Bartłomiej Mycyk
Uniwersytet Warszawski

Czynniki wpływające na przemiany medium elektronicznej rozrywki. Wprowadzenie do problematyki

Słowa kluczowe: gra cyfrowa, przemiany, medium elektroniczne

Keywords: digital game, transformations, electronic medium

1. Wstęp

Fenomen elektronicznej rozrywki wciąż pozostaje zjawiskiem stosunkowo młodym. Jeśli bowiem uznalibyśmy produkcję *Bertie the Brain* zaprezentowaną na Canadian National Exposition za jeden z pierwszych przejawów rozwoju medium gier cyfrowych, liczyłoby ono nieco ponad sześćdziesiąt lat. W związku ze stosunkowo krótkim okresem istnienia medium elektronicznej rozrywki wciąż ulega licznym przekształceniom, które wpływają na sposób rozumienia poszczególnych gatunków gier, ich cech charakterystycznych czy istoty zjawiska w ogóle. Ponadto, gry funkcjonują też w obrębie dynamicznie rozwijającego się paradygmatu cyberkultury.

Chciałbym także zaznaczyć, że wykorzystywane przeze mnie pojęcie gier bądź produkcji cyfrowych obejmuje zarówno zbiór gier komputerowych (programów rozrywkowych zaprojektowanych z myślą o komputerach osobistych), jak i gier wideo (obsługiwanych przez konsole i automaty). Te i inne rodzaje gier (np. tzw. produkcje mobilne zaprojektowane z myślą o smartfonach czy tabletach) składają się na medium elektronicznej rozrywki.

Przyczyn wspomnianych przekształceń gier doszukiwać się możemy w wielu czynnikach. Poniżej przedstawiam ogólną charakterystykę kilku z nich.

2. Rosnąca moc obliczeniowa urządzeń obsługujących gry cyfrowe

Jednym z najwyraźniejszych czynników wpływających na rozwój gier cyfrowych jest stopniowo rosnąca moc obliczeniowa obsługujących je urządzeń, tj. komputerów, a także różnego rodzaju konsol stacjonarnych czy mobilnych. Obecnie na ogół umożliwiają one wygenerowanie wirtualnych światów cechujących się wysoką jakością oprawy audiowizualnej czy dużym stopniem skomplikowania, znacznie przekraczającymi te projektowane na potrzeby gier jeszcze kilka lat temu. Skalę tych przemian łatwo dostrzec dzięki porównaniu poszczególnych cech najnowszych wysokobudżetowych produkcji (np. *Dying Light*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon* czy *Doom*) do właściwości ich poprzedników sprzed kilku czy nawet kilkunastu lat (np. *Doom*, *Wiedźmin* oraz *Dead Island*). Oprócz wyraźnie większej szczegółowości modeli, tekstur i skomplikowanych efektów graficznych generowanych w trakcie rozgrywki, na uwagę zasługują tu m.in. coraz większe obszary udostępniane grającym do eksploracji, wypełnione nierzadko wieloma postaciami niezależnymi, powiązаныmi z sobą różnego rodzaju sieciami zależności.

3. Specyficzne cechy urządzeń obsługujących gry cyfrowe wynikające z ich konstrukcji

Swoistym czynnikiem stymulującym różne przemiany medium gier jest także zmienna konstrukcja wspomnianych wcześniej urządzeń (zarówno tych dedykowanych grom, jak i przyrządów obsługujących je opcjonalnie) i wynikające z niej specyficzne funkcje, które pozwalają na projektowanie produkcji uwzględniających w trakcie rozgrywki szereg dodatkowych, dotąd niewykorzystywanych elementów. Dobrym przykładem może tu być przenośna konsola Nintendo DS (jej premiera miała miejsce w 2004 r.), posiadająca m.in. dwa ekrany (jeden z nich reaguje na dotyk, pozwalając na uwzględnianie różnego rodzaju gestów grającego w trakcie rozgrywki) oraz wbudowany mikrofon. Niektóre z możliwości tego urządzenia wykorzystuje gra *Another Code: Two Memories*, w której wiele zagadek można rozwiązać wyłącznie poprzez przesuwanie rozmaitych obiektów i przeszkód z wykorzystaniem ekranu dotykowego konsoli. W trakcie rozgrywki grający musi także m.in. zamknąć klapkę urządzenia, by uzyskać odbicie wyświetlanego obrazu, bądź dmuchnąć we wbudowany w konsolę mikrofon, by oczyścić z kurzu malowidło znajdujące się przed bohaterem. Późniejsze urządzenie wyprodukowane przez firmę Nintendo, 3DS (konsola trafiła do sprzedaży w 2011 r.), jest podobne w konstrukcji do swojego poprzednika. Fakt zaimplementowania w nim dwóch ekranów wykorzystuje się w grach na różne sposoby. Choć często dodatkowe ujęcie ogranicza się np. do stale otwartego menu ekwipunku danej

