

Bartłomiej Mycyk
ORCID: 0000-0002-4670-2580
Uniwersytet Warszawski

Problem definicji gier cyfrowych jako elementu supersystemu rozrywkowego

Słowa kluczowe: gra, definicja, system, cyfrowa

Keywords: game, definition, system, digital

Medium elektronicznej rozrywki cechuje duża dynamika rozwoju oraz różnorodność. Wiele najnowszych produkcji ma więcej wspólnego z innymi ostatnio opublikowanymi tytułami (także tymi reprezentującymi całkowicie odmienne gatunki) niż ze swoimi protoplastami sprzed kilkudziesięciu lat. Nieprzerwanie zmieniające się sposoby rozumienia poszczególnych typów gier sprawiają, że nierzadko nowo powstające produkcje wymykają się też wcześniej wypracowanym schematom czy definicjom. Problem wypracowania definicji gier cyfrowych wydaje się wciąż aktualny także w kontekście sformułowanego przez Marszę Kinder pojęcia „supersystemu rozrywkowego”, rozumianego jako

sieć intertekstualn[a] opart[a] o postać z kultury popularnej — fikcyjną [...] albo „rzeczywistą”. Aby stać się supersystemem, sieć taka musi wykorzystywać wiele trybów produkcji obrazów, musi przemawiać do różnych pokoleń [...]; musi zachęcać do kolekcjonowania poprzez mnożenie pokrewnych produktów; musi wreszcie przejść nagły wzrost konsumpcyjnego zainteresowania odbiorców, który to sukces staje się „wydarzeniem medialnym”¹.

Koncepcja badaczki zakłada bowiem, że rozmaite typy artefaktów funkcjonujące we współczesnej kulturze popularnej (na przykład filmy, komiksy, figurki, gry planszowe i cyfrowe) mogą zostać umieszczone w obrębie jednej superstruk-

¹ M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley 1991, cyt. za: P. Sitarski, *Obcość i dekoracje w systemie rozrywkowym „Blade Runner”*, [w:] *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków 2002, s. 180.

tury. Zarówno fakt zmienności zjawiska elektronicznej rozrywki, jak i koncepcję Kinder w niniejszym artykule traktuję jako swoisty przyczynek do podniesienia problemu polegającego na precyzyjnym rozróżnieniu przykładów medium elektronicznej rozrywki od innych artefaktów, na przykład programów użytkowych czy gier analogowych. Chciałbym jednak podkreślić, że celem opracowania nie jest sformułowanie powszechnej definicji gier cyfrowych, mogącej objąć swoim zasięgiem wszystkie przykłady tego zjawiska bez względu na przykład na specyficzne zestawy zasad charakterystycznych dla poszczególnych gatunków czy typów produkcji. Sam proces definiowania wykorzystany zostanie tu jako swoiste narzędzie w celu uwypuklenia najistotniejszych różnic dzielących przykłady omawianego zjawiska od innych, niejednokrotnie zbliżonych do nich artefaktów (gier analogowych, programów użytkowych itp.).

W tym kontekście warto podkreślić, że obecnie wiele gier cyfrowych w swoich formułach rozgrywki nie uwzględnia możliwości spowodowania porażki (tak zwanej śmierci bohatera), ostatecznej konkluzji (tak zwanego zakończenia czy wygranej) lub więcej niż jednego wariantu rozwiązania akcji. Są więc często całkowicie odmienne między innymi od gier cyfrowych produkowanych jeszcze kilkanaście lat temu, a także gier karcianych czy planszowych, nierzadko cechujących się wyraźnie zaznaczonym stanem przegranej, zwycięstwa czy wynikiem liczbowym otrzymywanym przez grającego po przywołaniu pozytywnego lub negatywnego zakończenia rozgrywki.

W celu sformułowania sposobu rozumienia gier cyfrowych prześledzone zostaną ich najistotniejsze właściwości, a także elementy konieczne do zaistnienia sytuacji korzystania z danej gry. Pierwszą kwestią, na jaką chciałbym zwrócić uwagę, są techniczne właściwości produkcji cyfrowych znajdujących się docelowo w pamięci obsługujących je urządzeń elektronicznych, na przykład komputerów osobistych czy konsol. Nie ma wątpliwości, że należy je identyfikować jako specyficzny rodzaj programów czy aplikacji użytkowych. Według *Wielkiego słownika języka polskiego* program jest bowiem „ciągiem poleceń zapisanych w języku informatycznym, który jako całość pozwala komputerowi wykonywać różne czynności”².

Argumentem potwierdzającym wysuniętą tezę może być to, że gry — podobnie jak programy czy aplikacje użytkowe — produkowane są z użyciem różnego rodzaju języków programowania³. Końcowy produkt natomiast, zarówno w wypadku gier, jak i programów, tworzy zestaw swoistych instrukcji, który po uruchomieniu realizowany jest przez system operacyjny danego urządzenia. Przykładowo dla systemu Windows tego typu instrukcje zawarte są w plikach wykonywalnych, między

² Program komputerowy, [hasło w:] *Wielki słownik języka polskiego*, http://www.wsjp.pl/index.php?id_hasla=4414&id_znaczenia=4686451&l=20&ind=0/ (dostęp: 20.03.2017).

³ Wyjątkiem mogą być tu produkcje tworzone z użyciem tak zwanego *middleware*, czyli programów pozwalających na produkowanie oddzielnych aplikacji. W tym wypadku jednakże efekt końcowy (powstały przy użyciu interfejsu dostępnego w danym programie) konwertowany jest na przykład na jeden z języków programowania.

innymi o rozszerzeniu .exe, dla DOS-a zaś — .com. Choć najczęściej próba rozgraniczenia oprogramowania (ang. *software*) i układów sprzętowych (ang. *hardware*) nie sprawia większych trudności, Veli-Matti Karhulahti zwrócił uwagę na problem automatów z grami, czyli urządzeń nierzadko projektowanych w celu uruchamiania tylko jednego programu, instalowanego już na etapie produkcji układu sprzętowego i funkcjonującego w nim w postaci pamięci tylko do odczytu (ang. *read-only memory*). Badacz zaznacza jednak, że choć

*Space Invaders*⁴ [...] można by określić jako swoiste połączenie tych dwóch elementów, określane przez niektórych jako oprogramowanie sprzętowe [ang. *firmware* — B.M.], [uznanie gier za] oprogramowanie wydaje się lepszym rozwiązaniem [...], [albowiem] nawet jeśli dany zestaw sprzętowy został zaprojektowany do uruchamiania tylko konkretnej gry cyfrowej, samą grę należy tu postrzegać jako oprogramowanie⁵.

Warto zwrócić uwagę, że istnieją także produkcje, które formalnie nie tworzą „samodzielnych” instrukcji, gdyż są pochodnymi innych programów i funkcjonują wyłącznie w ich obrębie. Jako przykłady można wymienić tu gry, które powstały wyłącznie z wykorzystaniem funkcji aplikacji Microsoft Excel⁶. Tego typu produkcje proponuję rozumieć jako przykłady graniczne.

