

Rafał Kochanowicz

ORCID: 0000-0003-0378-0455

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Kosmos zmodyfikowany* — wybrane gry symulacyjne w kontekście kultury uczestnictwa

Słowa kluczowe: mody, *modding*, gry komputerowe, kultura popularna

Keywords: mods, modding, computer games, popular culture

Fenomen gier komputerowych trudno już dziś opisywać i analizować w oderwaniu od całego kontekstu, na jaki składa się nie tylko ogromna machina marketingowa związana z tak zwanym *game industry*, lecz także — a może przede wszystkim — szeroko rozumiana twórcza aktywność samych użytkowników, którym coraz częściej przypada rola współautorów w procesie kulturowej konwergencji¹. Gry komputerowe — szczególnie najbardziej rozbudowane i fabularyzowane — są bowiem w większości przypadków „tekstami otwartymi” i jako takie zachęcają do współtworzenia, zarówno jeśli chodzi o warstwę fabularną, jak i modyfikację *gameplayu*², i co się z tym wiąże — także do ingerencji w komputerowy program. W takiej perspektywie cyfrowe produkcje coraz częściej stają się zatem medium dynamicznym, którego kształt i charakter nie jest ostatecznie

* Określenie „kosmos zmodyfikowany” jest nawiązaniem do podtytułu „świat zmodyfikowany”, pojawiającego się w artykule Mirosława Filiciaka *Modyfikacje gier komputerowych przez użytkowników*, „Kultura Popularna” 2003, nr 3, http://witryna.czasopism.pl/gazeta/drukuj_artykul.php?id_artykułu=379 (dostęp: 25.12.2017).

¹ Chodzi tu rzecz jasna o ten aspekt konwergencji, który obszernie zaprezentował swego czasu Henry Jenkins; por. *idem, Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

² Na temat gry jako „tekstu otwartego” zob. m.in. R. Kochanowicz, *Kulturotwórcza rola uniwersów fantastycznych z gier komputerowych na przykładzie serii „The Elder Scrolls”*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania, analizy, interpretacje*, red. A. Gemra, Wrocław 2015, s. 209–216.

podyktowany pierwotną intencją twórców i programistów, ale wyłania się poniekąd w ramach swoistych „negocjacji” między producentami a graczami. Podstawowym zaś przejawem owych „negocjacji” są mody.

What is a mod?

Odpowiedź na tak postawione pytanie wcale nie jest oczywista i to z kilku powodów. Po pierwsze, mimo wieloletniej już obecności gier komputerowych w obszarze kultury popularnej wciąż wymykają się one (ze względu na specyfikę postępu technologicznego, którego notabene są świadectwem) jednoznacznym analizom i opisom. Widać to bardzo wyraźnie, śledząc naukowy dyskurs na temat cyfrowych produkcji, choćby na przykładzie rzucającej się w oczy przewagi tak zwanych definicji projektujących nad definicjami, które powszechnie określa się mianem sprawozdawczych. Taka sytuacja wynika z faktu, że rozwój gier komputerowych znosi niejako zasadność wniosków roszcujących sobie prawo do komplementarności oraz wymusza stałe poszukiwanie nowych narzędzi badawczych i terminologii³. Po drugie, gry komputerowe są (o czym już wspomniano) współtworzone również przez graczy-odbiorców, a ich twórczość wiąże się albo z improwizacjami, które wyznacza wybrany i nierzadko bardzo zindywidualizowany styl gry (sposób prowadzenia rozgrywki), albo z trudnymi do policzenia modyfikacjami, które z kolei pozostają świadectwem wzmiankowanej już otwartości omawianych tu tekstów kultury. Trudno zatem się dziwić, że opracowań poświęconych modom jak dotychczas jest stosunkowo niewiele, a próby określenia istoty zjawiska są ogólnikowe:

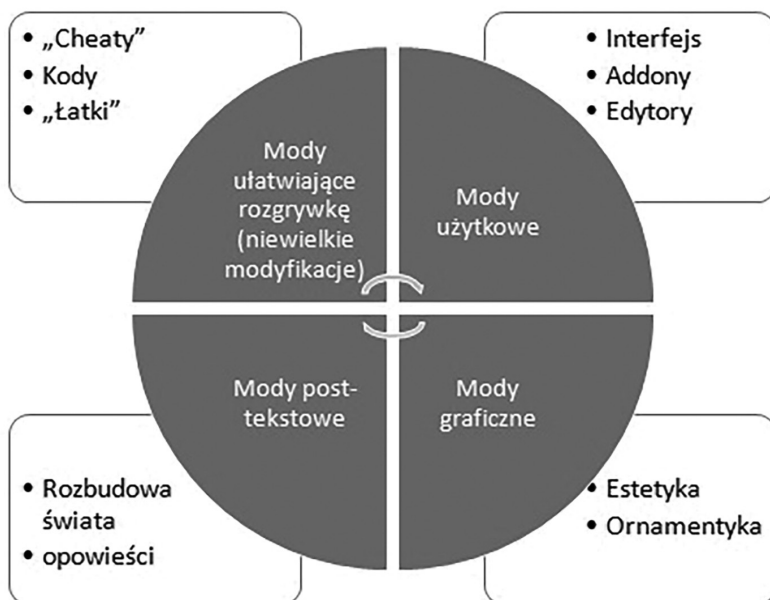
What is a mod? Mods, short for “modifications”, are user-made edits made to PC videogames, the game equivalent of fan fiction. Traditionally free, they range from minor code changes to fix bugs or smoothen gameplay to “total conversions” — complete overhauls of art assets to form an entirely new experience⁴.

