podzielona została na tury. W obu przypadkach dopiero działanie gracza powoduje uruchomienie upływu czasu w opowieści. Szybko jednak zdałem sobie sprawę, że problem jest bardziej złożony. Kiedy jako gracz świadomie zaniechałem podejmowania jakichkolwiek działań, Lara stała beczynnym w płonącym korytarzu. Płomień nie rozprzestrzeniał się, okręt nie rozpadał się na kawałki, ale przecież sam akt owej beczynności również jest częścią opowieści. W innym wypadku byłbym zmuszony stwierdzić, że wszystkie działania w rozgrywce, które nie skutkują jakąś zmianą w stanie świata, nie mają zdolności do performowania światoopowieści. Opisany powyżej moment rozgrywki, bardzo wyraźnie uwydatnia procesualny charakter światoopowieści – przez cały czas trwania rozgrywki aktualizują się potencjalności światoopowieści, gdyż wciąż dochodzi w niej do licznych przekształceń asamblażu. Nie zawsze są one wyraźnie widoczne, nie zmienia to jednak faktu ich ciągłego wydarzania się.



Rys. 11. *Tomb Raider: Underworld*.

Pomimo tego, że jako gracz nie podejmowałem żadnych działań w światoopowieści, działo się całkiem sporo – odtwarzały się zapętlone animacje płomieni, z głośników płynęła muzyka tła, wreszcie zegar mierzący czas rozgrywki odmierzał kolejne

sekundy¹⁵⁴. Szczególnie ta ostatnia aktualizacja jest interesująca – dzięki niej widoczne jest rozprężenie się trzech różnych perspektyw postrzegania czasu: czasu świata gry, czasu rozgrywki i czasu gracza.

W zależności od tego, jaka perspektywa zostanie przyjęta, rozumienie tego co, się dzieje, może ulegać znaczącym zmianom. Wróćmy raz jeszcze do mojej niespodziewanie przerwanej rozgrywki i nieszczęsnej Lary porzuconej w dość kłopotliwej sytuacji. Pomimo trwania rozgrywki, przez cały okres mojej nieobecności, czas świata gry uległ zatrzymaniu. Niezależnie od tego, czy moja nieobecność trwałaby dwie minuty, dwadzieścia minut czy dwie godziny – Lara stałaby w miejscu, do momentu podjęcia przeze mnie jakichkolwiek działań. Gdyby miała na ręku zegarek, jego wskazówki stale wskazywałyby tą samą godzinę, a statek tonąłby w nieskończoność.

Drugą linią czasową wydarzającą się wobec światoopowieści jest czas rozgrywki. Gracz, który jedynie przygląda się stojącej Larze Croft w korytarzu niejako zatrzymuje upływ czasu opowieści, jednak nie zatrzymuje czasu rozgrywki. To bardzo istotne rozróżnienie, które pozwala oddzielić sytuację beczynności od sytuacji pauzy. Różnica ta szybko została dostrzeżona przez deweloperów i wykorzystana jako czynnik w rozgrywce. W omawianym *Tomb Raiderze* zaimplementowany został tryb gry, w którym aby osiągnąć sukces gracz zmuszony jest ukończyć dany poziom gry w ściśle określonym czasie. Warto jeszcze raz zaznaczyć, że w tym przypadku liczony jest czas rozgrywki, a więc wyłącznie czas spędzony w aktywnej grze (ale już nie w trakcie pauzy). Nie ma żadnego znaczenia upływ czasu w ramach opowieści – jedynym ograniczeniem jest określona liczba minut, w których musi zostać ukończony dany poziom. Czas rozgrywki pozwala na aktualizację i działanie wszystkich obiektów na danym obszarze. Oznacza to, że jeżeli zostawiłbym Larę w sytuacji walki z dzikim zwierzęciem, to mimo braku upływu czasu świata gry (nieruchome wskazówki zegarka, brak zmiany pory dnia), nieruchoma bohaterka z pewnością zostałaby pożarta przez przeciwnika.

Trzecia perspektywa – najbardziej uniwersalna – to czas użytkownika. Jest on mierzony według najbardziej obiektywnego kryterium dostępnego dla systemu –

¹⁵⁴ Na szczególną sytuację w rozgrywce, gdy świat gry znajduje się w nieskończonej pętli, pozornym ruchu, zwrócił uwagę Alexander Galloway i opisał tego rodzaju zdarzenia jako działania tła (*ambient act*). A. Galloway, *Gaming...* op. cit., s.10.

systemowego zegara i daty. Konceptyjnie różni go od pozostałych czasów bardzo istotne własności: zawsze powinien być zsynchronizowany z czasem obowiązującym w danej strefie czasowej i nie powinien podlegać innym modyfikacjom niż jego naturalny upływ. Innymi słowy jest to czas, który gracz odczytać może na zegarku lub zegarze systemowym. Opisywana perspektywa czasowa również wykorzystywana jest jako strategia wytwarzania opowieści o dużym potencjale immersyjnym, gdyż odwołuje się do doświadczania przez gracza upływu czasu w trakcie rozgrywki.

W konsekwencji asamblaże zawierają w sobie nie jedną warstwę czasową, ale przynajmniej trzy niezależne od siebie płaszczyzny – świata gry, rozgrywki i użytkownika. W zależności od przyjętego modelu ruch na tych płaszczyznach może, ale nie musi być skorelowany ze sobą. Przykład *Tomb Raidera* jednoznacznie udowadnia, że każdy ruch obiektu w czasie dokonuje się niezależnie, jednak są gry – przykładowo wieloosobowe gry sieciowe – w których płaszczyzny czasowe pokrywają się ze sobą. Zasadne jest w tym miejscu pytanie o związek przyczynowo skutkowy między zmianą położenia na terytorium czasowym, a aktualizacją potencjalności obiektów w asambliżu. W przypadku *Tomb Raidera* zmiana na płaszczyźnie czasu rozgrywki (aktywna gra) umożliwia podejmowanie działań przez obiekty w asambliżu (pożarcie protagonistki), ale zmiana wywołana w asambliżu przez awatara (przejście przez drzwi) umożliwia zmianę na płaszczyźnie czasowej świata gry (kolejna faza tonięcia statku). Warto zauważyć w tym miejscu, że korelacja między zmianą przestrzenną i czasową nie jest idealna – przejście przez drzwi stanowi impuls do wznowienia upływu czasu świata gry, ale ponowne przekroczenie progu nie może już tego upływu zatrzymać. Co więcej, czas raz pobudzony do ruchu może zatrzymać się jedynie samoistnie, zgodnie z systemem realizującym określony scenariusz wydarzeń.

W powyższym przykładzie istnieje silna korelacja między płaszczyzną terytorialną i czasową. To sytuacja typowa dla modeli organizacji piany i gwieździstych. W obu przypadkach przekształcenia terytorium wydarzają się wobec obiekty centralnego – najczęściej awatara gracza. W *Tomb Raider* wyłącznie ruch Lary ma wpływ na płaszczyznę czasową. W tej konkretnej sytuacji żaden inny obiekt nie ma możliwości wywołać zmiany czasu świata gry. Jeżeli jednak awatar gracza nie będzie stanowił centralnego obiektu w modelu, na przykład w modelu konstelacji, korelacja między tymi

dwoma płaszczyznami może w ogóle nie występować. W tym kontekście warto zwrócić uwagę na produkcję rosyjskiego studia Ice Pick Lodge, wydaną pod tytułem *Pathologic*¹⁵⁵. Pomimo powiązania użytkownika z jedną postacią przez czas trwania rozgrywki, wszystkie wydarzenia na terytorium realizują się niezależnie od awatara gracza. Należy zauważyć, że jest to zabieg na tyle nowatorski, że uczyniono z niego główny mechanizm rozgrywki. Terytorium w *Pathologic* składa się z miasta zamieszkiwanego przez pewną liczbę postaci. Rozgrzywka ma otwartą formę. Lista celów danego rozdziału jest dostępna dla gracza, jednak model organizacji obiektów w asambliżu nie wymusza ich ukończenia. Użytkownik może swobodnie poruszać się po dostępnym terytorium, wchodzić w interakcje z poszczególnymi postaciami (głównie w formie prowadzonych dialogów) lub skupić się na samym byciu w świecie. Działania użytkownika ograniczone są jednak przez kilka czynników. Awatar opisany jest takimi parametrami jak na przykład zdrowie czy głód, których zaniedbanie może doprowadzić do jego śmierci i zakończenia rozgrywki. Drugim czynnikiem ograniczającym swobodę doboru strategii użytkownika w rozgrywce jest ciągła zmiana czasu świata gry. Zdarzenia w rozgrywce zostały oskryptowane w odniesieniu do nieustannie upływającego czasu w mieście. Większość z nich jest całkowicie uniezależnionych od działań i statusu użytkownika. Przykładowo, w grze obecny jest skrypt, odpowiedzialny za dokonanie aktu samospalenia jednej z postaci. Jeżeli we wcześniejszej części rozgrywki użytkownik przedsięwzięmie odpowiednie działania, wtedy do wydarzenia nie dojdzie. Jeżeli jednak warunki do zaistnienia wydarzenia (czyli brak działań zapobiegających) zostaną spełnione, określona postać spłonie na placu o konkretnej godzinie ustalonego dnia. Nie ma żadnego znaczenia, czy użytkownik będzie na tym placu obecny, nie ma również znaczenia, czy w ogóle będzie świadomy takiego wątku w światoopowieści¹⁵⁶. W tym przypadku użytkownik jest zaledwie elementem autonomicznej i zdecentralizowanej konstelacji. W takim modelu ruch na płaszczyźnie czasowej awatara jest identyczny jak ruch dowolnego innego obiektu. Warunkiem takiej sytuacji jest wytworzenie całego terytorium na początku

¹⁵⁵ *Pathologic* (Ice-Pick Lodge; 2005).

¹⁵⁶ Taka strategia systemu stoi w wyraźnej opozycji do strategii obecnych w większości fabularnych gier wideo – wydarzenia mogą wydarzyć się dopiero wtedy, kiedy określony moduł światoopowieści zostanie uruchomiony (na przykład poprzez akt zaakceptowania zadania). Co więcej, częstą taktyką systemu jest

rozgrywki. Dzięki temu poruszanie się w przestrzeni awatara nie ma wpływu na topologię terytorium.

➤ Czas jako aktant asamblażu gry wideo

Manipulacja na poziomie płaszczyzny czasowej może stanowić zaprojektowaną przez deweloperów strategię rozgrywki. W asamblażach tak pomyślanych gier płaszczyzna czasowa jest jednym z obiektów w rozgrywce, którą użytkownik może manipulować i w ten sposób wpływać na pozostałe elementy asamblażu. Wykorzystanie relacji między użytkownikiem a upływem czasu w rozgrywce wytwarza zbiór nowych potencjalności światopowieści i jednocześnie stanowi urozmaicenie wśród dostępnych dla gracza aktywności w trakcie gry. Koncepcję interaktywnego i plastycznego czasu zaprezentowało między innymi studio Superhot Team w grze *Superhot*. To podzielony na sceny FPS¹⁵⁷, w którym domyślnym celem użytkownika jest wyeliminowanie wszystkich przeciwników obecnych w danej scenie. Dodatkowym utrudnieniem są pociski wystrzeliwane przez oponentów – trafienie awatara takim pociskiem powoduje reset całej sceny. Mechanizmem wyróżniającym *Superhot* od innych tytułów podobnego rodzaju jest właśnie sposób performowania czasu w światopowieści. W trakcie rozgrywki czas płynie wyłącznie wtedy, kiedy awatar użytkownika podejmuje jakiekolwiek działania. Poruszanie się, strzelanie, rozglądanie powoduje, że przeciwnicy zaczynają się poruszać, upuszczone przedmioty upadają na ziemię, a wystrzelone kule przecinają powietrze. Wystarczy jednak powstrzymać się od jakichkolwiek działań, by wszyscy aktanci zatrzymali się, a kule niemal zawisły w powietrzu. Upływ czasu nie ulega całkowitemu zatrzymaniu, lecz bardzo silnemu spowolnieniu. Użytkownik ma zatem możliwość działania na dwóch płaszczyznach jednocześnie – przestrzennej i czasu rozgrywki. Topologicznie pokrywają się one ze sobą. Nie ma możliwości pobudzić upływu czasu bez wywoływania zmiany przestrzennej asamblażu. Czas użytkownika i świata gry nie ma znaczenia dla rozgrywki. Przy pomocy podobnego modelu opisać można rozgrywkę jaka ma miejsce w przypadku gry przygodowej *Life is Strange*¹⁵⁸. Użytkownik w dowolnym momencie ma możliwość cofnięcia czasu świata gry o kilkanaście sekund.

¹⁵⁷ First Person Shooter - gatunek gier wideo skupiający się na temacie walki z zastosowaniem broni palnej, których akcja obserwowana jest z perspektywy pierwszej osoby.

¹⁵⁸ *Life is Strange* (DONTNOD Entertainment; 2015).

Efekt ten nie dotyczy jednak wszystkich obiektów – awatar gracza jest wyłączony spod jego działania. Mechanizm ten pozwala użytkownikowi na poznanie krótkofalowych konsekwencji swoich działań, a jeżeli okażą się one niesatysfakcjonujące, na cofnięcie się do momentu sprzed decyzji i wybranie innej ścieżki działania. Ta prosta sytuacja (stan świata w rozgrywce „cofa się” do stanu sprzed kilkunastu sekund, podczas gdy awatar gracza stoi nieruchomo) pozwoliła deweloperom na stworzenie kilku zagadek logicznych związanych z relacją czasu i przestrzeni w światoopowieści. Najczęściej związane były one z pokonywaniem różnego rodzaju przeszkód zarówno na płaszczyźnie czasowej, jak i przestrzennej. Możliwość naprzemiennego ruchu i cofania czasu pozwalała na znalezienie się w dowolnym miejscu terytorium w wybranym przez użytkownika punkcie czasu świata gry.

Asamblaż obu omawianych gier najłatwiej opisać przy pomocy modelu piany. Jest to model, w którym wykorzystywanie strategii związanych z działaniem na płaszczyznach czasowych jest najłatwiejsze. W poszczególnych bańkach piany terytorium zazwyczaj jest stabilne intersubiektywnie – dzięki temu liczba dostępnych potencjalności światoopowieści związanych z terytorium jest na tyle niewielka (lub potencjalności te są mało intensywne), że możliwe jest wykorzystywanie przez deweloperów takich narzędzi jak sekwencje rozgrywki umożliwiające manipulowanie upływem czasu. Drugi powód skutecznego funkcjonowania strategii opartych o płaszczyznę czasową w modelu piany jest ustalona lista obiektów obecnych w danej bańce. Każda bańka w *Life is Strange* jest starannie zaplanowana przez deweloperów (scenarzystę). W chwili reterytorializacji awatara gracza w danym terytorium generowana jest zamknięta lista obiektów występujących na tym terytorium. Topograficznie znajdują się one w polu potencjalności, jednak topologicznie za każdym razem dana bańka generowana będzie w ten sam sposób. Ta stabilność pozwala na monitorowanie przez system wszystkich obiektów również na płaszczyźnie czasowej, co byłoby znacznie utrudnione na przykład w modelu gwieździstym, w którym obiekty wciąż deterytorializują i reterytorializują się w trakcie rozgrywki.

Przykładem ciągłości procesu aktualizowania się światopowieści jest moment rozgrywki w grze *Metal Gear Solid: Snake Eater*¹⁵⁹. W grze akcji z 2005 roku awatarem użytkownika jest tytułowy Snake – komandos działający na terenie Związku Radzieckiego w celu powstrzymania zimnowojennej katastrofy nuklearnej. W trakcie rozgrywki dochodzi do kilku konfrontacji ze szczególnie silnymi przeciwnikami, którzy dysponują niezwykleymi zdolnościami. Jedną z takich postaci jest The End – przeszło stuletni snajper, którego konfrontacja z protagonistą ma być jednocześnie ostatnią w jego życiu. Walka z The Endem ma charakter pojedynku snajperskiego – przeciwnik kryje się w bujnej roślinności rozległego terytorium i okazjonalnie oddaje jeden strzał. Konwencjonalny sposób zakończenia tej sytuacji polega na kilkukrotnym znalezieniu i trafieniu przeciwnika, a w konsekwencji obniżeniu punktów życia starca do zera, co oznacza jego pokonanie. Jednak nie jest to jedyny sposób, w jaki użytkownik może przejść do dalszej części rozgrywki. Z zapisów rozgrywki umieszczonych na YouTube wynika, że do rozwiązania pojedynku może nigdy nie dojść. Kluczowym czynnikiem jest w tym wypadku czas rzeczywisty. Warunkiem uruchomienia tego ukrytego wariantu opowieści jest rozpoczęcie sekwencji z pojedynkiem w grze, zapisanie stanu gry, a następnie opuszczenie rozgrywki. Jeżeli użytkownik zdecyduje się kontynuować rozgrywkę w okresie co najmniej siedmiu dni od daty zapisu – światopowieść zaktualizuje się w nieoczywisty sposób. Pierwszym wydarzeniem, po załadowaniu wspomnianego zapisu gry, jest przerywnik filmowy, z którego wynika, że do walki nie dojdzie, gdyż The End umarł ze starości. Innym przykładem tego rodzaju jest moment rozgrywki zawarty w *Metal Gear Solid: Phantom Pain*, również związany z konkretną datą czasu rzeczywistego. Kiedy rozpoczynałem rozgrywkę, system zadał mi pytanie o imię i datę urodzin. Nigdzie nie było jednoznacznie sprecyzowane, o czyje dane chodzi – moje czy mojego awatara. Byłem zaskoczony, tym bardziej że jeszcze przed rozgrywką wiedziałem, jakim konkretnie awatarem przyjdzie mi sterować. Z tego powodu postanowiłem podać dane korespondujące ze mną jako graczem, nie zaś z potencjalnym awatarem. Szybko też zapomniałem o tym akcie. Podane przeze mnie informacje wykorzystane zostały przez system wiele godzin czasu rozgrywki później. Kiedy uruchomiłem grę w dzień swoich urodzin (a więc w dniu podanym przeze mnie w początkowym formularzu) okazało się,

¹⁵⁹ *Metal Gear Solid: Snake Eater* (Konaami; 2004).

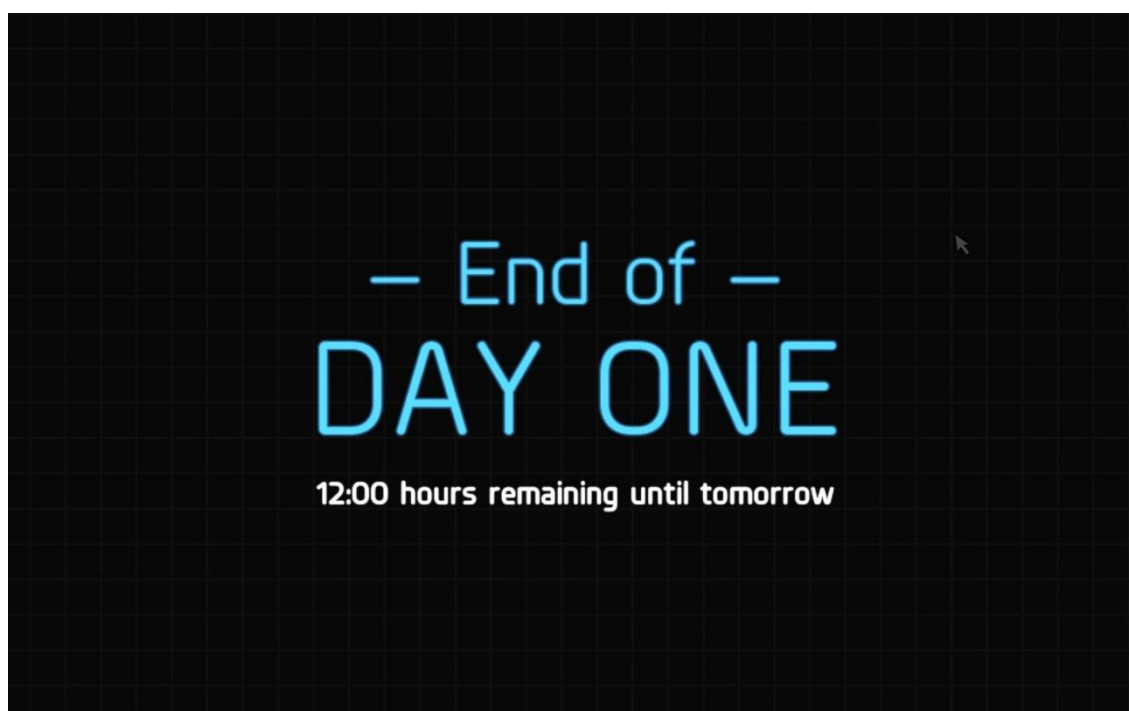
że mieszkańcy platformy wiertniczej, którą zarządzałem urządzili dla mojego awatara (a może dla mnie?) przyjęcie urodzinowe.

Powyższe przykłady prezentują systemowe taktyki włączenia do asamblażu performującego światoopowieść aktanta, jakim jest upływ czasu użytkownika. Należy jednak pamiętać, że uchwycenie i wykorzystanie tego upływu nie jest możliwe bez jakiejś formy translacji – czas upływa w każdej rozgrywce i poza nią. Nie można nim manipulować ani nadać mu sprawczości, póki nie zostanie on przetłumaczony na formę możliwą do odczytania przez system. W powyższych przykładach taką formą był zapis daty i godziny, w trakcie której trwała rozgrywka. Aplikacja jest w stanie pozyskać te dane z zegara systemu operacyjnego i porównywać je ze sobą. Dlaczego jest to tak istotne? W praktyce owa informacja ma nadrzędną sprawczość nad samym upływem czasu. Innymi słowy użytkownik nie może wpłynąć na to, jak mijają sekundy, minuty czy godziny, jednak ma możliwość zmienienia postrzegania tego upływu przez system. W obu powyższych przypadkach, jeżeli z jakiegokolwiek powodu zmieniona zostanie godzina i data systemu operacyjnego, moduł gry odpowiedzialny za pozyskiwanie tych danych uzna, że minął określony odcinek czasu. Zatem, jeżeli zdarzyłoby się tak, że nie będę miał urodzin przez długie miesiące, ale chciałbym, aby moja załoga świętowała, mam do wyboru dwie opcje: podać inną datę w początkowym formularzu lub zmienić datę systemu operacyjnego. Dotyczy to również drugiego przypadku – nie chcąc czekać tygodnia na śmierć The Enda ze starości wystarczy, bym przesunął kalendarz o tydzień do przodu, „oszukując” w ten sposób system. Warto rozważyć jeszcze jedną opcję – założmy przez chwilę, że mój system operacyjny nie zawiera informacji o dacie i godzinie. W takim przypadku niezależnie od tego, ile czasu dałbym The Endowi – nigdy nie umrze on ze starości, bo w ramach światoopowieści czas użytkownika nie ulega aktualizacji¹⁶⁰.