Chciałbym również zaznaczyć, że ze zbioru gier cyfrowych obejmowanych przez konstruowaną przeze mnie definicję należy wyłączyć gry nieukończone. Choć stwierdzenie to może wydawać się zbędne (poszczególne produkcje zazwyczaj trafiają do odbiorców jako pełne wersje w przeciwieństwie na przykład do próbek demonstracyjnych), odgrywa istotną rolę. Dzieje się tak, gdyż wczesne wersje gier często pozbawione są wielu — niejednokrotnie kluczowych — cech, implementowanych dopiero w dalszych etapach produkcji. Te tymczasowe „braki” mogłyby zaważyć na nieprzystawalności danego tytułu do zbioru gier definiowanego w określony sposób. Ponadto obecnie istnieje także praktyka nie tylko publikowania, lecz także sprzedawania i rozprowadzania tytułów, nad którymi wciąż trwają prace (na przykład w celu zebrania uwag graczy na temat danej produkcji, aby móc je uwzględnić w dalszych etapach tworzenia gry). Dobrym przykładem może tu być dział „Wczesny dostęp” zaimplementowany w serwisie Steam⁷.

Rozróżnienie wersji gier ukończonych od tych, nad którymi wciąż trwają prace, jest stosunkowo łatwe. Domyślnie publikowane bądź trafiające do sprzedaży

⁴ Taito Corporation, *Space Invaders*, wyd. Midway, 1978.

⁵ „[A]rcade *Space Invaders* [...] could be considered a combination of the two — I think some people refer to those as firmware — I must go for software [...] Even though certain hardware objects are designed to run only a specific videogame, the videogame itself still appears to be best seen as software” — V.M. Karhulahti, *Defining the videogame*, „Game Studies” 15, 2015, nr 2, <http://gamestudies.org/1502/articles/karhulahti> (dostęp: 1.09.2017); jeśli nie podano inaczej, przeł. B.M.

⁶ K. Singh, *6 Entertaining Games Made Entirely in Microsoft Excel*, <http://mashable.com/2014/08/27/microsoft-excel-games/#Tm8cs2sTeuqK/> (dostęp: 21.03.2017).

⁷ Valve, *Wczesny dostęp na Steam*, <http://store.steampowered.com/genre/Early%20Access/?l=polish/> (dostęp: 21.03.2017).

produkcje oficjalnie mają bowiem status wersji końcowych, wszelkie zaś wyjątki od tej reguły najczęściej zgłaszane są przez twórców danego tytułu i są publicznie znane. Należy jednak zauważyć, że wydanie pełnego produktu nie zawsze oznacza, że jego twórcy zakończyli nad nim prace. Często bowiem po premierze danej gry publikowane są chociażby jej aktualizacje.

W wypadku każdej gry ważnym elementem jest także osoba grającego, która w trakcie przeprowadzania interakcji z danym tytułem (objawiającej się na przykład kontrolowaniem postaci czy podejmowaniem konkretnych działań w obrębie wykreowanego świata produkcji) w pewnym sensie staje się elementem jej układu, dysponującym określonym zasobem możliwych do wykonania akcji. Warto zwrócić tu uwagę, że poszczególne gry na różne sposoby mogą uwzględniać zarówno zestaw potencjalnych działań grającego, jak i elementy pozostające pod jego kontrolą. Niektóre produkcje zawierają wyłącznie tak zwany tryb jednoosobowy (w którym na przykład grający w pojedynkę rywalizuje z elementami obsługiwanyymi przez sztuczną inteligencję), inne zaś — różne warianty wieloosobowe rozgrywane lokalnie bądź przez sieć (polegające między innymi na rywalizacji drużyn składających się z graczy czy kooperacji wszystkich uczestników, ukierunkowanej na osiągnięcie konkretnego celu).

Interakcję między użytkownikiem a grą cyfrową umożliwia interfejs, czyli zestaw zewnętrznych urządzeń, które w swoisty sposób przekładają różnego rodzaju akcje uczestnika zabawy na język gry (naciśnięcie danego przycisku na klawiaturze czy gamepadzie może powodować konkretną reakcję poszczególnych części świata produkcji, na przykład wyprowadzenie przez protagonistę określonego ciosu), lecz także pozwalają na przekazywanie grającemu informacji zwrotnej dotyczącej akcji dziejącej się w ramach rozgrywki. Do typowych przykładów takich urządzeń należą mysz, klawiatura i *gamepad*, choć warto zwrócić uwagę, że zarówno w przeszłości, jak i obecnie produkowane są różnego rodzaju niestandardowe urządzenia, które uwzględniają na przykład ruchy sylwetki użytkownika.

Z opisu wskazanych elementów niejako wynika kolejne zagadnienie dotyczące gier cyfrowych. Skoro bowiem grający w obrębie danej produkcji może dokonywać różnych interakcji, musi zaistnieć środowisko, które z jednej strony mogłoby te działania uwzględniać, z drugiej zaś — generować stosowne do nich odpowiedzi zwrotne. Może ono przyjmować różne formy w zależności od zamysłu twórców danej gry. Środowiskiem produkcji może być więc dwuwymiarowa plansza (przedstawiająca na przykład miejsce akcji), ale też przestrzeń wypełniona trójwymiarowymi obiektami. Należy jednak zwrócić uwagę, że w wypadku na przykład gier-quizów czy symulacji menedżerskich (a także wielu innych) całe środowisko produkcji może składać się wyłącznie z zestawu przycisków, pól tekstowych i wyświetlanych opcji, z których korzysta grający. W praktyce natomiast środowisko gry często jest swoistym połączeniem trzech wymienionych rozwiązań.

Warto jednak podkreślić, że istnieją też tak zwane gry audio (ang. *audio games*), czyli produkcje najczęściej niezawierające żadnych elementów graficz-

nych⁸ i umożliwiające prowadzenie rozgrywki wyłącznie przy użyciu zmysłu słuchu. W przypadku tego typu tytułów informacje dotyczące wykreowanego środowiska gry, jego elementów interaktywnych czy akcji wywoływanych przez kontrolowaną postać są przekazywane uczestnikowi zabawy za pomocą rozmaitych dźwięków i opisów odczytywanych przez aktorów lub lektora, a zatem nie odbywają się na ekranie (istotną rolę odgrywa tu między innymi technika polegająca na imitowaniu położenia źródeł dźwięków w przestrzeni — dzięki niej grający może określić pozycję na przykład wydającego odgłos przeciwnika, gdyż generowane próbki dźwiękowe odtwarzane są z odpowiednim natężeniem w lewej, w prawej słuchawce bądź w innym elemencie wykorzystywanego systemu nagłośnienia). Do tego typu produkcji należy między innymi jedna z wersji gry *The Blind Swordsman* czy *A Blind Legend*. Warto podkreślić, że tego typu produkcje funkcjonują na przykład na platformie komputerów osobistych w sposób podobny do tytułów wykorzystujących różnego rodzaju elementy wizualne.

Bez względu jednak na cechy szczegółowe poszczególnych środowisk możemy wyodrębnić ich dwie główne właściwości. Po pierwsze, są one wykreowane (charakteru tego nie zmieniają nawet najdokładniej oddane detale konkretnych fragmentów rzeczywistego świata). Po drugie zaś, zachowanie wszystkich elementów wchodzących w ich skład zawsze regulowane jest przez zbiory skończonych zasad. Rola tych ostatnich nie ogranicza się jednak do kontrolowania warunków zwycięstwa czy zespołu działań, których grający mogą dokonywać w trakcie rywalizacji. W proponowanym przeze mnie rozumieniu zasady obejmują środowisko gry jako całość, włącznie z nawet najdrobniejszymi jego detalami nieudostępnionymi grającym w sposób bezpośredni, na przykład szczegółami technicznymi modelu fizyki ruchomych obiektów.