postaci (lub wyświetlania innego ekranu gry), w *The Starship Damrey* drugi wyświetlacz wykorzystano do ukazania perspektywy postaci umieszczonej w ciasnym pomieszczeniu, główny ekran zaś wyświetla otoczenie postrzegane przez kamerę robota kontrolowanego zdalnie przez bohatera. Nintendo 3DS posiada także dwie wbudowane kamery umożliwiające obsługę gier wykorzystujących technologię tzw. rozszerzonej rzeczywistości (*augmented reality*), pozwalającej na wyświetlanie wirtualnych, trójwymiarowych obiektów na tle rzeczywistych powierzchni, na które skierowana jest kamera konsoli. Grający mogą więc np. strzelać do przeciwników bądź innych celów „pojawiających się” na dowolnej rzeczywistej powierzchni, na której znajduje się karta opatrzona odpowiednim wzorem, rozpoznawanym przez konsolę Nintendo. Stanowi ona „punkt zagnieżdżenia” dla elementów wirtualnego świata w naszej rzeczywistości.

Innym charakterystycznym przykładem wykorzystania specyficznych funkcji urządzenia obsługującego gry jest *Pokemon GO*, produkcja używająca modułu GPS umieszczonego w smartfonie użytkownika do zmiany pozycji postaci w świecie gry, którego układ pokrywa się z rzeczywistym położeniem ulic, budynków czy przeszkód naturalnych. W rezultacie, aby przemieścić swojego bohatera do wybranego punktu, grający musi dotrzeć w analogiczne miejsce fizycznego świata (!). W taki sam sposób z funkcji modułu GPS smartfonów korzysta np. gra *Ingress*, którą — z perspektywy przyjętej formuły rozgrywki — możemy określić jako alternatywę dla *Pokemon GO*. Obie produkcje stanowią przejaw zastosowania nowych technologii na potrzeby medium elektronicznej rozrywki. Zwróćmy uwagę, że wykorzystanie możliwości nawigacji satelitarnej lub kamer wideo w grach niejako wpisuje się w nurt rewizji sposobu myślenia o wirtualnych światach. Jak bowiem podkreśla Ryszard Kluszczyński, konsekwencją narodzin sfer rzeczywistości medialnej (będącej rezultatem rozwoju technologii komunikacyjnych drugiej połowy XX w.) stały się „obszary pogranicza, [...] oddziaływania oraz wzajemnego przenikania się światów medialnych i rzeczywistości realnej”¹. Badacz zaznacza, że granica przebiegająca pomiędzy tymi dwoma dziedzinami życia charakteryzuje się niestałością, w sztuce interaktywnej znamienne jest zaś ich wzajemne przeciwstawienie. Dzieje się tak, gdyż „ogólna struktura dzieła interaktywnego ufundowana jest na analogicznej opozycji realności i wirtualności”².

Zarówno świat produkcji *Pokemon GO*, jak i *Ingress* możemy uznać za obszar pogranicza — ciało użytkownika staje się tu bowiem aktywnym elementem systemu gry (umożliwia przemieszczanie bohatera), a fragmenty realnej rzeczywistości, przynajmniej pośrednio, muszą być uwzględniane przez grających podczas rozgrywki. W obu wymienionych grach dochodzi do transgresji epistemologicznej, ponieważ przemierzanie fizycznego świata pozwala użytkownikom na poznanie wykreowanych rzeczywistości.

¹ W. Kluszczyński, *Ontologiczne transgresje. Sztuka pomiędzy rzeczywistością realną a wirtualną*, „Kultura Współczesna” 2000, nr 1–2, s. 192.

² *Ibidem*, s. 196.

W dodatkowe funkcje bądź specyficzne zasady działania często wyposażane są także poszczególne elementy interfejsu, m.in. kontrolery czy wyświetlacze. Dobrym przykładem może być tu np. Kinect (urządzenie kompatybilne z konsolami Xbox) czy Playstation Move (jego odpowiednik, obsługiwany przez konsolę Playstation). Kontrolery te, dzięki współpracy z kamerami podłączanymi do konsol, uwzględniają np. gesty wykonywane przez użytkownika. Funkcja ta wykorzystywana jest m.in. w różnego rodzaju grach ruchowych, choćby *Dance Central Spotlight* czy *Just Dance 2015*, całkowicie zmieniając stosunek grającego do kontrolowanej przez niego postaci. Podobne zabiegi, uwzględniające żyroskopy wmontowane w kontrolery Wiimote, zastosowano w wielu grach obsługiwanych przez konsole Wii oraz WiiU, np. *Mario Tennis Ultra Smash*. W mniejszym stopniu elementy te wykorzystywane są w produkcjach stworzonych z myślą m.in. o Playstation, choć zarówno kontroler typu DualShock 3, jak i DualShock 4 wyposażono w odpowiednie przyrządy uwzględniające niektóre ruchy użytkownika. DualShock 3 posiada „system wykrywania ruchów SIXAXIS™ [...], którego czujniki odczytują, kiedy użytkownik przechyla, odpycha lub podciąga kontroler do siebie” (przeł. BM), DualShock 4 ma zaś „wbudowany akcelerometr oraz żyroskop, które wykrywają ruch, przechylenie oraz obrót [...] kontrolera” (przeł. BM). Przykładowo, w grze *Datura* poruszanie gamepadem w sposób przypominający konkretne czynności pozwala bohaterowi np. na wybiecie szyby czy przecięcie łańcucha w wybranych momentach rozgrywki.