Z przytoczonej definicji wynika, że modem jest *de facto* każda, nawet najmniejsza, przeróbka czy zmiana oryginalnego programu gry dokonana przez graczy. Z kolei klasyfikacje wspomnianych przeróbek, które bez trudu można także wywieść z przytoczonej definicji, ograniczają się głównie do aspektów funkcjonalnych i skali ingerencji użytkowników. W Polsce — jako jeden z pierwszych

³ Jaskrawym przejawem wspomnianych definicji projektujących i poszukiwania terminów są neologizmy. Przykładem może być choćby „emersja”, o której tak pisze jej autor: „Pamiętając o łacińskiej etymologii słowa »immersja«, ukułem bowiem neologizm »emersja« (od łacińskiego *emerge*, *emergere* – »wynurzać się«) i zaproponowałem w ten sposób autorską kategorię do nazwania tych procesów i zjawisk, które ujawniają zapośredniczony charakter rozgrywki” — P. Kubiński, *Tożsamość emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola*, „Homo Ludens” 2015, nr 2, s. 81.

⁴ Por. *Game Mods: Design, Theory and Criticism*, red. E. Champion, Pittsburgh, PA 2012, s. 12, <http://repository.cmu.edu/etcpress/11/> (dostęp: 25.12.2017).

— próbował sklasyfikować mody Mirosław Filiciak, który wyróżnił: ingerencje w prezentację audiowizualną, zmiany wyglądu i funkcjonalności interfejsu, zmiany na poziomie mechaniki gry oraz kompleksowe zmiany uniwersum gry⁵. Równocześnie badacz z definicji moda wyłączył wszelkie filmy i historyjki obrazkowe stworzone z użyciem gry, które funkcjonują poza oryginalnym programem, na przykład jako serie plików graficznych lub animacje (machinima)⁶. Uwzględniając zatem także rozwój moddingu, można wspomniane przeróbki i zmiany posegregować (zob. schemat 1).



Schemat 1

Źródło: opracowanie własne.

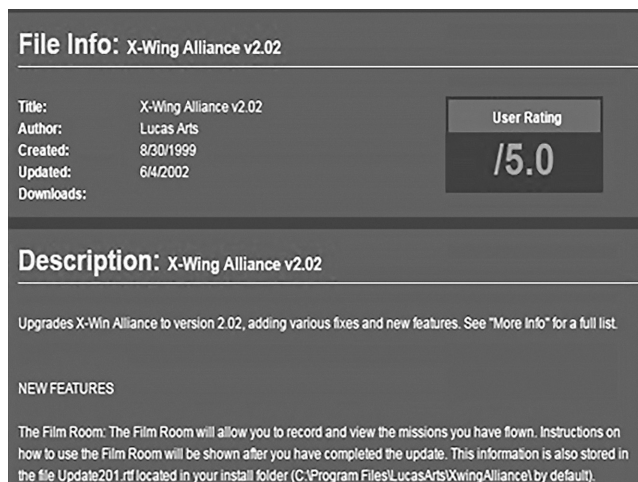
Samodzielna aktualizacja jako *conditio sine qua non*

Jedną z cech gier komputerowych pozostaje ich stosunkowo krótka funkcjonalność techniczna. Rozwój elektroniki zarówno w ujęciu tak zwanego hardware’u, jak i software’u powoduje, że cyfrowe produkcje nie tylko starzeją się w kategoriach proponowanego gameplayu, lecz także technologicznie. Starsze produkcje, opracowane swego czasu na zabytkowe już konfiguracje sprzętowe, trudno niekiedy uruchomić na komputerach nowszych generacji czy w najnowszych wersjach systemu operacyjnego.

⁵ M. Filiciak, *op. cit.*

⁶ *Ibidem.*

Widać to szczególnie wyraźnie (podobnie jak samo zjawisko moddingu) na przykładzie produkcji dość specyficznych, jakimi są kosmiczne symulatory. Te stosunkowo proste w mechanice gry, w której dominantą pozostaje eksploracja i związana z nią zręcznościowa imitacja kosmicznych walk, nie dość, że starzeją się najszybciej w aspekcie audiowizualnym, to jeszcze są jaskrawym świadectwem podstawowych tendencji określających charakter i wymiar moddingu. Za przykład może posłużyć wydany przez LucasArts tytuł z 1999 roku — *X-Wing Alliance* (dalej: XWA), który z wielu względów wypada uznać za szczególny. Przede wszystkim gra stała się w środowisku miłośników tak zwaną produkcją kultową, nawiązującą do uniwersum *Gwiezdnych wojen* i proponującą rozwiązania jak na tamte lata przełomowe i atrakcyjne. Dostosowana do najnowszych wówczas procesorów graficznych oprawa audiowizualna oraz dopracowany przez twórców (z wykorzystaniem wcześniejszych doświadczeń związanych z serią⁷) *gameplay* wpłynęły na popularność tytułu wśród rozmiłowanych w obszarze cyfrowej rozrywki setek tysięcy graczy. Problem w tym, że XWA z trudnych do określenia przyczyn bardzo szybko straciła jakiegokolwiek wsparcie techniczne ze strony producenta — ostatnia, niewielka aktualizacja została wydana w 2002 roku (zob. ilustracja 1).



Ilustracja 1. Zrzut ekranu *patch-info* ze strony Fileplanet

Źródło: <https://www.fileplanet.com/22606/20000/fileinfo/X-Wing-Alliance-v2.02> (dostęp: 25.12.2017).

Postawa LucasArts spowodowała, że użytkownicy stracili możliwość uruchomienia gry na kolejnych generacjach komputerów czy systemach operacyjnych, co tym samym pozbawiło dostępu do tego tekstu kultury tych graczy, którzy na przykład zmienili komputery na nowsze. Z kolei zupełnie nowi gracze niemal w ogóle utracili możliwość zapoznania się z tą kultową produkcją ze świata

⁷ Chodzi o całą serię gier „Star Wars: X-Wing”.