Opisywane przeze mnie taktyki zakładają, że użytkownik nie jest świadomy obecności procesów wykorzystujących upływ czasu rzeczywistego w rozgrywce. Pełnią one raczej rolę sekretów do odkrycia lub niespodzianek, niż intensywnych

¹⁶⁰ W tym miejscu zasadne jest pytanie o losy The Enda w sytuacji, gdy pojedynek trwa ponad 168 godzin (siedem dób) aktywnej rozgrywki. Niestety z przyczyn technicznych taki test jest niemożliwy dla mnie do przeprowadzenia. Warto jednak zauważyć, że główny projektant gry, Hideo Kojima, początkowo rozważał opcję, w której pojedynek docelowo miał trwać tydzień czasu rzeczywistego. Ostatecznie zrezygnowano z tego pomysłu. Źródło: <http://www.ign.com/videos/2014/03/21/hideo-kojimas-top-5-metal-gear-characters> [dostęp: 17.03.2018].

mechanizmów rozgrywki. W takiej roli pojawiły się one w zaprojektowanej przez Christine Love epistolarnej *visual novel*. *Hate Plus* jest kontynuacją, dobrze przyjętej przez krytyków gry, zaprojektowanej przez Christine Love i wydanej pod tytułem *Analog: Hate Story*. Większa część rozgrywki polega na poszukiwaniu informacji w stopniowo odkrywanych archiwalnych bazach danych, zawierających korespondencję między uczestnikami opowieści. Przez większą część czasu moja sprawczość jako użytkownika była niewielka. Miałem możliwość decydowania, w jakiej kolejności odkrywać kolejne fragmenty zapisanych w listach opowieści, z oczywistych względów nie mogłem w żaden sposób wpłynąć na ich przebieg. Warto zaznaczyć, że w przypadku *Hate Plus* mamy do czynienia z dwoma opowieściami – pierwsza z nich (retrospektywna, niezmienna) zapisana jest w bazach danych i jej odkrywanie powoduje progres rozgrywki. Druga natomiast to opowieść wytwarzająca się wobec wszystkich uczestników asamblażu. Jest to szczególnie widoczne w aktywnościach pobocznych wobec odczytywania listów. Na początku rozgrywki zostałem poinformowany, że w ciągu doby system jest w stanie przetworzyć tylko ograniczoną liczbę wpisów (listów). Szybko jednak zignorowałem tę informację i przystąpiłem do odblokowywania kolejnych baz danych. Po pewnym czasie rozgrywki okazało się jednak, że nie mogę otworzyć kolejnego listu, ponieważ wyczerpałem swój limit na ten dzień. Na ekranie monitora pojawił się napis informujący, że zakończył się pierwszy dzień opowieści i kolejny będę mógł rozegrać dopiero za dwanaście godzin.



Rys. 12. *Hate Plus*.

Podobnie jak w przypadku *Metal Gear Solid* mogłem po prostu zmienić ustawienia daty w systemie operacyjnym, postanowiłem jednak pozwolić zrealizować się strategii zawartej w projekcie gry i cierpliwie poczekać. W moim przypadku zaowocowało to silnym efektem immersji – przez kilka dni poświęcałem około godziny na odkrywanie kolejnych aspektów wielowątkowej opowieści. W ten sposób również zupełnie nieznaczące decyzje stały się istotnymi. Jako że w ciągu jednej sesji mogłem odblokować tylko sześć baz danych, za każdym razem musiałem podejmować decyzję, które tajemnice zostaną wyjaśnione natychmiast, które zaś będę mógł odkryć dopiero następnego dnia. W kontekście wykorzystywania czasu rzeczywistego w rozgrywce warto przytoczyć jeden konkretny moment rozgrywki. Na pewnym etapie rozgrywki sztuczna inteligencja o imieniu *Hyun-ae (pomagająca mi rozwiązać zagadkę będącą tematem przewodnim gry) wyraziła dość niezwykłą prośbę – zostałem poproszony o upieczenie ciasta. W dialogu został mi przedstawiony przepis wraz ze wszystkimi składnikami i czasem pieczenia. Zgodziłem się, a *Hyun-ae poinformowała mnie, że cierpliwie poczeka, aż skończę piec. Przyznaję, że jakkolwiek byłem skłonny czekać dwanaście godzin by kontynuować rozgrywkę, pieczenie ciasta wydało się mi przesadą. Postanowiłem zatem, że nie będę go piekł, a jedynie poprowadzę dialog w sposób, który sugeruje wykonanie czynności.



Rys. 13. Prośba o upieczenie ciasta w *Hate Plus*.

Po dwukrotnym potwierdzeniu mojego oszustwa, wydarzyło się coś niespodziewanego. Moja towarzyszka wyraziła głębokie rozczarowanie moją postawą – w przepisie było powiedziane, że ciasto musi piec się przez przynajmniej czterdzieści minut, ja natomiast kontynuowałem dialog niemal natychmiast. Jako że czas potrzebny na pieczenie nie minął, moje oszustwo stało się oczywiste, a relacje z *Hyun-ae nieprzyjemnie napięte. Co interesujące, opisywany mechanizm zawiera w sobie dodatkowy aspekt. Jeżeli użytkownik zdecydował się przygotować ciasto, a następnie wysłał jego zdjęcie do deweloperki, w odpowiedzi otrzymywał specjalny kod, pozwalający na odblokowanie jednego z osiągnięć na platformie Steam¹⁶¹.

Powyższy mechanizm ukazuje dwa interesujące zjawiska. Po pierwsze, wykorzystanie upływu czasu użytkownika jako elementu asamblażu performującego światoopowieść. Konieczność upieczenia ciasta w określonym czasie użytkownika (podobnie jak przymusowe przerwy między kolejnymi sesjami czytania listów) pozwala na włączenie do światoopowieści elementów spoza rozgrywki. Akt ten ma niemałe znaczenie – w większości przypadków odejście od ekranu jest równoznaczne z przerwaniem rozgrywki. W *Hate Plus* nie mam tego komfortu jako użytkownik – nawet

¹⁶¹ Cały mechanizm i zawarte w nim możliwości opisane tutaj: <https://kotaku.com/video-game-asks-players-to-bake-real-cakes-for-virtual-1183623826> [dostęp: 23.03.2018]

wyłączenie gry nie powoduje przerwania mojej rozgrywki. Poprzez czas użytkownika światopowieść reterytorializuje się w mojej kuchni, mieszkaniu czy miejscu pracy.

➤ Podsumowanie

Analiza rozgrywki jako procesu nie jest możliwa bez uchwycenia płaszczyzn czasowych w asamblażu. Wymiar czasowy nie wyznacza jedynie dynamiki zmian w asamblażu – płaszczyzny czasowe są działającymi aktantami w rozgrywce. Pozwalają one na tworzenie strategii i taktyk rozgrywki zarówno przez deweloperów, jak i użytkowników w oparciu o nie. Bardzo ważną konsekwencją uwzględnienia wymiaru czasowego w asamblażu jest możliwość dostrzeżenia niejednorodności tego wymiaru. Wszystkie trzy opisane płaszczyzny czasowe stanowią istotny element asamblażu gry wideo. Pozwalają na dostrzeżenie relacji zachodzących nie tylko między obiektami, ale również między danym obiektem a wymiarami czasoprzestrzennymi w rozgrywce i poza nią. Większość prezentowanych przykładów ukazuje nie tylko zjawiska poszerzania się asamblażu gry wideo o elementy poza rozgrywkę, ale również stanowi dowód procesualnego charakteru światopowieści. W opisywanych momentach rozgrywki widoczne są przejawy ciągłości poszczególnych światopowieści. Czas użytkownika, rozgrywki i świata gry splata ze sobą asamblaż gry wideo i to co znajduje się poza nim. Warto w tym miejscu zauważyć, że jakkolwiek w przyjętych przeze mnie modelach organizacji obiektów wyznaczone zostały trzy płaszczyzny czasowe, to nie oznacza, że niemożliwym jest by w ramach asamblażu innowacyjnej gry wideo zmanifestowała się dodatkowa płaszczyzna. Pomimo tego, że powyższy rozdział dotyczy sposobów postrzegania koncepcji czasu w asamblażach, widoczna jest silna korelacja między płaszczyznami czasowymi i przestrzennymi. Niemożliwa jest analiza płaszczyzny czasowej bez uwzględnienia jej współzależności z terytorium gry wideo.

III. Emergencja w asamblażach gier wideo

Procesualny charakter światoopowieści w grach wideo nie wynika wyłącznie z opisanych przeze mnie wcześniej zależności na płaszczyznach czasoprzestrzennych. Jedną bowiem z najważniejszych cech gry wideo jako medium jest jej zdolność do wytwarzania obiektów, wchodzących w skład jej asamblażu. Własność ta nie opiera się na procesie interpretacji treści (wytwarzania znaczeń), ale na generowaniu nowych, unikatowych obiektów, które nie zostały zaprojektowane i umieszczone w grze przez deweloperów. Owa autopojetyczność asamblażu gry wideo możliwa jest dzięki współzależnościom między obiektami, które prowadzą do emergentnego wytwarzania się nowych obiektów. Mogą to być zarówno elementy terytorium, jak i strategie i taktyki przyjmowane przez uczestników rozgrywki. W każdym przypadku pula potencjalności światoopowieści zwiększa się, tym samym wpływając na dynamikę zmian w całym asamblażu. W dalszej części rozprawy podejmuję się opisu i interpretacji kilku momentów rozgrywki w wybranych grach, które pozwalają uchwycić topologiczne zależności między obiektami, prowadzące do emergentnego wytwarzania się nowych obiektów. Przed przystąpieniem do analiz warto jednak przyjrzeć się samemu pojęciu emergencji i sposobowi jego rozumienia w niniejszej dysertacji.

Pojęcie emergencji obecne jest w wielu dyscyplinach naukowych, między innymi w filozofii przyrody, teorii systemów, ekonomii, architekturze, chemii czy fizyce. Zjawisko to jest często wyrażane przez stwierdzenie, że całość jest czymś większym niż suma jej części. Emergencja zachodzi wtedy, gdy całość posiada własności niewystępujące w żadnej z jej części – własności te wynikają z interakcji między poszczególnymi elementami układu. Jak opisują to Michał Heller i Tadeusz Pabjan:

Emergencja oznacza powstawanie jakościowo nowych form i własności w wyniku oddziaływania pomiędzy elementami określonego układu. Zjawisko określa się jako emergentne, jeżeli nie można go dokładnie opisać analizując jedynie jego części składowe. (...) Proces powstawania nowych jakości jest procesem autonomicznym – kieruje się własnymi zasadami organizacji i nie jest stymulowany z zewnątrz.¹⁶²

¹⁶² M. Heller, T. Pabjan, *Elementy filozofii przyrody*, Wydawnictwo Diecezji Tarnowskiej, Tarnów 2007, s. 191.

Konsekwencją występowania pojęcia emergencji w różnych dyscyplinach było powstanie licznych kategorii i sposobów klasyfikowania zjawisk emergentnych. Do moich badań niezbędne było wykorzystanie klasyfikacji wyrażających intensywność zjawiska – z tego powodu wykorzystuję podział stworzony przez Terry’ego Deacona¹⁶³, wyróżniający trzy poziomy emergencji. Pierwszy z nich polega na pojawianiu się nowych własności w agregatach, które nie były obecne w poszczególnych częściach. Zjawisko to dobrze obrazują atomy wodoru i tlenu. Są to bezbarwne gazy, które w odpowiedniej proporcji tworzą cząsteczki wody – cieczy o zupełnie nowych własnościach w stosunku do elementów składowych. Drugi poziom emergencji dotyczy relacji między układem a zewnętrznymi oddziaływaniami. Za przykład posłużyć może proces powstawania płatków śniegu. Jego mechanizm warunkowany jest przez czynniki wpływające na sposób zamarzania wody. Początkowe warunki fizyczne (temperatura, ciśnienie, wilgotność) powodują tworzenie się protowzoru płatka śniegu, który pełni kluczową rolę w jego dalszym formowaniu się. Trzeci poziom emergencji odnosi się do pamięci systemu i reprodukcji informacji. Taka sytuacja ma miejsce w przypadku samoreprodukujących się komórek. Przechowują one nie tylko informację o mechanizmie reprodukcji, ale również o najbardziej korzystnych cechach w danym środowisku. Komórki lepiej przystosowane rozmnażają się bardziej licznie, co z czasem prowadzi do selekcji naturalnej. Za sprawą pojedynczych elementów układ jest zdolny do przekształcania się i dostosowywania do swojego otoczenia.

W trakcie rozgrywki w grach wideo możliwe jest zaobserwowanie wszystkich opisanych powyżej poziomów. Pierwszy poziom emergencji widoczny jest we wszystkich sytuacjach, kiedy dwa lub więcej obiektów w asamblażu łączą się ze sobą i wytwarzają zupełnie nowy obiekt, wyposażony we własności niewystępujące w obiektach pierwotnych. Na tej zasadzie opierają się wszystkie moduły rozgrywki określone jako *wytwarzanie* (ang. crafting) – najczęściej polegają one na łączeniu ze sobą przedmiotów o określonych własnościach (np. trujących ziół) w celu uzyskania przedmiotu o zupełnie innym działaniu (np. mikstura lecząca). Emergencja tego poziomu często zarządzana jest przez zasady zawarte w asamblażu rozgrywki – to w nim zapisane są możliwe

¹⁶³ T. Deacon, *The Hierarchic Logic of Emergence: Untangling the Interdependence of Evolution and Self-Organization* [w:] H. Bruce et al. (red.), *Evolution and Learning: The Baldwin Effect Reconsidered*, MIT Press, Cambridge 2003, s. 273–308.

przekształcenia obiektów. Zjawiska emergentne drugiego poziomu w grach wideo związane są z procesami odpowiedzialnymi za proceduralne wytwarzanie terytorium. Najczęściej polegają one na podaniu przez użytkownika sekwencji początkowej (ziarna), które stanowi bazę dla procesu generowania obiektów przez system. Wykorzystanie trzeciego poziomu emergencji w rozgrywce pozwala na zaprojektowanie systemów samouczących się, które są zdolne do obserwowania i mapowania działań użytkownika, by na tej podstawie dynamicznie dostosowywać strategie i taktyki wykorzystywane wobec użytkownika i innych obiektów asamblażu.

Druga przyjęta przeze mnie klasyfikacja jako kryterium przyjmuje relację zjawisk emergentnych z ruchem na płaszczyznach czasowych. W takim rozumieniu możliwe jest wyszczególnienie emergencji synchronicznej i diachronicznej. Emergencja synchroniczna ujmuje system w danym momencie, abstrahując od ewolucji układu i zwracając uwagę na nieredukowalność jakiejś cechy systemowej do własności części systemu, podczas gdy emergencja diachroniczna bazuje na dynamice i upływie czasu. Według Tomasza Maziarki ujęcie to zakłada, że „wszystko, co istnieje we wszechświecie, posiada formę zorganizowanego procesu, w którym dochodzi ciągle do egzemplifikacji czegoś autentycznie nowego”¹⁶⁴. W grach wideo możliwe jest zaobserwowanie zjawisk obu typów. Zjawiska synchroniczne możliwe są do przewidzenia na podstawie analizy modelu organizacji obiektów w asamblażu. Do ich manifestacji nie jest konieczna zmiana na jakiegokolwiek płaszczyźnie czasowej. W przypadku zjawisk diachronicznych, dynamika czasowa jest niezbędna, aby doszło do emergentnej zmiany asamblażu. Dopóki model jest statyczny konsekwencje uruchomienia procesu diachronicznego są niemożliwe do przewidzenia. Jak wynika z analizowanych przykładów, zjawiska emergencji synchronicznej występują wyłącznie na pierwszym poziomie. Emergencja drugiego i trzeciego poziomu ma własności diachroniczne.

Należy pamiętać, że występowanie zjawisk emergentnych nie jest warunkiem istnienia gry wideo jako medium. W wielu asamblażach emergencja nie zachodzi na żadnym poziomie. W każdy projekt gry wideo jednak wpisane są mechanizmy, których zbiór pozwala na wytwarzanie się rozgrywki w konkretnej formie. Najprościej można

¹⁶⁴ T. Maziarka, *Idea emergencji – zarys ogólny*, „Zagadnienia Filozoficzne w Nauce” LII, 2013.

przedstawić je jako zasady regulujące poszczególne aspekty funkcjonowania wszystkich obiektów w świecie gry. Podążając tym tropem można sformułować definicję emergentnej rozgrywki:

Systemy emergentne definiują globalne możliwości działań, które gracz może wykonać, które można zastosować w bardziej otwarty sposób w określonych sytuacjach. Emergentna rozgrywka pozwala graczom rozwiązywać problemy w grze wykorzystując strategie, których projektanci nie przewidzieli. Emergencja rozgrywki pojawia się, gdy działania gracza powodują drugi poziom konsekwencji, którego zespół programistyczny nie przewidział, a gra zachowuje się w sensowny, choć nieplanowany sposób.¹⁶⁵

Z niniejszego cytatu wynika znaczące rozróżnienie między emergentną rozgrywką i emergencją rozgrywki. W pierwszym przypadku mowa jest o obiektach, wchodzących ze sobą w niezaplanowane przez deweloperów relacje. W drugim przypadku znaczenie ma wytwarzanie się nowej jakości, unikalnych właściwości układu obiektów, nieobecnych wcześniej w asambliżu gry. To pozornie subtelna różnica, jednak pozwala ona rozróżnić dynamikę ruchów emergentnych – zarówno ich źródło, jak i kierunek.

Według definicji, przedstawionej przez Penelope Sweetser i Janet Wiles, projektowanie emergentnej rozgrywki polega na „projektowaniu ogólnych, opartych na regułach systemów, które umożliwiają wytwarzanie rozgrywki przy pomocy kombinacji istniejących elementów gry wraz z globalnie zdefiniowanymi, spójnymi cechami i zachowaniami”¹⁶⁶. Jeżeli zatem zaprojektowane zostaną liczne, proste mechanizmy, które w trakcie rozgrywki prowadzić będą do bardziej złożonych zjawisk – można mówić o emergencji. Zjawiska emergentne często wynikają z uwzględnienia w asambliżu powszechnych dla wszystkich obiektów parametrów, których modyfikacja powoduje określoną reakcję bądź zmianę właściwości układu. Należy w tym miejscu zauważyć, że emergencja rozgrywki jest bardzo szczególną, ale nie jedyną formą emergencji występującą w analizach gier wideo. Tym samym zjawiska emergentne zachodzące między obiektami w rozgrywce nie warunkują automatycznie emergentnej rozgrywki,

¹⁶⁵ P. Sweetser, *An Emergent Approach to Game Design – Development and Play*, School of Information Technology and Electrical Engineering, The University of Queensland 2006 (dysertacja doktorska).

¹⁶⁶ P. Sweetser, J. Wiles, *Scripting Versus Emergence: Issues for Game Developers and Players in Game Environment Design*, The Society for Modelling and Simulation, 2005

Źródło: https://eprints.qut.edu.au/46349/1/Sweetser_IJIGS.pdf [dostęp: 19.04.2018].

stanowią natomiast symptom emergencji rozgrywki. Podsumowując, emergentna rozgrywka jest konsekwencją celowo zaprojektowanego otwartego modelu organizacji obiektów w asamblażu, do którego w trakcie rozgrywki wszyscy uczestnicy mogą przyłączać nowe strategie i taktyki działania. Poszukiwanie przez użytkownika wcześniej nieodkrytych rozwiązań i mechanizmów stanowi istotny element rozgrywki. W tym kontekście emergencja rozgrywki oznacza występowanie w rozgrywce zjawisk emergentnych, które prowadzą do niespodziewanych efektów. To rozróżnienie stanowi niezbędny element analiz przywołanych w dalszej części tego rozdziału.

➤ Pierwszy poziom emergencji – nowe własności

Najprostszymi i najczęściej występującymi w rozgrywce przejawami emergencji jest ujawnianie się nowych właściwości układów, składających się z obiektów występujących w asamblażu. Jak zostało powiedziane wcześniej o zjawiskach emergentnych można mówić w sytuacji, kiedy nie zostały one zaplanowane przez deweloperów. Wynikają z poszukiwania przez użytkowników taktyk i strategii pozwalających na kreatywne rozwiązanie problemów stawianych w trakcie rozgrywki. Przykładem dobrze obrazującym to zjawisko jest rozgrywka występująca w serii thrillerów szpiegowskich zatytułowanych *Deus Ex*. Wszystkie zaliczane do niej gry cechuje pierwszoosobowa perspektywa, rozległe terytorium układające się w model piany oraz wiele dostępnych ścieżek prowadzących do rozwiązania stawianych problemów. Połączenie tych aspektów sprawiło, że popularną strategią użytkowników stało się poszukiwanie alternatywnych, często nieoczywistych rozwiązań. W *Deus Ex* postacią gracza jest agent specjalny, którego celem jest infiltracja różnych zamkniętych placówek, poszukiwanie informacji, a w szczególnych wypadkach – interwencja. Z tego powodu jedną z głównych strategii systemu jest stawianie przed użytkownikiem zadań w postaci: „przejdź z punktu A do punktu B”, przy założeniu, że istnieje wiele możliwych dróg między punktami. Rolą użytkownika jest odnalezienie i przebycie jednej z nich, przy jednoczesnym omijaniu lub pokonywaniu kolejnych przeszkód na swojej drodze. W trakcie licznych rozgrywek wytworzona została przez użytkowników strategia oparta o wykorzystanie emergentnych własności obiektów. Wszystkie obiekty w grze – postacie, elementy budynków, leżące na ziemi przedmioty – wyposażone zostały w parametr określający

możliwy dla nich zasięg kolizji. Najprościej kwestię tę ujmując, dotyczyło to sytuacji, w której dwa obiekty w grze nie mogły na siebie wzajemnie nachodzić oraz podlegały globalnej sile skierowanej w dół imitującej grawitację. W konsekwencji, przedmiot wyrzucony z ekwipunku awatara upadał na ziemię – awatar mógł następnie na nim stanąć, dzięki czemu znajdował się nieco ponad poziomem, na którym dany przedmiot leżał. Samo to rozwiązanie – prócz wrażenia „namacalności” obiektów w przestrzeni – nie niosło za sobą szczególnej rewolucji w rozgrywce. W grze jednak występowała bardzo szczególna kategoria przedmiotów – rodzaj zdalnie detonowanych bomb, które można było „przykleić” na dowolnej powierzchni płaskiej. Ponieważ taka bomba również wyposażona była w granice kolizji, możliwe było wykorzystanie jej jako punktu, na którym można stanąć. Dzięki temu możliwe było wytworzenie się taktyki rozgrywki polegającej na jednoczesnym wyskoku i umieszczeniu bomby pod nogami awatara. Taka metoda wspinaczki pozwalała z łatwością dostać się do miejsc, które standardowymi metodami nie były w danym momencie dostępne¹⁶⁷.

