

1. Elementy niediegetycznego interfejsu nakładkowego w *Dark Souls Remastered* studia FromSoftware: ① wskaźnik numeryczny człowieczeństwa (zasób zużywalny umożliwiający m.in. podsycać ogień przy ogniskach – w efekcie czego gracz dysponuje większą liczbą uzdrowień – czy spotkanie postaci niezależnych niepojawiających się, gdy postać gracza ma status pustej powłoki pozbawionej człowieczeństwa); ② wskaźniki zdrowia i staminy; ③ metareprezentacje wyekwipowanego oręża (tu: dłoń piromancji, umożliwiająca rzucanie ognistych zaklęć, i tarcza z wzorem trawy, regenerująca staminę), umiejętności specjalnych (tu: kula ognia oraz inne zestrojone zaklęcia piromancji) i zasobów zużywalnych (tu: butelka estusa, czyli eliksiru uzdrawiającego nieumarłych); ④ liczba aktualnie posiadanych przez postać grającą dusz (niewymienialnej waluty umożliwiającej kupowanie przedmiotów w grze oraz podnoszenie statystyk i poziomu postaci); ⑤ menu z podsekcjami całego ekwipunku, aktywnego ekwipunku, statystyk postaci oraz ustawień systemowych. Fot. zrzuty ekranu

Realizm allotopii i realizm ludotopii

Wprowadzenie do teorii interfejsów światotwórczych

Krzysztof M. Maj

AGH w Krakowie

Wprowadzenie

Niniejszy artykuł wyrasta z potrzeby odpowiedzi na kluczowe pytanie groznawcze, zadawane w odniesieniu do interfejsów użytkownika w grach wideo: czy i na ile interfejsy te mogą być realistyczne? A jeśli mogą, to co ten realizm oznacza? Problem ów na gruncie polskim został jak dotąd najkompletniej opisany w monografii Piotra Kubińskiego, definiującej podkategorię interfejsów diegetycznych¹. Od czasu publikacji *Gier wideo. Zarysu poetyki* warszawskiego groznawcy i teoretyka narracji pojawiła się w polskojęzycznych badaniach nad grami płodna teoretycznie kategoria ludotopii². Odnosi się ona wyłącznie do świata gry w granicach przyjętych dla rozgrywki, różniąc się od świata fikcyjnego i wyobrażonego (w grach najczęściej allotopii³) skalą, zakresem i ograniczeniami. To sprawia, że nie do końca wiadomo, do której części growego świata ma się odnosić diegeza, co z kolei implikuje konieczność uporządkowania rozwijającej się dynamicznie terminologii. W konsekwencji zaś trudno jednoznacznie przesądzić, czy w projektowaniu interfejsu w grze powinno się priorytetyzować realizm rozgrywki, czy też może realizm świata, w którym się ona toczy.

W celu zwizualizowania skali problemu analizuję w artykule elementy interfejsów z czterech narracyjnych gier wideo odznaczających się bogatym projektem świata (*Dark Souls*, *Elden Ring*, *Baldur's Gate*, *Divinity: Original Sin 2*, *Red Dead Redemption 2*) oraz zróżnicowanych pod względem gatunku i typu rozgrywki (*soulslike*, *open-world soulslike*, *cRPG*, *open-world cRPG*). Wskazaniu dobrych i złych praktyk w projektowaniu realistycznego interfejsu sprzyja wykorzystanie interdyscyplinarnej metodologii, łączącej hermeneutyczno-narratologiczną szkołę w groznawstwie z językiem kognitywnej teorii narracji oraz badań nad światotwórstwem. Zaletą tego podejścia jest koncentracja na kluczowej w nim kategorii świata narracji



¹ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 164-167.

² Chodzi o świat gry (*gameworld*), według niektórych groznawców (w Polsce przede wszystkim M. Kłosińskiego [*Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa 2018, s. 162-172]) tożsamy z magicznym kręgiem wyznaczonym w granicach allotopii, utopii lub dys-topii. Zob. E. J. Aarseth, S. Günzel, *Introduction: Space – The Theoretical Frontier*, [w:] *Ludotopia: Spaces, Places, and Territories in Computer Games*, ed. *idem*, Bielefeld 2019, s. 7.

³ Czyli w granicach – ujmując rzecz w dużym skrócie – wyobrażonego świata. Zob. K. M. Maj, *Allotopia. (Materiały do „Słownika rodzajów literackich”)*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2019, nr 1.



⁴ Biomy to lokacje roślinnego pochodzenia, a antromy – antropogenicznego. Wszystkie zaś typy lokacji tworzą ludotopię, czyli świat gry. Zob. *idem*, *O strukturze świata w narracyjnych grach wideo*, „Images” 2021, nr 38, s. 52–53.

⁵ Zgodne jest to również z podstawowym paradygmatem narracji światocentrycznych, przedkładających to, „gdzie” się rozgrywa fabuła, ponad to „co” jest opowiadane i „przez kogo”. Zob. *M.-L. Ryan*, *The Aesthetics of Proliferation*, [w:] *World-building: Transmedia, Fans, Industries*, ed. *M. Boni*, Amsterdam 2017, s. 42.

⁶ Zob. *D. Herman*, *Basic Elements of Narrative*, Malden 2009, s. 103; *J.-N. Thon*, *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, Lincoln-London 2016, s. 29; *W. Wolf*, *Narratology and Media(lity): The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences*, [w:] *Current Trends in Narratology*, ed. *G. Olson*, Berlin – New York 2011, s. 146–147.

⁷ Zob. *Z. Mitosek*, *Obszary i funkcje mimesis*, [w:] *Mimesis w literaturze, kulturze i sztuce*, red. *eadem*, Warszawa 1992, s. 26; *K. M. Maj*, *Światotwórczość w fanstastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, Kraków 2019, s. 24.

⁸ Zob. *G. Voorhees*, *Dyskursywne gry i dyskursy gier*, przeł. *M. Kłosiński*, *K. M. Maj*, [w:] *Dyskursy gier wideo*, red. *idem*, Kraków 2019, s. 40.

⁹ *M.-L. Ryan*, *Why Worlds Now?*, [w:] *Revisiting Imaginary Worlds: A Subcreation Studies Anthology*, ed. *M. J. P. Wolf*, London 2016, s. 36–41.

¹⁰ Obiekty cyfrowe „przyjmują kształt na ekranie lub skrywają się na tyłach programu komputerowego, składając się z danych i metadanych regulowanych strukturami lub schematami” (*Y. Hui*, *On the Existence of Digital Objects*, forew. *B. Stiegler*, Minneapolis 2016, s. 1; przekład za: *M. Kłosiński*, *Przygody cyfrowego tułacza. Interpretacje groznawcze*, Katowice 2023, s. 116).

¹¹ Zob. *J. Dibbell*, *Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*, New York 2007. Por. komentarz w: *M. Kłosiński*, *Hermeneutyka...*, s. 223.

¹² Zob. *P. Frelik*, *The Master's Digital Tools: Cognitive Capitalism and Non-normative Gaming Practices*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2016, nr 2, s. 168.

(*storyworld*), dobrze pośredniczącej między badaniem doświadczeń użytkownika a światotwórczością – a także odejście od zagadnień powiązanych *stricte* z rozgrywką. Dopiero więc rozważenie, jakie przejawy realizmu mogą wiązać się z kategorią interfejsu diegetycznego i z wyznaczaniem kryteriów diegetyczności interfejsów użytkownika, ma szansę pomóc w odpowiedzi na pytanie, czy i jak rzeczony interfejsy mogą wspomagać wiarygodność projektu świata w grach wideo.

Rola świata w grze

Zarówno z perspektywy narratologicznej, jak i groznawczej za kluczowy komponent każdej gry wideo wypada uznać świat. Niezależnie bowiem od tego, czy nazwiemy tak pojedynczą planszę, wielopoziomową sekcję, czy rozbudowaną reprezentację fikcyjnej rzeczywistości z biomami i antromami⁴ – faktem pozostaje, że fazę projektu rozgrywki lub pisania fabuły musi poprzedzać faza koncepcyjna. Zanim projektant gry rozważy to, „kto”, „kiedy” czy „jak” będzie robić coś w grze, musi wiedzieć „co” będzie można w niej robić i „gdzie” w ogóle będzie to możliwe⁵. Od tego „gdzie” zależny jest bowiem wybór nie tylko gatunku gry, lecz także jej stylistyki, sposobu prowadzenia narracji czy wreszcie projektowania doświadczeń użytkownika. Tym to szczególnie gry oraz inne narracje światotwórcze fundamentalnie – co celnie rozpoznali kognitywiści⁶ – różnią się od wszystkich utworów traktujących przestrzeń, w której toczy się akcja, jako zwykle tło, w polskim literaturoznawstwie nazywane światem przedstawionym⁷.