Gwiezdnych wojen. Innymi słowy nie wyczerpał się potencjał tekstu kultury, ale ze względu na techniczne uwarunkowania i postawę autorów dostęp do niego został drastycznie ograniczony. Można też śmiało założyć, że gdyby nie inwencja graczy, to o XWA, z wymienionych powodów, bardzo szybko by zapomniano. Stało się jednak inaczej — niektórzy z zafascynowanych wspomnianą produkcją użytkowników (poniekąd z konieczności i — chciałoby się powiedzieć — własnymi siłami) próbowali bowiem przedłużyć żywotność tytułu, wprowadzając i rozpowszechniając początkowo niewielkie modyfikacje i narzędzia umożliwiające uruchomienie gry na innych niż pierwotnie wymagane sprzętowych konfiguracjach. Do dziś można też w Internecie odnaleźć mnóstwo amatorskich instrukcji (jak na przykład ta zamieszczona na ilustracji 2) wskazujących, w jaki sposób uzyskać dostęp do świata XWA.

Description

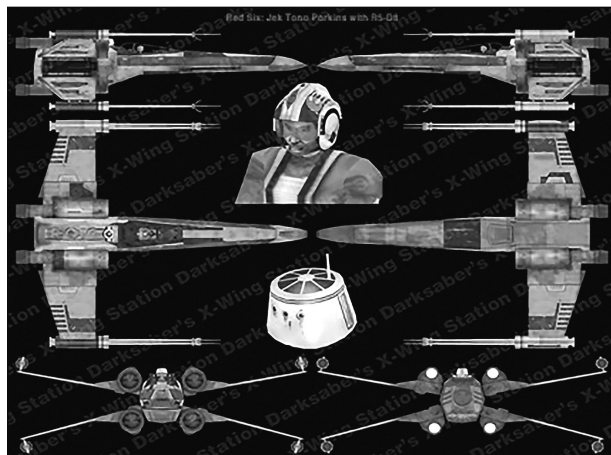
If you have a modern operating system and have tried to install X-wing Alliance, you have undoubtedly gotten a message saying that the game cannot run on modern operating systems. This is only because it cannot detect your operating system, X-wing Alliance runs great on windows Vista and Windows 7, The installer is the only thing that won't let you play. This installation tool will allow you to install the game on modern operating systems. YOU NEED THE ORIGINAL DISKS AND A PROGRAM THAT ALLOWS YOU TO BURN/MOUNT CD's, SUCH AS daemon Tools lite. IF YOU CANNOT MEET THESE TWO REQUIREMENTS, THERE IS NO OTHER WAY TO GET X-WING ALLIANCE TO WORK ON MODERN OPERATING SYSTEMS. Follow the instructions carefully, and consult the tutorial page for more information on this installation process.

Ilustracja 2. Zrzut ekranu z opisem instalacji XWA ze strony Moddb

Źródło: <http://www.moddb.com/mods/the-x-wing-alliance-upgrade-project/downloads/x-wing-alliance-installer> (dostęp: 25.12.2017).

Te niewielkie opracowane przez graczy-modderów modyfikacje i narzędzia wpłynęły w sposób zasadniczy na dalszą popularność produkcji. Ciekawostką jest też, że gra jeszcze przez lata pozostawała (i pozostaje — w niektórych sklepach można ją znaleźć i dziś) w dystrybucji, choć jej zakup nie gwarantował już beztrudnej zabawy, albowiem nabywca, chcąc ją uruchomić, musiał albo dysponować zabytkowym sprzętem komputerowym, albo też odwołać się do wiedzy i sugestii modderów. Ci jednak nie poprzestali wyłącznie na eliminowaniu problemów technicznych. Przeciwnie — ich twórcza działalność zastąpiła poniekąd standardowy i oficjalny, aczkolwiek w tym wypadku nieobecny, tak zwany *support* dla gry, polegający nie tylko na usprawnianiu funkcjonalności samego programu, lecz także na aktualizowaniu i ulepszaniu ujętych w grze rozwiązań. Gracze-modderzy, wyręczając profesjonalistów, rozbudowywali więc *gameplay*, modyfikując na przykład udostępniony w XWA edytor misji

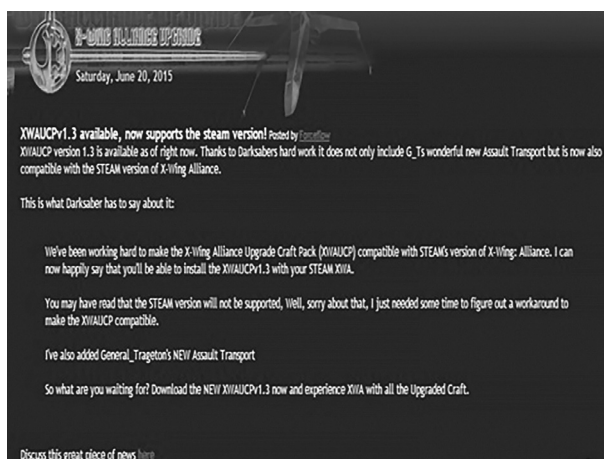
(również w tak zwanym trybie *multiplayer*), a równocześnie dawali świadectwo własnej wyobraźni, proponując coraz to nowsze rozwiązania graficzne i estetyczne, chociażby opracowując — niekiedy bardzo szczegółowo — modele kosmicznych myśliwców (zob. ilustracja 3).



Ilustracja 3. Zrzut ekranu z modelami X-wingów ze strony Darksaber

Źródło: <http://www.darksaber.xwaupgrade.com/> (dostęp: 25.12.2017).

Z czasem też twórczość, początkowo rozproszonych, lecz przywiązanych do XWA modderów przeistoczyła się w rozbudowany i jednoczący ich działalność społecznościowy projekt pod nazwą „X-Wing Alliance Upgrade”, który w formie obszernego, internetowego portalu rozwija się do dziś (zob. ilustracja 4).