Na uwagę zasługują tu także tzw. hełmy rzeczywistości wirtualnej (do marek najbardziej rozpoznawalnych przez społeczność grających należą obecnie Oculus Rift oraz HTC Vive), czyli urządzenia, które dzięki odpowiedniej konstrukcji (m.in. soczewkom, odpowiednio umiejscowionym wyświetlaczom czy możliwościom przełożenia ruchów głowy użytkownika na pracę kamery w grze za pomocą specjalistycznych detektorów) stwarzają iluzję przebywania w wirtualnej rzeczywistości.

Sposób funkcjonowania tej technologii w dużej mierze jest zgodny z koncepcją „wilgotnych mediów” Roya Ascotta, „w których suchy, cyfrowy świat komputera łączy się z wilgotnym, biologicznym światem żywych systemów”³. „Wilgotnym” elementem w tym układzie jest ciało ludzkie (w pewnym stopniu pełniące funkcję interfejsu potrzebnego do poruszania się po wirtualnym świecie), a także zmysły, które są niejako „zanurzone” w wygenerowanym świecie (odbierają one bowiem informacje emitowane przez urządzenia elektroniczne w sposób bezpośredni). Natomiast „suchą” część systemu stanowią tu urządzenia i oprogramowanie, które interpretuje określony zakres bodźców ze świata fizycznego (m.in. ruchy i położenie głowy użytkownika) i przekłada je na określone akcje, np. przemieszczenie się bohatera.

³ R. Ascott, *Moistmedia art, czyli sztuka wilgotnych mediów. Kiedy jaguar zamieszka z barankiem*, przeł. D. Szawarska, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35–36, s. 102.

Zwróćmy także uwagę, że zarówno zasada działania technologii *virtual reality*, jak i jej konsekwencje zgodne są z koncepcją rzeczywistości wirtualnej Ascotta, obejmującej według niego „całą ontologię teleobecności [...], zmysłowego zanurzenia w ponadmaterialnej łączności, która pozwala zmienić sposób widzenia siebie, sposób naszego postępowania, a także środowiska, w jakich chcielibyśmy zamieszkać”⁴. Użytkownik korzystający z hełmu rzeczywistości wirtualnej doświadcza bowiem iluzji teleobecności i za pomocą odpowiednich symulacji może brać bezpośredni udział np. w konkretnych wydarzeniach czy procesach niedostępnych mu w obrębie tzw. rzeczywistości prawomocnej, rozumianej przez Roya Ascotta jako „doświadczenie dnia codziennego”⁵. Zmysły ludzkie mogą więc poznawać świat widziany z innej perspektywy i doświadczać go niejako bez większego udziału ciała.

Dlatego też interfejsy w rodzaju hełmów rzeczywistości wirtualnej pozwalają na nowe spojrzenie na problem interakcji z elementami fikcyjnych światów, a także na utrwalone w tradycji cechy gier cyfrowych — w kontekście bezpośredniego zaabsorbowania grającego przez wirtualną rzeczywistość.

Interesujące podejście zastosowano m.in. w produkcji *Alone*, stworzonej z myślą o tych urządzeniach. W trakcie rozgrywki bowiem (obserwowanej z perspektywy pierwszej osoby) bohater siedzi na kanapie umieszczonej w wirtualnym mieszkaniu i gra w grę wyświetlaną na ekranie jego telewizora (!). Akcja prowadzona na tym ekranie w sposób bezpośredni koreluje z wydarzeniami odbywającymi się w domu protagonisty. Zwróćmy także uwagę, że konsekwencją zwielokrotnienia (polegającego na prowadzeniu przez użytkownika „gry w grze”) jest przede wszystkim częściowe zatracenie przez grającego świadomości przebywania w wirtualnym świecie. W tym układzie bowiem użytkownikowi w pierwszej kolejności nierzeczywista wydaje się gra wyświetlana na ekranie wirtualnego telewizora, rolę fizycznego świata „przejmuje” zaś fikcyjne mieszkanie bohatera. Grający w trakcie prowadzenia rozgrywki może mieć także problemy np. z rozróżnieniem dźwięków dochodzących ze świata rzeczywistego i tych generowanych przez wirtualne otoczenie bohatera. Dzięki zaprojektowanej przez twórców *Alone* konstrukcji świata gry wrażenie teleobecności u użytkownika ulega wzmocnieniu.