Świat gier okazuje się jednak o wiele bardziej złożony. Przed podjęciem refleksji nad jego statusem konieczne jest przede wszystkim zadanie sobie pytania o to, co w ogóle rozumiemy pod tą kategorią akurat w odniesieniu do performatywów graczy – a więc tego **wszystkiego, co gracze robią w świecie**, korzystając z oferowanego im przez gry poczucia sprawczości (*sense of agency*)⁸. Spośród czterech wykładni świata wymienionych przez Marie-Laure Ryan w rozdziale *Why Worlds Now?* książki *Revisiting Imaginary Worlds*⁹ grom wideo odpowiadają prawie wszystkie. Gry owe, po pierwsze, są częścią planu naszej aktualnej egzystencji jako cyfrowe obiekty emulowane przez sprzęt elektroniczny. Jako takie wytwarzają również zależne od nich obiekty cyfrowe¹⁰ mogące wchodzić w wymiany ekonomiczne w ramach ludokapitalizmu¹¹, wymuszającego cyfrową pracę (NFT, *lootboxes* itp.)¹². Gry, po drugie, są – na elementarnym poziomie – wynikiem skutecznej egzekucji kodu przy zastosowaniu przyjętego języka programowania, operującego funktorami modalnymi konieczności i możliwości (zdania warunkowe). Po trzecie, gry kreuja fikcyjną rzeczywistość, korzystając z tych samych światotwórczych parametrów narracji co wszystkie inne media i umożliwiając uczestnictwo w złożonych aktach komunikacyjnych wypracowanych przez wieki w cywilizacji celem opowiadania angażujących historii, odrywających od szarej codzienności. Po czwarte wreszcie, gry pro-

jektują immersywne środowiska oferujące użytkownikom atrakcyjne bodźce poznawcze w obrębie przyjętych systemów znaczeniowych i odniesieniowych.

O unikatowości gier decydują zatem ich dynamika i interaktywność, oferująca graczom **poczucie sprawczości** („*sense of agency*”)¹³ w ramach rozgrywanego performatywu, twórcom gier zaś – **potencjał światotwórczy**, pozwalający na kreowanie rzeczywistości, w których te performatywy w ogóle okazały się możliwe. Gdy więc mowa o projektowaniu interfejsów dla tak skomplikowanego środowiska cyfrowego, z perspektywy badań nad światotwórstwem jasne staje się, że będzie to zadanie bardziej skomplikowane od projektowania środowiska aplikacji dla dowolnego medium społecznościowego – i to z tego samego powodu, dla którego napisanie powieści *fantasy* jest bardziej skomplikowane niż napisanie powieści *non-fiction*. W przypadku gier wideo bowiem, podobnie jak w powieściach *fantasy* i innych narracjach światotwórczych, konieczne jest nie tylko uwzględnienie wiedzy użytkowników o realnym świecie i sposobach jego poznawania, lecz także nauczenie ich poruszania się w zupełnie nowym i nieznanym im dotąd środowisku na tyle skutecznie, by nie czuli się wyobcowani i wskutek tego nie chcieli jak najszybciej opuścić go, by powrócić do znajomej rzeczywistości. Krótko mówiąc, w obydwu przypadkach to, co dla odbiorcy obce, musi być zaprojektowane tak, by wydawało się swojskie. Jest to paradoks występujący w sztuce światotwórczej, kreującej światy wywołujące efekt „poznawczego wyobcowania” („*cognitive estrangement*”)¹⁴, ale wydające się „bardziej realnymi niż świat rzeczywisty”¹⁵ – oraz w grach wideo, których projektanci stosują strategie immersyjne nawet wtedy, gdy w ich projektach pojawia się dystans ironiczny¹⁶. Paradoks ten jednak sprawia, że interfejs w niektórych przypadkach może okazywać się wyłącznym gwarantem realności i swego rodzaju kotwicą poznawczą dla gracza, identyfikującego w obcych światach gier oswojone już wzorce nawigacji, sterowania i obsługi.

Problem z interfejsami

W książce *Gameworld Interfaces* Kristine Jørgensen wysuwa hipotezę, że świat gry wideo musi stwarzać:

habitat lub ekologiczną przestrzeń interakcji, czyli dynamiczne środowisko definiujące warunki funkcjonowania mieszkańców w jego realiach tak, by mogli oni wywierać wpływ zarówno na nie, jak i na siebie nawzajem¹⁷.

Oznacza to, że gracze muszą zarówno czuć się swobodnie w zakresie oferowanych im sposobów interakcji z cyfrową rzeczywistością, jak i stopniowo zgłębiać jej realia na tyle, by wypracować w sobie konieczny do osiągnięcia immersji stan „światoodczucia” („*worldness*”)¹⁸. Światoodczucie to nic innego, jak przypisywane intuicyjnie wyobra-



¹³ G. Voorhees, *op. cit.*, s. 52.

¹⁴ D. Suvin, *O poetyce gatunku science fiction*, przeł. K. M. Maj, „Creatio Fantastica” 2018, nr 2, s. 12–13.

¹⁵ U. Eco, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. J. Wajs, Warszawa 2012, s. 235.

¹⁶ Zob. P. Kubiński, *op. cit.*, s. 96–97.

¹⁷ K. Jørgensen, *Gameworld Interfaces*, Cambridge (Massachusetts) 2014, s. 56.

¹⁸ *Ibidem*. Zob. też L. Klastrup, *The Worldness of EverQuest. Exploring a 21st Century Fiction*, „Game Studies” 2009, nr 1, <http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup> (data dostępu: 24.11.2016); eadem, S. Tosca, „*Game of Thrones*”: *Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming*, [w:] *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, ed. J.-N. Thon, M.–L. Ryan, Lincoln-London 2014, s. 297. Przekład pojęcia za: K. M. Maj, *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, s. 382.



¹⁹ C. Pearce, *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge (Massachusetts) 2009, s. 20.

²⁰ C. Toft-Nielsen, „It's Such a Wonderful World to Inhabit": Spatiality, Worldness and the Fantasy Genre, „Akademisk Kvarter” 2013, t. 7, s. 257.

²¹ Zob. D. Vella, *No Mastery without Mystery: „Dark Souls” and the Ludic Sublime*, „Game Studies” 2015, nr 1, <https://gamestudies.org/1501/articles/vella> (data dostępu: 24.03.2024).

²² G. Calleja, *In-game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge (Massachusetts) – London 2011, s. 43.

²³ Zob. H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, ed. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge (Massachusetts) – London 2004, s. 123.

²⁴ G. Calleja, *op. cit.*, s. 43.

²⁵ Terminy z zakresu poetyki interfejsów podają konsekwentnie za: P. Kubiński, *op. cit.*, s. 182–244. W dalszej części artykułu komentarza doczeka się także wprowadzona w tej książce typologia interfejsów.

żonym światom „poczucie koherencji, kompletności i spójności ich środowiska, estetyki i praw nimi rządzących”¹⁹. Co jednak ciekawe, jak wynika z badań Clausa Toft-Nielsena, sami gracze odnoszą to uczucie do całego spektrum doświadczeń, nie ograniczającego się wyłącznie do znajomości „określonego uniwersum czy franczyzy fantastycznej”²⁰, lecz obejmującego także rozeznanie w growych mechanikach. Wydaje się, że tezę tę wzmocniłyby rekonesans w gatunkach nie – jak w kwestionariuszach Toft-Nielsena – MMORPG czy *hack&slash*, lecz w operujących bardziej wyrafinowanymi technikami narracyjnymi i światotwórczymi *soulslike*’ach. W nich bowiem performatyw gracza nierozzerwalnie wiąże się zarówno z koniecznością mistrzowskiego opanowywania mechanik i dynamik, jak i z aktywną rekonstrukcją i scalaniem fabularnej zawartości gry z informacji rozproszonych w opisach przedmiotów, broni czy innych artefaktów²¹.

Jednym z powodów rozbieżnego podejścia graczy do światoodczucia, jak też w ogólności do tego, co jest najważniejsze dla nich w świecie gry wideo, może być wrażliwość na różne odmiany imersji. Światoodczucie w ujęciu Jørgensen czy Lisbeth Klastrup najbliższe byłoby **imersji narracyjnej** oraz **przestrzennej** według Gordona Calleji, obejmującym odpowiednio zaangażowanie gracza „we wpisana w grę zawartość fabularną i powiązane z nią interakcje” oraz „w przestrzenne właściwości wirtualnego środowiska w postaci orientacji przestrzennej, nawigacji i eksploracji”, umożliwiające „nie tyle zwykłe postrzeganie przestrzennych reprezentacji, ile aktywne zamieszkiwanie konkretnego miejsca”²². Przytoczone przez Toft-Nielsena zaangażowanie w realia świata zrealizowane za pośrednictwem mistrzowskiego opanowania reguł gry znacząco wykracza jednak poza obydwie wymienione kategorie, i to nawet wówczas, gdy (skądinąd słusznie²³) potraktujemy różne działania performatywne graczy jako emergentną część growej narracji. Ten typ zaangażowania w wykładni Calleji towarzyszy **imersji kinestetycznej**, „odnoszącej się do wszystkich trybów sprawowania kontroli nad postacią grającą lub grą [...], począwszy od nauki sterowania, a skończywszy na biegłości w poruszaniu się”²⁴. Imersja ta wymaga więc o wiele wyższego poziomu koncentracji w sytuacji niedostatecznego opanowania growych mechanik lub napotkania wyzwania w postaci niewyćwiczonych dotąd sekwencji ruchów. Uświadomienie sobie tej różnicy może mieć kluczowe znaczenie nie tylko w projektowaniu interfejsów imersyjnych dla obydwu podtypów doświadczeń użytkownika, lecz także dla lepszego zrozumienia przyczyn, dla których gracze osiągają pożądaną przez twórców poziom zaangażowania w grę w różnym czasie, a niekiedy całkowicie je tracą.