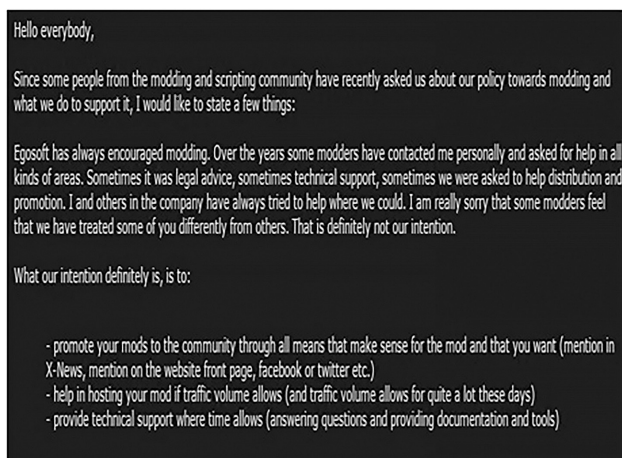
Ilustracja 4. Zrzut ekranu ze strony X-Wing Alliance Upgrade

Źródło: <http://www.xwaupgrade.com/> (dostęp: 25.12.2017).

Rozpatrywana w perspektywie moddingu produkcja LucasArts *X-Wing Alliance* jest więc przykładem amatorskiej reaktualizacji tekstu kultury — modderzy rozwijają pierwotne pomysły twórców i dostosowują grę do różnorodnych oczekiwań współczesnych odbiorców. Dzięki czemu jednocześnie, *de facto* wyłącznie w wyniku działań modderów, gra cały czas funkcjonuje w obszarze kultury popularnej.

Kooperacja — prosumpcja

Zupełnie inaczej kwestia moddingu przedstawia się w wypadku kolejnej kultowej produkcji, jaką jest seria kosmicznych symulatorów z tak zwanego *X-Universe*⁸. Tu stykamy się bowiem z sytuacją, w której autorzy-programiści nie tylko przez lata aktualizowali poszczególne części serii, lecz także zaprezentowali zupełnie odmienną postawę wobec graczy/użytkowników/współtwórców. Przedstawiciele Egosoft wyrażają ją *expressis verbis* w oficjalnych komunikatach (zob. ilustracja 5).



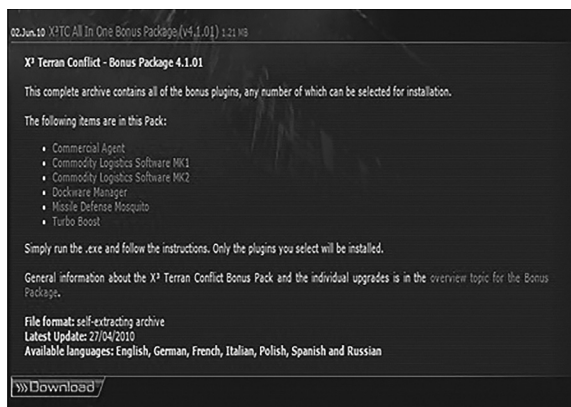
Ilustracja 5. Zrzut ekranu informacją dla modderów na stronie Egosoft

Źródło: <https://forum.egosoft.com/viewtopic.php?t=294068> (dostęp: 25.12.2017).

Intencjonalne wsparcie autorów gry — jak można wywnioskować z tej deklaracji — obejmuje zatem w tym przypadku zarówno sam produkt, jak i bardziej lub mniej udane próby jego amatorskich modyfikacji — wiąże się z oficjalną promocją „przeróbek”, tak zwanym hostingiem i profesjonalną pomocą techniczną. Możliwość moddingu tytułów z serii „X-Universe” została bowiem niejako celowo zaprojektowana w strukturze programu i stanowi dodatkowy — fakultatywny — element zabawy. Co więcej, zachętą do „przerabiania”, udoskonalania czy uzupełniania pierwotnego produktu jest też to, że niektóre z najciekawszych amatorskich

⁸ *EGOSOFT Games — X4: Foundation*, https://www.egosoft.com/games/x4/info_en.php (dostęp: 25.12.2017).

pomysłów graczy stają się częścią oficjalnie wydawanych aktualizacji w postaci tak zwanych bonus packów, zawierających dodatkowe rozwiązania, niekiedy znacząco wpływające na sposób prowadzenia rozgrywki (zob. ilustracja 6).



Ilustracja 6. Zrzut ekranu z informacjami o bonus packu ze strony Egosoft

Źródło: https://www.egosoft.com/download/x3tc/bonus_en.php (dostęp: 25.12.2017).

Taka sytuacja powoduje, że na przykład ci użytkownicy, którzy po raz pierwszy sięgnęli po wspomnianą serię gier już kilka lat po premierze, stykają się z produkcją będącą w istocie owocem prosumpcyjnych działań twórców i odbiorców-modderów⁹. Innymi słowy w wypadku gier z serii „X-Universe” gracze-modderzy współpracują z twórcami, a oficjalny tekst kultury w coraz większym stopniu staje się efektem „negocjacji” (wspólnych ustaleń).

Tworzenie własnej opowieści multimodalnej

Wskazane przykłady modyfikowania kosmicznych symulatorów odnoszą się do sytuacji, w której gracze-modderzy aktualizują bądź rozwijają oryginalną produkcję, nie pozbawiając jej całkowicie pierwotnego zamysłu twórców. Niewątpliwie jest to najczęściej spotykany charakter moddingu. Nie brakuje też jednak przykładów będących świadectwem znacznie bardziej zaawansowanych prób modyfikacji, których efektem jest niekiedy odmienna od oryginalnej wersja gry. Widać to szczególnie wyraźnie w wypadku losów wydanego w 2003 roku przez Microsoft symulatora *Freelancer*. Wspomniany tytuł, tematycznie nawiązujący do wydanego trzy lata wcześniej *Starlancera* (stanowiący jego drugą część), stał się również, podobnie jak XWA i gry