Z ustalonych do tej pory właściwości gry cyfrowej wynika, że sytuacja korzystania z danej produkcji polega na tym, iż gracz (użytkownik) za pomocą różnego rodzaju urządzeń zewnętrznych dokonuje działań w obrębie wykreowanego, ograniczonego zasadami środowiska konkretnego rodzaju programu (gry). Należy jednak zwrócić uwagę, że stwierdzenie to całkowicie pokrywa się z użytkowaniem na przykład komputerowych edytorów tekstu czy grafiki. Narzędzia te są bowiem programami, które uwzględniają aktywność użytkownika dokonywaną

⁸ Stwierdzenie to wymaga dodatkowej uwagi. Choć gry audio nie wykorzystują żadnych elementów graficznych do przedstawiania użytkownikowi przebiegu rozgrywki (w tym celu wykorzystywane są przede wszystkim rozmaite dźwięki), zdarza się, że w tego typu produkcjach implementuje się pojedyncze ekrany z grafiką lub nieskomplikowaną animacją. Przykładowo okno z grą *The Blind Swordsman* (prod. Evil Dog, 2014) dostosowaną do potrzeb osób niewidzących zawiera obraz przedstawiający wojownika, *A Blind Legend* (prod. DOWiNO, wyd. Plug In Digital, 2016) zaś — statyczną grafikę, na którą nałożony został dynamiczny efekt imitujący mgłę. Niemniej istnieją też produkcje audio niezawierające żadnych elementów wizualnych, na przykład *Kringle Crash* (prod. Blastbay Studios, 2009) czy *Adventure at C:* (2013, prod. VGStorm) — uruchomienie tych gier w komputerze osobistym z systemem operacyjnym Windows skutkuje wyświetleniem pustego okna dialogowego.

w obrębie ich ograniczonych zasadami środowisk, a do korzystania z nich niezbędne jest użycie stosownych urządzeń zewnętrznych (interfejsu).

Nieodzowne jest więc wyłonienie elementu, który pozwoli na różnicowanie gier cyfrowych oraz programów użytkowych. Katie Salen i Eric Zimmerman w swojej definicji gier (odwołującej się zarówno do produkcji cyfrowych, jak i analogowych) wykorzystali pojęcie „sztucznego, zdefiniowanego zasadami konfliktu, w który angażują się gracze”⁹. Termin ten następnie dookreślili jako swoistą rywalizację mogącą przybierać różne formy, na przykład kooperacji grających czy współzawodnictwa między nimi, lecz także jako rywalizację „z systemem gry, prowadzoną przez grającego w pojedynkę”¹⁰. Dodajmy, że według badaczy jest ona centralnym elementem gier.

Mark Wolf, podobnie jak Salen i Zimmerman, zaznacza, że w grach cyfrowych musi zaistnieć jakiś rodzaj konfliktu z przeciwnikami bądź okolicznościami (a zatem elementami funkcjonującymi w ramach rozgrywki). Jako przykład potwierdzający tę tezę badacz wymienia *SimCity*¹¹. Wskazuje przy tym, że w trakcie gry widoczny staje się

konflikt [zaistniały] pomiędzy graczem (próbującym zachować w mieście ład) a okolicznościami i zdarzeniami (takimi jak katastrofy naturalne, obywatele płacący podatki, przestępczość, zanieczyszczenie i okazjonalnie pojawiające się potwory)¹².

Wysunięta przez badaczy kategoria konfliktu niewątpliwie trafnie opisuje cechy gier analogowych. Dobrym przykładem mogą tu być choćby szachy, jako że w trakcie poprawnie prowadzonej rozgrywki wyraźnie zarysowuje się układ, w którym centralnym elementem jest rywalizacja pomiędzy grającymi. Chciałbym jednak zwrócić uwagę na problem przystawalności pojęcia konfliktu do medium gier cyfrowych. Analiza tego zagadnienia pozwoli na stwierdzenie, czy element centralny gier analogowych przystaje także do medium elektronicznej rozrywki. Jeśli tak jest, to w konsekwencji grę cyfrową i analogową, znajdującą się na przykład w obrębie jednego supersystemu rozrywkowego, można by traktować jako jeden przedmiot (z zastrzeżeniem, że ta pierwsza stanowiłaby tylko pewien rodzaj gry w ogólniejszym rozumieniu).

Aby zbadać przystawalność pojęcia konfliktu do gier cyfrowych, konieczne może okazać się zweryfikowanie znaczenia tego słowa w języku angielskim oraz polskim. Zgodnie z *Longman Dictionary of Contemporary English* pojęcie „konfliktu” (ang. *conflict*) należy rozumieć jako ‘wojnę’, ‘bitwę’, ‘zmaganie się’, ‘zetknięcie się przeciwstawnych idei lub przekonań’, ‘rozbieżność’, ‘kłótnię’,

⁹ „Players engage in an artificial conflict, defined by rules” — K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA 2004, s. 93.

¹⁰ „Solo conflict with a game system” — *ibidem*.

¹¹ Maxis, *SimCity*, wyd. Broderbund Software, 1989.

¹² „Conflict occurs between the player (who is trying to provide order to the city) and circumstances or situations (such as natural disasters, taxpaying citizens, crime, pollution, and occasional wandering monsters” — M.J.P. Wolf, *The Medium of the Video Game*, Austin 2002, s. 15.

‘spór’, a także ‘bycie w opozycji (do kogoś lub wzajemnie)’, ‘bycie innego zdania’ czy ‘róźnienie się’¹³. Z kolei pojęcie „zmagania się” (ang. *struggle*), jedno ze znaczeń konfliktu, we wskazanym słowniku zdefiniowano jako ‘wykonywanie gwałtownych ruchów, w szczególności podczas walki z osobą lub przedmiotem’, ‘ciężką walkę lub cielesny wysiłek’, ‘zmagania między drużynami’ czy po prostu ‘wysiłek’¹⁴. Natomiast w *Słowniku języka polskiego* konflikt rozumiany jest jako ‘sprzeczność interesów, poglądów; kolizja, niezgoda, spór, zatarg’¹⁵. Autorzy *Praktycznego słownika współczesnej polszczyzny* z kolei konflikt określają jako ‘zetknięcie się sprzecznych interesów’¹⁶, podczas gdy w *Słowniku współczesnego języka polskiego* pojęcie to rozumiane jest jako ‘zetknięcie się sprzecznych, wykluczających się nawzajem dążeń, działań, poglądów; niezgodność, sprzeczność, antagonizm’¹⁷.