Innym przykładem może być *08:46*, gra wyprodukowana przez uczniów National School of Videogames and Interactive Media w Bordeaux. Produkcja ta wykorzystuje technologię hełmów rzeczywistości wirtualnej, jej akcja zaś dzieje się w trakcie ataku terrorystycznego z 11 września 2001 r. w jednym z biur w północnej wieży kompleksu World Trade Center. Głównym bohaterem gry jest anonimowy pracownik biura, który stara się opuścić budynek tuż po uderzeniu samolotu pasażerskiego. Francuską produkcję możemy traktować jako sposób na przepracowanie traumy kulturowej wywołanej atakiem poprzez wykorzystanie

⁴ *Ibidem*, s. 105.

⁵ *Ibidem*.

potencjału hełmów wirtualnej rzeczywistości. Twórcy *08:46* zastrzegają bowiem, że przy pomocy swojej gry „starali się wywołać [w użytkowniku] empatię do [występujących w produkcji] postaci” (przeł. BM), a także „przedstawić wydarzenie historyczne w postaci osobistego doświadczenia” (przeł. BM).

Zwróćmy uwagę, że obecnie istnieją także inne projekty, które dzięki wykorzystaniu wspomnianej technologii symulują konkretne wydarzenia fizycznego świata, umożliwiając użytkownikowi nie tylko „wejście w czyjąś skórę», ale też obserwowanie rzeczywistości z jego perspektywy” (przeł. BM). Takie rozwiązanie pozwala odbiorcy na branie udziału w konkretnych zdarzeniach i przez to ich osobiste doświadczenie. Z tego powodu technologię wirtualnej rzeczywistości określać można jako „wielki krok człowieka w stronę zwiększenia skłonności do współczucia [innym]”.

Wśród odbiorców *08:46* toczy się jednocześnie dyskusja o zasadności publikacji gry. Wśród argumentów krytycznych podnoszonych przez grających m.in. na portalach społecznościowych najczęściej pojawiają się kontrowersyjny charakter podjętej przez twórców problematyki oraz drastyczna treść produkcji.

W obu wymienionych produkcjach liczbę możliwych interakcji ograniczono do minimum, największy nacisk kładąc na eksplorację wirtualnych światów. Nie zaimplementowano w nich też żadnych przeciwników czy zagadek. W przypadku gry *08:46* do rozwiązania akcji prowadzi jedynie samobójcza śmierć protagonisty (!), do której grający może doprowadzić poprzez wyskoczenie z jednego z okien wieży. Choć w „klasycznych” grach cyfrowych (także tych z zaimplementowaną perspektywą pierwszoosobową) życie bohaterów nierzadko zagrożone jest upadkiem ze znacznych wysokości (np. w *Call of Juarez* czy *Tomb Raider*), w *08:46* wrażenie to zostało spotęgowane zarówno przez konieczność wykonania skoku w celu ukończenia gry, jak i zastosowaną technologię hełmu rzeczywistości wirtualnej. Zabieg twórców jest szokujący również dlatego, że nawiązuje do losów autentycznych osób, które 11 września w ten sposób popełniły samobójstwo.

Jak widać, produkcje projektowane z myślą o konkretnych urządzeniach (np. hełmach wirtualnej rzeczywistości) oraz ich cechach specyficznych w sposób zasadniczy mogą różnić się od „klasycznych” gier cyfrowych, nierzadko zawierających skomplikowane poziomy, rozbudowane systemy interakcji z otoczeniem czy dokładnie rozpisaną fabułę. Dzieje się tak, gdyż producenci często starają się wykorzystać i w miarę możliwości podkreślić funkcje urządzeń, które obsługują ich tytuły, to zaś przekłada się np. na odmienne ukształtowanie poziomów czy formułę rozgrywki o ograniczonej liczbie dostępnych interakcji.

Zaznaczmy jednak, że specyficzne cechy platform obsługujących gry w różnym stopniu mogą wpływać na rozpowszechnienie nowych modeli rozgrywki czy dodawanie innowacyjnych elementów do tych wcześniej ukształtowanych. Proces ten zależy jest od wielu czynników, np. popularności danego urządzenia wśród społeczności grających, ewentualnych kosztów produkcji gry z uwzględnieniem cech charakterystycznych urządzenia czy nawet samej wygody prowadzenia roz-

grywki w określony sposób (niektóre z rozwiązań mogłyby bowiem okazać się niepraktyczne w powszechnym, długotrwałym użyciu). Szerokie spektrum produkcji wykorzystujących niestandardowe funkcje obsługujących je urządzeń wyraźnie jednak wskazuje, że zmienna konstrukcja konsol lub dodatkowe możliwości kontrolerów wpływają na różnorodność cech projektowanych gier cyfrowych.