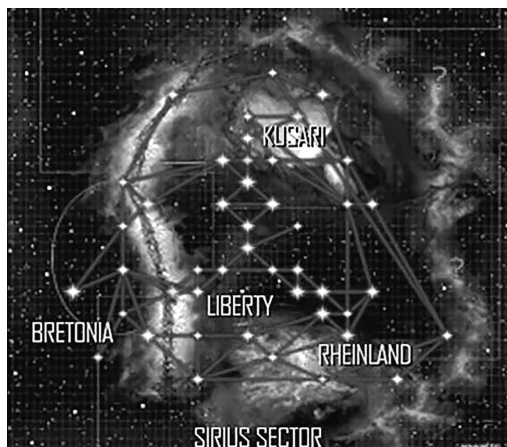
⁹ Pojęcie „prosumpcji” rozumiem podobnie jak Piotr Siuda; por. P. Siuda, T. Żaglewski, *O potrzebie odkrycia trzeciej drogi w badaniach prosumpcji*, https://www.researchgate.net/publication/275033245_O_potrzebie_odkrycia_trzeciej_drogi_w_badaniach_prosumpcji (dostęp: 25.12.2017). Na temat prosumpcji w odniesieniu do gier zob. też R. Kochanowicz, *op. cit.*, s. 209–212.

z „X-Universe”, produkcją kultową, lecz tak jak XWA szybko utracił wsparcie ze strony producenta. Wypada też podkreślić, że *Freelancer* oprócz — charakterystycznej dla tego typu gier — kosmicznej eksploracji i imitacji walk w kosmosie oferuje odbiorcom rozbudowaną fabułę, której prezentację autorzy urozmaicili, wykorzystując techniki filmowe (cutszenki, *voice acting* itp.) oraz tak zwaną narrację środowiskową. Wspomniany tytuł, podobnie jak XWA, oprócz fabularyzowanych przygód głównego bohatera, w którego wciela się grający, został ponadto wyposażony w tryb *multiplayer*, co umożliwiała użytkownikom z różnych stron świata wspólne realizowanie kosmicznych misji. Oficjalne serwery, początkowo udostępniane bezpłatnie przez producenta, zostały jednak dość wcześnie wyłączone. I w tym wypadku ów moment zdecydował o próbach przerabiania gry przez modderów, którzy najpierw tworzyli własne (prywatne) serwery, a z czasem coraz bardziej zaawansowane modyfikacje. W konsekwencji powstał między innymi rozbudowany projekt pod nazwą *Discovery Freelancer*, będący w istocie niemal zupełnie nową propozycją rozgrywki:

What is Discovery Freelancer,

Discovery Freelancer is a full-scale expansion pack for *Freelancer* focused on continuing the story started in the vanilla campaign. The mod is used by some of the busiest multiplayer *Freelancer* servers and has multiplayer features including player owned (and built) bases, jumpdrives, cloaking devices, equipment manufacturing and more!¹⁰

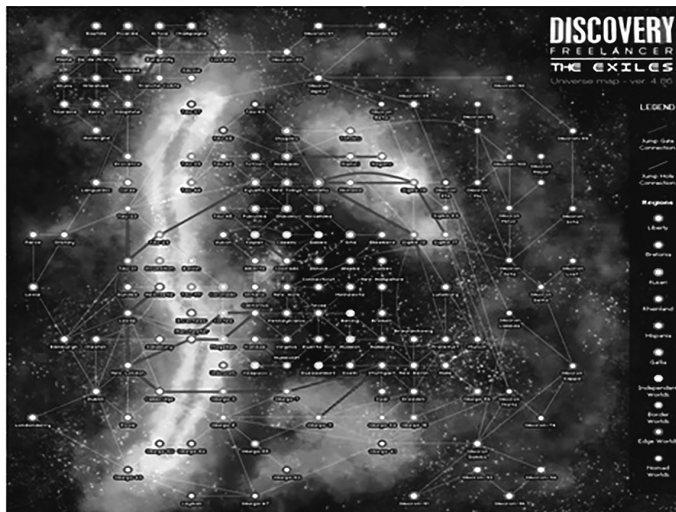
Lista zmian i modyfikacji, które sukcesywnie zaczęły się pojawiać w kolejnych etapach rozwoju tej (jednej z największych w historii moddingu) „przeróbki”, jest w istocie trudna do sformułowania. Skalę rozrostu świata gry obrazuje jednak zestawienie map dostępnego w grze wirtualnego kosmosu (por. ilustracje 7 i 8).



Ilustracja 7. Zrzut ekranu ze strony Freelancer Guide z mapą dostępnego wirtualnego kosmosu w oryginalnej wersji gry *Freelancer*

Źródło: <http://fl-guide.de/systems.php> (dostęp: 25.12.2017).

¹⁰ *Discovery Freelancer*, <https://discoverygc.com/> (dostęp: 25.12.2017).



Ilustracja 8. Zrzut ekranu ze strony Discovery Freelancer z mapą dostępnego wirtualnego kosmosu w zmodowanym projekcie *Discovery Freelancer*

Źródło: https://discoverygc.com/wiki/Universe_Map (dostęp: 25.12.2017).

Jak widać, modderzy wykreowali nowe systemy gwiazdne, zaludnili je nowymi frakcjami i zaprojektowali między innymi własne modele statków, rozbudowując tym samym ujęte w oryginale możliwości eksploracyjne. *Discovery Freelancer* nie jest wszak zupełnie nową grą, albowiem wciąż wymaga zainstalowanej oryginalnej wersji *Freelancera*, lecz — o czym już wspomniano — jest propozycją nowego typu rozgrywki, z akcentem na tryb *multiplayer*. Pozostaje zatem przykładem moda post-tekstowego, gdyż oprócz zmian w interfejsie czy modyfikacji estetycznych wprowadza na kanwie oryginału nową, współtworzoną przez graczy opowieść. Nie jest ona jednak prezentowana w taki sposób, w jaki zrobili to, dysponujący ogromnym budżetem, profesjonalni programiści z Microsoft. Gracze-modderzy nie byli w stanie ukazać nowej fabuły za pomocą podobnych środków filmowych (*cutszenki*, *voice acting* itp.), jaki oferuje oryginalny *Freelancer*, niemniej narzucili konwencję RP, w ramach której każdy z graczy może współtworzyć własną historię odgrywanego przez siebie bohatera. Na serwerach *Discovery* obowiązują bowiem dość restrykcyjne zasady gry RP, mające w założeniu wzmocnić wśród grających wrażenie immersji:

Discovery Freelancer 24/7 RP PvP rules:

[...] 4.1. If you die whilst in a PVP situation, in any form, you are considered as “PVP Dead”. A PVP Dead player must:

Leave the system the fight took place in for two hours. You must not carry cargo while doing so and must not engage in any player interaction while you are leaving. Other players must allow a PVP Dead player to leave the system.