Z przytoczonych źródeł wynika, że konflikt musi odbywać się między co najmniej dwiema stronami, które wzajemnie sobie przeciwdziałają lub przynajmniej są względem siebie przeciwstawne. Wprawdzie w wielu grach cyfrowych użytkownik przez przejęcie kontroli na przykład nad bohaterem znajdującym się w określonej sytuacji jednocześnie staje w obliczu rozmaitych postaci usiłujących zwalczyć efekty jego działań, istnieje jednak wiele produkcji, w których tak rozumiany konflikt nie występuje. Przykładowo w *Dear Esther* (producent i wydawca: The Chinese Room, 2012) nie zaimplementowano elementów mogących pełnić funkcję swoistego „przeciwnika” mogącego powstrzymać grającego przed osiągnięciem celu. Użytkownik staje więc „jedynie” przed problemem polegającym na doprowadzeniu kontrolowanego bohatera do konkretnego miejsca wirtualnego świata. Analogiczna sytuacja występuje w trakcie rozgrywki prowadzonej w obrębie rozmaitych gier przygodowych, na przykład *Schizm: Prawdziwe wyzwanie* (oryg. *Schizm: Mysterious Journey*, producent: Detalion, wydawca: LK Avalon, 2001). W produkcji grający nie rywalizuje bowiem z wirtualnymi przeciwnikami czy frakcjami, lecz rozwiązuje zaimplementowane zagadki i tym samym otwiera przejścia do kolejnych poziomów czy ich wybranych sekcji.

Nie ma wątpliwości, że w obu podanych przykładach wirtualny świat w pewnym sensie „stawia opór” grającemu (w pierwszym z nich użytkownik musi bo-

¹³ „[W]ar’, ‘battle’, ‘struggle’, ‘the meeting of opposing ideas or beliefs’, ‘disagreement’, ‘argument’, ‘quarrel’, ‘to be in opposition (to another or each other)’, ‘disagree’, ‘vary’” — *Conflict*, [hasło w:] *Longman Dictionary of Contemporary English*, red. P. Procter, Bath 1978, s. 228.

¹⁴ „[T]o make violent movements, esp. when fighting against a person or thing’, ‘a hard fight or bodily effort’, ‘the struggle between the teams’, ‘an effort’” — *Struggle*, [hasło w:] *Longman Dictionary...*, s. 1107.

¹⁵ *Konflikt*, [hasło w:] *Słownik języka polskiego*, t. 3, red. W. Doroszewski, Warszawa 1961, s. 913.

¹⁶ *Konflikt*, [hasło w:] *Praktyczny słownik współczesnej polszczyzny*, t. 17, red. H. Zgółkowa, Poznań 1998, s. 138–139.

¹⁷ *Konflikt*, [hasło w:] *Słownik współczesnego języka polskiego*, t. 1, red. E. Wierzbicka, Warszawa 1998, s. 402.

wiem odpowiednio poprowadzić bohatera, w drugim zaś rozwiązać ciąg zagadek logicznych), jednakże wykorzystanie pojęcia konfliktu mogłoby doprowadzić do konieczności stwierdzenia, że użytkownik rywalizuje odpowiednio z wirtualnym otoczeniem oraz na przykład zamkniętymi przejściami, mimo że oba wymienione elementy w pewnym sensie pozostają bierne wobec działań grającego. Co prawda nawet tego typu elementy można określać jako przeciwstawne względem kontrolowanego bohatera, chciałbym jednak zwrócić uwagę, że zarówno w wypadku *Dear Esther*, jak i *Schizm* trafniejsze wydaje się stwierdzenie, że wirtualny świat (składający się między innymi z wielu rozwidlających się dróg czy zamkniętych przejść) to jedynie środowisko, w którego obrębie może zaistnieć konkretny problem (na przykład w postaci znalezienia ścieżki prowadzącej do końca poziomu).

Podobne wnioski nasuwają się także podczas analizy sformułowanej przez Salen i Zimmermana tezy, zgodnie z którą grający może prowadzić konflikt z systemem gry¹⁸. Użytkownik bowiem — choć niejednokrotnie w trakcie rozgrywki rozwiązuje wszelkiego rodzaju problemy lub zwalcza siły wrogie jego postaci, aby osiągnąć postęp — musi działać w ramach zasad obowiązujących w danej produkcji, nie zaś przeciwko nim. Przykładowo kontrolowana postać może likwidować zaimplementowanych przeciwników (będących elementami systemu gry), jednakże czynność ta odbywa się w całkowitej zgodzie zarówno z funkcjami tych elementów, jak i całego systemu. System produkcji jako całość nie może być rozumiany jako przeciwnik grającego — nie jest bowiem stroną w wykreowanym konflikcie, lecz jedynie swego rodzaju środowiskiem, w ramach którego ten konflikt może zaistnieć.

Natomiast rywalizację z systemem gry moglibyśmy rozumieć jako działania grającego w obrębie danej produkcji, których celem jest wywołanie tak zwanych błędów, czyli reakcji gry nieuwzględnionych przez jej twórców, skutkujących zawieszeniem się programu czy innymi usterkami technicznymi, na przykład zaburzeniem odtwarzania efektów dźwiękowych. Trzeba zwrócić tu uwagę, że choć reprodukcja błędów przez grającego może przyczynić się do uzyskania przez niego jakiegoś rodzaju korzyści w obrębie danej gry (na przykład przywrócenia utraconych punktów zdrowia postaci w miejscu nieprzewidzianym do tego przez twórców), tego typu działania mogą także skutkować całkowitym zablokowaniem dalszego postępu. Taki efekt mogłoby wywołać chociażby niewyświetlenie kluczowych elementów otoczenia, uniemożliwiające bohaterowi wykonanie konkretnej interakcji i tym samym przejście do kolejnego poziomu. Swoista rywalizacja z systemem gry nie powinna być więc rozumiana jako działanie pożądane z perspektywy grającego, którego intencją jest na przykład uzyskanie najwyższego wyniku.

Z tych powodów proponuję wprowadzenie pojęć „situacji problemowej” (zaburzonej) oraz „zadania”. Każda gra charakteryzuje się bowiem tym, że stawia grającego przed jakimś rodzajem fikcyjnym problemem, który powinien zostać

¹⁸ K. Salen, E. Zimmerman, *op. cit.*, s. 93.

rozwiązany (w wypadku gdy nie zaimplementowano końcowych konkluzji przedstawionego problemu, celem — w zależności od konstrukcji danej gry — może być na przykład jak najdłuższe przetrwanie, czyli niedopuszczenie do śmierci bohatera). W wielu produkcjach sytuacje problemowe komunikowane są grającemu poprzez precyzyjnie sformułowane zadania, polegające na wyeliminowaniu konkretnych przeciwników, przeprowadzeniu bohatera w konkretne miejsce świata gry itp.

Istnieje jednak wiele gier, w których nie zaimplementowano wyraźnego polecenia (lub jak dzieje się to na przykład w *The Path*, producent i wydawca: Tale of Tales, 2009), jego przeznaczeniem jest wprowadzenie grających w błąd. W takiej sytuacji użytkownik, często wykorzystując metodę prób i błędów, a także poprzednie doświadczenia z rozgrywek w podobnych produkcjach, musi wywnioskować, których interakcji konsekwencje są w danym tytule pozytywne (skutkują postęпами w grze), a które negatywne (na przykład powodują przedwczesne zakończenie rozgrywki czy ciągłe wracanie do konkretnego jej punktu). W ten sposób użytkownik rozpoznaje nie tylko akcje, jakie powinien wykonać (jeśli jego intencją jest dokonywanie postępów) w obliczu danego problemu, lecz także identyfikuje zarysowaną w danej produkcji sytuację problemową.