Deus Ex jest przykładem wytworzenia się nowej taktyki, która nie została przewidziana przez deweloperów, a jednocześnie stała się źródłem ogromnej swobody rozgrywki. Przemyślane, otwarte projekty poszczególnych elementów terytorium sprawiły, że znalezione przez graczy „nadużycie” mechaniki naturalnie przyłączyło się do już obieranych przez użytkowników taktyk wchodzenia w relację z systemem. Co więcej, w dwóch kontynuacjach serii (*Deus Ex: Human Revolution*¹⁶⁸ i *Deus Ex: Mankind Divided*¹⁶⁹) wykorzystywanie elementów otoczenia w celu uzyskania przewagi stało się jedną z ważniejszych taktyk oferowanych przez system.

W trakcie rozgrywki w *Deus Ex: Mankind Divided* do mojej dyspozycji oddane zostało przez projektantów gry rozległe terytorium miasta, w którym zaprojektowane zostały przejścia, skróty i liczne sekretne korytarze. Odkrywanie tych wszystkich połączeń było dla mnie bardzo interesującym procesem, zwłaszcza że nierzadko pozwalały na alternatywne podejście do jakiegoś problemu bądź zadania. Istotnym momentem rozgrywki była sytuacja, w której wydawało mi się, że zakończyłem proces

¹⁶⁷ T. Fullerton, *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, 2019, s.281.

¹⁶⁸ *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montreal; 2011)

¹⁶⁹ *Deus Ex: Mankind Divided* (Eidos Montreal; 2016)

mapowania pewnego obszaru – znałem wszystkie ścieżki, widziałem, gdzie mogę bezpiecznie wejść, a gdzie grozi mi niebezpieczeństwo. Szybko okazało się jednak, że odkrywany wątek fabularny wymaga ode mnie wejścia na terytorium, które do tej pory pozostawało dla mnie niemożliwe do spenetrowania. Zawsze istniała alternatywa w postaci brutalnego ataku na pilnujących strażników, jednak działanie takie było dalekie od preferowanego przeze mnie w całej dotychczasowej rozgrywce. Zacząłem szukać innej taktyki. Ponowna aktualizacja mapy pod kątem tego jednego problemu podsunęła mi rozwiązanie. Znalazłem miejsce, w którym jedyną przeszkodą był wysoki, pozornie niemożliwy do przeskoczenia mur. Mój awatar nie był w stanie go pokonać, więc postanowiłem wykorzystać wszystkie dostępne w okolicy obiekty (pudła, skrzynki, śmietniki), aby usypać dostatecznie wysoki stos, pozwalający na przeskoczenie ogrodzenia. Konsekwencje opisywanej taktyki są bardzo znaczące. Przede wszystkim było to dla mnie – jako gracza – doświadczenie niezwykle immersyjne – miałem poczucie, że udało mi się rozwiązać problem w sposób, który nie został zaprojektowany przez projektantów. Ważne jest również to, że działanie, które wydawało się logiczne (jeżeli nie możesz czegoś osiągnąć, podstaw skrzynkę) rzeczywiście pozwoliło na rozwiązanie problemu. Ta jedna sytuacja sprawiła, że moje postrzeganie wytwarzającej się w rozgrywce opowieści uległo znaczącej zmianie – zacząłem uważniej przyglądać się wszystkim obiektom ze świadomością, że potencjalnie mogą być one wykorzystane w dalszej części rozgrywki. Dotychczasowy punkt wyjścia z budynku (np. umieszczony wysoko na ścianie szyb wentylacyjny) mógł posłużyć za wejście, co sprawiło, że użytkownik omijał wiele z trudności przygotowanych przez projektantów poziomów albo podchodził do nich z zupełnie nowej, nieoczekiwanej strony. Użytkownikowi udawało się w ten sposób oszukać system¹⁷⁰.

Emergencja opisywanych taktyk rozgrywki możliwa jest dzięki kilku własnościom modelu organizacji obiektów w asamblażu. W obu przypadkach jest to model piany, w którym poszczególne fragmenty terytorium są bardzo rozległe. Właśnie owa rozległość sprawia, że możliwe jest jednoczesne występowanie w rozgrywce wielu obiektów

¹⁷⁰ Przy okazji warto docenić szerszy kontekst tej sytuacji – *Deus Ex* stanowi jeden z klasycznych przykładów *cyberpunku* – nurtu zapoczątkowanego przez książkę „*Neuromancer*” Williama Gibsona, skupionego wokół tematyki oporu wobec wszechobecnej technologii i kontrolujących każdy aspekt życia megakorporacji. Użytkownik kreatywnie wykorzystujący zasady systemu w celu jego pokonania doskonale wpisuje się w tę poetykę.

umożliwiających zastosowanie emergentnych taktyk pokonywania przeszkód topograficznych. Gdyby poszczególne bańki były mniejsze taktyki te nie miałyby znaczenia (w pierwszym przypadku) lub terytorium składałoby się ze zbyt małej ilości obiektów by doszło do zjawisk emergentnych (w drugim przypadku).

W opisywanych sytuacjach model organizacji obiektów pozwala na częściowe rozszerzenie dostępnego terytorium. Emergentne elementy w rozgrywce prowadzą do powstawania relacji topologicznych w asamblażu, które w konsekwencji zmieniają relacje między obiektami znajdującymi się w określonym terytorium. Można przyjąć założenie, że im większa liczba obiektów podatnych na emergentne mechanizmy, tym większa ilość potencjalności wytwarzających się w światoopowieści w trakcie rozgrywki. W prezentowanych przykładach terytorium skonstruowane jest ze statycznych, nieinteraktywnych elementów. Ich funkcja ograniczona jest do roli delimitacyjnej i reprezentacyjnej. Emergentne zjawiska zachodzące między tymi obiektami mają charakter synchroniczny – sam ich układ względem siebie jest wystarczający, by wytworzyć emergentne własności. Do ich uruchomienia nie jest niezbędny ich ruch na płaszczyznach czasowych. W przykładzie z kontenerami i płotem wystarczająca dla zaobserwowania zjawiska emergencji jest ilustracja – uruchomienie układu w czasie nie jest konieczne.

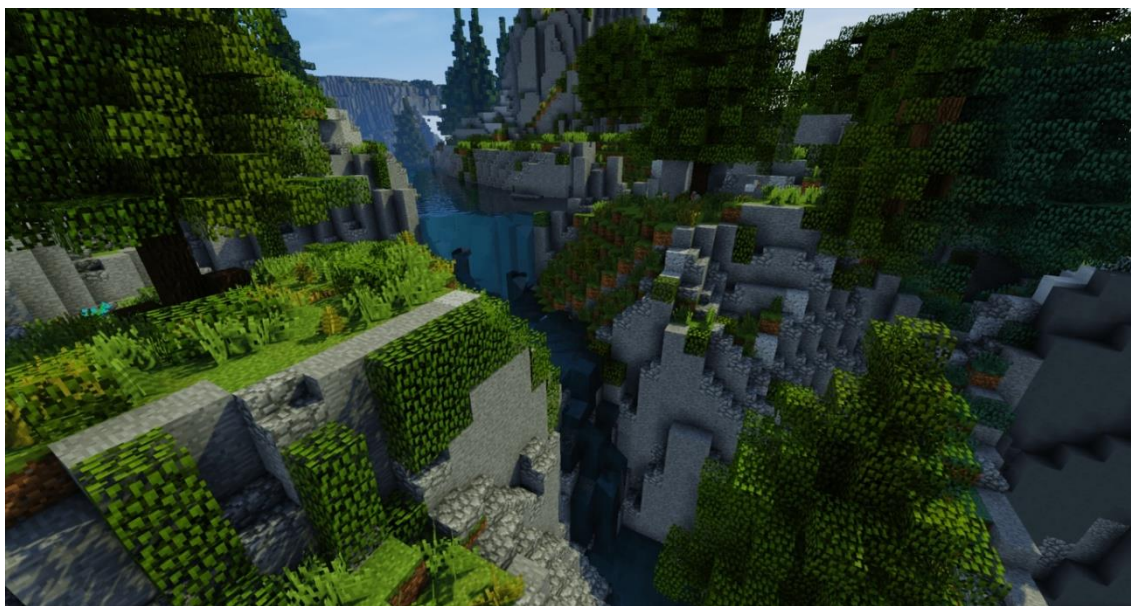




Rys. 14. Dwa przykłady wykorzystania obiektów do stworzenia przejścia w grach *Deus Ex: Human Revolution* (na górze) i *Deus Ex: Mankind Divided* (na dole).

Synchroniczność emergencji w *Deus Ex* wynika również ze stabilności układu obiektów w asamblażu. Użytkownik ma bardzo niewielki wpływ na samą strukturę terytorium, może jedynie wpływać na sposoby poruszania się po nim. Jeżeli przedstawiony na ilustracji płot byłby obiektem możliwym do przekształcenia, przesunięcia lub zniszczenia, układanie na sobie obiektów w celu przejścia na drugą stronę, nie byłoby konieczne. Taka sytuacja wytwarzałaby natomiast szereg nowych potencjalności, nowych oddziaływań w asamblażu. Podążając dalej tym rozumowaniem, jeżeli każdy element lokacji byłby obiektem, z którym użytkownik ma możliwość wejść różnego rodzaju relacje, terytorium przestaje być stabilną strukturą.

Taka sytuacja ma miejsce we wcześniej omawianej grze *Minecraft*. Generowany proceduralnie świat składa się z milionów bloków, których połączenia tworzą większe elementy terytorium. Przykładowo drzewo nie jest jednolitym obiektem – składa się z określonej ilości (1-30) bloków drewna formujących pień, oraz korony drzewa formowanej z adekwatnej ilości bloków liści. Każdy blok reprezentuje wymiary jednego metra sześciennego.



Rys. 15. *Minecraft*.

W początkowym projekcie gry większość dostępnych bloków pełniła statyczne funkcje. Wyjątkiem były mechanizmy, które dało się przesuwac lub zmieniać (otwierane drzwi, przestawianie dźwigni). Ogromną zmianę przyniosło wprowadzenie do rozgrywki nowej kategorii obiektów (tzw. *redstone*), pozwalających tworzyć obwody logiczne. Mechanizm działania obiektów zbudowanych z *redstone* jest bardzo prosty, opiera się na tych samych zasadach co podstawy konstrukcji elektrycznych. Należy postawić źródło sygnału (czerwona pochodnia), stworzyć ścieżkę z *redstone*, na której znajduje się przerywnik sygnału dowolnego rodzaju (guzik, dźwignia, płyta naciskowa) i na drugim końcu umieścić dowolny obiekt, w którym zaimplementowano funkcję reagowania na sygnał (np. otwarcie się drzwi, przesunięcie się tłoka). W efekcie gracz uzyskuje prosty mechanizm pozwalający przykładowo na zdalne zamknięcie drzwi po pociągnięciu za dźwignię. W praktyce szybko okazało się, że możliwości oferowane przez *redstone* są niewyobrażalnie bardziej rozległe. Możliwość tworzenia systemów wykorzystujących sygnał binarny pozwoliła nie tylko na znaczące ułatwienie różnych aspektów rozgrywki, ale co dużo bardziej znaczące – na konstruowanie makrostruktur, pełniących rolę identyczną do rzeczywistych pierwowzorów. Prezentacją możliwości emergentnej strategii w *Minecraft* jest projekt działającego 8-bitowego komputera, stworzonego w przestrzeni gry.

Wprowadzenie do rozgrywki systemów sterowanych sprawiło, że model organizacji obiektów w asamblażu uległ poszerzeniu. W dotychczasowym modelu gwieździstym pojawić się musiały dalsze oddziaływania między obiektami a awatarem gracza. Wynikało to z konieczności uwzględnienia zasięgu oddziaływania na siebie poszczególnych obiektów. Opisywana konstrukcja komputera 8-bitowego składa się z milionów bloków (jeden blok odwzorowuje wymiary 1 metra sześciennego), co przekłada się na wymiary liczone w kilometrach w świecie gry. Należy jednak pamiętać, że pomimo ogromnych rozmiarów, to wciąż jest jeden mechanizm. Sygnał uruchomiony przez użytkownika w jednym miejscu musi pokonać tysiące bloków (kilka kilometrów), by wykonać zaprogramowaną operację.

Taka sytuacja prowokuje dwie interesujące konsekwencje. Po pierwsze zjawiska emergentne sprawiają, że ogromny układ różnych bloków można i należy rozpatrywać jako jeden obiekt. Tylko połączenie wszystkich jego elementów pozawala na wytworzenie się własności emergentnych. Rozpatrywanie tak rozległego obiektu jako całości ukazuje jednak zmianę w jego relacjach z terytorium. Niezwykle złożona konstrukcja wykracza poza granice terytorium i wyznacza jego nowe granice. Wszystkie pozostałe obiekty stają się wobec niej wewnętrzne. Ta sytuacja pokazuje istotną własność modelu asamblażu *Minecrafta* – jego terytorium może ulegać poszerzaniu (wraz ze wzrostem ilości i wielkości obecnych na nim obiektów), jednak nie może ulec domknięciu. Gdyby nie zjawiska emergentne pierwszego poziomu, taka sytuacja nie mogłaby mieć miejsca.

Druga konsekwencja dotyczy relacji między awatarem gracza a pozostałymi obiektami. Model organizacji obiektów w asamblażu *Minecrafta* ma formę gwieździstą – terytorium wytwarzane jest dookoła awatara gracza. To jeden z aspektów, który odróżnia go od pozostałych wyznaczonych przeze mnie modeli. Kiedy mój awatar porusza się po terytorium gry, obiekty są generowane dookoła niego i wchodzi z nim w różne relacje. Wszystkie jednak są aktywne w określonym promieniu od awatara. Znalezienie się poza ową „sferą zdarzeń” (analogiczną do stożków świetlnych) powoduje, że wzajemne oddziaływania obiektów są znacząco ograniczone. Dopiero ponowne znalezienie się w ich pobliżu udostępnia wszystkie ich potencjalności. Dzięki takiej strategii systemu wszystkie znaczące zdarzenia w rozgrywce mają miejsce wyłącznie w

bliskości awatara gracza, dzięki czemu gracz może na nie zareagować według własnego uznania. Konsekwencją emergentnego funkcjonowania makroobiektu (miliony połączonych bloków) w rozgrywce jest nie tylko rozszerzanie się terytorium, ale również zmiana topologicznych relacji między awatarem a wszystkimi obiektami. Aby makrostruktury mogły zadziałać, muszą być one objęte sferą zdarzeń. W innym wypadku przesłanie sygnału nie byłoby możliwe. Sfera zdarzeń dotyczy jednak wszystkich obiektów na terytorium, więc cała strategia ulega zmianie – w rozgrywce może dochodzić do istotnych zdarzeń, z których użytkownik nie będzie sobie zdawał sprawy. To znacząca zmiana w modelu gwieździstym, która może zacząć przypominać organizację układu poszczególnych obiektów w pojedynczej bańce modelu piany. Czynnikiem, który spaja asamblaż *Minecrafta* jako model gwieździsty jest strategia wykorzystania zjawisk emergentnych drugiego poziomu w procesie generowania terytorium.

➤ Drugi poziom emergencji – zaburzenia i struktury

Terytorium w grze *Minecraft* wytwarzane jest proceduralnie przy pomocy generatora losowego. Algorytm odpowiedzialny za to, jakie bloki pojawią się (lub nie pojawią) na terytorium, działa na podstawie zjawiska emergentnego drugiego poziomu. Informacja o rodzaju generowanego bloku stanowi efekt zestawienia ze sobą reguł zawartych w asamblażu oraz wprowadzonego przez użytkownika sygnału wejściowego (ang. *input*) w postaci ciągu cyfr i znaków, często nazywanego ziarnem. Ziarno stanowi podstawę dla generatora losowego, który ograniczony jest przez sztywne reguły asamblażu. Z tego powodu możliwe jest by biom pustynny sąsiadował z biomet sawanny, ale nie jest możliwe, żeby na szczycie konaru (bloki surowego drewna ułożone na sobie) wygenerowany został blok rudy węgla. Pierwotnym wzorem terytorium w rozgrywce są dynamiczne aktualizowanie przez system potencjalności wynikające z ziarna, ograniczone jednak przez zaprojektowane przez deweloperów zasady wchodzenia obiektów w relacje. Wykorzystywanie wprowadzonych danych przez użytkownika – jako podstawy generatora losowego – jest jednym z najpopularniejszych sposobów aplikacji zjawisk emergentnych drugiego stopnia w rozgrywce.

Strategie korzystające z ziarna sprawiają, że algorytm odpowiedzialny za wytwarzanie terytorium pozostaje identyczny przez całą rozgrywkę. Nie jest to problem, jeżeli całe terytorium wytwarzane jest w jednym momencie (jak ma to miejsce w modelu kartograficznym), jednak w przypadku długiej rozgrywki, schematy wynikające z wykorzystania ziarna, mogą stać się przewidywalne. Z tego powodu stosowane są strategie, które dynamicznie przekształcają sposoby generowania obiektów w czasie rozgrywki. Pozwalają one nie tylko na zwiększenie liczby potencjalności w światoopowieści, ale również umożliwiają uwzględnienie w asambliżu zmieniających się czynników wynikających z decyzji podejmowanych przez użytkownika. Taka strategia emergentnego wytwarzania terytorium widoczna jest w przypadku niezależnej gry *Reigns*¹⁷¹, będącej symulatorem historii bliżej nieokreślonego średniowiecznego królestwa. Podstawowy mechanizm rozgrywki polega tutaj na wykorzystaniu talii cyfrowych kart do tworzenia opowieści. Każda z kart reprezentuje jakiś problem, decyzję lub sytuację, która wymaga od użytkownika podjęcia decyzji. Prezentowane opcje mają zawsze charakter binarny – użytkownik dokonuje wyboru poprzez przesunięcie karty na prawo lub lewo ekranu¹⁷². Celem rozgrywki jest utrzymanie równowagi między czterema parametrami reprezentującymi cztery najważniejsze grupy wpływów w królestwie – frakcją militarną, mieszczańską, religijną i arystokratyczną. Panowanie danego władcy (tym samym konkretna rozgrywka) natychmiast kończy się, gdy wartość któregośkolwiek z tych parametrów osiągnie poziom maksymalny lub minimalny. Użytkownik, podejmując wybory, musi zatem zawsze mieć na uwadze ich wpływ na wartości poszczególnych parametrów. Dodatkową konsekwencją wielu wyborów jest zmiana składu dostępnej talii – karty mogą być do niej dodawane i usuwane. Strategia rozgrywki użytkownika wymaga zatem planowania na dwóch płaszczyznach – zarządzania bieżącymi wyborami w sposób, który pozwoli kontynuować rozgrywkę oraz uwzględniania dalekosiężnych konsekwencji wynikających z mechanizmu konstruowania talii w trakcie gry (*deckbuilding*). Przykładowo karta wydarzenia może

¹⁷¹ *Reigns* (Nerial; 2016).

¹⁷² Gra oryginalnie wydana została na platformy mobilne, dlatego też interfejs zaprojektowany został w taki sposób, by można było go wygodnie obsługiwać jedną ręką. Zastosowane rozwiązanie przypomina to znane z aplikacji randkowej Tinder – po prezentacji karty Użytkownik przesuwa palcem po ekranie urządzenia mobilnego w prawo lub w lewo w zależności od podjętej decyzji, po czym karta jest odrzucana i prezentowana jest kolejna.

postawić użytkownika przed wyborem: zaprosić na swój dwór medyka o wątpliwej reputacji czy kazać mu opuścić królestwo. W pierwszym przypadku do talii przyszłych wydarzeń dodana zostanie pewna pula kart, które związane są z obecnością medyka na dworze. W drugim przypadku karta jest odrzucana. Jeżeli użytkownik zdecyduje się przyjąć medyka, istnieje prawdopodobieństwo, że w dalszej części rozgrywki pojawi się wydarzenie dotyczące nieetycznych eksperymentów lekarskich. Wybór w tym wypadku pozwala na zaakceptowanie tego faktu lub wydalenie niemoralnego naukowca. Ponownie, w drugim wypadku wszystkie karty związane z medykiem na dworze zostają odrzucane. Dzięki temu mechanizmowi, wytwarzający się skrypt narracyjny, zachowuje logiczną ciągłość, a użytkownik ma poczucie wpływu na wydarzenia w wyniku swoich działań. Model rozgrywki zawarty w *Reigns* bardzo dobrze ilustruje mechanizm emergentnego wytwarzania się terytorium. Wyłania się ono w procesie łączenia i sekwencjonowania możliwie prostych elementów. Im mniejsze i liczniejsze są poszczególne ogniwa wytwarzającego się terytorium, tym większa pula możliwych do zrealizowania potencjalności.

Mechanizmy rozgrywki prowadzące do zmiany puli potencjalności zawartych w światoopowieści znajdują również zastosowanie w rozbudowanych systemach, w których nie stanowią one głównej strategii, lecz jedynie jeden z wielu elementów rozgrywki. Dzięki funkcji emergentnego wytwarzania nowych elementów terytorium możliwa jest realizacja nomadycznej strategii systemu, której najważniejszym założeniem jest ciągłe aktualizowanie i adaptowanie relacji zachodzących między terytorium a modelem organizacji obiektów w rozgrywce. Powoduje to stan ciągłego rozedrgania świata gry, a w konsekwencji wymusza dynamikę działań ze strony wszystkich uczestników rozgrywki. Tego rodzaju strategia o dużej intensywności występuje między innymi w grze wideo *Middle-earth: Shadow of Mordor*, jednakże wykorzystywana była również jako istotny aspekt rozgrywki w starszych grach, takich jak *Mount & Blade* czy *Sid Meier: Pirates!* Wszystkie trzy wymienione tytuły łączy taktyka wykorzystywania wysoce stabilnego intersubiektywnie terytorium, które w zależności od strategii rozgrywki przyjętych przez użytkownika może być mapowane na wiele różnych sposobów. W trakcie rozgrywki system animuje wcześniej zaprojektowane terytorium (odpowiednio: morski region Karaibów, inspirowany średniowieczną Europą

kontynent, fragment tolkienowskiego Mordoru), w której jednocześnie obecnych jest wielu uczestników rozgrywki. Jeden z nich pełni rolę awatara gracza, pozostali zaś są kontrolowani przez systemową sztuczną inteligencję. Co bardzo istotne, taktyki dostępne dla systemowych uczestników rozgrywki w dużej mierze pokrywają się z taktykami udostępnionymi użytkownikowi. To typowe własności dla modelu organizacyjnego konstelacji, w którym poszczególne obiekty mają podobną sprawczość i pełnią rolę uczestników rozgrywki. Działania przez nich podejmowane różnią się znacząco od działań użytkownika na poziomie procedur – nie wykorzystują one dostępnych dla użytkownika interfejsów, zatem proces decyzyjny przebiega inaczej – jednak w praktyce manifestują się w rozgrywce identycznie jak te podejmowane przez użytkownika¹⁷³.