4. Działalność tzw. niezależnych twórców gier

Wraz z rozpowszechnieniem medium elektronicznej rozrywki popularyzacji podlegają także techniki i narzędzia służące do tworzenia gier cyfrowych. Obecnie istnieje wiele różnego rodzaju programów czy edytorów, które pozwalają na projektowanie modyfikacji do już istniejących tytułów bądź własnych produkcji — zarówno specjalistom, jak i osobom nieposiadającym wykształcenia technicznego czy wiedzy programistycznej.

W odpowiedzi na coraz szerzej udostępniane narzędzia rozrasta się działalność społeczności tzw. „moderów” (osób zajmujących się projektowaniem i produkcją modyfikacji do już wydanych tytułów) czy twórców oryginalnych produkcji. Choć niekomercyjni producenci gier cyfrowych działali na długo przed rozpropagowaniem tzw. ruchu *indie*, obecnie, za sprawą wielu udogodnień, niewielką produkcję można stworzyć i opublikować nieporównanie łatwiej niż jeszcze np. kilkanaście lat temu. Wynika to z różnego rodzaju kampanii umożliwiających wydanie swoich projektów początkującym twórcom czy szeroko dostępnych lub darmowych narzędzi dedykowanych wyłącznie produkcji gier.

Jak zaznaczają Marta B. Garda oraz Bartosz Lewandowski w tekście pt. „*Indie games*”: *fenomen niezależnych gier komputerowych*, za jeden z głównych wyznaczników przynależności danej produkcji do nurtu *indie* uznawać można decyzję jej twórcy o rozprowadzaniu produkcji jedynie w formie cyfrowej (co pozwala na uniknięcie zarówno kosztów związanych z wytworzeniem i rozpowszechnianiem fizycznych kopii gry, jak i zależności od wydawcy nierazdo roszącego sobie prawo do wpływu na ostateczny kształt produktu). Zaznaczymy jednak, że cyfrowa dystrybucja stosowana jest także przez wiele profesjonalnych firm, sprzedających w ten sposób wyprodukowane przez siebie wysokobudżetowe produkcje — duże znaczenie w rozpoznaniu gier niezależnych ma więc m.in. faktyczna zależność ich twórców od studiów czy firm wydawniczych.

Zwróćmy także uwagę, że gry niezależne często projektowane są przez niewielkie zespoły bądź wręcz pojedyncze osoby przy stosunkowo niskim budżecie lub bez jakiegokolwiek wsparcia finansowego. Warunki te wpływają na zawartość produkcji niezależnych, a także na jakość poszczególnych ich elementów. Przykładowo, gry niezależne często cechują się skromną oprawą graficzną, wykonaną np. w stylu tzw. pixel artu (charakteryzuje się on m.in. niską rozdzielczością wyświetlanej grafiki, tworzonej przez artystę „piksel po pikselu”), czy akcją od-

bywającą się jedynie w dwóch wymiarach. Ponadto, przyjęta formuła rozgrywki najczęściej opiera się na jednym bądź kilku elementach i stanowi swoiste zaprzeczenie setek możliwych interakcji, do jakich doprowadzić może grający w wielu tzw. grach wysokobudżetowych.

Opisywane przeze mnie cechy produkcji niezależnych w dużej mierze wynikają z warunków finansowych ich twórców, choć warto podkreślić, że estetyka gier *indie* jest jednocześnie bardzo zróżnicowana i „wymyka się” precyzyjnemu opisowi.

Twórcy niezależni przez wiele lat najczęściej działali w obrębie własnych niszowych grup, możemy jednak mówić o stopniowej popularyzacji gier *indie* w powszechnej świadomości grających. Na ten stan rzeczy wpłynęło wiele czynników, m.in. wspomniana powyżej popularyzacja technologii dedykowanej produkcji gier wideo.

Obecnie, w połączeniu ze stosunkowo silną pozycją tzw. tytułów niezależnych w branży elektronicznej rozrywki, charakter medium gier kreują już nie tylko profesjonalne studia czy korporacje produkujące wysokobudżetowe produkcje, lecz także niewielkie zespoły bądź pojedyncze osoby, niejednokrotnie wzbogacające zjawisko rozrywki elektronicznej o niespotykane dotąd rozwiązania za sprawą tworzonych przez siebie produkcji.