Przytoczone tu sformułowanie dotyczące prób i błędów może wywoływać pewne wątpliwości, w praktyce bowiem grający najczęściej skutecznie przewidują, które działania są korzystne z punktu widzenia dokonywania postępów w danej grze. Należy jednak zwrócić uwagę, że jest to konsekwencja wielu czynników. Jednymi z najbardziej charakterystycznych są (do pewnego stopnia) skonwencjonalizowane formuły rozgrywki i elementy gry często zaimplementowane w taki sposób, aby sugerowały użytkownikowi wykonywanie jednych interakcji i zniechęcały go do innych. Przykładowo w grach platformowych osunięcie się bohatera w przepaść najczęściej powoduje jego śmierć, wskoczenie zaś na kolejną platformę zbliża go do końca poziomu. Natomiast jedną z podstawowych metod na wskazywanie grającym właściwej drogi przez poziom jest odpowiednie rozmieszczenie na niej różnego rodzaju źródeł światła przy jednoczesnym przyciemnieniu miejsc, na które gracz nie powinien zwracać uwagi.

Należy jednak pamiętać, że istnieją produkcje, których twórcy prowadzą swoją grę z oczekiwaniami odbiorców i implementują elementy mechaniki działające w sposób odwrotny do tego, czego początkowo oczekiwali grający. Przykładowo po rozpoczęciu rozgrywki w *The Plan* (producent: Krillbite Studio, 2013) widoczna jest mucha znajdująca się na ściółce leśnej. Grający nie otrzymuje żadnych instrukcji dotyczących zaimplementowanej kontroli czy działań, które powinien podjąć. Musi więc samodzielnie odkryć, że może kierować ruchami owada za pomocą konkretnych przycisków klawiatury, a także iż poprowadzenie muchy do końca poziomu skutkuje wyświetleniem sekwencji zakończenia gry. Z samej formalnej konstrukcji gry *The Plan* wynika zatem problem, którego rozwiązanie polega na takim pokierowaniu ruchami protagonisty, aby znalazł się on na końcu wyznaczonej dro-

gi. Tylko w ten sposób grający może przejść do zakończenia, którego odblokowanie jest zdarzeniem o charakterze pozytywnym w kontekście dokonywania postępów w tej grze. Gdyby produkcja ta uwzględniała na przykład doprowadzenie do śmierci bohatera, skutkującej przedwcześnie (w porównaniu z opisywanym finałem) zakończeniem rozgrywki bądź wczytaniem fragmentu poprzedzającego niekorzystną interakcję, problem w *The Plan* polegałby na doprowadzeniu owada do kresu wyznaczonej drogi przy jednoczesnym unikaniu interakcji z obiektami, które mogłyby spowodować jego śmierć.

Nie powinniśmy jednak łączyć jedynie zdarzeń pozytywnych z właściwymi zakończeniami gry. W sekwencji końcowej *The Plan* protagonista najprawdopodobniej ginie (sugerowane jest to przez twórców produkcji przedstawieniem kolizji owada z ogromną żarówką), wciąż jednak doprowadzenie do tej konkluzji ma charakter pozytywny w kontekście formalnej konstrukcji gry, jako że powoduje wyświetlenie krótkiej sekwencji, która w każdym innym wypadku pozostałaby zablokowana. Swoistą alternatywą wobec pokierowania bohatera do końca poziomu i odblokowania zakończenia w *The Plan* jest natomiast niekontrolowanie protagonisty w ogóle bądź takie kierowanie jego działaniami, aby na przykład zatrzymał się na konkretnym odcinku poziomu. Należy zwrócić uwagę, że choć w żadnej z wymienionych alternatyw owad nie ginie, a ich wykonanie w ramach *The Plan* nie prowadzi do aktywowania treści następujących w dalszych częściach poziomu (na przykład muzyki, efektów specjalnych, scenek) ani żadnych alternatywnych treści, których odblokowanie moglibyśmy uznać za zdarzenia pozytywne (powodujące postęp). Przeciwnie, alternatywą do konkluzji gry przewidzianej przez twórców jest niewykazanie jakichkolwiek postępów.

Kolejnym istotnym elementem każdej gry cyfrowej jest rozgrywka. Choć termin ten moglibyśmy definiować jako ‘podejmowanie przez grającego działań w obrębie środowiska danej produkcji’, wydaje się on zbyt szeroki. W takim jego rozumieniu bowiem przykładowe przesunięcie przez bohatera jednego z ruchomych obiektów tła należałoby rozumieć jako rozgrywkę. Autorzy oficjalnego bloga studia Frictional Games prezentują kilka propozycji definiowania rozgrywki, stwierdzając między innymi, że jest ona „dowolną interakcją, która jest wyzwaniem ukierunkowanym na osiągnięcie danego celu”¹⁹. Proponuję przyjąć podobne rozwiązanie, zgodnie z którym na rozgrywkę składa się zespół akcji podejmowanych w obrębie świata gry, zorientowanych na dokonywanie postępów w danej produkcji. Należy przy tym zwrócić uwagę, że zgodnie z tym rozumieniem nie wszystkie interakcje możliwe do przeprowadzenia w grze będziemy traktować jako element rozgrywki.

W kontekście gier cyfrowych (ale też gier w ogóle) często przywołuje się między innymi pojęcia przegranej (porażki), wygranej (zwycięstwa) oraz wyniku.

¹⁹ „Gameplay is any interaction that is framed as a goal oriented challenge” — Thomas, *Nailing Down Terminology*, 2013, <http://frictionalgames.blogspot.se/2013/05/nailing-down-terminology.html> (dostęp: 21.03.2017).

Definicja gier sformułowana przez Salen oraz Zimmermana — sztuczny, zdefiniowany zasadami konflikt, w który angażują się gracze — skutkuje policzalnym wynikiem²⁰ (ang. *quantifiable outcome*). Badacze zauważają, że rezultatem rozgrywki jest wygrana, przegrana lub uzyskanie przez uczestnika numerycznego wyniku. Salen oraz Zimmerman wskazują również, że to właśnie wymierny wynik najczęściej jest elementem pozwalającym na odróżnienie gier od innych aktywności, nierzadko charakteryzujących się mniejszym stopniem sformalizowania. Choć nie podają bardziej szczegółowych wyjaśnień dotyczących terminów wygranej i przegranej, można stosunkowo łatwo doprecyzować ich znaczenia w kontekście gier cyfrowych. Według *Wielkiego słownika języka polskiego* „wygrana” oznacza ‘zwycięstwo’ bądź ‘nagrodę’, wygrać zaś można ‘mecz’, ‘nagrodę’ bądź ‘coś dla własnych celów’. „Przegrana” natomiast ma znaczenie odwrotne²¹.

Podobnie jak podkreśliłem w wypadku „konfliktu”, chciałbym zwrócić uwagę na problem przystawalności kategorii „wygranej” oraz „przegranej” do gier cyfrowych. Wyniki tego typu analizy mogą bowiem być potwierdzeniem tezy, że medium elektronicznej rozrywki można rozpatrywać jako pewien typ gry analogowej. Natomiast w przypadku nieprzystawalności tych kategorii do gier cyfrowych prawdziwe okaże się stwierdzenie, że reprezentują one cechy niezgodne z cechami klasycznie rozumianej gry i tym samym nie mogą być ujmowane jako ten sam przedmiot.