W konsekwencji taki układ relacji między obiektami w grze prowadzi do zrównania potencjałów sprawczości między wszystkimi uczestnikami rozgrywki. Wytwarzający się skrypt narracyjny nie jest wycentrowany na awatarze gracza (a więc perspektywie użytkownika), lecz przyjmuje perspektywę światocentryczną. Możliwe jest zatem, by w trakcie rozgrywki powstał złożony i wielowątkowy skrypt narracyjny związany z jakimś miejscem lub postacią, lecz nie z działaniami czy perspektywą użytkownika. Proces odkrywania tego skryptu narracyjnego jest podobny jak w przypadku mediów linearnych, zasadnicza różnica ujawnia się na poziomie powstawania owego skryptu. Rolą systemu nie jest tworzenie dla użytkownika optymalnych warunków odbioru wcześniej zaimplementowanych przez deweloperów treści (jak to ma miejsce w przypadku projektowania skryptowego), lecz ciągłe aktualizowanie światopowieści w sposób, który pozwala na emergentną rozgrywkę.

Mechanizmy mające na celu zrównanie potencjalnej sprawczości wobec światopowieści są szczególnie widoczne w nomadycznych strategiach prowadzenia rozgrywki. Polegają one na położeniu silnego akcentu na potencjalność procesu

¹⁷³ Zjawisko to jest szczególnie widoczne w *Sid Meier's Pirates!* i *Mount & Blade* ze względu na strategiczny charakter tych gier. Duża część rozgrywki odbywa się na poglądowej mapie, na której poszczególne obiekty oznaczone są przy pomocy umownych trójwymiarowych modeli. Każda armia reprezentowana jest przez pojedynczego jeźdźcę z chorągwią, każde miasto ma podobny model, niezależnie od jego topografii. To właśnie ten język symboliczny sprawia, że poszczególne akcje wszystkich obiektów w rozgrywce reprezentowane są w ten sam sposób.

mapowania terytorium przez użytkownika, ze szczególnym uwzględnieniem tymczasowości tak powstającej mapy. We wspomnianym już *Shadow of Mordor* duża część terytorium dostępnego dla użytkownika pozostaje niezmienna w trakcie rozgrywki. Nie ma on wpływu na jego kształt – żaden ze statycznych obiektów (skały, maszyny, namioty, rośliny) nie jest wyposażony w funkcję, pozwalającą użytkownikowi na manipulowanie jego położeniem lub własnościami fizycznymi (rozmiar, przenikliwość). Inaczej zatem niż we wcześniejszych przykładach (*Deus Ex*, *Minecraft*), potencjał do wykorzystywania taktyk opierających się o emergencję pierwszego stopnia jest niewielki. Użytkownik nie może stworzyć nowego przejścia ani wykorzystać innych obiektów do jego powstania. Dostępne dla użytkownika są wyłącznie te fragmenty terytorium, które zostały jako takie przewidziane przez deweloperów¹⁷⁴.

Źródłem rozedrgania potencjalności wynikających z układu terytorium jest sposób generowania i zarządzania obiektami w rozgrywce. W *Shadow of Mordor* odpowiada za to moduł o nazwie *Nemesis*. Przy pomocy zawartych w nim procedur w trakcie rozgrywki tworzona jest specjalna klasa systemowych obiektów, które wyposażone są w znacznie większy potencjał sprawczości wobec światoopowieści, niż pozostałe obiekty. Składają się na nią kapitanowie i generałowie armii nieprzyjaciela, którzy nie tylko symbolicznie obecni są w strukturze, ale także zamieszkują oni konkretny obszar na dostępnym dla gracza terytorium. Pokonanie ich w walce (jedyne sposoby interakcji między awatarem gracza a kapitanami) pozwala użytkownikowi na dokonanie wyboru odnośnie dalszego losu takiej postaci: uśmiercenie (łatwiejsze; poprzez dowolny sposób obniżenia jego punktów wytrzymałości do zera) lub uczynienie zeń sojusznika (trudniejsze; wymaga schwytania i „opętania” przeciwnika, co wiąże się z większym wyzwaniem dla użytkownika). Zaimplementowanym celem dla użytkownika w ramach tej funkcji systemu jest umiejętne wpływanie na relacje między poszczególnymi kapitanami w taki sposób, by sojusznicy pięli się w górę drabiny społecznej Mordoru, przeciwnicy zaś byli z niej eliminowani.

¹⁷⁴ Warto w tym miejscu zaznaczyć, że dostępność wielu przestrzeni w ramach terytorium nie jest oczywista – mimo, że wszystkie potencjalne „ścieżki” zostały przez deweloperów przewidziane i zaprojektowane, to wykorzystanie złożonego modułu wspinaczki sprawia, że przestrzeń nie ma struktury korytarzowej, lecz otwartą.

Relacja sił w ramach modułu *Nemesis* znajduje swoje bezpośrednie odzwierciedlenie w procesie mapowania terytorium przez użytkownika. Jak zostało wspomniane wcześniej, każdy ze stworzonych przez system kapitanów zamieszkuje konkretny fragment terytorium świata gry. Jeżeli kontrolowana przez użytkownika postać napotka sojuszniczą postać, będzie ona (wraz ze wszystkimi podległymi towarzyszami) wspierać użytkownika we wszystkich walkach. Jeżeli napotkany kapitan ma status wroga, awatar gracza zostanie natychmiast zaatakowany – taka potyczka zakończona może zostać wyłącznie przez pokonanie lub ucieczkę jednej ze stron. Z tych prostych zależności wynika, że terytorium Mordoru podzielić można na część względnie bezpieczną (części zamieszkiwane przez sojuszników) oraz niebezpieczną (części zamieszkiwane przez wrogów). Kapitanowie (zarówno sojusznicy i wrogowie) mogą angażować się w walkę również bez udziału użytkownika. Może on zdecydować się na interwencję lub pozwolić sytuacji rozwiązać się samoistnie. Kapitan, zabity w trakcie takiego zdarzenia, eliminowany jest również z drabiny hierarchicznej, może więc się okazać, że znaczący sojusznik dla przyjętej taktyki rozgrywki został usunięty z rozgrywki w najmniej sprzyjającym momencie. Z tego właśnie powodu wytwarzające się terytorium jest zawsze niedokończone, a milieu mapujących obiektów – wysoce niestabilne. Obszar, który przed chwilą był bezpieczny może zostać zamieszkanym przez silnego przeciwnika. Oczywiście mechanizm ten działa również w drugą stronę – wrogi kapitan może nieoczekiwanie ulec eliminacji za sprawą innego kapitana, niezależnie od jego przynależności.

Strategia wykorzystania zjawiska emergencji drugiego poziomu wraz z nomadycznymi strategiami rozgrywki pozwala na wytwarzanie się emergentnej rozgrywki w bardzo szerokim zakresie. Zarówno układ obiektów w asambliżu, jak i część terytorium ulega ciągłym przekształceniom na płaszczyznach czasowych. Pomimo stabilnej kartografii świata gry rozgrywka zmienia się w licznych swoich aspektach. Warto zauważyć, że wszystkie opisywane procesy mają charakter diachroniczny. Niemożliwe jest uchwycenie i opisanie konkretnego mechanizmu ich działania bez uwzględnienia dynamiki zachodzenia tych procesów. Z tego powodu opisywane przeze mnie strategie z pewnością wspierają procesualny sposób postrzegania światopowieści.

W *Shadow of Mordor* ilość potencjalności światoopowieści wydaje się być nieograniczona, jednak w skali makro ujawniają się sztywne ograniczenia rozgrywki. Wszystkie możliwe stany asamblażu zamykają się między dwoma skrajnościami – wszyscy kapitanowie w hierarchii są wrogami i wszyscy kapitanowie w hierarchii są sojusznikami. Łatwo zauważyć, że jedyną możliwą perturbacją na tej osi jest nieobecność jednego lub więcej kapitanów (wynikająca z jego/ich eliminacji bez awansu kolejnego na jego/ich miejsce). System nie udostępnia żadnej funkcji pozwalającej na zawieranie sojuszy, tworzenie zależności ekonomicznych lub politycznych, czy wykroczenie poza ściśle zdefiniowaną strukturę władzy. Szeroki wachlarz możliwości pozwala poruszać się w polu decyzyjnym ograniczonym przez strukturalną bańkę. Pomimo tego, że rozgrywka jest emergentna, nie może wykroczyć ona poza wyznaczone przez asamblaż ramy. Nie zmienia to faktu, że wykorzystanie zjawisk emergentnych drugiego poziomu pozwala na ciągłe wytwarzanie nowych potencjalności w ramach określonych granic. W tym sensie zjawiska emergentne spełniają swoją rolę w procesie performowania dynamicznej światoopowieści gry. Jednak w celu zaprojektowania emergentnej rozgrywki pozbawionej wspomnianych ograniczeń, a więc zdolnej do wytwarzania nowych jakości w trakcie rozgrywki, niezbędne jest zastosowanie zjawisk emergentnych trzeciego poziomu.

➤ Trzeci poziom emergencji – adaptacja i zarządzanie

W przypadku klasycznego rozumienia gier¹⁷⁵ relacja między użytkownikiem a systemem nie jest symetryczna. W przeciwieństwie do strategii zaimplementowanych przez deweloperów, gracz ma możliwość adaptować stosowane strategie i taktyki w rozgrywce. Celem tak rozumianej rozgrywki jest osiągnięcie przez gracza zwycięstwa w ramach zaprezentowanych reguł. Gra wideo jest zatem wyzwaniem, które należy pokonać. Opisując zjawiska emergentne trzeciego stopnia postaram się przedstawić alternatywne podejście do projektowania rozgrywki. W takim przypadku rozgrywka nie jest „sztucznie wytworzonym konfliktem” wydarzającym się w ramach reguł, lecz

¹⁷⁵ Na przykład w definicji Katie Salen i Erica Zimmermana, według których „gra to system, w którym gracze biorą udział w sztucznie wytworzonym konflikcie, zdefiniowanym przez reguły i skutkującym wymiernym wynikiem”. K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. MIT Press, Cambridge 2003, s.93.

dynamicznym procesem wymagającym ciągłego mikrozarządzania i regulacji w celu wytworzenia u użytkownika zaplanowanego doświadczenia (ang. *user experience*). Do spełnienia tej funkcji wykorzystywane są specjalne moduły oprogramowania, odpowiedzialne za adaptacyjne zarządzanie rozgrywką.

W 2008 roku firma Valve zaprezentowała projekt systemu, który w znacznym stopniu opiera się na emergencji trzeciego poziomu. Jego najważniejszym założeniem jest dynamiczne wytwarzanie terytorium, którego układ będzie adaptował się do działań użytkownika. Efekty prac projektantów zaimplementowane zostały w grze akcji wydanej pod tytułem *Left 4 Dead*¹⁷⁶. Tło narracyjne gry skonstruowane zostało według bardzo prostego schematu – grupa czterech ocalałych z tajemniczej pandemii musi współpracować, by przetrwać w trakcie poszukiwania drogi ucieczki ze strefy objętej działaniem niezidentyfikowanego wirusa. Każdy scenariusz zaczyna się w bezpiecznym schronieniu, gdzie kontrolowane przez graczy (lub sztuczną inteligencję) postacie mogą wyposażać się w broń i dodatkowe akcesoria (np. apteczki). Najczęściej celem rozgrywki jest dotarcie do następnego schronienia, które jednocześnie stanowi początek kolejnego scenariusza. W trakcie eskapady, grupa postaci niemal nieustannie atakowana jest przez licznych zombie, których odparcie jest tylko chwilowym rozwiązaniem - potencjalna ilość możliwych do spotkania przeciwników w grze jest nieograniczona. Z tego powodu najważniejszym aspektem rozgrywki jest doświadczenie nieustannej presji wywieranej na użytkownika.

Tym, co wyróżnia *Left 4 Dead* na tle innych podobnych tytułów, jest wspomniany sposób zarządzania rozgrywką przez system. W procedurach zawartych w grze uwzględniony został dodatkowy moduł odpowiedzialny za utrzymywanie napięcia dramatycznego rozgrywki, nazwany *The Director*. Sztuczna inteligencja dynamicznie monitoruje działania poszczególnych użytkowników i na tej podstawie dobiera akcje systemu, które według algorytmu najkorzystniej wpłyną na doświadczenie rozgrywki. Elementy wytwarzanej rozgrywki stają się kontekstowe - jeżeli jedna z postaci zostanie ranna, *The Director* przy pierwszej możliwości da graczom możliwość zdobycia apteczki. Jeśli pokonywanie kolejnych przeszkód nie przysporzy graczom większych trudności, tempo

¹⁷⁶ *Left 4 Dead* (Turtle Rock Studios; 2008).

gry wzrośnie - pojawi się więcej przeciwników, którzy będą silniejsi. Mechanizm ten działa symetrycznie - jeżeli rozgrywka okazuje się zbyt trudna dla graczy, system będzie ją ułatwiał generując mniejszą ilość przeciwników, więcej pomocnego wyposażenia i wprowadzając dłuższe przerwy między kolejnymi atakami. W konsekwencji samo wejście w relacje z asamblażem przez użytkowników stanowi impuls do jego przekształcenia. Niemożliwe jest „eksplorowanie” wirtualnego świata, jednocześnie nie powodując w nim ciągłych zmian biorących swój początek w obecności awatara gracza. Podążając dalej tym tropem można stwierdzić, że samo jego „bycie” stanowi nieustanny strumień działań diegetycznych gracza, które system rozpoznaje i na które reaguje.

Tak funkcjonujące procedury odpowiedzialne są również za reprodukcję zawartej w grze ideologii. Jedną z funkcji modułu *The Director* jest dbanie o przestrzeganie przez graczy pewnych zasad, których złamanie mogłoby znacząco spowolnić rozgrywkę i zaowocować mniej satysfakcjonującym doświadczeniem. Przykładem takich zasad jest zakaz podejmowania agresywnych akcji wobec sojusznika (strzelanie do niego), czy odłączania się od grupy. Kiedy system wykrywa wykroczenie tego rodzaju w trakcie rozgrywki, podejmuje diegetyczne działania systemu (w odróżnieniu od działań diegetycznych użytkownika), mające na celu utrudnić (a w konsekwencji doprowadzić do porażki całej grupy) osiągnięcie sukcesu w ramach danego scenariusza. Awatar gracza, który oddzieli się od reszty grupy, szybko zostanie zaatakowany przez trudną do pokonania grupę przeciwników – taka taktyka modułu *The Director* jest nadrzędna wobec pozostałych procedur regulujących napięcie dramatyczne rozgrywki. Opisana strategia wpisuje się w założenia retoryki proceduralnej, a więc „praktyki przekonywania poprzez ogólnie pojmowane procesy, w szczególności procesy obliczeniowe”¹⁷⁷. W omawianym przypadku rolą procesu jest „przekonanie” gracza do powstrzymania się od pewnych działań (odłączania się od grupy), a co się z tym wiąże – kształtowania konkretnego rodzaju doznań i afektów. *The Director* jest systemem, który pozwala na dynamiczną adaptację asamblażu gry wideo, jednak sam pozostaje obiektem statycznym. Ma możliwość wpływania na relacje między obiektami w rozgrywce, podczas gdy sam pozostaje niezmienny. Zaimplementowane przez deweloperów procedury pozostają

¹⁷⁷ I. Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge, Mass 2010, s.3.

takie same niezależnie od działań użytkowników. *The Director* potrafi reagować na wiele zdarzeń, ale nie potrafi się uczyć. Opisywany moduł jest dobrym przykładem układu emergentnej regulacji – emergencja trzeciego stopnia nie wyraża się w module *The Director*, ale poprzez ten moduł, w postaci emergentnej rozgrywki. Odnosząc się do przykładu pamięci komórkowej i dostosowania z początku rozdziału, *The Director* należy postrzegać jako środowisko, które pozwala przetrwać najlepiej przystosowanym strategiom i taktikom, kształtując tym samym proces wytwarzania się afektów u graczy. Zmienne środowisko powodowałoby zmienne w czasie efekty jego oddziaływania.

Problematyka uczących się obiektów w trakcie rozgrywki jest znakiem rozpoznawczym serii *The Sims* – rewolucyjnej dla branży gier wideo formy rozrywki elektronicznej. Jej projektant, Will Wright, był zafascynowany koncepcją rozproszonej inteligencji. Pomysł ten został wykorzystany w jego wcześniejszej grze – *SimAnt* – która oparta była o badania Edwarda Osborna Wilsona¹⁷⁸ i dotyczyła zarządzania kolonią mrówek. W rozgrywce zaimplementowany został algorytm inteligencji zbiorowej. Podobnie jak w przypadku prawdziwych mrówek, zdolność rozwiązywania problemów przez jedno stworzenie była minimalna, podczas gdy złożoność działań i sposób rozwiązywania problemów porównywalny był z możliwościami intelektualnymi psa. Wynikało to z dzielenia zadania na dużą liczbę bardzo prostych działań i dystrybucji tych prostych poleceń pomiędzy wszystkie uczestniczące obiekty. W ten sposób żadna mrówka nie знаła celu swojej pracy, ale nie był to warunek konieczny do jej ukończenia. To właśnie ten mechanizm zawarty w *SimAnt*¹⁷⁹ był ważną inspiracją dla powstania *The Sims*.

W *The Sims 4* opisywane rozproszenie inteligencji dotyczy nie tylko Simów (obiektów posiadających cechy postaci), lecz wszystkich obiektów obecnych na danym terytorium. Innymi słowy wszystkie procedury niezbędne do włączenia nowego obiektu w sieć już istniejących relacji zawarte są w tym obiekcie. Przykładowo, udostępnienie w rozgrywce ekspresu do kawy dodaje nowe potencjalności do światoopowieści – nie dlatego, że w jakikolwiek sposób zmieniły się własności Simów jako obiektów, ale

¹⁷⁸ Amerykański biolog i zoolog, znany głównie ze swoich badań nad entomologią, ewolucją oraz socjobiologią.

¹⁷⁹ *SimAnt: The Electronic Ant Colony* (EA Maxis; 1991).

dlatego że ów ekspres do kawy udostępnia Simom nową pulę możliwych interakcji. W jednym z wywiadów Wright podsumował tę strategię stwierdzając, że „wraz z dodawaniem nowych rozszerzeń do gry, Simowie stają się sprytniejsi” (As you added expansion packs, The Sims got smarter)¹⁸⁰. Warto w tym miejscu zauważyć, że wprowadzenie do przestrzeni nowych obiektów (nowych potencjalnych interakcji) powoduje, że zmienia się również układ relacji i terytorium dla poszczególnych Simów. Rozwijając przykład z ekspresem, Simowie nie tylko będą mieli dostępną nową interakcję, ale również owa interakcja zostanie wpisana w ich „schemat zachowań”. Innymi słowy, Simowie od czasu do czasu będą poszukiwali miejsca, gdzie będą mogli napić się kawy. W konsekwencji wprowadzenie ekspresu do przestrzeni zmienia właściwości modelu asamblażu gry.

Czy możliwe jest połączenie dwóch emergentnych strategii – zarządzania rozgrywką przez system i dynamicznie adaptujący się asamblaż gry – w taki sposób, by system zarządzający mógł dostosować się do preferencji gracza? Osiągnięcie takiego połączenia pozwoliłoby na zaprojektowanie gry, której system dbałby o jak najbogatsze doświadczenie użytkownika.

Próba stworzenia takiego systemu jest niezależna gra wideo firmy Ludeon, której tematyka poświęcona jest strategiom przetrwania kilku rozbitków na obcej planecie. W *RimWorld*¹⁸¹ – podobnie jak w *The Sims 4* – użytkownik nie jest związany z konkretnym awatarem, zamiast tego pełni funkcję bezosobowego opiekuna kolonii. To rola zarządzającego i nadzorującego przebieg procesu wytwarzania opowieści, nie wpływającego jednak na wydarzenia bezpośrednio. Sprawczość użytkownika w większości sytuacji zapośredniczona jest poprzez systemowych uczestników rozgrywki. Może on oczywiście przyjąć strategię polegającą na wybraniu jednego z aktantów na swojego awatara – żadna taktyka systemu jednak nie wspiera takiego podejścia¹⁸². Model organizacyjny asamblażu gry wideo tworzy konstelację równorzędnych obiektów

¹⁸⁰ Źródło: <https://www.pcgamer.com/will-wright-at-bafta-the-creator-of-the-sims-on-his-influences-and-hints-to-his-next-game/> [dostęp 19.02.2018].

¹⁸¹ *RimWorld* (Ludeon Studios; 2018).

¹⁸² Najczęściej taktyki systemu wspierające utożsamienie się użytkownika z awatarem polegają na sprzężeniu ich możliwości percepcyjnych – w takim przypadku użytkownik może postrzegać świat wyłącznie w ramach określonych przez swojego awatara. Tym samym wyeliminowanie awatara ze światopowieści (śmierć postaci, niezdolność do dalszego uczestniczenia w wydarzeniach) prowadzi do konieczności wczytania wcześniejszego stanu gry lub rozpoczęcia rozgrywki od nowa.