Jako jeden z najbardziej charakterystycznych przykładów wymienić można tu *Dear Esther*, grę eksploracyjną, w której jedynym celem grającego jest doprowadzenie bohatera w konkretne miejsce opuszczonej wyspy. Rozgrzywka ograniczona została do odblokowywania krótkich monologów protagonisty poprzez docieranie w określone miejsca świata gry. Ten zaś nie zawiera żadnych przeciwników, zagadek logicznych, interakcji z otaczającymi bohatera przedmiotami czy nawet możliwości przegranej. Z tych powodów wśród wielu odbiorców produkcji toczą się dyskusje, czy *Dear Esther* można definiować jako grę. Tendencję tę można dostrzec np. w niektórych wypowiedziach użytkowników serwisu Steam opublikowanych jako recenzje produkcji. Część z nich zaznacza, że „[*Dear Esther*] to nie jest do końca gra. To doświadczenie”. W komentarzach pojawiają się także stwierdzenia, że w tytule „mało [jest] właściwej gry”, nierzadko łączone z próbami rozumienia *Dear Esther* jako „interaktywnej opowieści”.

Uwagi te wydają się istotne zwłaszcza w kontekście artykułu na temat performansów pisania i czytania w sieci autorstwa Jakuba Kłeczka. Wspomniana gra nie korzysta wprawdzie z połączenia internetowego (idąc za terminologią przyjętą przez Kłeczka — z dostępu do cyberprzestrzeni), a obowiązująca rozgrzywka nie uwzględnia możliwości wprowadzania własnych tekstów do gry, w *Dear Esther* wyraźnie jednak widoczne jest zjawisko wykonywania performansu przez grającego (objawiającego się w postaci „odgrywania” roli bohatera poprzez wykonywanie rozmaitych akcji czy odczytywanie wyświetlanych monologów), charakteryzującego się opisywaną przez badacza dramaturgią czasu rzeczywistego w świecie gry (zamiast — cyberprzestrzeni), wytwarzaną przez obojętny dla komunikatu środek przekazu (urządzenie obsługujące grę, np. komputer).

Wśród głosów krytycznych wobec *Dear Esther* wybijają się natomiast argumentacja polegająca na porównaniu cech tej gry z typowymi funkcjami produkcji wysokobudżetowych, np. szerokim wachlarzem możliwych interakcji czy poziomem intensywności rozgrywki: „Najgorsza gra, w jaką grałem! W grze nie ma nic do zrobienia, Żadnej akcji, Żadnych zagadek. Prostu chodzisz bez celu (pisownia oryg.)”.

Dear Esther jest dość jaskrawym przejawem tendencji, jaką daje się zauważyć m.in. wśród tzw. gier niezależnych. Polega ona na poszukiwaniu przez projektantów nowych środków wyrazu, które pozwoliłyby np. na innowacyjne przedstawienie zawartej w grze fabuły, trafniejsze oddanie nastroju lokacji odwiedzanych przez protagonistę czy ukazanie wielowymiarowości występujących w produkcji bohaterów. Środki te, po przełożeniu na język gier cyfrowych, mogą przybrać postać np. formuł rozgrywki o specyficznych zasadach, różnego rodzaju strategii narracyjnych czy nietypowej oprawy audiowizualnej.

Wśród produkcji charakteryzujących się niecodziennymi formułami rozgrywek, oprócz wymienionego wcześniej *Dear Esther*, wskazać można także *Zaginiecie Ethana Cartera* (grę eksploracyjną opisywaną przez jej twórców jako „podróż bez przewodnika”, w trakcie której grający nie otrzymuje żadnych wskazówek dotyczących lokacji istotnych pod względem odkrywania kolejnych fragmentów fabuły) czy *Journey* (w produkcji tej celem grającego jest dotarcie do ostatniego poziomu; choć na drodze protagonisty stoją różnego rodzaju przeszkody w postaci nieskomplikowanych zagadek i przeciwników, ich rola została zmarginalizowana, grający zaś nie może doprowadzić do porażki i przedwczesnego zakończenia gry).

W obrębie wielu tzw. produkcji niezależnych twórcy nierzadko odchodzą także od przekazywania grającym szczegółów dotyczących fabuły gry w postaci bezpośrednich komunikatów czy scenek, które mogłyby być przez nich rozumiane w sposób dosłowny. Jaskrawym rezultatem tego typu zabiegów jest np. *INSIDE*. Do produkcji tej nie dodano żadnych sekwencji dialogowych czy fragmentów literackich, które mogłyby wskazać odbiorcom sposoby rozumienia przedstawianych w trakcie rozgrywki wydarzeń. Odbiorcy produkcji są więc niejako zmuszeni do uważnego obserwowania świata gry czy napotkanych przez bohatera postaci i wyciągania samodzielnych wniosków dotyczących historii, którą „rozgrywają”. Opowieść o „ściganym, samotnym chłopcu trafiającym w samo serce mrocznego projektu” interpretowali oni m.in. jako przedstawienie rozwoju choroby nowotworowej, metaforę walki klasowej czy plan opracowany przez eksperymentalną istotę, która dla własnych celów kontroluje zarówno głównego bohatera, jak i grającego (!).