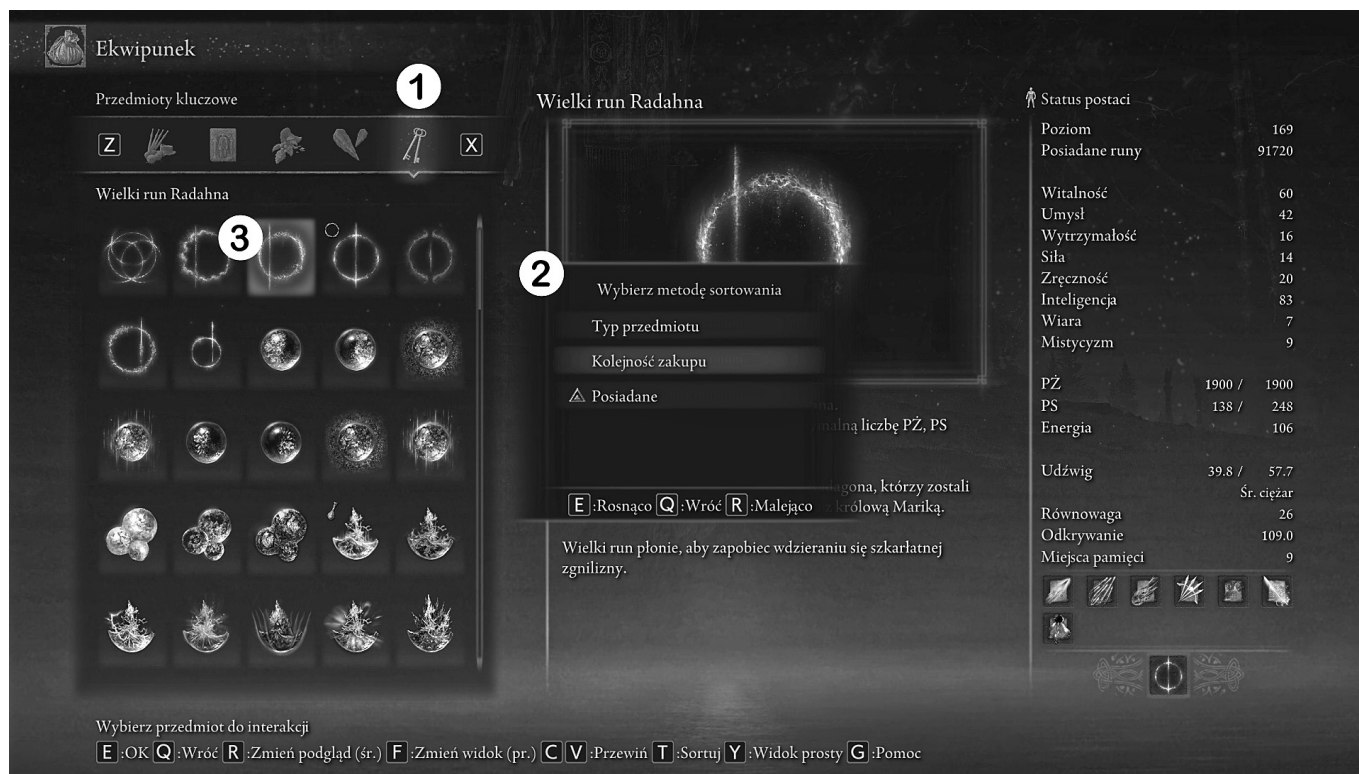
Przyjrzyjmy się dwóm interfejsom użytkownika w bardzo różnych i odległych od siebie czasowo tytułach. W *Dark Souls Remastered* (FromSoftware 2011, PC) interfejs nakładkowy²⁵ obejmuje paski zdrowia, numeryczny status człowieczeństwa, liczbę pozyskanych zasobów w postaci dusz oraz metareprezentacje wyekwipowane-



2. Menu ekwipunku w *Dark Souls Remastered* z podsekcją przedmiotów fabularnych (kluczowych). Ekwipunek nie korzysta z żadnego systemu filtrowania i kategoryzowania zebranych obiektów, które nie są ułożone ani alfabetycznie, ani pod względem ważności. Fot. rzrzuty ekranu

go oręza, umiejętności specjalnych i zasobów zużywalnych [il. 1–2]. Zmiany w zebranych przedmiotach wymagają jednak wejścia do specjalnego menu [il. 2] i przeglądania zasobów w poszukiwaniu odpowiednich obiektów. Czynność tę utrudnia sposób ich segregacji, wykorzystujący nieczytelne ikony (ikona klucza w grze, w której zbiera się fizyczne klucze do drzwi, niedostatecznie komunikuje, że w istocie nie chodzi tu o rzeczony klucze, ale o przedmioty fabularne, innymi słowy... kluczowe) i nieukładający zawartości w żadnym porządku, nawet – co zupełnie niezrozumiałe – alfabetycznym. W *Dark Souls* zatem – choć jest to gra opierająca się głównie na imersji kinestetycznej wobec faktu, że zachęca do szkolenia się w maestrii obsługi wszystkich oferowanych w niej systemów – nawet znakomite opanowanie sterowania i kontroli nie pomaga w nawigacji po menu i może skończyć się wyrwaniem z imersji²⁶. W takich przypadkach interfejs nie spełnia swojej podstawowej roli, jaką winno być pośrednictwo między graczem a oprogramowaniem, ułatwiające zarządzanie jego różnymi systemami. Jeśli zaś weźmie się pod uwagę jeszcze to, że w *Dark Souls* i innych *soulslike*'ach otwarcie menu nie zatrzymuje czasu rozgrywki i zwiększa podatność gracza na ataki zaskoczenia – jakiegokolwiek usterki w projekcie tej podsekcji interfejsu powinny być unikane za wszelką cenę, zwłaszcza jeśli są to

²⁶ Wyrwania z imersji, czyli dezimersji, nie należy mylić z opisaną przez P. Kubińskiego (*Emercja - antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2015, t. 5, s. 163–172) emercją, czyli antyiluzyjnym wymiarem gry wideo, realizującym się w zakresie technik artystycznych związanych z budowaniem dystansu ironicznego, przełamaniem czwartej ściany czy zjawiskiem metagry.



3. Menu ekwipunku w grze *Elden Ring* studia FromSoftware: ① ikona przedmiotów kluczowych identyczna z tą z *Dark Souls*; ② wprowadzone opcje filtrowania, w dalszym ciągu niepozwalające na najbardziej elementarne szeregowanie przedmiotów w porządku alfabetycznym, ale za to sortujące je podług typu (przy czym gracz musi zgadywać, o jaki typ chodzi); ③ wyróżnione najważniejsze obiekty fabularne (tu: wielkie runy, pozyskiwane z najpotężniejszych przeciwników) teraz przedstawione są na lekko jaśniejszym tle. Przeczytanie opisu przedmiotu jednak każdorazowo wymaga zmieniania okna podglądu – za pomocą klawisza R. Fot. zrzuty ekranu



²⁷ Zob. D. Mecheri, S. Romieu, *Dark Souls: Beyond the Grave*, Toulouse 2017, t. 1-2. Por. komentarz w: F. Rijnders, *Meaning-making Processes in Successful Commercial Games: A „Dark Souls” and „Disco Elysium” Case Study*, Utrecht 2023, s. 8.

błędy elementarne, jakich potrafią się ustrzec projektanci aplikacji o wiele mniej skomplikowanych aniżeli gry wideo.

Problem ten, co nie do końca zrozumiałe, utrzymuje się także w nowszych grach studia FromSoftware, a co szczególnie osobliwe – nawet w wydanej w 2022 r. produkcji *Elden Ring*. Choć projektanci gry wprowadzili znakomitą liczbę usprawnień różnorodnych mechanik, interfejs różni się od tego sprzed dekady (*Dark Souls* wyszło w 2011 r., wersja *Remastered* siedem lat później) jedynie kosmetycznie. Podniesiony problem z kategoryzowaniem przedmiotów pozostał, podobnie jak niedostateczne opcje filtrowania i konieczność przełączania okien statusowych dla każdego obiektu [il. 3] w celu pozyskania kluczowych – z perspektywy doświadczenia narracyjnego gry – opisów, zawierających dużą część wiedzy o wykreowanym świecie. Ewidentnie zatem – pomimo znaczących postępów technologicznych w branży gier wideo – projektowanie interfejsów nie poddaje się rudymetarnym innowacjom, i to nawet w tytułach, w odniesieniu do których wykazywano emergentny charakter elementów interfejsu użytkownika²⁷, jak choćby właśnie opisów przedmiotów.