Jeśli wykorzystany tu termin „wygranej” rozumieć będziemy jako konkluzję gry, uzyskaną na przykład po ukończeniu przez grającego ciągu zaimplementowanych misji, poziomów czy zwalczaniu rywalizujących z nim oponentów, „przegraną” zaś jako przedwczesne zakończenie rozgrywki (spowodowane chociażby śmiercią kontrolowanej postaci) lub uzyskanie niewystarczającej liczby punktów na jej końcu, będą one prawidłowe w kontekście wielu gier cyfrowych, takich jak na przykład *Super Mario Bros.* (producent i wydawca: Nintendo, 1985), *The Binding of Isaac* (producent i wydawca: Team Meat, wydawca polski: Techland, 2011) czy *Necropolis* (producent: Harebrained Schemes, wydawca: Bandai Namco Entertainment, 2016). Przykładowo w *Super Mario Bros.* grający może bowiem albo przeprowadzić bohatera przez ciąg następujących po sobie poziomów i dotrzeć do porwanej księżniczki, albo utracić dostępne szanse i zakończyć rozgrywkę na charakterystycznym ekranie z napisem „koniec gry” (ang. *game over*). Dodatkowo w wypadku porażki grający, który chce kontynuować zabawę, musi ją rozpocząć od samego początku (w tym wypadku — od poziomu pierwszego).

²⁰ „Players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome” — K. Salen, E. Zimmerman, *op. cit.*, s. 93.

²¹ *Wygrana*, [hasło w:] *Wielki słownik języka polskiego* http://wsjp.pl/index.php?id_hasla=13336&ind=0&w_szukaj=wygrana/ (dostęp: 20.03.2017); *Przegrana*, [hasło w:] *Wielki słownik języka polskiego*, http://wsjp.pl/index.php?id_hasla=17439&ind=0&w_szukaj=przegrana/ (dostęp: 20.03.2017).

Należy jednak zwrócić uwagę, że formuły tak zwanej porażki czy wygranej często są diametralnie odmienne w różnych grach.

Pewną modyfikację przedstawionej formuły można zauważyć na przykład w *Call of Duty* (producent: Infinity Ward, wydawca: Activision Blizzard, wydawca polski: Licomp Empirical Multimedia, 2003). Aby „wygrać”, czyli ukończyć tak zwaną kampanię jednoosobową²², w tej grze, użytkownik — podobnie jak w *Super Mario Bros.* — musi przeprowadzić bohatera przez wszystkie zaplanowane przez twórców poziomy. Natomiast wyczerpanie paska zdrowia kontrolowanej postaci skutkuje przywołaniem tak zwanego ekranu śmierci, choć użytkownik może skorzystać z przycisku „kontynuuj” (ang. *continue*) i wznowić rozgrywkę od momentu wykonania ostatniego zapisu gry bez konieczności rozpoczynania jej od początku. Samo wykorzystanie tego przycisku nie jest w żaden sposób ograniczane. Zabiegi te sprawiają, że przedwczesny koniec gry („porażka”) w praktyce nie jest permanentny i traci znaczenie na rzecz prowadzenia ciągłej rozgrywki.

Należy zwrócić tu także uwagę, że obecnie wiele produkcji automatycznie dokonuje zapisu dokonanych postępów w rozgrywce, rozmieszczenie zaś tak zwanych punktów kontrolnych²³ (ang. *checkpoints*) jest często zaprojektowane tak, aby przed większością wymagających sekwencji aktualny stan gry był zachowywany bez ingerencji grającego. Dzięki takiemu rozwiązaniu gracze, którzy napotykają trudności z ukończeniem konkretnego fragmentu poziomu („przegrywają”), nie muszą restartować całej misji, żeby podejść do kolejnej próby przejścia przez daną jej sekcję. Taki zabieg umożliwia też wykorzystanie „porażki” do przekazywania grającemu istotnych informacji dotyczących zasady działania świata gry.

Dobrym przykładem jest tu *Limbo* (producent i wydawca: Playdead Studios, 2011) — produkcja platformowa, w której kierujemy działaniami protagonisty w taki sposób, aby unikać przeciwników bądź zagrożeń zaimplementowanych w środowisku gry oraz odblokowywać przejścia do kolejnych poziomów. Warto zwrócić tu uwagę, że przed większością sekcji zawierających różnego rodzaju pułapki znajduje się punkt zapisu, w wypadku zaś śmierci bohatera gra automatycznie wczytuje postęp zapisany na ostatnim punkcie kontrolnym bez przywoływania tak zwanego ekranu końca gry. W *Limbo* duża część pułapek została bowiem zaprojektowana w taki sposób, że grający, który nie poznał wcześniej zasady ich działania, najprawdopodobniej nieintencjonalnie doprowadzi do śmierci bohatera podczas przechodzenia przez konkretne sekcje. W efekcie dopiero podczas kolejnych prób przejścia przez dany fragment poziomu będzie

²² Pod pojęciem „kampanii jednoosobowej” rozumiem ciąg następujących po sobie poziomów, których ukończenie prowadzi do rozwiązania akcji gry. Trzeba tu jednak zwrócić uwagę, że może on być skonstruowany na różne sposoby, na przykład liniowy czy rozgałęziający się.

²³ Punkty kontrolne zazwyczaj są umieszczone w różnych sekcjach świata danej gry cyfrowej. W momencie gdy na przykład kierowana przez grającego postać dociera do jednego z nich, dokonane postępy w rozgrywce są automatycznie zapisywane.

mógł odpowiednio zareagować na aktywowane mechanizmy czy pojawiających się przeciwników.

Obserwacje te potwierdzają liczne wypowiedzi grających, opublikowane w serwisie Steam w ramach recenzji *Limbo*. Najczęściej twierdzą oni, że „w grze nie można zastosować żadnej strategii z powodu ukrytych pułapek, które ciągle zabijają bohatera”²⁴, a także że „dokonanie postępu bez wiedzy o tym, co za chwilę się stanie, jest wręcz niemożliwe”²⁵. Jeden z użytkowników zauważył nawet, że w *Limbo* śmierć „nie jest karą za popełniony błąd, lecz sposobnością do znalezienia rozwiązania danej zagadki”²⁶. Ostatnie z przytoczonych stwierdzeń wydaje się najtrafniej oddawać sens „porażki” w produkcji Playdead Studios, jako że śmierć protagonisty często jest tu elementem niezbędnym do poznania zagrożeń znajdujących się w środowisku gry, a tym samym — dokonywania postępów. Można więc uznać, że swoista „przegrana” w *Limbo* jest integralną częścią rozgrywki nastawionej na dokonywanie postępów. W przeciwieństwie do przytoczonego wcześniej *Super Mario Bros.* śmierć bohatera w produkcji Playdead Studios powoduje automatyczne wczytanie ostatniego punktu zapisu. Nie można tu więc wyodrębnić momentu przedwczesnego końca gry, który moglibyśmy utożsamić z właściwą „przegraną”. Zamiast tego konsekwencją śmierci bohatera jest raczej brak postępów w rozgrywce, nie zaś jej zakończenie.