Not re-enter the system they died in on any of their characters for two hours.

Not attack the player/players they died to on any of their characters for two hours¹¹.

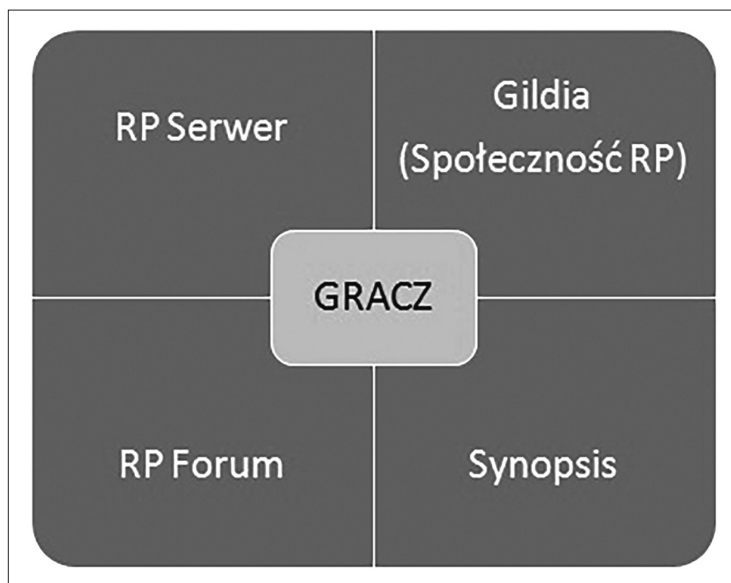
¹¹ *Discovery Community Forum and Server Rules*, <https://discoverygc.com/forums/showthread.php?tid=2334> (dostęp: 25.12.2017).

„Ogrywanie roli” obowiązuje też na utrzymanym w konwencji RP forum i w społecznościach graczy *in-game* — tak zwanych gildiach. Z kolei realia zmodyfikowanego kosmosu dookreślają w formie swoistych synopsisów udostępniane na internetowych stronach szczegółowe informacje i uzasadnienia dla zdarzeń, które miały miejsce po zakończeniu opowieści zawartej w oryginale:

Beyond the Colonies

Not much is known about what lies outside the Colonies. No stellar bodies have been surveyed during the flight of the Sleeper Ships; the single sleeper ship which launched before the war did not return much useful information either — it arrived in Sirius at the dawn of the 9th Century only to bring news of the demise of their own home by a natural disaster. The fate of the Sol system itself was largely unknown and it's people were presumed to be under Coalition control until the late 8th century, when edge world astronomers discovered Sol's name-giving G2V-class star turning into a bright flash of light. While it is generally agreed upon that this event has turned humanity's cradle into a barren wasteland, the reasons for this are currently unknown. However, there was one report of a Nomad Super Weapon, but those theories have been denied by the house governments¹².

Sytuację gracza — współtworzącego improwizowaną w ramach konwencji RP multimodalną opowieść — odzwierciedla schemat 2.



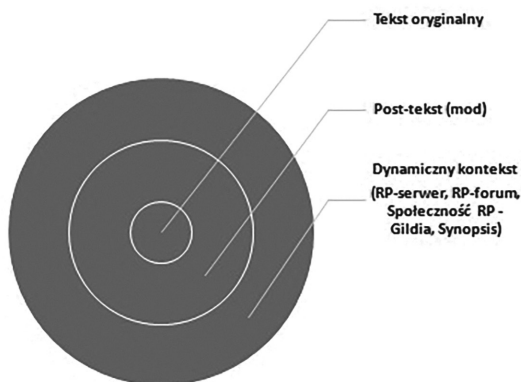
Schemat 2

Źródło: opracowanie własne.

Z kolei charakter improwizowanej opowieści multimodalnej zawarto na schemacie 3.

¹² *Discovery Wiki — Geography*, <https://discoverygc.com/wiki/Geography> (dostęp: 25.12.2017).

Improwizowana opowieść multimodalna



Schemat 3

Źródło: opracowanie własne.

Kanwą dla niej jest oczywiście opowieść ujęta w oryginalnym tekście — *Free-lancerze* — z którym odbiorca, jeśli chce zrozumieć niuanse świata rozbudowanego w ramach modyfikacji, powinien się wcześniej zapoznać. Sam mod — jako dodatkowy program, dzięki któremu gracz ma możliwość eksplorowania nowych zakamarków wirtualnego kosmosu — jest zatem (jak już wspomniano) post-tekstem. Natomiast utrzymana w konwencji RP rozgrywka na serwerze, możliwości „odgrywania roli” na forum, w gildyjnej społeczności oraz encyklopedyczne informacje na temat realiów zmodyfikowanego kosmosu składają się na dynamiczny kontekst, determinujący granice improwizacji. Gracze, „wcielając się w rolę” kosmicznych handlarzy, piratów, naukowców itp., wspólnie przemierzają ogromną, wirtualną konkretyzację kosmosu, porozumiewając się między sobą zgodnie z regułami gry. Łączą się w społeczności, zawierają na forum gildyjne sojusze, umowy handlowe albo wypowiedają wirtualne wojny, a każdy z nich w większym lub mniejszym stopniu kreuje własną, kosmiczną historię i — co zdarza się dość często — spisuje ją na forum, aby podzielić się nią z innymi:

The trip from Cambridge was far shorter then he was expecting. Through the broken shards of rock, John saw the Freeport loom before him, just before his ship slowed and exited the lane. He docked and found his way from the landing bay to the restaurant where he was told to meet his companion. She didn't take long to spot, nestled away by the window watching the passing ships, he straightened his collar and made his way over to her.

“Flash place Lass”, he said to signify his arrival. “It's good to see you again”¹³.