4. Ekran ekwipunku w grze *Baldur's Gate 3* studia Larian: ① sortowanie według kategorii, z tradycyjnym już pominięciem szeregowania alfabetycznego, ale w zamian poszerzone o przydatną wyszukiwarkę nazw przedmiotów; ② nieintuicyjnie opisany przycisk „Wyslij towarzyszy do obozu”, który tak naprawdę służy wywoływaniu ③ ekranu ekwipunku nieaktywnych towarzyszy, dodanego w łacie do gry już po premierze i w odpowiedzi na prośby osób grających; ④ przegląd ekwipunków wszystkich aktywnych towarzyszy. Nawigację po interfejsie dodatkowo komplikują nieczytelne ikony i niemożliwa do zmiany skala (co jest o tyle dziwne, że gra obejmuje dość rozbudowane opcje dostępności, włącznie z możliwością zwiększenia rozmiaru napisów w scenach dialogowych). Różnice w zastosowanych rozwiązaniach – bardzo korzystnych dla graczy obok frustrujących – dowodzą niekonsekwencji w przyjętych standardach projektowania doświadczeń użytkownika. Fot. zrzuty ekranu

Te same bolączki zaobserwować można w równie wysoko ocenianej przez krytyków i graczy – i równie zasłużenie pod wieloma względami – grze *Baldur's Gate 3* od Larian Studios (2023, PC). Zaimplementowano w niej wysoce dyskusyjny tryb zarządzania ekwipunkiem użytkownika, pozornie oddający sporo swobody graczom (okna można zmniejszać i przenosić jak w poprzednich grach studia, pojawiły się też podstawowe tryby sortowania podług wagi i kategorii), jednak *de facto* wprowadzający **trzy różne ekrany ekwipunku**:

1. ekwipunek postaci gracza (wywoływany klawiszem I);
2. ekwipunki postaci gracza oraz jego aktywnych towarzyszy przyłączonych do drużyny (wywoływany klawiszem TAB);
3. dodany w jednej z łatek do gry przegląd ekwipunków nieaktywnych towarzyszy aktualnie nieprzyłączonych do drużyny (wywoływany osobnym przyciskiem na ekranie [il. 4]).

W tytule, który na zarządzanie ekwipunkiem w trakcie rozgrywki pozwala właściwie nieprzerwanie (dzięki mechanice zamierania czasu w trybie turowym przy okazji walki i przy swobodnej eksploracji, wyzbytej zagrożeń właściwych serii *Dark Souls*), takie rozwiązanie



5. Bardziej uporządkowany i lepiej zeskalowany interfejs użytkownika w grze *Divinity: Ego Draconis* od Larian Studios. Fot. zrzuty ekranu

w dwójnasób wrywa z imersji – i jest krokiem wstecz wobec o wiele czytelniejszego interfejsu użytkownika w poprzedniej grze studia, czyli *Divinity: Original Sin 2* [il. 5]. W skrajnych przypadkach może to, przykładowo, całkowicie zniechęcić graczy do zbierania przedmiotów – zwłaszcza że rygorystyczny limit obciążenia właściwie wymusza na graczach ciągle deponowanie artefaktów w obozowej skrzyni, do której wszelako tracą oni dostęp w momencie opuszczenia obozu. W efekcie nie mają szansy ich sprzedać w trakcie handlu, dopuszczalnego... wyłącznie poza granicami rozbitego obozu.

Opowieść o dwóch realizmach

W poprzednim podrozdziale zatrzymałem się tak długo nad analizą różnych błędów w projektowaniu doświadczenia zarządzania ekwipunkiem w grach z bardzo prostego powodu. Nie ma bowiem chyba lepszego przykładu uświadamiającego różnice nie tylko między imersją narracyjną a kinestetyczną, lecz także między dwoma podejściami do projektowania doświadczeń oraz interfejsów użytkownika, niż właśnie ekwipunek postaci. Rozważmy następującą kwestię: co w teorii uniemożliwiłoby zniesienie jakichkolwiek ograniczeń dotyczących i tak arbitralnego ciężaru przedmiotów? Przecież ostatecznie w grach gromadzi się ich i tak o wiele za dużo, więc tłumaczenie takich rozwiązań chęcią zachowania realizmu jest samo w sobie nierealistyczne. Żaden wojownik w historii cywilizacji nie taszczył 30 sztuk 2,5-metrowych halabard w plecaku i podobnie nikt nie wynalazł dotąd kufra, który pomieściłby 20 niewygaszonych pochodni, 13 ton zapasowych racji pożywienia, 136 siodeł, 2000 magicznych zwojów, 4 hektolitry dekoktów leczniczych oraz sakwy zielarskiej z bankiem nasion zdolnym rywalizować ze Svalbard globale frøhvelv. Równocześnie jednak jest to rozwiązanie **całkowicie realistyczne z perspektywy świata gry**, w którym akceptuje się i bardziej rażące prawidłowości, jak chociażby możliwość przetrwania – przez postać – uderzeń kilkudziesięciu ładunków kuli ognia lub skupionego ostrzału z łuku wyłącznie dzięki szczodremu wydłużeniu paska zdrowia. Są to po prostu zasady gry, na które godzimy się, zawiesiwszy niewiarę na mocy magicznego kręgu²⁸, odcinającego wyobrażony świat od rzeczywistości i zmuszającego do „uznania świata zabawy i gry za świat należący do innego i naznaczony jego perspektywą”²⁹. Niewykluczone, że rozsądny kompromis nakazałby w takim razie porzucić rozważania o realizmie allotopii – które można prowadzić w całkowicie uzasadniony sposób w odniesieniu do kwestii zaprzęgających myśli badaczy światotwórstwa – i w zamian wypracować reguły zarządzające **realizmem ludotopii**. To pozwoliłoby przestać rozpatrywać, czy w świecie, w którym żyją smoki, a magowie plują kulami ognia, dopuszczalne jest, by rzeczeni magowie potrafili udźwignąć więcej ciężarów niż smoki – a zacząć zajmować się faktycznymi problemami,



²⁸ Zob. J. Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge (Massachusetts) – London 2011, s. 164–165. Zob. też komentarz w: M. Kłosiński, *Hermeneutyka...*, 31, 69, 138.

²⁹ J. Juul, *op. cit.*, s. 165.



³⁰ J. Raskin, *The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems*, Boston 2011, s. 20.

³¹ Proponuję ten przekład wobec faktu, iż w groźnym wyrażeniu „gaming literacy” oddawane było zarówno przez peryfrazę „umiejętność rozumienia i posługiwania się językiem gier” (M. Bakun, *Algorytmy osobiste. Analiza zagadnienia amatorskich gier autobiograficznych udostępnionych na platformie itch.io*, „Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów Uniwersytetu Jagiellońskiego. Nauki Humanistyczne” 2019, nr 1, s. 21), jak i przez sformułowanie „kompetencje gracza” (M. Składanek, *Funology - homo ludens i homo faber w projektowaniu interakcji*, „Dyskurs” t. 13/14 [2012], s. 187), co spełnia kryteria przypisywane erudycyjności w innych mediach.

³² E. Zimmerman, *Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, ed. B. Perron, M. J. P. Wolf, New York - London 2009, s. 30.

³³ Jest to encyklopedia fikcyjna świata, będąca reprezentacją fikcyjnego pola odniesienia allotopii. Zob. R. Saint-Ge-lais, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec 1999, s. 140-141; K. M. Maj, *Światotwórczość...*, s. 324.

³⁴ Inercyjna mapa nakładkowa (*inert superimposed map*) łączy ześrodkowanie kamery na widoku z perspektywy gracza z abstrakcyjną reprezentacją siatki kartograficznej. Mapa taka jest zawsze nałożona na świat gry i staje się jego integralną częścią do tego stopnia, że to głównie z niej gracz czerpie informacje o postępach w rozgrywce. Modelowym przykładem wykorzystania takiej mapy są właśnie gry z serii XCOM. Więcej na ten temat: A. Gekker, (*Mini*)*Mapping the Game-Space: A Taxonomy of Control*, [w:] C. Wilmott [et al.], *Playful Mapping in the Digital Age*, Amsterdam 2016, s. 150-151.

³⁵ K. Chibber, *Neal Stephenson's Failed \$500,000 Video Game and the Perils of Using Kickstarter*, <https://qz.com/268852/neal-stephensons-failed-500000-video-game-and-the-perils-of-using-kickstarter> (data dostępu: 8.01.2024).

jakimi w przypadku każdego rodzaju oprogramowania pozostają wygoda gracza i przyjemność gry.