Limbo nie jest przy tym odosobnionym przypadkiem. W wielu innych grach sekwencja „porażki” funkcjonuje w zbliżony sposób. Przykładowo w *Ori and the Blind Forest* (producent: Moon Studios, wydawca: Microsoft Studios, 2015) oraz *The Last Guardian* (producent: JAPANStudio, wydawca: Sony Interactive Entertainment, 2016) doprowadzenie do śmierci bohatera powoduje jego niemal natychmiastowe odrodzenie się w punkcie ostatniego zapisu gry bez przywoływania ekranu przedwczesnego końca rozgrywki. Podobnie dzieje się także w *Dear Esther: Landmark Edition* (producent i wydawca: The Chinese Room, 2017), w której bohater po sekwencji śmierci natychmiast pojawia się w bezpiecznym miejscu w świecie. Należy jednak zwrócić uwagę, że w tej grze nie zaimplementowano żadnych przeciwników bądź pułapek, które mogłyby doprowadzić do śmierci protagonisty. W konsekwencji tylko w niektórych sekcjach świata można przywołać omawianą sekwencję, na przykład wpadając do znajdującej się w ziemi jamy czy wchodząc do głębokiej wody. Każda z tych akcji wymaga jednak intencjonalnego działania gracza. Swoista „porażka” zostaje

²⁴ „You can’t employ any kind of strategy in this game when there’s hidden traps there to kill you constantly” — Empress_D, *Limbo* [rec.], <http://steamcommunity.com/profiles/76561198198619821/recommended/48000/> (dostęp: 10.03.2017).

²⁵ „[M]aking it impossible to progress without actually having fore-knowledge of what will happen next” — Kryyss, *Limbo* [rec.], <http://steamcommunity.com/id/Kryyss/recommended/48000/> (dostęp: 10.03.2017).

²⁶ „The death in *LIMBO* is not a punishment for the player’s mistake, but the only possibility to find the solution to a puzzle” — Ra3V, *Limbo* [rec.], <http://steamcommunity.com/id/Ra3V/recommended/48000/> (dostęp: 10.03.2017).

więc niemal całkowicie zmarginalizowana. Wreszcie istnieją produkcje, w których grający w żaden sposób nie może doprowadzić do śmierci protagonisty czy jakiegokolwiek innej interakcji, która mogłaby być rozumiana jako swoista forma „przegranej”. Dobrym przykładem jest tu *Zaginięcie Ethana Cartera* (oryg. *The Vanishing of Ethan Carter*, producent: The Astronauts, wydawca: THQ Nordic/Nordic Games, 2014).

Wymienione przeze mnie produkcje posłużyły do zarysowania problemu formuły „porażki” w grach cyfrowych. Chciałbym jednak zwrócić uwagę, że także tak zwana wygrana nie jest w obrębie medium elektronicznej rozrywki pojęciem całkowicie jednoznacznym. Istnieje bowiem wiele gier nieuwzględniających „zwycięstwa” rozumianego jako stan aktywowany po wykonaniu sekwencji zaimplementowanych w danej produkcji wyzwań. Przykładowo w *The Sims* (producent: Maxis, wydawca: Electronic Arts Inc., wydawca polski: Cenega SA, 2000) czy *7 Days to Die* (producent i wydawca: The Fun Pimps Entertainment, 2013) grający nie mogą doprowadzić w rozgrywce do konkluzji mogącej przypominać rozwiązanie akcji następujące po ukończeniu ciągu misji fabularnych, jak na przykład w *Quake 4* (producent: Raven Software, wydawca: Activision Blizzard, wydawca polski: Licomp Empirical Entertainment, 2005). Zamiast tego mogą oni kontynuować grę bez żadnych ograniczeń.

Należy także zwrócić uwagę, że w obrębie niektórych produkcji grający może, w konsekwencji podejmowania stosownych decyzji w trakcie rozgrywki, doprowadzić do aktywacji jednego z wielu wariantów zakończenia gry, następującego po przejściu wszystkich zaplanowanych przez twórców poziomów. Jeśli do tego typu tytułów przyłożymy pojęcia „wygranej” oraz „przegranej”, okaże się, że na przykład przedwczesna śmierć bohatera równa będzie porażce, możliwe zaś warianty konkluzji aktywowanej po ukończeniu wszystkich postawionych przed grającym wyzwań należy rozumieć jako wygraną. Chciałbym jednak zaznaczyć, że warianty te są od siebie różne (gdyby tak nie było, twórcy uwzględniliby tylko jedną konkluzję gry) i nie powinny być rozumiane jako równoważne warianty wygranej. Przykładowo w *Wiedźminie 3: Dzikim Gonie* (producent: CD Projekt RED, wydawca: Bandai Namco Entertainment, wydawca polski: CD Projekt, 2015) każde z dostępnych zakończeń zawiera inne podsumowanie przedstawianej historii.

Dosyć charakterystycznym przykładem na swoiste zaburzenie konwencjonalnych form wygranej oraz przegranej jest *Anna: Edycja rozszerzona* (producent: Dreampainters, wydawca: Kalypso Media, 2013). W produkcji tej grający może bowiem doprowadzić do wielu konkluzji, choć z perspektywy rozważań o zwycięstwie i porażce w grach najistotniejsze są dwie z nich. Jedna następuje po rozwiązaniu przez grającego głównej intrygi i rozwikłaniu wszystkich zaplanowanych przez twórców zagadek logicznych. Tego typu zakończenie moglibyśmy rozumieć jako wygraną ze względu na to, że gra formalnie została ukończona. Należy jednak zauważyć, iż można także aktywować alternatywne zakończenie produkcji pod warunkiem wykonania jednej z zagadek i nieprzekroczenia okre-

ślonego limitu czasowego. Co ważne, opisywana zagadka została umiejscowiona w miejscu, do którego grający dociera na krótko po rozpoczęciu rozgrywki. Nie jest więc jasne, czy oba omawiane zakończenia powinniśmy traktować jako równoważną wygraną (odblokowanie jednego z nich powoduje pominięcie większości treści gry, podobnie jak przedwczesna śmierć bohatera w *Annie: Edycji rozszerzonej*).

Choć — jak wskazałem to na przytoczonych przykładach — klasycznie rozumiane pojęcia „porażki” i „wygranej” często nie przystają do konstrukcji współczesnych gier, nie należy całkowicie negować ich funkcjonowania w obrębie medium elektronicznej rozrywki. Istnieje bowiem wiele produkcji, których rozgrywka opiera się na przykład na drużynowych meczach czy pojedynkach, których konkluzje możemy identyfikować jako porażkę bądź wygraną konkretnych zespołów czy pojedynczych graczy. Proponuję więc nie interpretować różnego rodzaju zakończeń gier (zarówno tych przedwczesnych, jak i następujących po ukończeniu ciągu wyzwań zaplanowanych przez twórców) jako wariacji tradycyjnie rozumianej porażki czy wygranej, lecz jako różnorodnych rozwiązań akcji (tak jak pokazane zostało to na przykładzie produkcji *The Plan*, niektóre z konkluzji mają charakter pozytywny z perspektywy dokonywania postępów w danej grze, inne — negatywny). W wypadku braku możliwych rozwiązań akcji mogących stanowić „wygraną” rezultatem działań grających jest ostatni osiągnięty stan gry. Opcjonalnie może także wystąpić policzalny wynik, czyli na przykład liczba punktów przyznana grającemu po ukończeniu danego poziomu.

Podsumowując zamieszczone w artykule rozważania, stwierdzam, że grę cyfrową należy rozumieć jako obsługiwany przez urządzenie elektroniczne program, w którym jeden lub więcej grających za pomocą interfejsu działa w ramach fikcyjnych sytuacji problemowych (mogących przyjmować formę zadań) w wykreowanym, ograniczonym zasadami środowisku. Rezultatem posunięć grających, niezadko odbywających się w ramach rozgrywki, jest rozwiązanie akcji bądź ostatni osiągnięty stan gry, a także (opcjonalnie) policzalny wynik.