W podobny sposób niedoprecyzowane zostało także znaczenie np. wspomnianego wcześniej *Zaginiecie Ethana Cartera*, *Journey* oraz *Braid*, *Home* czy *The Plan*, co niejednokrotnie skutkowało, podobnie jak w przypadku *INSIDE*, dyskusjami toczonymi przez grających na temat sposobów rozumienia wydarzeń przedstawianych w trakcie rozgrywki. Dodajmy także, że twórcy wymienionego tu *Home* na oficjalnej witrynie internetowej produkcji umieścili podstronę o tytule

„What Happened?”, na której zachęcają odbiorców tytułu do publikowania swojej interpretacji wydarzeń z gry, a także zapoznania się z przemyśleniami spisnymi przez innych użytkowników.

Obecnie zabiegi polegające na nadawaniu dodatkowych znaczeń poszczególnym treściom gry można zauważyć także w produkcjach należących do grupy tzw. gier głównego nurtu, choć z reguły cechują się one wykorzystaniem znacznie mniejszej liczby elementów niejednoznacznych bądź mniej złożonej symboliki. Charakterystyczna jest tu zwłaszcza sekwencja końcowa gry pt. *Batman: Arkham Knight*, będąca symbolicznym przeciwstawieniem idei superbohatera reprezentowanej przez Batmana i chaosu powodowanego przez jego nieżyjącego rywala Jokera. Warto zwrócić uwagę także na „koszmar” przeżywany przez głównego bohatera *Wolfensteina: The New Order*, który utrzymany został w stylistyce pierwszego poziomu gry *Wolfenstein 3D*.

Zaznamy jednak, że w bogatym i zróżnicowanym wewnętrznie zbiorze tzw. gier niezależnych tylko część z nich można charakteryzować jako „typowe” reprezentacje nakreślonej przeze mnie tendencji. Choć warunki pracy twórców *indie* w znacznie większym stopniu sprzyjają realizacji innowacyjnych projektów, działalność dużej części z nich nie skutkuje wytyczeniem nowych kierunków rozwoju medium elektronicznej rozrywki. Jednocześnie nie powinniśmy pomijać tu niektórych zabiegów, które, choć w znacznie mniej zintensyfikowanej formie, stosowane są obecnie także w niektórych wysokobudżetowych grach czy produkcjach tworzonych przez niszowe, komercyjne firmy.

Liczne przykłady produkcji niezależnych charakteryzujących się istotną ingerencją w utrwalony w powszechnej świadomości grających model „pełnoprawnej” gry cyfrowej (czy nawet gry jako takiej) wskazują na daleko idące zmiany, którym uległo medium elektronicznej rozrywki za sprawą działalności niewielkich grup czy nawet pojedynczych pasjonatów, nierzadko w sposób nieskrępowany projektujących kolejne gry. Ich twórczość niewątpliwie wskazuje nowe kierunki rozwoju branży gier i dynamicznie wpływa na zasadnicze cechy całego medium.

5. Specjalizacja gier cyfrowych

Gry cyfrowe, choć pierwotnie wiązane wyłącznie z dostarczaniem rozrywki korzystającym z nich użytkownikom, obecnie coraz szerzej wykorzystywane są także w innych dziedzinach życia. Formuła elektronicznej rozrywki znalazła zastosowanie m.in. w przeprowadzaniu szkoleń o zróżnicowanych celach i zakresie, wspomaganiu edukacji szkolnej (znamienny jest tu np. program badawczy o nazwie *Piąty Wymiar* opracowany przez naukowców z University of California, którego istotnym punktem było „zbudowanie bazy kilkudziesięciu gier [...] przy-

datnych do kształtowania umiejętności pracy w grupie”), dziennikarstwie (w postaci tzw. *newsgames*, produkcji zaprojektowanych jako przedstawianie bądź komentowanie np. bieżących wydarzeń), a także w różnego rodzaju terapiach.

Gry cyfrowe pierwotnie służące rozrywce często sprawdzane są pod kątem skuteczności terapeutycznej. Przykładowo, popularna produkcja *Tetris* w 2009 r. została przebadana przez naukowców z Oxfordu i Cambridge pod względem skuteczności w zwalczaniu zespołu stresu pourazowego. Przeprowadzone testy wykazały, że w przypadku 70% pacjentów znaczna redukcja symptomów (m.in. powracających wspomnień traumatycznego wydarzenia) nastąpiła po około czterech godzinach prowadzenia przez nich rozgrywki. Obecnie powstają także produkcje dedykowane niemal wyłącznie ściśle określonym celom, związanym np. ze wspomaganiem edukacji szkolnej, przyswajaniem konkretnych umiejętności czy nawet prowadzoną terapią leczniczą. Dobrym przykładem może tu być *PARTY-tura* zaprojektowana przez Pracownię Gier Szkoleniowych, mająca spełniać funkcję „mini-laboratorium, w którym gracze — przede wszystkim urzędnicy różnych szczebli administracyjnych — mogą w praktyce doskonalić projektowanie procesów partycypacyjnych” (pisownia oryg.).