Jef Raskin, znany amerykański projektant komputerów z linii Macintosh, w książce pod wymownym tytułem *The Humane Interface* promował wdrażanie takiego doświadczenia użytkownika, które nie wymaga wytężonej pracy nad opanowywaniem wszystkich elementów interfejsu, a zastąpione zostaje „spokojnym przyzwyczajaniem się” („benign habituation”)³⁰ do nowego środowiska. Wolno byłoby w tym kontekście przyjąć, że środowisko elektroniczne, jak każdy świat, wytwarza pewien rodzaj własnej rzeczywistości – na który może składać się wszystko to, czego uczymy się i do czego przyzwyczajamy się jako gracze. Eric Zimmerman określa tę rzeczywistość mianem „growej erudycji” („gaming literacy”)³¹, uprzytamniającej, jak „granie w gry, rozumienie ich i projektowanie ucieleśnienia sposobu bycia w ich świecie i postrzegania go”³². Gracze kształtują zatem swój światopogląd w miarę upływu czasu, oswajając się z nowymi gatunkami gier w podobny sposób, jak oswajają się z rzeczywistością każdego, nawet najbardziej fantastycznego świata. Występuje tu wszakże jedna ważna różnica. Otóż nawet najbieglejsza znajomość ksenoencyklopedii³³ świata Warhammera 40 000 nie wpłynie na sukces w rozgrywce w *Warhammera 40 000: Mechanicus* w takim stopniu, jak wpłynie już znajomość gier z serii XCOM, dzielących z *Mechanicusem* turową walkę, dużą część mechanik i dynamik, jak również bardzo charakterystyczną inercyjną mapę nakładkową³⁴. Podobnie znajomość reguł piątej edycji gry TRPG *Dungeons & Dragons* nie musi być częścią growej erudycji osób uruchamiających *Baldur's Gate 3*, które intuicyjnie będą raczej czerpać z doświadczeń nabytych w poprzedniej odsłonie tego cyklu gier CRPG, a także innych przedstawicieli tego gatunku – typu *Divinity: Original Sin 1 & 2*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon* czy kolejnych odsłon serii *The Elder Scrolls*.

O prawdziwości omawianej różnicy między realizmem rozgrywki a realizmem świata w bolesny sposób przekonał się amerykański twórca postmodernistycznej prozy *science fiction*, Neal Stephenson. W 2012 r. rozpoczął on na Kickstarterze zbiórkę na grę *Clang*, która miała zrewolucjonizować styl walki bronią białą w grach wideo i uczynić to doświadczenie możliwie najbliższym empirycznemu. Po zebraniu ponad 500 tys. dolarów na produkcję została ona jednak ostatecznie zawieszona, a Stephenson przyznał, że choć udało się zaprojektować „prototyp wprowadzający istotne innowacje technologiczne, to nie dostarczał on **przyjemności z rozgrywki**” – zdaniem prozaika właśnie dlatego, że nazbyt skupiał się na odwzorowaniu realiów historycznych³⁵. Być może gdyby *Clang* zaczerpnęła więcej z mechanik wprowadzonych w świeżo wtedy wydanych *Dark Souls* od FromSoftware i zadbała o wyższy realizm w zakresie parowania (tę innowację przyniosło ostatecznie samo FromSoftware siedem lat później w do dziś niedoścignionym pod tym względem *Sekiro*), uników, zwo-dów, flint, ripost i wszystkich innych – potencjalnie interesujących

dla graczy – stylów walki rzeczywistych fechtistrzów, zyskalibyśmy w historii gier przykład idealnego kompromisu między dwoma realizmami: rozgrywki oraz świata.

Zarysowany problem dobrze wytłumaczył też Jochen Venus w odniesieniu do gier akcji z mechanikami strzelania (FPS), objaśniając, że imersja w nich dotyczy nie czynności strzelania, a jedynie jego **doświadczenia**. Jak czytamy w jego tekście *Simulation of Self-Action*:

Jeżeli przykładowo gramy w grę *first-person shooter*, to zanurzamy się w wirtualnej rzeczywistości wypełnionej obiektami wizualnymi zachowującymi się w określony sposób – lecz nie zanurzamy się w czynności strzelania. Jest wręcz na odwrót: doświadczamy tej czynności w wyobcowany i wystylizowany sposób, umożliwiając jej sztuczne zaistnienie i w efekcie zakomunikowanie specyficznego doświadczenia strzelania³⁶.

To różnica o fundamentalnym znaczeniu także z tego względu, że przywołany argument rozbraja wynikające z niewiedzy i niekompetencji zarzuty o to, jakoby gry omawianego typu uczyły grających agresywnych zachowań i przemocy – podczas gdy do tego służyłyby raczej **nie wytwarzające nieznaną nam rzeczywistość gry, a odtwarzające znaną nam rzeczywistość symulatory**, dążące do maksymalnego zacieśnienia relacji doświadczenia i czynności. Nikt nigdy nie nauczy się jazdy samochodem, wyćwiczywszy szybkie naciskanie klawiszy kierunkowych W, S, A i D na klawiaturze³⁷, i tak samo nikt nigdy nie nauczy się wystrzeliwania rakiet z wyrzutni Patriot, celując myszą – w spowolnionym tempie – w cyfrowe wizerunki stosownie powiększonych wrogów na ekranie. W obydwu przypadkach chodzi bowiem o stworzenie iluzji **doświadczenia** – odpowiednio: jazdy samochodem i prowadzenia ostrzału raketowego; ściślej zaś: o umożliwienie graczom wcielania się w atrakcyjne poznawczo role kierowców rajdowych czy żołnierzy. Właśnie dlatego interfejsy w grach powinny służyć maksymalnemu uprzyjętnieniu i ułatwieniu tego procesu, natomiast w symulatorach – wręcz przeciwnie: przygotowywać na trudy związane z wykonywaniem ćwiczonych czynności w świecie fizycznym kosztem redukcji przystępności gry [il. 6].

Z tego też względu o zatarcie granicy między grą a symulatorem będzie łatwiej, gdy interfejs tej pierwszej rozbudowany zostanie o urządzenia peryferyjne symulujące działanie fizycznych obiektów, takich jak chociażby kierownica ze skrzynią biegów czy karabin z działającym spustem i odrzutem. Co charakterystyczne, takie urządzenia sprzyjać będą redukcji interfejsów cyfrowych, które z roli wyłącznej i nadrzędnej zdegradowane zostaną do zależnej i drugorzędnej – i z tych też powodów staną się niesamodzielne. Hipotetyzując zatem: dopóki w grach wideo nie zaobserwuje się podobnego poziomu zaawansowania urządzeń peryferyjnych (np. w postaci bardziej rozbudowanych zestawów wirtualnej rzeczywistości, pozwalających



³⁶ J. Venus, *Simulation of Self-Action: On the Morphology of Remote-Controlled Role Playing*, [w:] *Logic and Structure of the Computer Game*, ed. S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch, coop. S. Möring, Potsdam 2010, s. 205.

³⁷ Co interesujące, właśnie tego rodzaju przyzwyczajenia w zakresie sterowania (W, S, A, D do poruszania się, F do interakcji, SHIFT do biegu, CTRL do przykucnięcia i oczywiście spacja do skakania) współtworzą – w ścisłym sensie – grową erudycję, stanowiąc reprodukowalny schemat kognitywny dla każdego gracza sterującego grami za pomocą z myszy i klawiatury.



6. Realistyczny interfejs użytkownika w grze *Microsoft Flight Simulator*. Fot. za: Max7371fly, *Flight Simulator 2023: [...] New York Landing | MSFS 4K*, <https://www.youtube.com/watch?v=nd916EzuGFO> (data dostępu: 8.01.2024), 11:41

na pełną kontrolę haptyczną) jak w symulatorach, dopóty projektowanie minimalnie skomplikowanych i maksymalnie efektywnych interfejsów pozostanie optymalnym rozwiązaniem dla projektantów oraz najdogodniejszym dla graczy.