¹³ *Tour de Cambridge*, <https://discoverygc.com/forums/showthread.php?tid=151312> (dostęp: 25.12.2017).

Discovery Freelancer jako kompleksowy mod okazał się zatem w nie mniejszym stopniu kulturotwórczy co gra będąca dlań fundamentem i inspiracją. I choć w perspektywie fabularyzacji modderzy nie byli w stanie — o czym już była mowa — wykreować opowieści w podobny sposób jak profesjonalni programiści, to w ramach multimodalności stworzyli warunki do jej dynamicznego współtworzenia.

Mody a kultura uczestnictwa — podsumowanie

Lawrence Lessig w książce *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce* zdefiniował *de facto* większość zależności, które określają dziś wymiar i charakter związanego z grami moddingu. Niewątpliwie też właśnie mody można uznać za wymowny przykład tak zwanej kultury *read/write*¹⁴. Gracze-modderzy nie są bowiem wyłącznie konsumentami gier cyfrowych, ale twórcami, którzy wywierają coraz większy wpływ na charakter współczesnej kultury popularnej. Omówiony pierwszy z przykładów, dotyczący modyfikacji XWA, pokazuje, że reaktualizacja (*modding*) pierwotnego tekstu go nie degraduje, wręcz przeciwnie — przedłuża funkcjonowanie i potwierdza jego kulturotwórczy charakter. Drugi z przykładów — związany z serią gier „X-Universe” — stanowiący świadectwo kooperacji profesjonalnych programistów i graczy-modderów jest z kolei świadectwem prosumpcji (*moddingu*), która rozwija tekst kultury także dzięki „demokratyzacji narzędzi tworzenia”¹⁵. Autorzy (Egosoft) intencjonalnie udostępniają bowiem tak zwane edytory skryptów, za pomocą których nawet niezbyt obeznani z programowaniem gracze mogą wprowadzać do wirtualnego środowiska własne rozwiązania i testować funkcjonalność swoich pomysłów. Te zaś, jeśli zyskają popularność (jej wyznacznikiem jest naturalny mechanizm selekcji — wyboru danej modyfikacji przez pozostałych graczy), stają się częścią oficjalnego produktu, który w ramach kolejnych etapów tak rozumianego rozwoju przeistacza się w „negocjowalny” (współtworzony) tekst kultury. Z kolei historia i kulturotwórczy wymiar *Discovery Freelancer* uświadamia nam, że nawet najbardziej kompleksowe mody nie są konkurencją dla tekstu oryginalnego — pozostają konkretyzacją jego intencjonalnego (presuponowanego) potencjału. Można to uznać — z zachowaniem wszelkich różnic i proporcji — za kontrargument wniosków Andrew Keena, krytykującego internetowe świadectwa amatorszczyzny i sugerującego, że zjawiska tworzone przez użytkowników sieci uznawane są — jego zdaniem bezzasadnie — za wartościowsze, gdyż nie są efektem działań profesjonalistów¹⁶. *Modding*

¹⁴ Por. L. Lessig, *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, przeł. R. Próchniak, Warszawa 2009.

¹⁵ Por. P. Siuda, T. Żaglewski, *op. cit.*, s. 11–12.

¹⁶ Por. A. Keen, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Warszawa 2007; oraz T. Reśniewska, *Mit szlachetnego amatora*, <http://esensja.pl/ksiazka/recenzje/tekst.html?id=10675&stronak=1> (dostęp: 25.12.2017).

— jako przejaw szeroko rozumianej kultury uczestnictwa — jest bowiem przykładem twórczej odpowiedzi graczy na techniczne niedoskonałości tekstu kultury oraz często udaną próbą eksploatacji jego potencjału. Pozostaje zatem w równym stopniu swoistym świadectwem odbioru, jak i potwierdzeniem tezy Dominica Strinatiego, że „Nie da się określić charakteru kultury popularnej bez uwzględnienia roli publiczności w tworzeniu interpretacji form tej kultury”¹⁷.

Trzeba jednak wyraźnie podkreślić, że przywołane „przeróbki” kosmicznych symulatorów nie wyczerpują wszystkich tendencji charakterystycznych dla moddingu. Nie zawsze twórczość modderów owocuje intencjonalnie wartościowymi modyfikacjami. Niekiedy balansuje na granicy prawa, gdy mody służą na przykład złamaniu zabezpieczeń oryginalnej gry i czerpaniu zysków z dystrybucji pirackich kopii. Swoistą plagą są też w grach MMO tak zwane boty, czyli programy automatyzujące oddziaływanie awatara na elementy wirtualnego środowiska w celu eksploatacji wirtualnych walut lub zasobów, sprzedawanych później za realne kwoty na internetowych giełdach (tak zwane *gold selling*). Jeszcze inną kwestią pozostaje pornograficzna seksualizacja świata gry (tak zwane *adult mods*), która polega — jak w wypadku niektórych modyfikacji *Skyrima* czy *Wiedźmina*¹⁸ — na implementowaniu obscenicznych animacji i na przykład „rozbieraniu” wirtualnych bohaterów.

Abstrahując wszelako od aksjologicznego wymiaru wspomnianych modyfikacji, trudno także w nich nie dostrzec kierunku rozwoju komputerowej rozrywki, albowiem i te „przeróbki” pozostają świadectwem wykorzystania zarówno luk, niedoskonałości, jak i potencjału cyfrowych tekstów kultury. Pornografizacja świata gry czy „botyzacja” awatara jest możliwa tylko dlatego, że autorzy oryginału nie zabezpieczyli go wystarczająco przed taką właśnie ingerencją użytkowników. Ci natomiast — niejako zgodnie z tezą Umberta Eco określającą właściwość „tekstu”, który może przewidywać „czytelnika modelowego” (w tym wypadku gracza/odbiorcę/moddera), mającego prawo wypróbować nieskończoną liczbę domysłów — po prostu je na swój sposób konkretyzują¹⁹.

Bibliografia

Opracowania

Eco U., *Interpretacja i nadinterpretacja*, przeł. T. Bieroń, Znak, Kraków 1996.