(kolonistów), wchodzących ze sobą w relacje. Poziom złożoności personalizacji cech i atrybutów poszczególnych mieszkańców kolonii oraz mechanizmu zarządzania nimi jest bardzo wysoki. Wyposażeni są oni w szereg powiązanych ze sobą własności, takich jak wiek, płeć, najważniejsze momenty z wcześniejszego życia, talenty, relacje rodzinne, upodobania; by wymienić tylko niektóre. Tak szczegółowa charakterystyka jest wyjątkową cechą *Rimworld*, niespotykaną nawet w serii *The Sims*. Wszystkie postacie losowane są na początku rozgrywki, nie jest to jednak proces całkowicie przypadkowy. Możliwość zaistnienia pewnej puli własności jest uzależniona od spełnienia konkretnych warunków. Aby dwie postacie mogły być powiązane więzami rodzicielskimi, musi wystąpić między nimi odpowiednio duża różnica wieku. System w *Rimworld* umożliwia poszczególnym aktantom na liczne sposoby wchodzenia w interakcję ze sobą. Ze względu na to, że przez większość czasu rozgrywki Użytkownik nie ma bezpośredniej kontroli nad kolonistami, łatwo może dojść do sytuacji, w której o wielu interakcjach nie będzie świadomy, aż do emergentnej eskalacji konfliktu. Jeżeli zestawienie cech charakteru dwóch kolonistów będzie prowadziło do rozwijania się między nimi negatywnych relacji, może doprowadzić to do kryzysu, a w konsekwencji wytworzenia się wachlarza nowych potencjalnych zdarzeń wynikających z tej sytuacji.

Jedną z głównych strategii systemu w *RimWorld* jest umożliwienie użytkownikowi wyboru tzw. Narratora SI, którego rolą jest zarządzanie procesem wytwarzania opowieści. Pełni on nadrzędną funkcję wobec wszystkich mechanizmów rozgrywki. W zależności od wybranego stylu Narratora SI dynamika wytwarzanej opowieści będzie znacząco różna. Projektant gry Tynan Sylvester określa jego rolę w następujący sposób:

RimWorld używa sztucznej inteligencji (wzorowanej na SI gry *Left 4 Dead*), która analizuje Twoją sytuację i decyduje jakie wydarzenia stworzą najlepszą historię. Jest trzech narratorów do wyboru: Cassandra Classic, która stawia nas przed coraz cięższymi wyzwaniami, Phoebe Chillax o trochę spokojniejszym nastawieniu oraz zupełnie nieprzewidywalny Randy Random.¹⁸³

¹⁸³ Źródło: <https://rimworldgame.com/> [dostęp 23.02.2018].

Podstawą rolą Narratora SI jest monitorowanie przebiegu rozgrywki (na podstawie wcześniej ustalonych zmiennych) i wpływanie na nią przy pomocy dostępnych działań systemu. Mechanizm ten można wyjaśnić przy pomocy konkretnego przykładu – liczby kolonistów we frakcji użytkownika. W *Rimworld* można wyznaczyć optymalny zakres liczby kolonistów, którzy zamieszkują, zarządzane przez gracza, schronienie. Zbyt niska liczba sprawi, że kolonia będzie wciąż borykała się z niedostatkiem siły roboczej – zbyt wysoka natomiast szybko doprowadzi do problemów z zasobami żywności. Wystąpienie jednej z dwóch przedstawionych skrajności może stanowić interesujący kryzys do rozwiązania w krótkiej perspektywie, jednak z czasem prowadzić będzie do zmniejszenia dynamiki rozgrywki (po pewnym czasie obserwowanie samotnego kolonisty nieustannie sadzącego ziemniaki przestaje być interesujące). To jedna z wielu sytuacji, w której dochodzi do ingerencji Narratora SI. Jego działanie zawsze ma charakter pośredni – polega na wprowadzaniu i wycofywaniu z rozgrywki różnych potencjalności. Jeżeli problemem jest niewystarczająca liczba kolonistów, z czasem wzrośnie prawdopodobieństwo pojawienia się samotnego wędrowca, który poprosi o możliwość przyłączenia się do kolonii. Innym rozwiązaniem jest rajd tubylców, po odparciu którego na polu bitwy pozostanie ktoś, kogo łatwo będzie przeciągnąć na swoją stronę. Jeśli problem dotyczy zbyt dużej liczby mieszkańców, wzrastać będzie prawdopodobieństwo wybuchu epidemii, której skutki mogą być śmiertelne. Żadne z tych działań nie polega na twardej ingerencji w opowieść – dodanie lub odjęcie kolonisty. Wszystkie te zdarzenia jedynie mogą się pojawić, przy czym im dłuższa sytuacja, tym większe prawdopodobieństwo. Co istotne jednak, użytkownik wciąż może próbować przeciwdziałać skutkom wspomnianych wydarzeń – odmówić schronienia wędrowcy, dobić ранego czy zdobyć leki pozwalające na szybkie opanowanie epidemii. W dowolnej sytuacji dochodzi do przełamania rutyny rozgrywki i nadania jej nowej dynamiki, co stanowi nadrzędny cel Narratora SI.

Zawarta w *RimWorld* strategia performowania światoopowieści w wyraźny sposób dezaktualizuje podział dokonany przez Gonzalo Frasca na narrację i symulację. Z jednej strony bowiem skrypt narracyjny w rozgrywce jest wytwarzany, nie odtwarzany (jak Frasca rozumiał dzieła narracyjne), z drugiej zaś strony nie jest to symulator – zasady rozgrywki mogą ulegać zmianie, jeżeli Narrator SI uzna, że odbędzie się to z korzyścią dla

dramaturgii wydarzeń. Relacje wydarzające się między użytkownikiem a systemem w ramach rozgrywki w *RimWorld* mają charakter symetryczny. Narrator SI stanowi obiekt, którego sprawczość jest nie tylko porównywalna ze sprawczością użytkownika, ale co ważniejsze opiera się na podobnych funkcjach. Podobnie jak użytkownik, Narrator SI może oddziaływać na proces rozgrywki jedynie pośrednio – przy pomocy najróżniejszych zdarzeń losowych, dzięki wprowadzaniu nowych obiektów lub rezygnując z ich dodawania. To sprawia, że obaj aktanci znajdują się poza terytorium, kształtując je na metapoziomie. Ostateczna forma tak wytwarzanej rozgrywki jest efektem negocjacji między dwoma autonomicznymi jej uczestnikami. Emergentna opowieść w przedstawionym przykładzie wynika zatem z kilku źródeł - jednoczesnego funkcjonowania wielu równorzędnych obiektów w ramach rozgrywki, sprzężenia zwrotnego w relacji użytkownik/Narrator SI, czy proceduralnie generowanego terytorium. Kluczową rolę pełnią jednak zjawiska emergencji trzeciego poziomu, które umożliwiają silne współoddziaływania obiektów w asamblażu gry.

Powyższe analizy zjawisk emergentnych w rozgrywce mają dwie podstawowe konsekwencje dla rozważań o procesualnym charakterze światoopowieści. Po pierwsze, są wyraźnym dowodem na to, że wyłącznie w trakcie trwania rozgrywki możliwe jest zaobserwowanie własności asamblażu gry wideo – próby analizowania gier wideo bez uwzględnienia dynamiki zmian światoopowieści prowadzą do przeoczenia istotnych emergentnych zjawisk diachronicznych. Drugą znaczącą konsekwencją jest potwierdzenie koncepcji modelu asamblażu gry wideo jako rozedrganych pól potencjalności zamiast układu stałych obiektów. Zjawiska emergentne powodują nie tylko zmiany relacji między obiektami w asamblażu, ale także prowadzą do wytwarzania się nowych elementów, a w konsekwencji licznych potencjalności obecnych w światoopowieści.

Część trzecia: Ekosystem dystrybucji gier wideo

I. Spełnianie oczekiwań

Zjawiska odpowiedzialne za performowanie światoopowieści nie są związane wyłącznie z procesem rozgrywki. Wiele z nich wydarza się niezależnie od tego konkretnego trybu interakcji między użytkownikiem a systemem. Światoopowieść nie zaczyna się ani nie kończy w rozgrywce, ponieważ obiekty w danej rozgrywce występujące nie zaprzestają swojego istnienia z chwilą wyłączenia gry wideo. Poza rozgrywką najwyraźniej manifestują się wpływy aktantów w asamblażu nie związanych z nią bezpośrednio. Z tego powodu trzecia część niniejszej pracy poświęcona jest mechanizmom, które są odpowiedzialne za performowanie światoopowieści gry w innym trybie niż sytuacja rozgrywki. Zjawiska te rozciągają się od początku procesu projektowania danej gry wideo, poprzez jej rozwój, aż do naturalnego porzucenia projektu. Ujawniają one również rozległość i złożoność asamblażów związanych z konkretnymi światoopowieściami w kulturze medialnej.

Jedną z głównych cech współczesnego rynku gier wideo jest niespotykana dotąd intensywność komunikacji między deweloperami i potencjalnymi użytkownikami. Ogromny wzrost zainteresowania projektami crowdfundingowymi¹⁸⁴, których skuteczność w dużej mierze zależy od żywych relacji ze swoimi patronami pokazuje, że oczekiwania środowisk graczy nie są czynnikiem możliwym do zignorowania. Deweloperzy teoretycznie mają pełną swobodę w rozwijaniu swoich wizji w projektach, jednak w praktyce często jest to balansowanie na cienkiej granicy między przedstawieniem nowatorskiego ujęcia opracowywanego tematu, a narażeniem się na całkowite lub częściowe odrzucenie przez społeczność, której bardzo sprecyzowane oczekiwania zostały zawiedzione. Przykładem takiego sztywnego zbioru oczekiwań jest społeczność graczy skupiona wokół wydanej w 1980 roku grze *Rogue*¹⁸⁵. Założenia i projekt gry stały się kultowe i do dzisiaj wyznaczają model rozgrywki w niezliczonej ilości gier określanych jako *roguelike*.

Sam termin – *roguelike* - okazał się głęboko zakorzeniony w społeczności graczy. Gdy na rynku gier pojawiać się zaczęły tytuły nawiązujące do specyfiki *roguelike*,

¹⁸⁴ Crowdfunding - forma finansowania różnego rodzaju projektów przez społeczność, która jest lub zostanie wokół tych projektów zorganizowana.

¹⁸⁵ *Rogue* (Michael Toy, Glenn Wichman, Ken Arnold; 1980)

jednocześnie wykorzystujące mechanizmy znane z innych rodzajów rozgrywek, narastać zaczęła potrzeba, by zdefiniować *roguelike* jako precyzyjną kategorię. Temat podzielił społeczność graczy na wiele mniejszych grup toczących niezliczone spory o to, czy dany tytuł powinien zostać zaliczony do grona duchowych spadkobierców oryginalnego *Rogue* czy też nie. W konsekwencji na zwołanej w 2008 roku *International Roguelike Development Conference* w Berlinie zdecydowano się ustalić jednoznaczną definicję, która została nazwana „Interpretacją Berlińską” (*The Berlin Interpretation*). Tabela przedstawia najważniejsze elementy stworzonej definicji:

Cechy roguelike wg. Interpretacji Berlińskiej ¹⁸⁶	
Losowe generowanie środowiska	Świat gry jest generowany w sposób losowy. Sposób przedstawienia poszczególnych elementów jest ustalony – reszta jest losowa.
Permanentna śmierć postaci	Śmierć postaci gracza powoduje zakończenie danej rozgrywki, skasowanie plików zapisu stanu gry i konieczność rozpoczęcia od nowa.
Rozgrzywka oparta o tury	Każda komenda odpowiada jednej akcji lub wykonaniu ruchu.
Rozgrzywka oparta o siatkę	Świat reprezentowany jest przez siatkę identycznych pól.
Brak trybów	Gra nie jest wyposażona w tryby rozgrywki, wszystkie akcje dostępne są w dowolnym momencie.
Złożoność	Istnieje wiele sposobów rozwiązania danego problemu.
Zarządzanie zasobami	Rozgrzywka oparta jest o zarządzanie ograniczonymi zasobami.
Hack’n’slash	U podstaw rozgrywki leży zabijanie dużej ilości bezpodmiotowych potworów.
Eksploracja i odkrywanie	Rozgrzywka wymaga uważnej eksploracji świata i wykorzystywania znalezionych przedmiotów.

¹⁸⁶ Za: http://www.roguebasin.com/index.php?title=Berlin_Interpretation

Jednocześnie rozpowszechnił się termin *roguelike-like game*, określający grę wideo, która spełnia zaledwie część wymogów stawianych w ustalonej definicji¹⁸⁷. Proces ten do złudzenia przypomina zjawisko, które pojawiło się nie w społeczności graczy, ale w środowiskach akademickich – mam na myśli karierę terminu użytego przez Paula Levinsona „nowe nowe media”¹⁸⁸. W obu przypadkach autorzy pojęcia dostrzegali potrzebę wyraźnego zaznaczenia dziedzictwa, z jakiego wywodzi się termin, z drugiej zaś strony zaakcentowanie odrębności określanej sfery. We wstępie do tekstu można przeczytać, że „celem stworzenia definicji nie jest ograniczenie twórców lub gier, ale pomoc społeczności w zrozumieniu przedmiotu badań”¹⁸⁹, jednak sam akt ustanowienia takowej definicji bez wątpienia nosi znamiona działania przemocowego, wpisującego się w mechanizmy wykorzystywania relacji wiedza-władza, opisane przez Michela Foucaulta. Konsekwencją wprowadzenia definicji szybko stały się próby rozdzielania „prawdziwych spadkobierców” gry *Rogue* (takich jak *ADOM*, *Angband* czy *Nethack*), oraz „naśladowców” (*Diablo*, *FTL: Faster Than Light*).

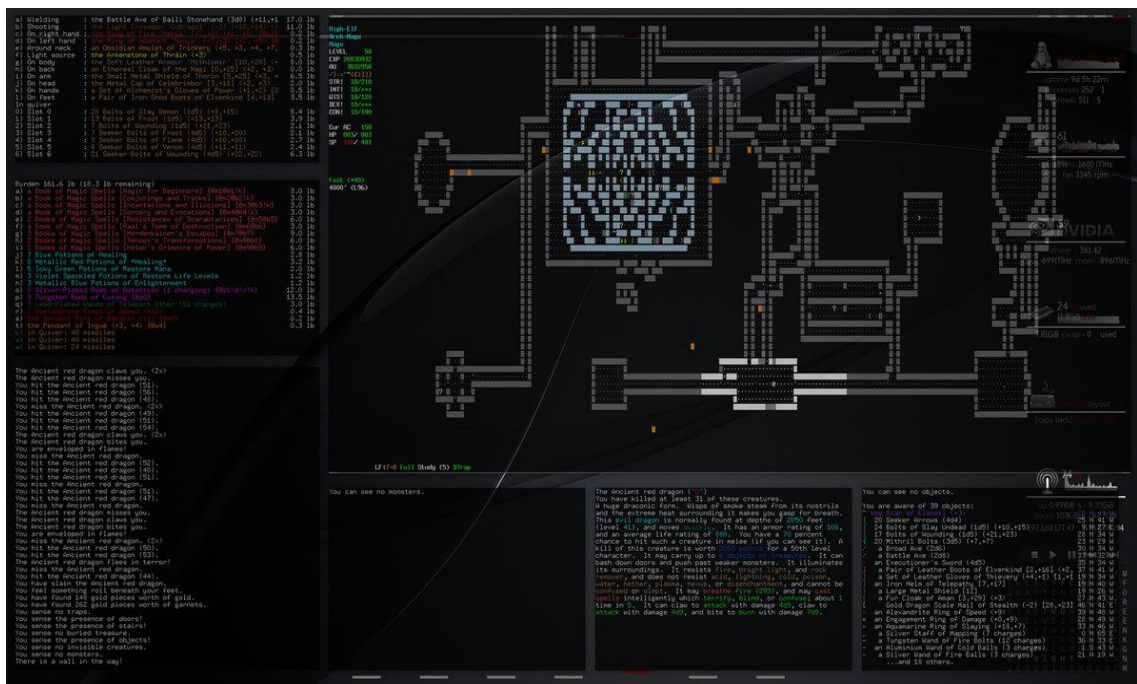
Powyższy przykład rozpatrywać można na dwóch płaszczyznach. Po pierwsze pokazuje on złożoność relacji zachodzących w ramach społeczności graczy, ale także relacji zachodzących między graczami, a deweloperami gier wideo. Nie jest to środowisko jednorodne, często dochodzi w nim do negocjacji między różnymi stronami i poglądami. Interpretacja berlińska wielokrotnie była komentowana zarówno bezpośrednio na różnych forach dyskusyjnych, jak i przez publicystykę branżową – często były to komentarze krytyczne, wskazujące anachronizm i redundantność tworzenia tak wyraźnych podziałów¹⁹⁰. Cała sytuacja ujawnia asamblaż wielu aktantów, którzy często decydują się na mniej lub bardziej trwałe sojusze w celu osiągnięcia preferowanego stanu sytuacji.

¹⁸⁷ Źródło: <https://www.rockpapershotgun.com/2016/09/14/what-is-a-roguelike/> [dostęp: 21.06.2018].

¹⁸⁸ P. Levinson, *New new media*, Allyn & Bacon, Boston 2009.

¹⁸⁹ Interpretacja Berlińska, za: [http://www.roguebasin.com/index.php?title=Berlin Interpretation](http://www.roguebasin.com/index.php?title=Berlin%20Interpretation) [dostęp: 21.06.2018].

¹⁹⁰ Na przykład: <https://ericjmitz.wordpress.com/2014/03/19/thoughts-on-the-berlin-interpretation/>; <http://www.gamesofgrey.com/blog/?p=403> [dostęp: 21.06.2018].



Rys. 16. Dwarf Fortress

Z drugiej strony warto również zwrócić uwagę na sposób manifestowania się wytwarzających się w trakcie rozgrywki afektów jako autonomicznych bytów, biorących czynny udział w performowaniu potencjalności światoopowieści. Gra typu *roguelike* zakłada ograniczenie elementów stałych w rozgrywce do minimum – zatem stabilność intersubiektywna kolejnych rozgrywek w danej grze oparta jest wyłącznie na dwóch elementach: podobieństwie w obsłudze i wyglądzie interfejsu, oraz podobieństwie w procedurach uruchamianych przez system w ramach rozgrywki. Grając jednak kolejne partie w *Angbandzie* nie mam żadnych wątpliwości, że jest to ta sama gra. Spowodowane jest to dyscypliną projektową, jaka została określona w Interpretacji Berlińskiej. Pomimo tego, że każda wytwarzana przez rozgrywkę opowieść będzie znacząco różniła się od poprzedniej, wytwarzane przeze mnie afekty będą podobne.

II. Update

Kod gry wideo nigdy nie jest zamknięty i ustabilizowany. Ta płynność stała się tym bardziej widoczna, im silniejsze są tendencje do odchodzenia przez producentów od fizycznych nośników danych (jak płyty CD, DVD czy BlueRay). Stopniowe przechodzenie coraz większej części rynku gier wideo na model dystrybucji cyfrowej sprawia, że aktualność kodu staje się coraz istotniejszym zagadnieniem. Kiedy uruchamiam komputer lub konsolę zaskakująco często jestem informowany przez system operacyjny, że gra wideo którą chcę włączyć została zaktualizowana. Proces ten coraz częściej odbywa się automatycznie, bez wiedzy użytkownika. W przypadku gier o relatywnie prostej mechanice rozgrywki (gry przygodowe, akcji), komunikat ten jest zwykle formalnością – aktualizacja ma na celu poprawienie błędów technicznych, których prawdopodobieństwo zaistnienia jest bardzo niskie. Jednak gdy taki komunikat pojawia się w kontekście gier wymagających ode mnie znajomości dużej liczby parametrów, zmiennych i zależności, sytuacja ulega istotnej zmianie. Stosunkowo niewielka zmiana właściwości jakiegoś obiektu w rozgrywce może sprawić, że przyjęte i sprawdzone przeze mnie taktyki przestaną być skuteczne. Moja wiedza na temat praw zarządzających rozgrywką będzie wymagała aktualizacji.

Takim doświadczeniem była dla mnie rozgrywka we wspomniane już *7 Days to Die*. Gra udostępniona została w ramach wczesnego dostępu¹⁹¹, pakiety aktualizacyjne pojawiały się często i były bardzo obszerne. Szybko doszedłem do wniosku, że jakakolwiek forma rozciągniętej w czasie partii nie ma żadnego sensu – co miesiąc pojawiała się nowa wersja gry, która z przyczyn technicznych uniemożliwiała mi kontynuowanie rozgrywki od miejsca, w którym skończyłem ostatnio. Było to niezwykle frustrujące doświadczenie oraz powód, dla którego przyjąłem zupełnie inną strategię rozgrywki. Polegała ona na rozgrywaniu krótkich partii w długich odstępach czasu. Pozwoliło mi to na obserwowanie licznych zmian zachodzących w dostępnych potencjalnościach światopowieści. Za każdym razem, kiedy uruchamiałem tą samą

¹⁹¹ Wczesny dostęp - model finansowania gier wideo, w którym gracz kupuje nieukończoną jeszcze produkcję.

aplikację, okazywało się, że możliwości, jakie są dla mnie dostępne jako gracza, znacząco różnią się od tych, jakie znałem.

Praktyka update'u nie ogranicza się wyłącznie do małych zmian i poprawek, które mają pośrednie znaczenie dla rozgrywki za sprawą emergencji. Przykład gry *Stellaris* wydanej przez studio Paradox Interactive pokazuje bardzo wyraźnie, że nawet dojrzały projekt może ulec fundamentalnym zmianom, jeżeli taka będzie wola deweloperów. Kluczowym elementem rozgrywki w strategicznej grze *Stellaris* jest budowanie przez gracza kosmicznego imperium poprzez kolonizowanie planet w systemach gwiazdnych znajdujących się w wygenerowanej galaktyce. W grze bardzo widoczne są inspiracje klasyczną serią gier strategicznych *Master of Orion*, jednak o znacznie większym poziomie komplikacji. W *Stellaris* terytorium składa się kilkuset systemów gwiazdnych połączonych ze sobą hiperścieżkami (*hyperlane*), które pozwalają na poruszanie się między nimi. Ekspansja może być prowadzona na kilka sposobów – od kolonizacji nowo odkrytych planet, poprzez stosunki dyplomatyczne z innymi cywilizacjami, na agresywnej ekspansji kończąc. To właśnie ten ostatni aspekt był przyczyną wprowadzenia daleko idących zmian w mechanizmach gry. Pomimo tego że gra wydana została w maju 2016 roku publikacja najpoważniejszej aktualizacji (wersja 2.0: *Cherryh*¹⁹²) miała miejsce dopiero w lutym 2018 roku, będąc tym samym dziewiątą aktualizacją od czasu wersji 1.0. Wprowadzone zmiany licznych mechanizmów rozgrywki w znaczącym stopniu wpłynęły na cały jej przebieg. Aktualizacja usunęła wiele kluczowych elementów dla gry i zastąpiła je zupełnie innymi. Największą zmianą było radykalne przepisanie algorytmów proceduralnego wytwarzania się terytorium (w szczególności hiperścieżek), co w dużej mierze zdezaktualizowało większość poradników do gry, dyskusji i strategii stosowanych przez graczy. Na forach społecznościowych studia Paradox Interactive i platformie Steam rozgorzały dyskusje o etyczności tak dogłębnego ingerowania w już wydany produkt. Podstawowym argumentem zwolenników zmian była możliwość „zdezaktualizowania” gry do wersji 1.9. Pozostaje

¹⁹² Nazwy poszczególnych aktualizacji zostały nadane za nazwiskami znaczących pisarzy science fiction: v.1.1 Clarke, v.1.2 Asimov, v.1.4 Heinlein, v.1.5 Banks, v.1.6 Adams, v.1.8 Adams, v.1.9 Boule, v.2.0 Cherryh, v.2.1 Niven. Praktyka ta związana jest z ambicjami gry do łączenia ze sobą najróżniejszych wizji przyszłości kreślonych w kulturze medialnej.