Interfejsy światotwórcze

Do opisu sposobów projektowania interfejsów immersyjnych i lepiej zintegrowanych zarówno ze światem gry (ludotopia), jak i z rozszerzającym się poza jej granice światem fikcyjnym (allotopia) zwykło się w groznawstwie wykorzystywać kategorię diegetyczności. Jej najbardziej znaną aplikację odnaleźć można w poetyce interfejsów Erika Fagerholta i Magnusa Lorentzona z pracy *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, zaadaptowanej i zmodyfikowanej w Polsce przez Kubińskiego³⁸. Podstawą pierwotnej typologii było pytanie rozgraniczające to, czy dana część interfejsu jest obiektem „funkcjonującym w fikcyjnym świecie gry”, czy też „wizualizowanym jako część trójwymiarowej przestrzeni gry”³⁹ – problematyczne przede wszystkim z uwagi na użycie nieprecyzyjnej terminologii. W ujęciu Kubińskiego obydwie pytania brzmią już czytelniej (tj. „Czy element interfejsu jest częścią świata diegetycznego?” oraz „Czy element interfejsu jest wyświetlany jako część przestrzeni w grze?”⁴⁰), jednak w zamian wykorzystują strukturalistyczne pojęcie diegetyczności, które w następstwie stworzyło podwaliny pod odróżnianie od siebie interfejsów diegetycznych i niediegetycznych. Z takim stanem rzeczy polemizowała zaś jeszcze w 2010 r. Jørgensen⁴¹, utrzymując, że:

Wykorzystywanie diegezy jako pojęcia odnoszącego się do świata gry [tj. do ludotopii – K. M. M.] jest o tyle mylące, że zakłada, iż świat ten został zaprojektowany w zgodzie z logiką narracyjną, co zaciera jego faktyczne właściwości funkcjonalne [...]. Za równie nieadekwatne uznać trzeba traktowanie tego pojęcia synonimicznie z dowolną audiowizualną reprezentacją świata niezależnie od medium realizacji, ignorującą filmoznawcze aplikacje terminu do opisu filmowej diegezy. Uogólnianie tego pojęcia poprzez siłowe wiązanie go z wszystkimi możliwymi audiowizualnymi reprezentacjami świata może doprowadzić do zaniku jego semantycznej nośności i do pominięcia faktycznych różnicowań między rodzajami wyobrażonych rzeczywistości. Przykładowo, nazywanie interfejsu nakładkowego w postaci pasków zdrowia czy podświetleń obiektów w świecie gry niediegetycznymi ignoruje faktyczną funkcję, jaką pełnią te rozwiązania w kontekście ludycznym. Wreszcie wymienne używanie diegezy i diegetyczności w odniesieniu do gier może być mylące dla badaczy o tyle, że zakłada, iż świat gry i świat narracji (*storyworld*) są tym samym i jako takie w równym stopniu wiążą się z procesem wytwarzania narracji⁴².



³⁸ P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 183–186.

³⁹ E. Fagerholt, M. Lorentzon, *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, Göteborg 2009, s. 73.

⁴⁰ P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 183.

⁴¹ K. Jørgensen, *Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited*, [w:] *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, ed. M. Grimshaw, Hershey 2011, s. 80.

⁴² Eadem, *Gameworld...*, s. 86.



⁴³ P. Kubiński (*Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4, s. 29) proponował przełożyć „storyworld” jako „światoopowieść”, jednak w tym tekście przyjęto propozycję „świat narracji”, funkcjonującą w pracach M. Kłosińskiego (*Hermeneutyka...*, s. 55; *Przygody...*, s. 18, 20, 84) czy K. M. Maja (*Światotwórstwo...*, s. 130–140).

⁴⁴ Więcej na ten temat: K. M. Maj, *Świato-centriczność fantastyki*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Poetica” t. 9 (2021), s. 217–218.

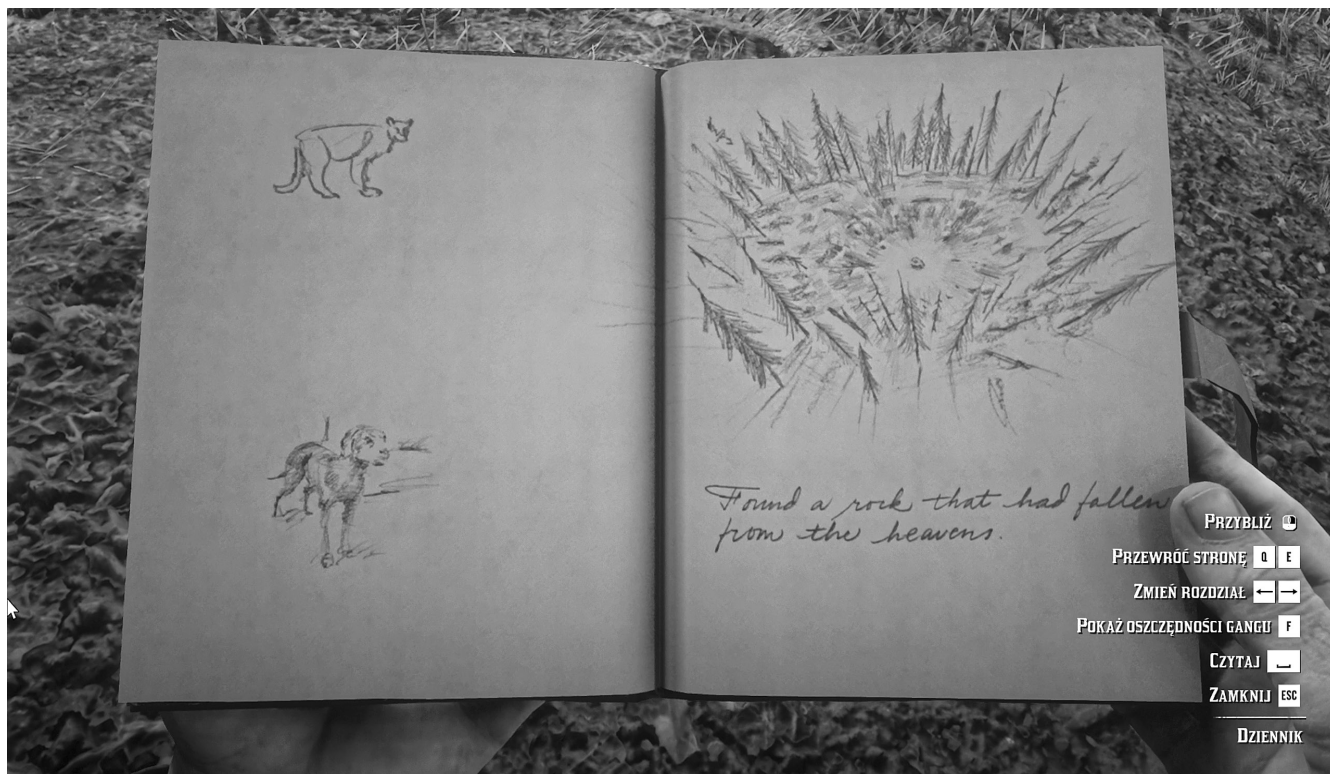
⁴⁵ Zob. *idem*, *Światotwórstwo...*, s. 128–133; M. Kłosiński, *Przygody...*, s. 20.

⁴⁶ P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 193–194, 212–214.

⁴⁷ Zob. *ibidem*, s. 208–211.

Ostatnie zdanie może być dla polskiego czytelnika frapujące ze względu na fakt, że kategoria świata narracji (*storyworld*) praktycznie nie przeniknęła do polskich badań groznawczych⁴³, w dalszym ciągu korzystających – w równym stopniu jak studia literaturoznawcze czy filmoznawcze – z przestarzałej kategorii świata przedstawionego⁴⁴, które jako tło fabularne nie spełnia funkcji opisu działań performatywnych wykraczających poza założoną przez twórców logikę przyswajania opowieści (a już na pewno nie opisuje kognitywnego procesu tworzenia obrazów umysłowych na bazie narracyjnych reprezentacji⁴⁵). W efekcie niejasności, które wydobywa Jørgensen, uwydatniają się tym bardziej, utrudniając w wysokim stopniu analizę immersyjności interfejsów. Jest tak przede wszystkim dlatego, że bez wcześniejszego powiązania immersji z – odpowiednio – rozgrywką, światem gry lub światem poza grę wykraczającym trudno wskazać, która z jej odmian będzie w danym przypadku relewantna.

Grę *Red Dead Redemption 2* od Rockstar Studios (2019, PC), niemal jednogłośnie uznawaną przez krytyków i graczy za nieprzemijalne arcydzieło, wedle zmodyfikowanej typologii interfejsów Kubińskiego opisać można byłoby jako korzystającą z bardzo złożonego i rozbudowanego interfejsu diegetycznego o cechach metainterfejsu z elementami nakładkowymi i metareprezentacjami⁴⁶. Nie brak tu także najbardziej zaawansowanych spośród interfejsów diegetycznych, jak chociażby oznak (semeionów⁴⁷), wykorzystujących znane graczom z rzeczywistości markery kognitywne do formułowania intuicyjnych wskazówek [il. 8]. Równocześnie jednak Rockstar Studios opracowało na potrzeby gry nazbyt rozbudowany i – paradoksalnie – wybitnie nieintuicyjny interfejs użytkownika, często wprowadzający nadmiarowe opcje i kliknięcia, wybijające z immersyjnego doświadczenia gry. Dobrym przykładem może być tu coś tak prostego, jak nawigacja po dzienniku Arthura Morgana w wersji gry na komputery osobiste. Choć bowiem mechanika przeglądania książki została zaprojektowana analogicznie jak w starszym o osiem lat *The Elder Scrolls V: Skyrim*, to w *Red Dead Redemption 2* wzbogaca się ona o interakcje wykorzystujące cztery (!) różne klawisze nawigacji (Q i E dla kolejnych stron, ← → dla rozdziałów) i aż trzy przyciski dodatkowych akcji na dwóch urządzeniach peryferyjnych (prawy przycisk myszy, F oraz spacja) [il. 7]. *A contrario*, w technologicznie starszej grze *The Elder Scrolls V: Skyrim* ta sama czynność wymaga tylko... jednego przycisku myszy i kliknięcia na stosowne stronicie książki w celu ich przewracania w przód i w tył. Podobnie przekomplikowane jest w *Red Dead Redemption 2* przeglądanie skrzyń i ekwipunku, każdorazowo rozbijające prostą czynność (jaką stanowi przeszukiwanie pojemnika) na podczynności (otwarcie pojemnika, przejrzanie zawartości i zamknięcie pojemnika). W obydwu przypadkach dochodzi do konfliktu celu narracyjnego gry, jakim jest doświadczenie wcielania się w postać rewolwerowca na Dzikim Zachodzie, z priorytetami rozgrywki i nawigacji po cyfrowym świecie. Konflikt ten w pewnym