Zaznaczmy jednak, że tego typu produkcje mogą w sposób znaczący różnić się od tzw. gier głównego nurtu (m.in. w sposób podobny do przywołanych wcześniej gier niezależnych), choćby z powodu nieobecności rozbudowanej oprawy graficznej, szczegółowej fabuły, specyficznych warunków zwycięstwa lub nawet ich braku.

Inną produkcją zaprojektowaną z myślą o celach odmiennych niż ludyczne jest *September 12th* — gra, w której użytkownik wciela się w postać strzelca drona wojskowego. Jego zadaniem jest eliminowanie terrorystów, przemieszczających się po ukazanym z lotu ptaka mieście, za pomocą precyzyjnych ataków rakietowych. Rozgrywka jednak nie ma zaimplementowanego rozwiązania akcji, licznika punktów czy informacji o wygranej bądź przegranej. Natomiast wywoływane przez grającego eksplozje doprowadzają do niszczenia zabudowań mieszkalnych, a także zabijania i radykalizowania się tubylców (pod wpływem śmierci mieszkańców miasta część neutralnych postaci zamienia się w uzbrojone sylwetki terrorystów).

Zdaje się więc, że produkcja ma pełnić funkcję komentarza dotyczącego ataków rakietowych realizowanych z wykorzystaniem dronów, np. przez rząd Stanów Zjednoczonych. Co ciekawe, twórcy gry w obrębie ekranu „Instrukcje” wyraźnie wskazują: „To nie jest gra. Nie możesz wygrać ani przegrać. [...] Nie ma zakończenia. Zasady są bardzo proste. Możesz strzelać. Albo nie” (przeł. BM). Zaznaczmy jednak, że choć zdefiniowanie własnego produktu przez twórców jest tu z pewnych względów interesującym przykładem, nie powinniśmy jedynie w oparciu o to stwierdzenie wykluczać *September 12th* ze zbioru gier cyfrowych.

6. Podsumowanie

Jak wykazałem powyżej, przemiany gier cyfrowych są stymulowane przez różnorodne czynniki. Nie bez znaczenia jest tu czysto techniczny rozwój urządzeń obsługujących gry cyfrowe, zarówno jeśli chodzi o ich moc obliczeniową, jak i specyfikę konstrukcji. Umożliwiają one bowiem z jednej strony generowanie coraz bardziej skomplikowanych światów wirtualnych, z drugiej zaś innowacyjne sposoby na ich kontrolowanie (np. poprzez uwzględnianie ruchów ciała użytkownika czy jego aktualnej pozycji w obrębie fizycznego świata). Na odkrywanie szans i zagrożeń związanych z cechami tego medium wpływa również działalność tzw. twórców niezależnych, którzy w obrębie swoich produkcji m.in. nierzadko przełamują spopularyzowane cechy poszczególnych rodzajów formuł rozrywki. Zaznaczmy także, że zakorzenienie się gier cyfrowych w powszechnej świadomości, a co za tym idzie, także we współczesnej kulturze, skutkuje wykorzystaniem ich w innych dziedzinach życia, niejednokrotnie całkowicie odmiennych od potocznie rozumianej rozrywki. Gry projektowane w celach leczniczych czy edukacyjnych mogą diametralnie różnić się od produkcji tworzonych z myślą o zapewnieniu użytkownikom rozrywki.

Omówione przeze mnie przykłady gier cyfrowych często stwarzają realne problemy w definiowaniu zjawiska tego medium zarówno w obrębie dyskursu naukowego, opinii wyrażanych przez społeczności grających, jak i samych twórców. Istotne wydaje się więc tu pytanie, czy możliwe jest znalezienie ciągłości pomiędzy pierwszymi przykładami elektronicznej rozrywki i najnowszymi produkcjami w postaci wspólnych, niezmiennych cech występujących we wszystkich reprezentacjach medium gier. Problem ten może być punktem wyjścia do dalszych badań tego zjawiska.

Problem of Factors Affecting Transformations of the Digital Games Medium. Introduction

Summary

Phenomena of video games is constantly changing. Many of the changes have induced modifications of understanding of specific game genres, their crucial features and even essential factors of the whole phenomena. The aim of this paper is to point out the most important factors that affect evolution of video games. Is technological advance the main reason of games' transformation? Author attempts to determine how features and capability of devices (e.g. personal computers or consoles) affect quality of video games. The next problem is influence of „indie” creators on video games' evolution, as well as phenomena of specialization of the electronic entertainment.