Źródło: <https://stellaris.paradoxwikis.com/Patches> [dostęp: 21.06.2018]

jednak faktem, że wprowadzenie zmian nie tylko doprowadziło do fali negatywnych recenzji na platformie Steam, ale także w zauważalny sposób uszczupliło bazę graczy¹⁹³.

➤ GTA a prawa autorskie

Obrazowym przykładem wpływania praktyki *update'u* na potencjalności światopowieści jest sytuacja z kwietnia 2018 roku, dotycząca wydanej dziesięć lat wcześniej gry *Grand Theft Auto IV* przez studio Rockstar. W oświadczeniu dla serwisu Kotaku przedstawiciel firmy Rockstar zapowiedział, że w plikach gry zostanie wprowadzona istotna zmiana:

Z powodu ograniczeń licencjonowania muzyki, jesteśmy zobowiązani do usunięcia niektórych utworów ze ścieżki dźwiękowej z gry *Grand Theft Auto IV* i jej epizodów, w szczególności dużej części rosyjskiej stacji pop, Władystok FMI. Jednak niektóre z tych utworów zastępujemy nowym zestawem piosenek na tej stacji. Zaktualizujemy naszą witrynę obsługi klienta o nowe informacje, gdy tylko będą dostępne.¹⁹⁴

Przyczyną takiego stanu rzeczy była polityka licencyjna, prowadzona przez producentów. Kiedy w 2008 roku GTA IV powstawało, Rockstar podpisało liczne umowy licencyjne na utwory muzyczne, mające tworzyć ścieżkę dźwiękową gry. Umowy te jednak mają ważność przez dziesięć lat, po czym wymagają odnowienia. Jako, że Rockstar nie zdecydowało się na przedłużenie licencji (co jest decyzją dość zrozumiałą, biorąc pod uwagę wydanie kolejnej części serii), tym samym utraciło prawo do wykorzystywania części utworów muzycznych w swoich grach.

W jaki sposób powyższe przykłady wpływają na użytkowników i proces performowania światopowieści? W celu odpowiedzenia na to pytanie, trzeba przyrzeć się sposobowi, w jaki skonstruowana jest umowa licencyjna użytkownika końcowego (EULA, End User License Agreement) dla gry GTA IV (umowa licencyjna *Stellaris* sformułowana jest podobnie). Możemy w niej między innymi przeczytać, że „oprogramowanie nie jest sprzedawane, lecz licencjonowane”¹⁹⁵, a więc osoba kupująca

¹⁹³ “2.0 has had both the sharpest drop off of players and the largest influx of negative reviews in the game's history”. Źródło: <https://steamcommunity.com/app/281990/discussions/0/1694918539667800635/?ctp=133> [dostęp: 02.07.2018].

¹⁹⁴ Źródło: <http://www.kotaku.co.uk/2018/04/11/rockstar-must-cut-some-music-from-gta-iv-but-plans-to-replace-it> [dostęp: 11.04.2018]

¹⁹⁵ Źródło: <https://www.rockstargames.com/eula> [dostęp: 21.06.2018]

grę, nie posiada do niej żadnych praw własności. Nie ma ona żadnego wpływu na to, czy po nabyciu praw do użytkowania, elementy rozgrywki zostaną dodane, usunięte bądź zmienione. Oficjalnie tego rodzaju działania są wyłącznym prawem posiadacza praw własności. Usunięcie części ścieżki dźwiękowej ze świata gry i zastąpienie jej inną jest znaczącą zmianą potencjalności dostępnych dla użytkownika w rozgrywce. Co interesujące, jest to zmiana, która całkowicie pomija jego sprawczość – wydarza się ona całkowicie poza nim, między plikami i kodem gry wideo, deweloperami, wytwórniami muzycznymi i systemem prawnym. Za sprawą tego procesu wszyscy wymienieni przeze mnie aktanci są uczestnikami asambłażu performującego światoopowieść, poprzez uniemożliwianie powstawania pewnych opowieści, jednocześnie otwierając drogę do wytwarzania się zupełnie nowych, do tej pory niedostępnych.

➤ Gra jest usługą

Współczesny rynek gier wideo jest wciąż dziedziną bardzo młodą i z tego powodu ulega nagłym, często niespodziewanym przekształceniom. Jeszcze dziesięć lat temu niemal całkowicie zdominowany przez potężne korporacje, które produkują i wydają gry w sposób przemysłowy (takie jak Electronics Arts, Ubisoft, czy Blizzard/Activision), aktualnie wypełniony jest produkcjami niezależnymi (indie) niewielkich innowacyjnych zespołów. Konkretna gra wideo jako towar musi aktualnie mierzyć się z ogromną konkurencją, dlatego też zmieniają się strategie marketingowe wydawców. Należy zadbać o to, by gra była źródłem potencjalnie nieograniczonego dochodu dla wydawcy, zamiast opierać się na wydawaniu wciąż nowych tytułów – taka teza przebrzmiała w trakcie wystąpienia Blake’a Jorgensena (dyrektora finansowego Electronics Arts) na UBS Global Technology Conference w 2017 roku. W myśl tej doktryny gry powinny być projektowane w taki sposób, by raz kupione mogły stanowić źródło rozrywki i potencjalnych wydatków jak najdłużej.

W kontekście: „The Software is licensed, not sold, to you, and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. Licensor retains all right, title, and interest to the Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights.”

Jeśli masz aktywny komponent usługowy dla gier w ramach EA Access i Origins Access możesz mieć subskrypcję, która nie jest ograniczona. Daj ludziom sposób na wydawanie pieniędzy na rzeczy, które chcą robić i których wykonywanie ich bawi. W innym wypadku po prostu ograniczasz ich wydatki do 9-10 dolarów miesięcznie - nigdy nie wydadzą więcej niż koszt abonamentu.¹⁹⁶

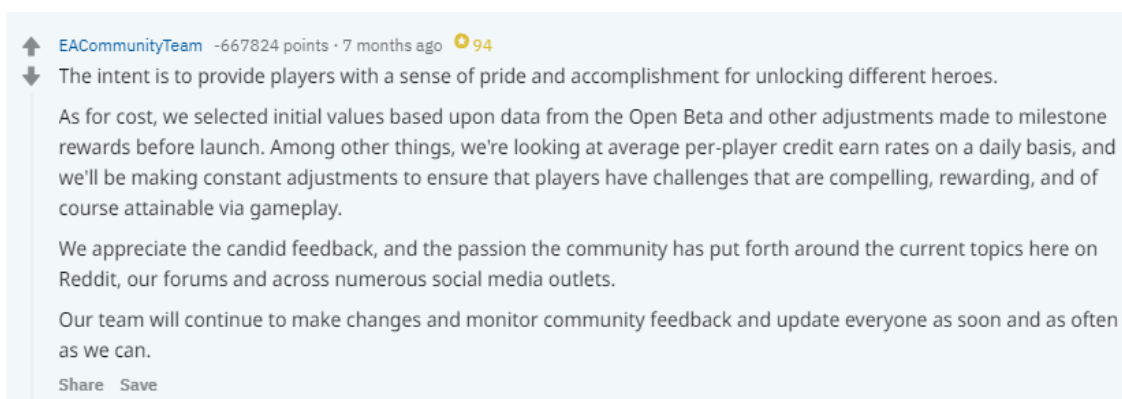
Tak radykalne podejście prowadzić może do nieoczekiwanych reakcji wszystkich uczestników kultury medialnej, jednocześnie ujawniając złożoność i rozległość relacji między obiektami w asamblażu, które wcześniej były niewidoczne lub świadomie ukryte. Za przykład posłużyć mogą kontrowersje, jakie pojawiły się w kontekście mechanizmów marketingowych wprowadzonych przez firmę Electronics Arts do gry *Star Wars: Battlefront 2* – pierwszoosobowej gry akcji osadzonej w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Główny nacisk w rozgrywce położony został na wieloosobowe zmagania nawet 64 graczy, podzielonych na dwie drużyny. Strona dysponująca po zakończeniu rozgrywki większą ilością punktów wygrywała. W *Battlefront 2* deweloper zdecydował się wprowadzić w życie opisywaną wcześniej strategię marketingową – zaprojektować grę, by przynosiła zyski nawet po jej zakupie przez gracza. Z tego powodu wprowadzono rozbudowany system mikrotransakcji, dwa rodzaje wirtualnej waluty, która pozwalała na odblokowywanie istotnych elementów gry – nowych postaci, umiejętności czy strojów dla awatara. Pierwszą z nich były zdobywane w każdej partii kredyty, drugą zaś kryształły możliwe do zdobycia jedynie poprzez dokonanie zakupu za realną walutę. Mechanizm ten został szeroko skrytykowany przez środowisko graczy jeszcze przed premierą – gra została udostępniona w ramach wczesnego dostępu. Wśród głosów krytyki najczęściej pojawiały się dwa argumenty:

1. System mikrotransakcji wprowadzał bardzo niepopularną zasadę pay2win. Oznacza ona, że gracze decydujący się na wydawanie dodatkowych pieniędzy w trakcie rozgrywki uzyskują nie tylko dodatkowe możliwości personalizacji swoich awatarów, ale również uzyskują niesprawiedliwą przewagę nad innymi, niepłacącymi użytkownikami.

¹⁹⁶ Źródło: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-11-14-ea-live-services-plus-subscriptions-equals-uncapped-monetisation> [dostęp: 21.06.2018]

2. Druga kwestia dotyczyła aspektu ekonomicznego wprowadzonych walut. Na portalach internetowych związanych z grą pojawiła się kalkulacja, według której odblokowanie wszystkich elementów w grze wymaga spędzenia przeszło czterech i pół tysiąca godzin przy rozgrywce lub wydania na kryształy ponad dwóch tysięcy dolarów. Należy pamiętać, że *Battlefront 2* nie był nigdy grą darmową (co mogłoby uzasadniać taki model pozyskiwania pieniędzy od graczy) – w dniu premiery gra kosztowała około osiemdziesięciu dolarów.

Problem stał się na tyle poważny, że sekcja relacji publicznych Electronics Arts zdecydowała się odnieść do powyższych kwestii i uspokoić nastroje. Efekt okazał się być dokładnie odwrotny. Opublikowany na platformie społecznościowej post działu PR zaczynał się od uzasadnienia ówczesnej sytuacji „intencją by dostarczyć graczom poczucie dumy i spełnienia z powodu odblokowania różnych bohaterów”. Komentarz ten spowodował bezprecedensową falę krytyki i oburzenia ze strony fanów – skalę zjawiska obrazuje system oceniania postów na Reddicie. Użytkownicy mają możliwość ocenić każdy przeczytany post głosując na tak (upvote) lub na nie (downvote). Ostateczny wynik punktowy danego posta to różnica między ilością reakcji pozytywnych i negatywnych. Odpowiedź EA Community Team „osiągnęła” wynik 667 tysięcy negatywnych głosów. Dla porównania następny najmniej popularny post oceniony został na niecałe 25 tysięcy negatywnych komentarzy.



Rys. 17. Wspominana odpowiedź EA Community Team wraz z punktacją w górnej części posta.

Konsekwencje rozgoryczenia fanów były odczuwalne w wynikach finansowych firmy – najbardziej aktywni użytkownicy nawoływali do wyrażania swojego niezadowolenia w recenzjach i komentarzach, bojkotu konkretnej gry, a nawet wszystkich produkcji

wydawanych przez Electronics Arts. Reakcja EA była jednak kolejnym zaskoczeniem – wydana została niezapowiedziana aktualizacja do *Battlefront II*, która całkowicie wyłączała możliwość korzystania z mikrotransakcji. Co więcej, wszystkie dotychczas płatne elementy gry zostały odblokowane. Szybko okazało się jednak, że nowa polityka nie wynikała z decyzji podjętych przez zarząd EA, lecz firmę posiadającą prawa do całej franczyzy Gwiezdnych Wojen – Disney’a¹⁹⁷. Aby w pełni zrozumieć złożoność sytuacji, należy pamiętać, że w tym samym czasie zbliżała się premiera kolejnego filmu kinowego w uniwersum – Gwiezdne Wojny: Last Jedi. Disney nie chciał pozwolić, by kontrowersje dookoła gry wideo przełożyły się na popularność filmu. Obie produkcje skierowane były do tej samej bazy fanów. Ostatecznie EA przywróciło system mikrotransakcji, jednak wyłącznie w sferze wizualnej, bez szczególnego wpływu na samą rozgrywkę.

W powyższym przykładzie bardzo wyraźnie widać nie tylko procesy performowania światopowieści, ale również liczne zależności, jakim ten proces podlega. Konflikt pomiędzy wydawcą a potencjalnymi użytkownikami ujawnił również rozległość i złożoność asamblażu aktualizującego potencjalności światopowieści. Na szczególną uwagę zasługuje fakt, że wiele aktualizacji wydarzyło się jeszcze przed premierą gry – na skutek plotek¹⁹⁸, przecieków medialnych, czy doświadczeń graczy we wczesnym dostępie.

➤ Dodatki i DLC

Modyfikowanie potencjalności poprzez zmianę istniejących komponentów gry wideo nie jest jedyną strategią deweloperów na performowanie światopowieści poza rozgrywką. Innym powszechnym zjawiskiem jest publikowanie dodatków i nowych zawartości do już istniejącej gry wideo. Wszystkie zaimplementowane przez użytkownika treści są dołączane do pierwotnej wersji gry, jednocześnie znacząco wpływając na potencjalne wytwarzanie skryptów narracyjnych. Dodatkowe elementy zwykle nie stanowią

¹⁹⁷ Źródło: <https://www.polygon.com/2017/11/17/16670758/star-wars-battlefront-2-issues-disney-ea> [dostęp: 21.06.2018].

¹⁹⁸ W sieci błyskawicznie rozprzestrzeniały się sensacyjne, acz często niesprawdzone informacje, mające świadczyć o nieuczciwych praktykach ze strony Electronic Arts. Jedną z najpopularniejszych była informacja, według której wraz z obniżeniem kosztu wykupienia poszczególnych elementów (informacja prawdziwa), proporcjonalnie obniżone zostały kwoty wirtualnej waluty zdobywanej w czasie rozgrywki. W rzeczywistości obniżeniu uległa jedynie kwota kredytów zdobywanych na skutek jednej konkretnej aktywności w grze.

autonomicznych modułów wobec podstawowej wersji rozgrywki, lecz modyfikują wiele wcześniej występujących aspektów.

Zjawisko przekształcania się pierwotnej wersji medium na skutek dołączania do niej nowych elementów opisał Henry Jenkins, określając je za Neilem Youngiem jako „rozumienie przyłączeniowe”¹⁹⁹. Polega ono na reinterpretowaniu już poznanego wytworu medialnego przez pryzmat nowych informacji, mechanizmów czy założeń, które pojawiły się w późniejszym czasie. Klasycznym przykładem jakim posługuje się Jenkins jest przypadek filmu *Łowca androidów*. Zremasterowana wersja filmu zawiera dodatkową scenę całkowicie zmieniając interpretację sensu całości²⁰⁰. W tym miejscu należy ponownie zaakcentować różnicę pomiędzy grą wideo jako medium a innymi mediami o linearnej strukturze narracji – w przypadku medium linearnego różne potencjalności zawartej w niej światopowieści wynikają z opisywanej przez Umberto Eco dialektyki stosunków zachodzących między dziełem a interpretatorem²⁰¹ – potencjalności aktualizują się na poziomie interpretacji. Samo dzieło materialnie jednak jest wysoce stabilne. Oznacza to, że istnieje jedna określona intersubiektywna wersja skryptu narracyjnego, która stanowi bazę do wielorakich interpretacji. Ten stan rozedrgania intersubiektywnego w grach wideo manifestuje się na dużo bardziej podstawowym poziomie – oczywiście wytwarzające się skrypty narracyjne mogą być interpretowane jako dzieło otwarte, jednak należy pamiętać, że gra wideo jest przede wszystkim niestabilna intersubiektywnie na płaszczyźnie materialnej – system współodpowiedzialny za wytwarzanie opowieści może znacząco różnić się w przypadku poszczególnych użytkowników. Każde kolejne wydanie filmu czy książki rozpatrywać można jako osobne dzieło. Dzięki takiemu ujęciu oglądając kilka różnych wersji filmu mogę odnieść się do konkretnej edycji i rozpatrywać ją w oderwaniu od kontekstu pozostałych. W przypadku gier wideo sytuacja jest znacznie trudniejsza. Dobór poszczególnych elementów składających się na system zarządzający rozgrywką często przyjmuje formę ergodycznego wyboru dla użytkownika. Zjawisko to jest szczególnie

¹⁹⁹ Neil Young – producent i pisarz, odpowiedzialny za takie produkcje jak film *Wing Commander* (1999) czy gra wideo *Lord of the Rings: Return of King* (2003).

²⁰⁰ H. Jenkins, *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007, s. 122.

²⁰¹ U. Eco, *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tł. J. Gałuszka, L. Eustachiewicz, A. Kreisberg i M. Olesiuk, Czytelnik, Warszawa 1972.

widoczne, gdy elementy dodatkowe są wzajemnie wykluczające się lub zmieniają elementy rozgrywki już obecne. Z tego powodu rozważania na temat zawartości dodatkowej nie dotyczą kompletności dzieła (jakim jest gra wideo), ale jego konfiguracji.

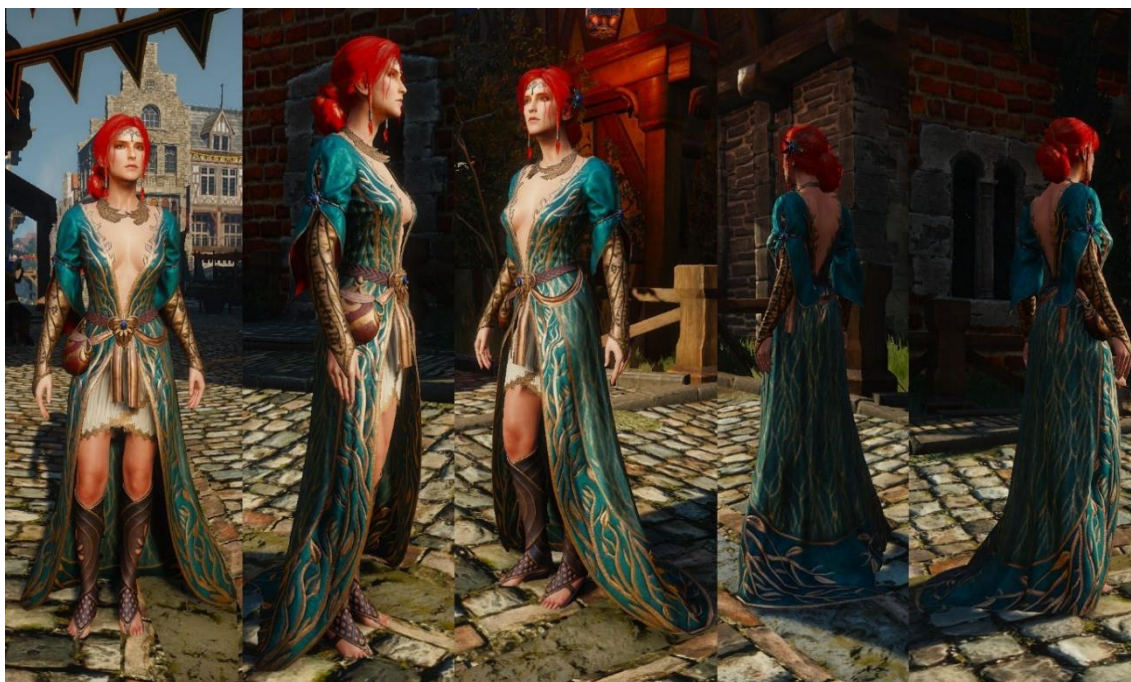
Za przykład takiej sytuacji posłużyć może ponownie *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Po premierze gry deweloperzy udostępnili szesnaście darmowych pakietów z dodatkową zawartością do pobrania. Dodawały one zadania fabularne, przedmioty możliwe do znalezienia przez gracza oraz alternatywne stroje dla niektórych postaci. Po zainstalowaniu wszystkich materiałów dodatkowych szybko odkryłem, że alternatywne modele dla postaci nie stanowią rozszerzenia potencjalności zawartych w światopowieści²⁰², lecz stanowią trwałą zmianę w kodzie gry. Deweloperzy nie przewidzieli żadnej możliwości (oprócz odinstalowania dodatku) by w trakcie rozgrywki pojawił się oryginalny model. Opisywana sytuacja jest szczególnie ciekawa w kontekście jednej z uczestniczek opowieści – ukrywającej się czarodziejki Triss Merigold. Dla pełnego zrozumienia problemu niezbędny jest jednak szerszy kontekst dotyczący opowieści. Kiedy w trakcie rozgrywki natrafiłem na tę postać zarówno narracja i mechanizmy gry przekonywały mnie, że Triss jest uciekinierką ukrywającą się w obcym i wrogim mieście. Przyczyną prześladowania miał być bardzo religijny charakter miasta, wrogi wobec czarodziejów, którzy w innych miastach piastowali bardzo wysokie stanowiska państwowe. Spotkanie Triss w świecie gry potwierdzało tę wersję – zwłaszcza jej strój wydawał się być bogaty, ale nie ekstrawagancki.

²⁰² W przeciwieństwie do dodatkowych elementów rynsztunku dla postaci gracza – w tym przypadku użytkownik może podjąć decyzję o ich wykorzystaniu lub zignorowaniu, jednak niezależnie do jego decyzji istnieją one jako nowe obiekty w świecie gry.



Rys. 18. Oryginalny wygląd Triss Merigold w Wiedźmin 3: Dziki Gon.