Jeśli zjawisko gier cyfrowych rozpatrywać będziemy zgodnie ze sformułowaną definicją, okaże się, że reprezentuje ono cechy wykraczające poza klasyczne rozumienie gry. W przedstawionym opracowaniu znamienne są zwłaszcza kategorie: konfliktu, wygranej, przegranej oraz policzalnego wyniku, które nie przystają do medium elektronicznej rozrywki. W konsekwencji należy stwierdzić, że gry cyfrowe tworzą przedmiot odrębny od klasycznie rozumianej gry, choć jednocześnie nie można wykluczyć, że oba przedmioty wciąż są do siebie bardzo zbliżone.

Wyraźne oddzielenie medium elektronicznej rozrywki od innych zbliżonych do niego przedmiotów i podkreślenie właściwości gier cyfrowych może okazać się cenne zwłaszcza w kontekście opisu czy wzajemnego porównywania różnego rodzaju artefaktów zgrupowanych w obrębie jednego supersystemu rozrywkowego.

Bibliografia

Opracowania

- Conflict*, [hasło w:] *Longman Dictionary of Contemporary English*, red. P. Procter, Longman, Bath 1978, s. 228.
- Kinder M., *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press, Berkeley 1991.
- Konflikt*, [hasło w:] *Praktyczny słownik współczesnej polszczyzny*, t. 17, red. H. Zgółkowa, Wydawnictwo „Kurpisz”, Poznań 1998, s. 138–139.
- Konflikt*, [hasło w:] *Słownik języka polskiego*, t. 3, red. W. Doroszewski, Wiedza Powszechna, Warszawa 1961, s. 913.
- Konflikt*, [hasło w:] *Słownik współczesnego języka polskiego*, t. 1, red. E. Wierzbicka, Przegląd Reader's Digest, Warszawa 1998, s. 402.
- Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, MA 2004.
- Sitarski P., *Obcość i dekoracje w systemie rozrywkowym „Blade Runner”*, [w:] *Wokół gotycyzmów. Wyobraźnia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Universitas, Kraków 2002, s. 179–187.
- Struggle*, [hasło w:] *Longman Dictionary of Contemporary English*, red. P. Procter, Longman, Bath 1978, s. 1107.
- Wolf M.J.P., *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, Austin 2002.

Gry cyfrowe

- The Astronauts, *The Vanishing of Ethan Carter*, wyd. THQ Nordic/Nordic Games, 2014.
- Blastbay Studios, *Kringle Crash*, wyd. Blastbay Studios, 2009.
- CD Projekt RED, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, wyd. Bandai Namco Entertainment, wyd. pol. CD Projekt, 2015.
- The Chinese Room, *Dear Esther*, wyd. The Chinese Room, 2012.
- The Chinese Room, *Dear Esther: Landmark Edition*, wyd. The Chinese Room, 2017.
- Detalion, *Schizm: Mysterious Journey*, wyd. LK Avalon, 2001.
- DOWiNO, *A Blind Legend*, wyd. Plug In Digital, 2016.
- Dreampainters, *Anna: Edycja rozszerzona*, wyd. Kalypso Media, 2013.
- Evil Dog, *The Blind Swordsman*, wyd. Evil Dog, 2014.
- The Fun Pimps Entertainment, *7 Days to Die*, wyd. The Fun Pimps Entertainment, 2013.
- Harebrained Schemes, *Necropolis*, wyd. Bandai Namco Entertainment, 2016.
- Infinity Ward, *Call of Duty*, wyd. Activision Blizzard, wyd. pol. Licomp Empirical Multimedia, 2003.
- JAPANStudio, *The Last Guardian*, wyd. Sony Interactive Entertainment, 2016.
- Krillbite Studio, *The Plan*, wyd. Krillbite Studio, 2013.
- Maxis, *SimCity*, wyd. Broderbund Software, 1989.
- Maxis, *The Sims*, wyd. Electronic Arts Inc., wyd. pol. Cenega SA, 2000.
- Moon Studios, *Ori and the Blind Forest*, wyd. Microsoft Studios, 2015.
- Nintendo, *Super Mario Bros.*, wyd. Nintendo, 1985.
- Playdead Studios, *Limbo*, wyd. Playdead Studios, 2011.
- Raven Software, *Quake 4*, wyd. Activision Blizzard, wyd. pol. Licomp Empirical Entertainment, 2005.

Taito Corporation, *Space Invaders*, wyd. Midway, 1978.
Tale of Tales, *The Path*, wyd. Tale of Tales, 2009.
Team Meat, *The Binding of Isaac*, wyd. Team Meat, wyd. pol. Techland, 2011.
VGStorm, *Adventure at C.*, wyd. VGStorm, 2013.

Źródła internetowe

Empress_D, *Limbo* [rec.], <http://steamcommunity.com/profiles/76561198198619821/recommended/48000/> (dostęp: 10.03.2017).
Karhulahti V.M., *Defining the videogame*, „Game Studies” 15, 2015, nr 2, <http://gamestudies.org/1502/articles/karhulahti> (dostęp: 1.09.2017).
Kryys, *Limbo* [rec.], <http://steamcommunity.com/id/Kryyss/recommended/48000/> (dostęp: 10.03.2017).
Program komputerowy, [hasło w:] *Wielki słownik języka polskiego*, http://www.wsjp.pl/index.php?id_hasla=4414&id_znaczenia=4686451&l=20&ind=0/ (dostęp: 20.03.2017).
Przegrana, [hasło w:] *Wielki słownik języka polskiego*, http://wsjp.pl/index.php?id_hasla=17439&ind=0&w_szukaj=przegrana/ (dostęp: 20.03.2017).
Ra3V, *Limbo* [rec.], <http://steamcommunity.com/id/Ra3V/recommended/48000/> (dostęp: 10.03.2017).
Singh K., *6 Entertaining Games Made Entirely in Microsoft Excel*, <http://mashable.com/2014/08/27/microsoft-excel-games/#Tm8cs2sTeuqK/> (dostęp: 21.03.2017).
Thomas, *Nailing Down Terminology*, 2013, <http://frictionalgames.blogspot.se/2013/05/nailing-down-terminology.html> (dostęp: 21.03.2017).
Valve, *Wczesny dostęp na Steam*, <http://store.steampowered.com/genre/Early%20Access/?l=polish/> (dostęp: 21.03.2017).
Wygrana, [hasło w:] *Wielki słownik języka polskiego*, http://wsjp.pl/index.php?id_hasla=13336&ind=0&w_szukaj=wygrana/ (dostęp: 21.03.2017).

The problem of defining digital games as a part of a commercial entertainment supersystem

Summary

The medium of digital games is constantly evolving, as many recently-published games are crucially different from titles that were popular several dozen years ago. This, as well as the commercial supersystems concept of Marsha Kinder, is the contribution of analysing the problem of digital game definition in this paper. The main aim of this article is to emphasise differences between digital games and other, similar artefacts. The author attempts to achieve it by constructing definition of digital games that covers all examples of the electronic entertainment medium. By doing so, the author attempts to analyse the most crucial elements and properties of digital games, e.g. their files available in the memory of digital devices, as well as aims that are supposed to be solved by the player during gameplay.