7. Dziennik Arthura Morgana, protagonisty *Red Dead Redemption 2*, należy do najdonioślejszych osiągnięć w projektowaniu immersyjnych, diegetycznych interfejsów. W grze nie obyło się wszakże bez uzupełnienia go o interfejs nakładkowy przesadnie komplikujący proces przewracania stron notesu. Projektanci w ten sposób jednocześnie wykorzystują i łamią drugą z heurystyk Nielsena, zalecającą dopracowywanie zgodności markerów kognitywnych świata fizycznego i cyfrowego⁴⁹. Fot. zrzut ekranu

stopniu spełnia kryteria **dysonansu ludotopijnego**, opisanego przeze mnie na przykładzie świata *Cyberpunka 2077* jako „zakłócenie w procedurach światotwórczych, wynikłe z wadliwego projektu rozgrywki i zaburzające immersję w świat narracji”⁴⁸.

Redukcja tak rozbudowanej klawiszologii i/lub zdecydowanie się na jednolity typ interfejsu umożliwiłyby wyraźne zmniejszenie omówionego dysonansu – ale wymagałoby ono rozpoznania zróżnicowanych zapotrzebowań gry w zależności od tego, czy priorytetyzuje ona immersję w świat narracji, czy też skuteczną i intuicyjną rozgrywkę. Rozbudowane niediegetyczne interfejsy nakładkowe nieprzypadkowo towarzyszą najczęściej tytułom strategicznym (*Stellaris*, *Total War*, *Civilization*), a metainterfejsy czy pełnoskalowe interfejsy diegetyczne – *immersive sim*’om lub angażującym grom *narrative-driven* (*BioShock*, *Deus Ex: Human Revolution*, *Dishonored*, *Dead Space*, *Cyberpunk 2077*). Systemy te służą po prostu innym celom i ich nieprzemyślane wykorzystywanie lub mieszanie przypisać można albo niskiej świadomości w zakresie projektowania doświadczeń użytkownika w realiach multiplatformowej dystrybucji gier (tj. projektowania wymagającego przekrojowej wiedzy na temat zróżnicowanych zachowań użytkowników konsol, urządzeń przenośnych i kom-

⁴⁸ K. M. Maj, *On the Pseudo-open World and Ludotopian Dissonance: A Curious Case of „Cyberpunk 2077”*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2022, nr 1, s. 60.

⁴⁹ J. Nielsen, *10 Usability Heuristics for User Interface Design*, <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics> (data dostępu: 11.01.2024).



8. Przykład zdarzenia emergentnego w *Red Dead Redemption 2*, wykorzystującego semeion (wdowa pochylająca się nad grobem) do przykucia uwagi gracza. Fot. zrzut ekranu

puterów osobistych), albo nieprecyzyjnemu oddzielaniu realizmu allotopii od realizmu ludotopii.

Z przytoczonej analizy widać czytelnie, że intuicje Jørgensen są całkowicie uprawnione – również z przyczyn czysto pragmatycznych, jako że stopień terminologicznej komplikacji przywoływanego metajęzyka zaczyna ciążyć na jego funkcjonalności. Klasyfikacja Fagerholta i Lorentzona⁵⁰ oraz jej polska wersja autorstwa Kubińskiego⁵¹ wymagałyby – w świetle poczynionych zastrzeżeń – pewnej korekty, zwłaszcza w zakresie podstawowego dla nich wszystkich kryterium diegetyczności. Sytuacja, w której bardziej rozbudowane interfejsy – jak chociażby ten przeanalizowany tu na przykładzie *Red Dead Redemption 2* – należałoby sklasyfikować jako jednocześnie diegetyczne i niediegetyczne, nie jest czytelna przede wszystkim dlatego, że niedostatecznie precyzuje, w jakich granicach realizować miałyby się diegeza i czy te granice wyznaczałby magiczny krąg ludotopii, czy też zasięg rozleglejszej allotopii. Prostszy rozwiązaniem byłoby więc, jak się wydaje, definiowanie typu interfejsu dopiero w odpowiedzi na pytanie o to, **jakiego typu świata dotyczy kryterium diegetyczności**: świata narracji (allotopii) czy też świata gry (ludotopii). Jest to ważne szczególnie wobec rozwoju metainterfejsów. Przejmują one bowiem wiele elementów z interfejsów niediegetycznych, a jednak traktowane są jako diegetyczne przez wzgląd na to, że stanowią część allotopijnej rzeczywistości, w realiach której interfejsy funkcjonują jako jeden z podstawowych sposobów interakcji fikcyjnych bohaterów z fikcyjną rzeczywistością (a nie tylko gracza spoza fikcyjnego świata z fikcyjną rzeczywistością zapośredniczoną przez medium cyfrowe). Adam Jensen z *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montréal 2011, PC) okazuje się więc częścią allotopii, ale już nie ludotopii (ponieważ nie wie, że jest postacią z gry wideo), podczas gdy gracz – całkowicie na odwrót (ponieważ wie, że gra w grę wideo i nie zamieszkuje świata narracji *Deus Ex: Human Revolution*). Fakt zatem postrzegania świata *Deus Exa* przez gracza tak samo, jak postrzega go Adam Jensen (a więc bez interfejsu na początku gry i z metainterfejsem po jego wszczęciu Jensenowi pod koniec prologu), wymaga wyrazistego zakomunikowania pokrywania się terytorium rozgrywki z terytorium świata, zanim w ogóle przejdzie się do bardziej szczegółowego opisu interfejsu. Współtworzący założenia pojęcia diegetyczności prosty strukturalistyczny podział Gerarda Genette'a na narracyjny wzrok i narracyjny głos⁵² do tak zniuansowanej analizy już nie wystarcza – zwłaszcza jeśli włączymy do niej zagadnienie metagier typu *The Stanley Parable*, których protagoniści przedstawiani są jako świadomi faktu bycia częścią gry (i tym samym: ludotopii), a jednak jest to tylko narracyjna iluzja, faktycznie bowiem takiej świadomości pozyskać nie mogą.

W zaistniałej sytuacji, aby nie wikłać się w dalsze rozbudowywanie i tak już przekomplikowanych klasyfikacji interfejsów, warto byłoby przeprowadzać analizę interfejsu gry wideo w pełnej świadomości multimodalności tego medium. Atutem takiej analizy byłoby



⁵⁰ E. Fagerholt, M. Lorentzon, *op. cit.*, s. 73.

⁵¹ P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 186 (tu ilustracja z całością typologii).

⁵² Zob. A. Łebkowska, *Pojęcie focus w narratologii – problemy i inspiracje*, [w:] *Punkt widzenia w tekście i w dyskursie*, red. J. Bartmiński, S. Niebrzegowska, R. Nycz, Lublin 2004, s. 221.