Filiciak M., *Modyfikacje gier komputerowych przez użytkowników*, „Kultura Popularna” 2003, nr 3, s. 67–73.

¹⁷ Por. D. Strinati, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przeł. W.J. Burszta, Poznań 1998, s. 106.

¹⁸ Por. Furqan, *The First Mod For Witcher 3 is Here: Makes Geralt, Ciri and Other Sorceresses Nude*, <https://techjeep.com/2015/05/30/first-mod-witcher-3-makes-geralt-ciri-sorceresses/> (dostęp: 25.12.2017).

¹⁹ Por. U. Eco, *Interpretacja i nadinterpretacja*, przeł. T. Biedroń, Kraków 1996, s. 63.

- Game Mods: Design, Theory and Criticism*, red. E. Champion, ETC Press, Pittsburgh, PA 2012.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Keen A., *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Kochanowicz R., *Kulturotwórcza rola uniwersów fantastycznych z gier komputerowych na przykładzie serii „The Elder Scrolls”*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania, analizy, interpretacje*, red. A. Gemra, Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów, Wrocław 2015, s. 203–216.
- Kubiński P., *Tożsamość emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola*, „Homo Ludens” 2015, nr 2, s. 80–88.
- Lessig L., *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, przeł. R. Próchniak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.
- Strinati D., *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przeł. W.J. Burszta, Zysk i S-ka, Poznań 1998.

Gry

- Bethesda Game Studios, *Skyrim*, wyd. Bethesda Softworks, 2011.
- CD Projekt RED, *Wiedźmin 3: Dzikie Gon*, wyd. CD Projekt, 2011.
- Digital Anvil, *Freelancer*, wyd. Microsoft, 2003.
- Digital Anvil, *Starlancer*, wyd. Microsoft, 2000.
- Egosoft, *X3: Terran Conflict*, wyd. Deep Silver, 2008.
- Totally Games, *X-Wing Alliance*, wyd. LucasArts, 1999.

Źródła internetowe

- Darksaber's X-Wing Station*, <http://www.darksaber.xwaupgrade.com/> (dostęp: 25.12.2017).
- Discovery Community Forum and Server Rules*, <https://discoverygc.com/forums/showthread.php?tid=2334> (dostęp: 25.12.2017).
- Discovery Freelancer*, <https://discoverygc.com/> (dostęp: 25.12.2017).
- Discovery Wiki — Geography*, <https://discoverygc.com/wiki/Geography> (dostęp: 25.12.2017).
- Discovery Wiki — Universe Map*, https://discoverygc.com/wiki/Universe_Map (dostęp: 25.12.2017).
- EGOSOFT and the modding community*, <https://forum.egosoft.com/viewtopic.php?t=294068> (dostęp: 25.12.2017).
- EGOSOFT Downloads — X3: Terran Conflict · Bonus Material*, https://www.egosoft.com/download/x3tc/bonus_en.php (dostęp: 25.12.2017).
- EGOSOFT Games — X4: Foundation*, https://www.egosoft.com/games/x4/info_en.php (dostęp: 25.12.2017).
- Filiciak M., *Modyfikacje gier komputerowych przez użytkowników*, http://witryna.czasopism.pl/gazeta/drukuj_artykul.php?id_artykulu=379 (dostęp: 25.12.2017).
- Freelancer Guide*, <http://fl-guide.de/systems.php> (dostęp: 25.12.2017).
- Furqan, *The First Mod For Witcher 3 is Here: Makes Geralt, Ciri and Other Sorceresses Nude*, <https://techjeep.com/2015/05/30/first-mod-witcher-3-makes-geralt-ciri-sorceresses/> (dostęp: 25.12.2017).
- Game Mods: Design, Theory and Criticism*, <http://repository.cmu.edu/etcpress/11/> (dostęp: 25.12.2017).
- Reśniewska T., *Mit szlachetnego amatora*, <http://esensja.pl/ksiazka/recenzje/tekst.html?id=10675&stronak=1> (dostęp: 25.12.2017).

- Siuda P., Żaglewski T., *O potrzebie odkrycia trzeciej drogi w badaniach prosumpcji*, https://www.researchgate.net/publication/275033245_O_potrzebie_odkrycia_trzeciej_drogi_w_badaniach_prosumpcji (dostęp: 25.12.2017).
- Tour de Cambridge*, <https://discoverygc.com/forums/showthread.php?tid=151312> (dostęp: 25.12.2017).
- X-Wing Alliance Installer*, <http://www.moddb.com/mods/the-x-wing-alliance-upgrade-project/downloads/x-wing-alliance-installer> (dostęp: 25.12.2017).
- X-Wing Alliance Upgrade*, <http://www.xwaupgrade.com/> (dostęp: 25.12.2017).].
- X-Wing Alliance v2.02*, <https://www.fileplanet.com/22606/20000/fileinfo/X-Wing-Alliance-v2.02> (dostęp: 25.12.2017).

Modified space — selected simulation games in the context of participation culture

Summary

Lawrence Lessig — in the book titled *Remix* — indirectly defined most of the dependencies that today determine the dimension and nature of modding related to games. Mods can be considered an eloquent example of Read/ Write culture. Players are not only consumers of digital games, but creators who exert more and more influence on the character of contemporary popular culture. The examples discussed in the article show three aspects of modding. The first example, concerning the modification of XWA, shows that the re-actualisation (modding) of the original text does not degrade it — on the contrary — it prolongs its functioning and confirms its culture-forming character. The second example — related to the X-Universe series of games — is a testimony to the cooperation of professional programmers and modders, in turn, is a testimony to prosumption (modding), which develops the text of culture also thanks to the “democratisation of creation tools”. The authors (Egosoft) intentionally provide script editors with, even those rather unfamiliar with programming, players can introduce their own solutions into the virtual environment and test the functionality of their ideas. In turn, the history and culture-creating dimension of Discovery Freelancer makes it clear that even the most comprehensive mods are not competing with the original text — they remain concretisation of its (presupposed) potential.