Po zainstalowaniu materiałów dodatkowych, zawierających alternatywny strój dla Triss, wytwarzająca się w trakcie rozgrywki opowieść, uległa znaczącej zmianie. Nowy model postaci czarodziejki w żaden sposób nie korespondował z wytwarzającą się opowieścią. Bardzo odważna odkryta suknia balowa stanowiła element całkowicie niepasujący do tego konkretnego fragmentu świata opowieści. Zamiast tego jej funkcja zdawała się prowadzić do zaspokojenia gustów konkretnej grupy graczy, która preferowała przedstawiony styl estetyczny. W konsekwencji po kilku minutach spędzonych w grze zdecydowałem się odinstalować rozszerzenie i wrócić do oryginalnego modelu.



Rys. 19. Alternatywny wygląd Triss Merigold.

Opisywana przeze mnie sytuacja pokazuje nie tylko sposób, w jaki materialna zmiana jednego aspektu obiektu (w tym wypadku jego wygląd) wpływa na jego funkcjonowanie w asamblażu, ale również ujawnia możliwość użytkownika do wpływania na światopowieść jeszcze przed samym aktem rozgrywki. Zdecydowałem się odinstalować rozszerzenie, ponieważ zmiana, jaka zaszła w światopowieści za jego sprawą, była dla mnie nieakceptowalna. Nie oznacza to, że zdecydowałem się na wybór osobnego wytworu medialnego (jak różne wersje filmu), lecz dostosowałem system gry wideo do swoich oczekiwań i preferencji. Innymi słowy dokonałem ergodycznego wyboru, który stanowił rzeczywistą zmianę w świecie gry. Wciąż należy pamiętać, że inny użytkownik mógł zdecydować się na model alternatywny dla Triss i w ten sposób performować inne potencjalności *Wiedźmina 3*.

➤ Modowanie

Sposobem znacznego wydłużenia „czasu życia” gry wideo jest umożliwienie graczom dostosowywanie potencjalności światopowieści nie tylko poprzez kupowanie tworzonych przez deweloperów rozszerzeń, ale również poprzez umożliwienie im tworzenia własnych treści. Tego rodzaju modyfikacje mogą dotyczyć każdego aspektu gry wideo jako medium – od bardzo subtelnych modyfikacji graficznych, przez

wprowadzanie wcześniej stworzonych treści, kończąc na bardzo radykalnych ingerencjach w najważniejsze części kodu gry. W konsekwencji takiego stanu rzeczy żaden element gry wideo nie jest stabilny – moderzy są w stanie potencjalnie wpłynąć na każdy element rozgrywki, a więc potencjalności aktualizowanych w ramach światopowieści. Ostateczna forma danej gry jest polem negocjacji między deweloperami, moderami i użytkownikami. Wielu deweloperów zachęca użytkowników swoich gier do działalności moderskiej – znacząca była polityka studia Bethesda, według której do gry dołączane były narzędzia pozwalające na sprawne tworzenie i eksportowanie modyfikacji w oparciu o kod gry wideo. Jednocześnie narzędzia te oferowały możliwie uproszczony interfejs dzięki czemu próg wejścia w działania tego typu nie był bardzo wysoki. Modyfikowanie zawartości gry jest bardzo rozszerzoną formą konfigurowania gry wideo zgodnie z preferencjami użytkownika, jak miało to miejsce w przypadku DLC do *Wiedźmina 3*. Podstawowa różnica polega na tym, że w przypadku DLC konfigurowanie odbywa się przy użyciu udostępnionych przez dewelopera elementów, podczas gdy modyfikowanie zakłada wytwarzanie tych elementów przez społeczność użytkowników. Modyfikacje mogą przyjmować wiele różnych form i pełnionych funkcji. W swoich badaniach Walt Scacchi podzielił je według pięciu głównych kategorii, jednak nie jest to lista zamknięta²⁰³:

1. Dostosowywanie interfejsu użytkownika (user interface customizations) – dodawanie, usuwanie lub zmienianie elementów interfejsu użytkownika, dzięki czemu relacja między systemem a graczem staje się łatwiejsza, szybsza i/lub bardziej efektywna. Działania tego rodzaju zwykle nie wpływają na mechanizmy rozgrywki, jedynie pozwalają graczowi na bardziej intuicyjne zbieranie informacji i wchodzenie w interakcje.
2. Modyfikacje konwertujące grę (game conversion mods) – według Scacchiego najpopularniejszy sposób modyfikowania gier polegający na wprowadzaniu zmian bezpośrednio do kodu gry lub pośrednio poprzez podmienianie istotnych plików (podmienienie pliku innym o tej samej nazwie i rozszerzeniu sprawia, że

²⁰³ W. Scacchi, *Computer game mods, modders, modding, and the mod scene*, First Monday, v15 n5 (20100503). Dostęp online: <http://firstmonday.org/article/view/2965/2526> [dostęp: 21.06.2018]

system rozpoznaje go jako plik oryginalny)²⁰⁴. W konsekwencji w rozgrywce zmieniana jest dostępna pula obiektów (takich jak przedmioty, postacie, muzyka, tekstury), zasady rozgrywki i mechaniki rozgrywki.

3. Machinima i modyfikacje artystyczne (machinima and art mods) – wykorzystywanie gry wideo jako narzędzia do stworzenia multimedialnej instalacji artystycznej lub machinimy – zapisu przebiegu rozgrywki, który następnie ulega obróbce w celu stworzenia obrazu filmowego.
4. Dostosowywanie komputera osobistego (custom gaming PCs) – praktyki graczy.
5. Hakowanie konsoli do gry (game console hacking).

Warto zwrócić uwagę, że wszystkie opisane powyżej działania opierają się na wprowadzaniu zmian zarówno do *software'u* i *hardware'u*, jednak jedynie dwa z nich (1 i 3) dotyczą bezpośrednio rozgrywki jako czynności. Pozostałe przejawy są działaniami odbywającymi się poza rozgrywką i na żadnym etapie nie wymagają uruchomienia aplikacji przez użytkownika. Nie ma jednak wątpliwości, że każdy z przejawów działań modyfikacyjnych nosi znamiona performowania światoopowieści.

Działania moderskie bez wchodzenia w sytuację rozgrywki są jedną ze strategii przyjmowaną przez autorów modyfikacji. W takim przypadku sam akt przeprojektowania jest ważniejszym źródłem satysfakcji niż wykorzystywanie medium zgodnie z pierwotnym założeniem. Podobnie, jak w akcie grania, na skutek procesu powstaje wartość dodana (rozgrywka -> skrypt narracyjny), w akcie modowania proces projektowania może skutkować wytworzeniem materialnej modyfikacji do gry. Modyfikacja ta nie musi być wykorzystywana przez kogokolwiek, by rozszerzała pulę dostępnych potencjalności światoopowieści. Za przykład obrazujący tego rodzaju praktyki posłużyć może niezwykle rozwinięta społeczność twórców modyfikacji skupiona wokół internetowego serwisu *Nexusmods.com*. Serwis oferuje kilkadziesiąt tysięcy modyfikacji, zarówno będących drobnymi zmianami graficznymi konkretnego elementu (na przykład występujących w grze motyli lub jasności światła świec), jak i ogromnymi nieoficjalnymi dodatkami do gry, zawierającymi kilkanaście godzin rozgrywki w jakości

²⁰⁴ Najpopularniejszą formą takiego działania jest tzw. crackowanie gier, czyli podmienianie oryginalnie zabezpieczonych przed kopiowaniem plików wykonawczych aplikacji zmienioną wersją, w której takie zabezpieczenia zostały usunięte. Crackowanie stanowi jeden z fundamentów współczesnego piractwa cyfrowego (korzystania z nielegalnie skopiowanej wersji aplikacji).

porównywalnej do oryginalnego produktu. Skala zjawiska jest ogromna – dla jednej z najpopularniejszych gry do modyfikowania (*The Elder Scrolls V: Skyrim*) stworzono i umieszczono w serwisie około pięćdziesięciu trzech tysięcy modyfikacji, które łącznie zostały pobrane przeszło miliard dwieście milionów (sic!) razy²⁰⁵. Jest to paleta, przy pomocy której każdy użytkownik może skomponować wszystkie aspekty świata gry. Jednocześnie otwiera ona równie gigantyczną liczbę potencjalności wynikających z możliwości wykorzystania modów w dowolnej liczbie i konfiguracji. Co ważne, owe potencjalności włączane są do światoopowieści nie dlatego, że ja jako użytkownik zdecydowałem się na ich zainstalowanie, ale dlatego że mam możliwość to uczynić. Nie ma zatem czegoś, co można by określić jako uniwersalny świat opowieści *Skyrim* - niezliczone światy wytwarzane przez poszczególnych użytkowników dywergentnie rozpraszają się w postaci piany, pozostając w styku, lecz nie przenikając się całkowicie. Kanon przestaje mieć jakiegokolwiek znaczenie.

Modyfikacje hardware'u

Jedną ze strategii performowania światoopowieści, przyjmowaną przez użytkowników gry wideo, jest dostosowywanie komputerów osobistych i hakowanie konsol do gry (kategoria 4. i 5.). Działania tego rodzaju odnoszą się bezpośrednio do technologicznego aspektu rozgrywki. W obu przypadkach modyfikowanie hardware'u pośrednio prowadzi do zmiany puli potencjalności światoopowieści – za przykład posłużyć mogą urządzenia peryferyjne, których zadaniem jest ułatwienie konkretnych aspektów rozgrywki. Takim urządzeniem może być mysz komputerowa wyposażona w dodatkowe oprogramowanie stabilizujące ruch w grach wymagających precyzji, ale również element otoczenia, który w trakcie rozgrywki w emergentny sposób włączony został przez użytkownika do asamblażu gry wideo. Grając w pierwszoosobową grę akcji *Bioshock: Infinite* przy wykorzystaniu systemu kontroli ruchowej Playstation Move problemem dla mnie była kwestia posługiwania się urządzeniem peryferyjnym pozwalającym na wykorzystywanie kontrolerów w grach strzeleckich – PS Sharpshooter.

²⁰⁵ Źródło: <https://www.nexusmods.com/skyrim/>? [dostęp: 21.06.2018]



Rys. 20. Playstation Move z wykorzystaniem PS Sharpshooter.

Mechanizm rozgrywki polega na celowaniu przy pomocy podobnego do repliki karabinu urządzenia w ekran, a każdy ruch gracza przekłada się na ruch awatara w grze. Problemem okazał się sposób korzystania z kontrolera, polegający na konieczności ciągłego trzymania go w wyciągniętej ręce. Ciężar całości był na tyle duży, że ze względu na zmęczenie mięśni ramion, dłuższa rozgrywka nie była komfortowa. W takiej sytuacji ujawnił się obiekt, którego włączenie do asamblażu znacząco zmieniło relacje zachodzące między mną (użytkownikiem), moimi mięśniami, grą wideo, kontrolerem, ekranem i wieloma innymi. Obiektem tym było stojące w pomieszczeniu krzesło, konkretnie zaś jego wysokie oparcie. Wykorzystanie mebla jako podpórki dla ramienia nie tylko pozwoliło na kontynuowanie rozgrywki, ale również znacząco poprawiło moje wyniki – dzięki stabilizacji postawy rozgrywka stała się znacznie łatwiejsza.

Dość specyficzna sytuacja opisywana powyżej wyraźnie ilustruje sposób w jaki obiekty włączane do asamblażu przez użytkownika mogą wpłynąć na aktualizowanie się potencjalności światoopowieści. Zmiana strategii rozgrywki (oparcie ramienia o przygotowane w tym celu krzesło) znacząco wpłynęła na relacje zachodzące między mną-graczem, systemem, grą wideo i innymi obiektami w asamblażu.

Innym przejawem hardware'owego performowania światoopowieści jest konfigurowanie i wykorzystywanie urządzeń peryferyjnych, które umożliwiają graczowi

przyjęcie taktyk wcześniej całkowicie niedostępnych. Najbardziej oczywistymi przykładami są symulatory lotu bądź jazdy samochodem. W przypadkach tego rodzaju kontrolowanie symulacji za pomocą joysticka lub elektronicznej kierownicy nie jest wyłącznie podyktowane dążeniem do możliwie mimetycznego doświadczenia, ale również ma wymiar praktyczny. Większość symulatorów dostępnych na komputery osobiste można uruchomić i obsługiwać za pomocą standardowego zestawu – myszy i klawiatury. W takim przypadku sterowanie odbywa się przy pomocy klawiszy. W zależności od poziomu komplikacji symulatora mogą to być niemal wyłącznie strzałki albo wiele różnych kombinacji klawiszowych odpowiedzialnych za poszczególne działania. W niektórych grach (takich jak symulator pojazdów bojowych *War Thunder*²⁰⁶) występuje alternatywny tryb sterowania, w którym gracz wskazuje kursorem punkt na ekranie, a system dostosowuje wszystkie działania (przykładowo ustawienie lotek na skrzydłach samolotu) w celu skorygowania kursu. Należy jednak pamiętać, że taki rodzaj kontroli niewiele ma wspólnego z symulatorem lotu, stanowi raczej zręcznościową wersję symulatora.

Najważniejsza różnica, jaka występuje w przypadku użycia joysticka lub kierownicy, polega na możliwości posługiwania się przez gracza płynną skalą sygnałów. W przypadku symulatorów samochodowych naciśnięcie na klawiaturze strzałki w prawo prowadzi do wykonania maksymalnego skrętu pojazdu w prawo. Gracz nie ma możliwości dostosować siły tego skrętu inaczej niż poprzez pulsacyjne naciskanie klawisza – w konsekwencji jego kontrola nad pojazdem jest znacząco ograniczona. Jeżeli kontrolerem będzie kierownica zamiast klawiatury, użytkownik ma możliwość bez trudu wpływać na intensywność skrętu dzięki kontroli położenia koła sterowego. Podobna sytuacja ma miejsce w symulatorach lotu – posługiwanie się joystickiem pozwala na wykonywanie manewrów wymagających precyzyjnego i płynnego operowania przyrządami, co w przy pomocy klawiatury jest trudne lub niemożliwe. Dodatkową przeszkodą w przypadku komputerów osobistych jest limit ilości jednoczesnych sygnałów możliwych do przyjęcia i przetworzenia przez system. Innymi słowy, system nie rozpozna wielu klawiszy wciśniętych jednocześnie lub rozpozna tylko część. W obu

²⁰⁶ *War Thunder* (Gaijin Entertainment; 2016).

przypadkach wykonywanie skomplikowanego manewru w symulatorze może okazać się niemożliwe.

Warto zaznaczyć, że modyfikacje sprzętowe prowadzą przede wszystkim do zmiany puli dostępnych potencjalności ze względu na nowe możliwości interakcji użytkownika ze światem gry. W przypadku aktantów systemowych taką rolę pełnią modyfikacje oprogramowania wpływające na sposób mapowania terytorium i postrzegania wytwarzającego się wobec niego układu obiektów. Rozbudowanie i zaimplementowanie algorytmów zachowania uczestników systemowych w grze *The Elder Scrolls V: Skyrim*²⁰⁷ sprawia, że sposoby bycia w świecie gry owych aktantów ulegają wyraźnemu rozszerzeniu. Przede wszystkim omawiane modyfikacje prowadzą do rozprężenia działań awatara gracza i uczestników systemowych biorących udział w rozgrywce. Grając w *Skyrim* z licznymi modyfikacjami wielokrotnie natrafiałem na sytuacje w świecie gry, w których mogłem być świadkiem całkowicie niezwiązanych z moją opowieścią wydarzeń. Nie były to zdarzenia oskryptowane – zaprojektowane bym był ich świadkiem – one po prostu się wydarzały. Wiele odkrywanych przeze mnie postaci spotykały najróżniejsze przygody, najczęściej nieprzyjemne. Karawany podróżujące między miastami były napadane przez bandytów i dzikie zwierzęta, co łatwo mogło przerodzić się w znacznie większą potyczkę, gdy do konfliktu włączali się przypadkowi podróżnicy (po jednej lub drugiej stronie konfliktu). Interesujące były momenty, gdy natrafiałem nie na same wydarzenia, ale ich konsekwencje – pobojuwisko, spaloną ziemię, rozrzuconą broń. Na podstawie tych skąpych informacji mogłem jedynie domyślać się co tak naprawdę się wydarzyło.

²⁰⁷ *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks; 2011).



Rys. 21. Wioska w *The Elders Scrolls V: Skyrim*.

Zwracam ponownie uwagę, że dla mnie jako użytkownika i badacza dostępna jest jedynie moja opowieść – opowiedziana z perspektywy któregoś z uczestników systemowych zapewne brzmiałaby zupełnie inaczej. Nie tylko dlatego ze względu na zaangażowanie w wydarzenia, lecz również (a może przede wszystkim?) ze względu na zupełnie inny sposób postrzegania świata gry, niedostępny dla gracza. Najważniejsze jest jednak to, że jakiegokolwiek wydarzenia miały miejsce, stało się tak nie dlatego by gracz to zobaczył, ale wyłącznie dlatego, że taka potencjalność miała szansę się zaktualizować. Gdybym zdecydował się obrać inną trasę prawdopodobnie nigdy nie dowiedziałbym się o zaatakowanej karawanie, ofiarach, zwycięstwie. To po prostu ponownie nie była moja opowieść.

Siła oddziaływań spoza rozgrywki na potencjalności światoopowieści gry wideo jest często porównywalna do zmian potencjalności wynikających z samej rozgrywki. Możliwość oddziaływania na światoopowieść i powiązane z nią obiekty bez wchodzenia w rozgrywkę jest silnym potwierdzeniem tezy, w myśl której dochodzi do sytuacji, kiedy obiekty asamblażu gry wideo są autonomicznymi bytami, które nie wymagają do performowania światoopowieści sytuacji rozgrywki. Innym słowy, różne potencjalności światoopowieści mogą ulegać aktualizacji i wirtualizacji za sprawą obiektów, które nie oddziałują bezpośrednio na asamblaż danej gry. Co więcej, dzięki opisywanym wcześniej strategiom performowania światoopowieści, obiekty mają zdolność do swego rodzaju

„wędrowek” między kolejnymi asamblażami. Za przykład takiej wędrowki może posłużyć przypadek Triss Merigold - postaci z gry Wiedźmin 3: Dziki Gon – której kolejne iteracje pojawiają się w wielu innych asamblażach i światopowieściach. Odpowiednie modyfikacje i/lub ustawienia parametrów różnych gier wideo pozwalają na wygenerowanie w świecie gry postaci, której model i głos będą identyczne z oryginałem. W konsekwencji asamblaż dwóch lub więcej gier wideo splatają się ze sobą i wzajemnie na siebie oddziałują. Należy też zwrócić uwagę, że wprowadzanie pojedynczej postaci do innego asamblażu jest działaniem na niewielką skalę, jednak podejmowane są również przez użytkowników inicjatywy, polegające na emulowaniu wybranej gry wideo w środowisku zupełnie innej gry. W takim wypadku pojawia się pytanie, czy światopowieści tych dwóch, początkowo niezależnych gier przenikają się wzajemnie, dublują, a może pozostają wobec siebie rozłączne? Niezależnie od odpowiedzi na powyższe pytanie bez wątpienia można stwierdzić, że Triss Merigold funkcjonuje całkowicie poza swoim asamblażem – jest niezależnym obiektem, który może przyłączać się do różnych asamblaży, zmieniając je. Taka „otwartość” asamblaży (a w konsekwencji światopowieści) jest jednym z głównych argumentów przemawiającym za zasadnością postrzegania światopowieści jako dynamicznego i zmiennego w czasie procesu.



Rys. 22. Triss Merigold w trzech grach wideo: Wiedźmin 3, Skyrim i Fallout 4.

Zakończenie: Całość mniejsza
od swych części

Analiza asamblaży gier wideo i obiektów wchodzących w ich skład pozwala na sformułowanie wniosku, że sam asamblaż gry wideo nie wyczerpuje wszystkich potencjalności zawartych w nim obiektów. Część potencjalności określonego obiektu jest aktualizowana w danym asamblażu, część może zostać w nim zaktualizowana, lecz zawsze pozostaje wiele takich, które do aktualizacji będą wymagały innego asamblażu. Taką relację między całością a jej poszczególnymi elementami dostrzegł i opisał Latour stwierdzając, że całość:

zamiast być strukturą bardziej złożoną niż jej poszczególne komponenty, stała się prostszym zbiorem atrybutów, których wewnętrzna kompozycja ciągle się zmienia. Całość jest teraz znacznie mniejsza niż suma jej części. Aby być częścią całości, nie trzeba już "wchodzić" w wyższą jednostkę ani "słuchać" dyspozytora (bez względu na to, czy ten dyspozytor jest organem, społeczeństwem *sui generis*, czy emergentną strukturą), ale dla jakiegokolwiek monady jest to, wypożyczanie części siebie innym monadom, bez utraty przez nie swoich licznych tożsamości.²⁰⁸

Aby móc odwołać się do całego wirtualnego aspektu obiektu danego w grze wideo niezbędne jest jego uchwycenie w relacji ze światoopowieścią, rozumianą jako dynamika zachodzenia zmian w dostępnych i aktualizowanych potencjalnościach. Najwyraźniejszy wniosek, wynikający z moich badań, dotyczy uznania światoopowieści gry wideo jako dynamicznego i nieustannie zmieniającego się zjawiska. Nie można też zapomnieć o znaczącym utrudnieniu w badaniach światoopowieści gry wideo, jakim jest jej ciągły proces dezaktualizowania się. W chwili, kiedy piszę te słowa część z opisywanych przeze mnie zjawisk i układów przestaje być aktualna – ulegają one rozproszeniu bądź transformacji za sprawą działań w rozgrywce i poza nią. Trzeba również mieć na uwadze gwałtownie zmieniający się rynek technologiczny – przykładowo coraz intensywniejsze strategie wykorzystywania wirtualnej rzeczywistości pozwalają na uruchomienie niedostępnych do tej pory taktyk performowania światoopowieści. Zastosowana przez mnie metoda autoetnograficzna pozwoliła mi na pozostanie w ciągłym ruchu w trakcie badań. Był to ruch na dwóch płaszczyznach – ruch w czasie, pozwalający mi na podążanie za dynamicznie zachodzącymi zmianami i przekształceniami asamblażu gry wideo, ale

²⁰⁸ B. Latour, et al., 'The whole is always smaller than its parts' – a digital test of Gabriel Tardes' monads, "The British Journal of Sociology" 2012 Volume 63 Issue 4, s. 607.

również ruch między różnymi perspektywami, wielościami milieu różnych obiektów w rozgrywce. Te ciągłe zmiany perspektywy – jako obiekt, jako gracz, jako badacz – są ważnym aspektem wytwarzanych przeze mnie opisów. Ta dynamika, ciągły ruch doskonale wpisują się w postawione w niniejszej pracy tezy – nie sposób rozumieć światoopowieści jako zjawiska statycznego, możliwego do zatrzymania, sklasyfikowania i zbadania „takim jakim jest”. Gra wideo zawsze będzie niedokończona i podatna na ruchy transformacyjne – próba jej domknięcia, zatrzymania jest tylko kolejną opowieścią, kolejnym aktem performowania.