⁵³ Tak proponuje rozumieć ksenoen-
cyklopedyczność kanadyjski narratolog
R. Saint-Gelais (*op. cit.*, s. 140). Więcej
na ten temat w: K. M. Maj, *Światotwórst-*
wo..., s. 253–254.

przede wszystkim wprowadzenie do badań groznawczych wyraziste-
go odróżniania **realizmu ludotopii** (i rozgrywki), uwzględniającego
przyzwyczajenia i grową erudycję (*gaming literacy*) graczy, od **reali-**
zmu allotopii (czy też świata narracji), priorytetyzującego interfejsy,
które jeśli mają charakter niediegetyczny, to są minimalne lub
całkowicie opcjonalne (czyli gracz w ramach pełnej kontroli może je
do woli włączać lub wyłączać), a jeśli są diegetyczne, to przyjmują
postać metainterfejsów osadzonych w realiach allotopijnej rzeczywistości.
W ujęciu tabelarycznym takie zróżnicowanie stopnia realizmu
interfejsów światotwórczych przedstawiałyby się następująco:

Tab. 1. Zestawienie najważniejszych cech allotopijnego i ludotopijnego realizmu; źródło:
opracowanie własne

Kryterium	Realizm allotopii	Realizm ludotopii
kompetencja	ksenoenencyklopedia	<i>gaming literacy</i>
predyspozycja	światoodczucie	mistrzostwo rozgrywki (opanowanie mechanik, znajomość reguł gry, oswojenie z gatunkiem)
konsekwencja	zadomowienie	przyjemność gry
nawigacja	interfejsy diegetyczne	interfejsy niediegetyczne (metainterfejsy)
percepcja	imersja przestrzenna i narracyjna	imersja kinestetyczna

Pięć podanych kryteriów (kompetencji, predyspozycji, konsekwencji, nawigacji i percepcji) dyktują cechy ujmowane w cytowanych wcześniej pracach narratologicznych i groznawczych jako istotne, i to – trzeba podkreślić – właśnie z perspektywy doświadczenia gracza (a nie tylko ambicji artystycznych projektanta). W obszarze **kompetencji** najważniejsze byłoby uwzględnienie erudycji grających, zarówno tej kulturowej (np. w odniesieniu do wiedzy o wyobrażonych światach różnych nurtów fantastyki⁵³), jak i growej (znajomość rozmaitych gier i stylów rozgrywki). W obszarze **predyspozycji** – sedna rozgrywki determinowanego możliwościami konkretnego tytułu. W obszarze **konsekwencji** – indywidualnego celu gry wyznaczanego przez gracza. W obszarach **nawigacji** i **percepcji** – podtypów interfejsów powiązanych z tak wyodrębnionymi obszarami, a funkcjonujących już w literaturze naukowej, i ściśle się z nimi łączących doświadczeń immersyjnych, odpowiadających na zapotrzebowania światotwórcze zarówno allotopii, jak i ludotopii.

Podsumowanie

Z perspektywy przedstawionych w artykule analiz interfejsów diegetycznych w narracyjnych grach cRPG uwydatnia się potrzeba zniuansowania:

1. **typu realizmu** (czy chodzi o realizm allotopii, wpływający na postrzeganie wiarygodności wyobrażonego świata, czy może o realizm ludotopii, ułatwiający korzystanie z growej erudycji i lekturowego kapitału graczy);
2. **stopnia światotwórczości interfejsu użytkownika** (czy rolę interfejsu jest współtworzenie allotopii, czy jedynie ułatwianie nawigowania po ludotopii);
3. **prototypowych zachowań odbiorczych** (czy rolę interfejsu jest pogłębienie zanurzenia gracza w allotopii, czy jedynie skrócenie procesu przyswajania nowych wzorców obsługi programu).

Kwestię do osobnego rozstrzygnięcia stanowiłoby – na koniec – to, czy w ogóle nie byłoby warto zrezygnować z kryterium niediegetyczności nawet na poziomie nazewnictwa elementów interfejsu, zwłaszcza wobec coraz częściej popularyzowanego, również na gruncie polskim, przekonania o tym, że nie ma gier bez narracji, a graczy – bez tożsamości narracyjnej⁵⁴. Wówczas kategoria diegetyczności mogłaby służyć jedynie podkreślaniu integralnego związku narracji z interfejsem (który nie zawsze jest oczywisty i dlatego niekiedy wymaga uwypuklenia), natomiast kategoria niediegetyczności zostałaby bez żadnych szkód zastąpiona **ludycznością**. W ten sposób czytelnie komunikowalibyśmy różnicę między interfejsami i stylami projektowania doświadczenia użytkownika zorientowanymi na rozgrywkę, naukę mechanik i opanowywanie systemów a tymi, które kładą większy nacisk na imersję narracyjną i na minimalizację jakiegokolwiek interfejsu tak, by nie stanowił on bariery przy zanurzaniu się w realia innego świata.

Słowa kluczowe

allotopia, ludotopia, interfejs diegetyczny, dysonans ludotopijny, światotwórstwo

Keywords

allotopia, ludotopia, diegetic interface, ludotopian dissonance, world-building

References

1. **Aarseth Espen J., Günzel Stephan**, *Introduction: Space – The Theoretical Frontier*, [w:] *Ludotopia: Spaces, Places, and Territories in Computer Games*, ed. *idem*, Bielefeld 2019.
2. **Bakun Martyna**, *Algorytmy osobiste. Analiza zagadnienia amatorskich gier autobiograficznych udostępnionych na platformie itch.io*, „Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów Uniwersytetu Jagiellońskiego. Nauki Humanistyczne” 2019, nr 1.
3. **Calleja Gordon**, *In-game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge (Massachusetts) – London 2011.



⁵⁴ Zob. **M. Kłosiński**, *Zamieszkując wirtualne światy*, „Śląskie Studia Polonistyczne” 2017, nr 1, s. 77–79; **idem**, *Cyfrowi dublerzy Robinsona Crusoe. Robinsonady w grach wideo*, „Teksty Drugie” 2021, t. 2, s. 321; **idem**, *Przekraczając horyzont inności. Narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2022, nr 4, s. 93.

4. **Fagerholt Erik, Lorentzon Magnus**, *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, Göteborg 2009.
5. **Frelík Paweł**, *The Master's Digital Tools: Cognitive Capitalism and Non-normative Gaming Practices*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2016, nr 2.
6. **Jenkins Henry**, *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, ed. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge (Massachusetts) – London 2004.
7. **Jørgensen Kristine**, *Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited*, [w:] *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, ed. M. Grimshaw, Hershey 2011.
8. **Jørgensen Kristine**, *Gameworld Interfaces*, Cambridge (Massachusetts) 2014.
9. **Klastrup Lisbeth**, *The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction*, „Game Studies” 2009, nr 1, <http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup> (data dostępu: 24.11.2016).
10. **Kłosiński Michał**, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa 2018.
11. **Kubiński Piotr**, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.
12. **Maj Krzysztof M.**, *On the Pseudo-open World and Ludotopian Dissonance: A Curious Case of „Cyberpunk 2077”*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2022, nr 1.
13. **Pearce Celia**, *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge (Massachusetts) 2009.
14. **Raskin Jef**, *The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems*, Boston 2011.
15. **Ryan Marie-Laure**, *Why Worlds Now?*, [w:] *Revisiting Imaginary Worlds*, ed. M. J. P. Wolf, London 2016.
16. **Saint-Gelais Richard**, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec 1999.
17. **Thon Jan-Noël**, *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, Lincoln–London 2016.
18. **Toft-Nielsen Claus**, „It's Such a Wonderful World to Inhabit”. *Spatiality, Worldness and the Fantasy Genre*, „Akademisk Kvarter” 2013, t. 7.
19. **Venus Jochen**, *Simulation of Self-Action: On the Morphology of Remote-Controlled Role Playing*, [w:] *Logic and Structure of the Computer Game*, ed. S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch, coop. S. Möring, Potsdam 2010
20. **Voorhees Gerald**, *Dyskursywne gry i dyskursy gier*, [w:] *Dyskursy gier wideo*, red. M. Kłosiński, K. M. Maj, Kraków 2019.
21. **Zimmerman Eric**, *Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, ed. B. Perron, M. J. P. Wolf, New York – London 2009.

Krzysztof M. Maj, PhD, kmmaj@agh.edu.pl, ORCID: 0000-0001-9799-8409

Assistant Professor at the Department of IT & Media Studies at the AGH University of Science & Technology, Faculty of Humanities, predominantly interested in game studies as well as fantasy, science fiction & world-building studies; author of two Polish books, *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* (Allotopies: Towards the topography of fictional storyworlds, 2015) and *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania* (World-building in the Fantastic: From representation to inhabitation, 2019); co-editor of *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's „Utopia”* (2016), *Narracje fantastyczne* (Fantastic narratives, 2017), *Ksenologie* (Xenologies, 2018), and *Dyskursy gier wideo* (Video game discourses, 2019).

Summary

KRZYSZTOF M. MAJ (AGH University of Kraków) / Realism of allotopia and realism of ludotopia. An introduction to the theory of world-building interfaces

The article aims at tackling the issue of realist interfaces whilst answering a question of whether there is such a thing as a realist interface and whether it remains relevant to user experience design in video games at all. Having utilized the nomenclature of cognitive and transmedial narrative theory, narrative-driven world-building studies, and game studies, the author proceeds to critical examination of interfaces in *Dark Souls*, *Elden Ring*, *Baldur's Gate 3*, *Divinity: Original Sin 2* and *Red Dead Redemption 2*, in order to trace most bothersome components that can badly influence the learning curve of the player as well as the experience of coherent gaming reality. This examination aims to distinguish the realism within the ludotopia (i.e. the gameworld) and the allotopia (i.e. the imagined world wherein the gameworld can exist), addressing the needs related to understanding game rules and the principles governing the designed reality. The article concludes with a proposal of five different criteria (competence, predisposition, consequence, navigation, and perception) of world-building interfaces and a revision to the current structural classification of diegetic and non-diegetic interfaces.