Drugi problem badawczy, obecny w moich rozważaniach, to rola użytkownika w asamblażu gry wideo. Z jakiej perspektywy ja-badacz prowadzę analizę? Przyjmując pozycję zewnętrznego obserwatora wobec asamblażu mam możliwość szerokiego oglądu badanego zjawiska jednak, jak próbowałem udowodnić w niniejszej pracy, taka pozycja nie pozwala na zrozumienie fundamentalnych zależności zachodzących za sprawą dynamiki zmian asamblażu. Możliwe jest zbadanie ustabilizowanych, zatrzymanych sytuacji i momentów rozgrywki, nie ujawnią one jednak licznych dynamicznych zależności między obiektami, potencjalnościami światoopowieści ani zjawiskami emergentnymi w asamblażu. Z drugiej strony, znajdując się wewnątrz asamblażu mam możliwość potraktować światoopowieść jako laboratorium – mogę przeprowadzać kolejne eksperymenty i wyciągać wnioski z zachodzących zmian. Z takiej pozycji trudno odnieść się do szerszego kontekstu, wykraczającego poza moją osobistą perspektywę. W obliczu powyższych ograniczeń niezbędne jest przyjęcie dodatkowo innej, trzeciej pozycji.

Użytkownik-badacz w asamblażu funkcjonuje jako jeden z wielu obiektów, biorących udział w performowaniu światoopowieści – zarówno w rozgrywce, jak i poza nią. Z tego powodu kluczowe dla analizy tejże światoopowieści jest ujęcie badacza w polu wirtualnego, nie jako stabilnego obiektu, lecz jako zbioru potencjalności ulegających aktualizacji. Poszczególne pełnione przeze mnie funkcje (użytkownika, badacza, dewelopera) mogą swobodnie przenikać się ze sobą, ponieważ wszystkie są tak samo rzeczywiste, ulegają jedynie aktualizacji w innych aspektach performowania światoopowieści. Bardzo istotne, w tak rozumianych badaniach, jest zaakceptowanie tego, że to nie badacz decyduje o tym, w którym momencie przywołana zostanie jego

konkretna funkcja – jest to zależne od przyjętych strategii wchodzenia w relacje poszczególnych obiektów asamblażu i emergentnych zjawisk w owym asamblażu zachodzących. Zarówno obiekty terytorializujące się w milieu użytkownika i milieu awatara współoddziałują z nim (nimi?) w niemożliwy do przewidzenia sposób.

Trzecią konsekwencją moich badań jest wytwarzanie się modelu myślenia o współczesnej kulturze medialnej. Przestaje ona być konwergentnym systemem, w którym liczne obiekty zlewają się ze sobą w coraz większe homogeniczne opowieści. Dynamika procesu jest odwrotna – każda opowieść stanowi autonomiczny asamblaż rozciągający się na płaszczyźnie potencjalności. Ulega ciągłym przemianom i adaptacjom w relacji z użytkownikiem. Opisywane w tej pracy przykłady wyraźnie pozwalają na rozpoznanie tej nowej sytuacji. Postrzeganie światoopowieści gry wideo jako wciąż aktualizującego się procesu jest zatem nie tylko sposobem konceptualizacji medium gier wideo, ale również symptomem przemian zachodzących we współczesnej kulturze. Wspomniana przemiana kulturowa widoczna jest nie tylko w typowo interaktywnych mediach, ale także w przypadku filmów, seriali, muzyki czy literatury – gwałtownie wzrastająca popularność takich serwisów jak *Netflix*, *Spotify* czy *Academia.edu* na pierwszy plan wysuwają dynamikę zachodzących zmian układu obiektów, kosztem statycznych własności poszczególnych obiektów. Strategie użytkowników polegające na adaptacji sprawiają, że narzędzia opisu przejawów medialnych jako statycznych obiektów przestają być wystarczające. Powyższa praca jest zapisem wędrówki pojęciowej zaczynającej się na analizach narratologicznych i ludologicznych, które musiały zostać zastąpione przez koncepcje lepiej ujmujące dynamiczne zjawiska zachodzące w czasie. Ostatecznie wytworzone, zebrane i zestawione ze sobą pojęcia pozwoliły wyłonić się koncepcji światoopowieści jako ekosystemu tworzonego przez działające obiekty.

W moim przekonaniu niezbędnym polem dla kontynuowania przedstawionych w tej pracy koncepcji jest rozwinięcie koncepcji rozgrywki w kategoriach ekologicznych. Ujęcie takie stanowi nie tylko radykalne zerwanie z perspektywą antropocentryczną, ale również podważa podejście biocentryczne, w myśl którego do rozważań ekologicznych niezbędne są istoty żywe. Połączenie koncepcji światoopowieści, asamblażu, milieu i wywodzącego się z *object oriented ontology* stosunku do obiektów w rozgrywce coraz

mocniej wskazuje uwypatnia potrzebę analizy procesów zachodzących w trakcie rozgrywki traktując je, jako zjawiska zachodzące w ramach działającego ekosystemu – nie w relacji obiekt-środowisko, lecz w ramach wzajemnie przenikających się milieu licznych obiektów. Ekologia światów syntetycznych pozwoliłaby nie tylko na jednoznaczne zerwanie z twierdzeniami o „nierealności” wirtualnego świata, ale również umożliwia stworzenie topologicznego modelu ekosystemu gry wideo. W takim przypadku znacząco wyraźniej kształtują się relacje między obiektami i uwypatnia się ich podmiotowość. Takie ujęcie wymaga jednak jednoznacznego odejścia od postrzegania współczesnych gier wideo jako medium, którego podstawowym celem jest przekazywanie lub wytwarzanie określonych treści. Postulat dotyczący badań ekologicznych w grach wideo wydaje się być tym bardziej zasadny, jeżeli zwróci się uwagę na liczne zjawiska emergentne, jakie zachodzą w asambliżu światoopowieści. Emergencja w przedstawionej formie może pozwolić ekosystemowi obiektów rozwijać się, ewoluować i funkcjonować daleko poza pozornymi granicami pierwotnego projektu.

Głównym wykorzystywanym przeze mnie pojęciem jest asamblaż – stanowi on sposób myślenia na temat problematyki światoopowieści w grach wideo. Aby jednak asamblaż mógł być wykorzystany do analiz groźnawczych, musiał zostać uruchomiony przez takie pojęcia jak obiekt, terytorium, mapowanie, milieu, czy emergencja. Wszystkie one dookreślają i dopełniają się wzajemnie w ramach przyjętej przeze mnie metody. Częścią składową asambliżu są obiekty, jednak sposób ich współoddziaływania warunkowany jest przez przenikające się milieu i aktualny układ obiektów. Asamblaż nigdy nie pozostaje statyczny, zmienia się w czasie. Aby móc opisać te zależności niezbędne jest posłużenie się dwoma pojęciami: milieu i terytorium. Milieu to potencjalna strefa wpływu danego obiektu i na dany obiekt, podczas gdy terytorium jest zbiorem wszystkich obiektów w licznych, przenikających się milieu. Obiekty te ulegają ciągłemu procesowi aktualizacji w procesie mapowania i jednocześnie same mapują swoje milieu. Tak rozumiany asamblaż światoopowieści pozwala na zachodzenie zjawisk emergentnych w trakcie rozgrywki, co w konsekwencji pozwala na jego funkcjonowanie jako ekosystem, działający i regulujący się niezależnie od ingerencji użytkownika.

Praca wykorzystuje pojęcie asambliżu na dwa sposoby. Pierwszy z nich jest niezbędnym narzędziem do opisu sytuacji rozgrywki i światoopowieści, drugi natomiast

stanowi formę metakoncepcji, która nadaje kształt całej dysertacji. Powyższa praca jest asamblażem wielu pojęć, które po zestawieniu ze sobą i wykorzystaniu do opisu i analizy konkretnej problematyki zostały uruchomione jako mikroteorie sprawcze w poszukiwaniu nowych ujęć opisu gier wideo, szczególnie zaś sytuacji rozgrywki. Nie oznacza to jednak, że ów asamblaż jest nierozzerwalny – każde z użytych pojęć może zostać zdeterytorializowane i zreterytorializowane w zupełnie innym kontekście zarówno osobno, jak i w zestawach. Tak wykorzystywane pojęcia, powracające następnie do niniejszej pracy performują jej ciągłość, dynamikę i rozedrganie. W tym znaczeniu pojęcia również postrzegane są jako obiekty, które współdziałają ze sobą, jednocześnie pozostając autonomicznymi.

Niniejsza dysertacja stanowi propozycję postrzegania procesów aktualizowania się światopowieści gier wideo przez pryzmat perspektywy poszczególnych obiektów i modeli układów obiektów przez nich tworzonych. Z uwagi na rozległość i złożoność omawianej problematyki, w pracy pominięte zostały wątki związane z dynamicznie rozwijającą się sferą masowych wieloosobowych gier sieciowych. Decydując się na podjęcie analizy tego zjawiska badacz, prócz uwzględnienia problemów i wyzwań związanych ze statusem obiektów w grze wideo, będzie musiał uwzględnić czynniki socjologiczne, antropologiczne, psychologiczne i polityczne, wynikające z funkcji gier sieciowych jako pola jednoczesnych i intensywnych spotkań wielu użytkowników. Analiza takich zjawisk medialnych stanowiłaby interesujące i potrzebne rozwinięcie stawianych przeze mnie tez i pozwoliłaby na aktualne spojrzenie w kierunku wciąż zmieniającego się modelu kultury medialnej.

Bibliografia:

Literatura

1. Aarseth E., *Aporia and Epiphany in "Doom" and "The Speaking Clock": The Temporality of Ergodic Art* [w:] *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, red. Ryan M.-L., Indiana University Press, Bloomington 1999, s. 31-41.
2. Aarseth E., *Cybertext : perspectives on ergodic literature*, Baltimore (Md), London 1997.
3. Aarseth E., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, J. Hopkins, Baltimore (Md) 1997.
4. Aarseth E., *Quest Games as Post-Narrative Discourse*, [w:] *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, red. Ryan M.-L., University of Nebraska Press, Lincoln, NE, s. 361-376.
5. Anderson B., *Wspólnoty wyobrażone: rozważania o źródłach i rozprzestrzenianiu się nacjonalizmu*, tłum. S Amsterdamski, Znak, Kraków 1997.
6. Arsenault D., Perron B., *In the Frame of the Magic Cycle. The Circle(s) of Gameplay*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, red. Perron B., Wolf M.J.P., Routledge 2001, s.109-133.
7. Bal M., *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych. Krótki przewodnik*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2012.
8. Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, tłum. Królak S., Sic!, Warszawa 2005.
9. Bedau M., Humphreys P., *Emergence: Contemporary Readings in Philosophy and Science*, Mass: MIT Press, Cambridge 2008.
10. Bennet J., *Vibrant matter: a political ecology of things*, Duke University Press, Durham, N.C. 2010.
11. Bińczyk E., *(Post)konstruktywizm na temat technonauki*, [w:] *Zagadnienia Naukoznawstwa*, T. 46, z. 2 (2010), s. 231-251.

12. Bogost I., *Alien Phenomenology, or, What it's like to be a thing*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2012.
13. Bogost I., *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge, Mass 2010.
14. Bolter J. D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, MA: MIT Press, Cambridge 2000.
15. Celiński P., *Postmedia: cyfrowy kod i bazy danych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2013
16. Chang H., *Autoethnography as method*, Left Coast Press, Walnut Creek, CA 2008.
17. Crawford Ch., *Chris Crawford on Game Design*, New Riders, Indianapolis, Ind, USA, 2003.
18. Deacon T., *The Hierarchic Logic of Emergence: Untangling the Interdependence or Evolution and Self-Organization* [w:] *Evolution and Learning: The Baldwin Effect Reconsidered*, red. H. Bruce et al., MIT Press, Cambridge 2003, s. 273–308.
19. DeKoven B., *The Well-Played Game: A Player's Philosophy*. 2013.
20. Deleuze G., *Bergsonizm*, Zone Books, New York 1991.
21. Deleuze G., *Spinoza: Practical philosophy*, City Lights San Francisco 1988.
22. Deleuze G., Guattari F., *Co to jest filozofia?*, tłum. Pieniązek P., słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000.
23. Deleuze G., Guattari F., *Tysiąc Plateau*, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2015.
24. Deleuze G., Lapoujade D., *Desert islands and other texts 1953-1974*, Semiotext(e), Cambridge 2004.
25. Dixon S., *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, Cambridge 2007.
26. Eco U., *Dzieło otwarte: forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tłum. Eustachiewicz L., Wydawn. W.A.B., Warszawa 2008.
27. Eskelinen M., *The Gaming Situation*, "Games Studies" 2001. v.1 i.1.
28. Filiciak M., Godzic W., *Wirtualny plac zabaw: gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
29. Filiciak M., *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010.

30. Frasca G., *Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place*, 2003.
[Online:] https://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf [dostęp: 16.07.2018].
31. Frasca G., *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, [w:] *Video/Game/Theory*, red. Wolf M.J.P., Perron B., Routledge 2003.
32. Fullerton T., *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, 2019.
33. Galloway A., *Gaming: essays on algorithmic culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2010.
34. Guattari F., *Machinic Heterogenesis*, [w:] *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*, tłum. P. Bains, J. Pefanis. Bloomington, Indiana University Press, Indianapolis 1995.
35. Hardt M., *What Affects Are Good for*, [w:] *Affective Turn. Theorizing the Social*, red. Ticineto C., Halley J., London 2007.
36. Hawking S. W., *Krótką historia czasu: od wielkiego wybuchu do czarnych dziur*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 2018.
37. Heidegger M., *Czas świątoobrazu*, [w:] idem, *Drogi lasu*, tłum. J. Gerasimiuk, R. Marszałek, J. Mizera, J. Sidorek, K. Wolicki, Fundacja ALETHEIA, Warszawa 1997.
38. Heller M., Pabjan T., *Elementy filozofii przyrody*, Wydawnictwo Diecezji Tarnowskiej, Tarnów 2007.
39. Herman D., Jahn M., Ryan M.-L., *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Routledge, 2012.
40. Hocking C., *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, 2007.
41. Jelewska A., *Sensorium*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2012.
42. Jelewska-Michaś, A., *Ekotopie: ekspansja technokultury*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2014.
43. Juul J., *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge, MA 2005.
44. Juul J., *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, The MIT Press, Cambridge 2016.

45. Juul J., *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, [w:] *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, red. Copier M. and Raessens J., Utrecht University, Utrecht 2003, s.30-45.
46. K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. MIT Press, Cambridge 2003.
47. Klastруп L., "Światowość "EverQuestu": odkrywając dwudziestopierwszowieczną fikcję". tłum. K. M. Maj, „Teksty Drugie: Teoria Literatury, Krytyka, Interpretacja” 2017, s. 87-115.
48. Kosman M., *Nie tylko wiedźmin: historia polskich gier komputerowych*, Wydawnictwo „Open Beta”, Warszawa 2015.
49. Koster R., *A Theory of Fun for Game Design*, O'Reilly Media, Sebastopol (Cali.) 2014.
50. Koster R., *More genocidal Tetris*, 2011. [Online:] <https://www.raphkoster.com/2011/04/28/more-genocidal-tetris/>
51. Kubiński P, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (storyworld)*, Tekstualia: Palimpsesty Literackie, Artystyczne, Naukowe 2015, s. 23-36.
52. Kubiński P. *Gry wideo: zarys poetyki*. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 2016.
53. Latour B., et al., 'The whole is always smaller than its parts' – a digital test of Gabriel Tardes' monads, "The British Journal of Sociology" 2012 Volume 63 Issue 4.
54. Latour B., *Nadzieja Pandory: eseje o rzeczywistości w studiach nad nauką*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2013.
55. Latour B., *Splatając na nowo to, co społeczne: wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, Universitas, Kraków 2010.
56. Levinson P., *New new media*, Allyn & Bacon, Boston 2009.
57. Maj K. M., *Allotopie: topografia światów fikcyjnych*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2015.
58. Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia: historia gier komputerowych i wideo*, Wydawnictwo Trio, Warszawa 2010.

59. Manning J., Adams T.E., *Popular Culture Studies and Autoethnography: An Essay on Method*, [w:] *The Popular Culture Studies Journal*, Vol. 3, No. 1&2.
60. Manning J., Adams T.E., *Popular Culture Studies and Autoethnography: An Essay on Method*, "The Popular Culture Studies Journal", Vol. 3, No. 1&2.
61. Marak K., Miłosz M., *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: studia przypadków*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2016.
62. Massumi B., *Sensing the virtual, building the insensible*, "Architectural Design", 1988 68, no. 5/6, s. 16-25.
63. Massumi B., *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Durham, Duke University Press, North Carolina 2002.
64. Maziarka T., *Idea emergencji – zarys ogólny*, „Zagadnienia Filozoficzne w Nauce LII”, 2013.
65. Morton T., *Hyperobjects and the End of Common Sense*, 2010. [Online:] <http://contemporarycondition.blogspot.com/2010/03/hyperobjects-and-end-of-common-sense.html>
66. Murray J. H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, 2017.
67. Nacher A., Geomedia – między mediami a lokalizacją. [online:] <https://nytuan.files.wordpress.com/2010/09/geomedia.pdf> [dostęp: 20.11.2018]
68. Pearce C., *Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate*, 2005. [Online:] .
69. Perron B., Arsenault D., *De-framing video games from the light of Cinema*, "G|A|M|E Journal", 4/2015.
70. Queneau R., *Sto tysięcy miliardów wierszy*, Ha!art, Kraków 2008.
71. Rembowska-Płuciennik, M. *Poetyka intersubiektywności: kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012.
72. Ryan M.-L., *Avatars of Story*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006.
73. Ryan M.-L., *Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media*, Duke University Press, 2002

74. Ryan M.-L., *Narrative across media: the languages of storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln 2004.
75. Ryan M.-L., *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Indiana University Press, Bloomington 1991.
76. Ryan M.-L., Thon J.-N., *Storyworlds across Media: toward media-conscious narratology*, University of Nebraska Press, Lincoln 2014.
77. Rybicka E., *Mapy. Od metafory do kartografii krytycznej*, „Teksty Drugie” 2013, 4, s. 30-47.
78. Scacchi W., *Computer game mods, modders, modding, and the mod scene*, “First Monday”, v15 n5.
79. Sicart M., *Against Procedurality*, Games Studies, v. 11 i. 3, 2011. [Online:] http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap/
80. Sicart M., *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, The MIT Press, Cambridge 2013.
81. Sloterdijk P., *Foam City. Les macro-intérieurs et les bâtiments de rassemblement urbains explicitent les situations symbiotiques de la foule*, [w:] *Sphères: Tome 3, Ecumes, Sphérologie plurielle*, Hachette Littératures, Paris s.535-593.
82. Stasieńko J., *Alien vs. predator?: gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005.
83. Sweester P., *An Emergent Approach to Game Design – Development and Play*, School of Information Technology and Electrical Engineering, The University of Queensland 2006 (dysertacja doktorska).
84. Sweetser P., Willes J., *Scripting Versus Emergence: Issues for Game Developers and Players in Game Environment Design*, The Society for Modelling and Simulation, 2005
85. Thon J.-N., *My Avatar and Me: Toward a Cognitive Theory of Video Game Characters* [w:] *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, red. Perron B., Schröter F. McFarland & Company, North Carolina 2009.
86. Thon J.-N., *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*: University of Nebraska Press 2016.

87. Waggoner Z., *My avatar, my self: identity in video role-playing games*, McFarland, Jefferson, N.C. 2009.

Przywołane gry wideo

1. *7 Days to Die* (The Fun Pimp Entertainment; 2016)
2. *AI War: Fleet Command* (Arcen Games; 2009)
3. *Analogue: Hate Story* (Christine Love; 2012)
4. *Angband* (Rephial.org; 1990)
5. *Deus Ex* (Ion Storm; 2000)
6. *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montreal; 2011)
7. *Deus Ex: Mankind Divided* (Eidos Montreal; 2016)
8. *Don't Take It Personally, Babe, It Just Ain't Your Story* (Christine Love; 2011)
9. *EVE: Online* (Crowd Control Production; 2003)
10. *F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon* (Monolith Productions; 2005)
11. *Final Fantasy XIII* (Square-Enix/Eidos; 2009)
12. *Flower* (thatgamecompany; 2009)
13. *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games; 2008)
14. *Hate Plus* (Love Conquers All Games; 2013)
15. *Heavy Rain* (Quantic Dream; 2010)
16. *Journey* (thatgamecompany; 2012)
17. *Left 4 Dead* (Turtle Rock Studios; 2008)
18. *Life is Strange* (DONTNOD Entertainment; 2015)
19. *Metal Gear Solid: Phantom Pain* (Konami; 2015)
20. *Metal Gear Solid: Snake Eater* (Konaami; 2004)
21. *Minecraft* (Mojang AB; 2011)
22. *Mount & Blade* (TaleWorlds; 2008)
23. *Pathologic* (Ice-Pick Lodge; 2005)
24. *Pig Chase* (Utrecht School of the Arts; 2009)
25. *Pong* (Atari; 1972)
26. *Proteus* (Ed Key; 2013)
27. *Reigns* (Nerial; 2016)
28. *RimWorld* (Ludeon Studios; 2018)
29. *Rogue* (Michael Toy, Glenn Wichman, Ken Arnold; 1980)

30. *Second Life* (Linden Research, Inc.; 2003)
31. *Middle-earth: Shadow of Mordor* (Monolith Productions; 2014)
32. *Sid Meier: Pirates!* (Firaxis Games; 2004)
33. *SimAnt: The Electornic Ant Colony* (EA Maxis; 1991)
34. *Star Wars: Battlefront 2* (EA DICE/Digital Illusions CE; 2017)
35. *Stellaris* (Paradox Development Studio; 2016)
36. *Superhot* (SUPERHOT team; 2013)
37. *Tetris* (Alekszej Pażytow; (1987)
38. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks; 2011)
39. *The Sims* (EA Maxis/Maxis Software; 2000)
40. *The Sims 4* (EA Maxis/Maxis Software; 2014)
41. *Tomb Raider: Underworld* (Crystal Dynamics; 2008)
42. *Uncharted 3: Drake Deception* (Naughty Dog; 2011)
43. *War Thunder* (Gaijin Entertainment; 2016)
44. *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED; 2015)