

DOMINIKA STASZENKO  
MARCIN M. CHOJNACKI

---

# **CZY TO JESZCZE SZTUKA, CZY JUŻ GRA?**

Przenikanie estetyki  
oraz mechaniki gier wideo  
do sztuki interaktywnej

Dyskusja nad statusem gier wideo jako medium pozwalającym na realizację sztuki, poruszanie istotnych aktualnych problemów czy też refleksję nad ponadczasowymi wartościami prawdopodobnie wyczerpała się w dyskursie naukowym na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat. Świadczą o tym chociażby publikacje<sup>1</sup>, których autorzy nie tylko starają się wykazać unikalne cechy kontaktu z grą, wywołujące określone emocje czy wrażenia estetyczne, ale także dokonują pogłębionych analiz projektów mogących uchodzić za wpływowo arcydzieła. Badacze oraz publicyści w kręgu swoich zainteresowań umieszczają dziś już stosunkowo łatwe do wyodrębnienia nurty gier artystycznych, osobistych (z wyraźnie zaznaczoną figurą autora prezentującego własne przeżycia i emocje) czy alternatywnych, nazywanych również „nie-grami” z racji wykorzystania języka medium w celach odmiennych niż dostarczanie rozrywki lub osiągnięcie konkretnego celu. Gry wideo stały się nową formą ekspresji, obszarem realizacji performansów, źródłem motywów, ikonografii lub obiektów wykorzystywanych w różnorodnych pracach plastycznych oraz interaktywnych instalacjach. O ich niebagatelnym znaczeniu dla współczesnej kultury mogą także świadczyć próby tworzenia oficjalnych kanonów<sup>2</sup> bądź włączanie najbardziej wartościowych tytułów do stałych wystaw w muzeach i galeriach sztuki<sup>3</sup>.

W niniejszym artykule chcielibyśmy jednak zaprezentować działania tudzież projekty wychodzące poza obszar branży elektronicznej rozrywki, zarówno tej mieszczącej się w głównym nurcie, jak i niezależnej, lecz wyraźnie czerpiące z niej inspiracje. W wielu przypadkach ich autorzy ograniczają się jednak do zapożyczenia rozpoznawalnej stylistyki wizualnej, na przykład tak zwanego *pixel artu*, często rezygnując z wykorzystania rozwiązań mechanicznych. Dlatego też skoncentrujemy się przede wszystkim na przykładach sztuki interaktywnej, próbujących zachować charakterystyczny dla gier sposób konstruowania doświadczenia wymagającego stałej ingerencji w dzieło. Jednocześnie spróbujemy odpowiedzieć na pytanie, czy specyfika tego kontaktu jest nadal zarezerwowana wyłącznie dla cyfrowego medium, czy też można zaobserwować jej przenikanie do innych form i tekstów kultury.

**CZY SZTUKA NAŚLADUJE GRY?**

Zdaniem Domenico Quaranta gry cyfrowe oraz obecne w nich środki wyrazu są bardzo istotnym elementem szerszego zbioru form wykorzystywanych przez narzędzia informacyjne, który Lev Manovich określa mianem „info-estetyki”<sup>4</sup>. Według tego badacza gry wideo pełniły i nadal pełnią główną rolę w rozwoju nowych mediów<sup>5</sup>, a także przyczyniły się do badań nad fotorealistycznymi interfejsami oraz grafiką trójwymiarową<sup>6</sup>. Oczywiście, nie wolno zapominać, że niemal od swych początków naśladowały one kinematografię, literaturę czy komiks, remediując<sup>7</sup> sposoby prowadzenia narracji, prezentowania fikcyjnych światów lub realizacji określonych konwencji stylistycznych. Jednakże na przestrzeni kilku dekad zdążyły wypracować własne narzędzia, w dodatku na tyle rozpoznawalne, że zdolne funkcjonować poza swoim „naturalnym” środowiskiem czy kontekstem. Elementy interfejsów graficznych, jak paski zdrowia bądź ładowania, obrazki złożone z kwadratowych pikseli i wykorzystanie charakterystycznej dla gier perspektywy pierwszoosobowej lub rzutu izometrycznego inspirują dziś twórców stosujących różnorodne techniki i przenikają do pozostałych mediów.

Quaranta zwraca także uwagę na pojawienie się odmiennej ikonografii oraz symboliki. Gry wideo stały się źródłem nowego pop-artu, stawiającego w centrum zainteresowania postaci z klasycznych tytułów czy też uchodzące za kultowe urządzenia do ich odtwarzania<sup>8</sup>. Artyści sięgają więc nie tylko po wypracowaną przez elektroniczną rozrywkę estetykę i charakterystyczną dla ośmio- i szesnastobitowych produkcji oprawę audiowizualną, ale także elementy interfejsu oraz dyspozytywu, takie jak kontrolery, monitory, obudowy automatów czy konsole przenośne. Joystick lub kartridż staje się więc również ważny w próbie odwzorowania doświadczenia albo wywołania określonych skojarzeń co wizerunek Super Mario, Lary Croft i Sonica. Szczególną rolę odgrywają one zwłaszcza w przykładach sztuki interaktywnej; autorzy dążą tu do umieszczenia wybranych przez siebie własności prowadzenia rozgrywki w nowych relacjach, opatrując je komentarzem lub próbując zwrócić uwagę odbiorców na specyfikę kontaktu z tym medium. W dalszej części tekstu zostaną omówione przykłady tego rodzaju.

Czy zatem, zgodnie z tym, co sugeruje Quaranta, dzisiejsza sztuka naśladuje gry wideo? Ryszard W. Kluszczyński w swojej książce

*Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu wśród ośmiu propozycji sposobów kształtowania dynamiki uczestnictwa w pracy wymienia strategię gry<sup>9</sup>. Choć nie odnosi się ona bezpośrednio do wykorzystywania w projekcie elektronicznej rozrywki, to jej zastosowanie wydaje się niezwykle przydatne przy analizie prac silnie nią inspirowanych oraz czerpiących charakterystyczne dla niej mechanizmy. Jak podkreśla Kluszczyński, w ramach tej strategii *Uczestnicy otrzymują do dyspozycji reguły i narzędzia gry oraz określoną przestrzeń rozgrywki. W ramach interakcji przybierającej postać działań w sferze gry, użytkownicy są stawiani wobec rozmaitych wyzwań i zadań, a przebieg interakcji może uzyskać różnego rodzaju kwalifikacje; może na przykład podlegać wartościowaniu, w efekcie którego użytkownik takiej realizacji może zostać dopuszczony do dalszego etapu rozwoju wydarzeń bądź też z niego wyeliminowany<sup>10</sup>.**

Badacz zwraca także uwagę na dwa czynniki odróżniające tego typu dzieła sztuki interaktywnej od zwyczajnych gier – ich metadyskursywny charakter oraz wplecenie w ramy doświadczenia dodatkowych wątków, pozwalających interaktorom wykroczyć swoją refleksją poza sam akt rozgrywki i jego poszczególne elementy<sup>11</sup>.

Ten drugi aspekt można wyraźnie zauważyć w niektórych działaniach grupy Blast Theory, która została założona w 1991 roku przez troje artystów z Brighton: Matta Adamsa, Ju Row Farr oraz Nicka Tandavanitja<sup>12</sup>. Projekty takie jak *Desert Rain*, *Can You See Me Now?*, *Uncle Roy*, *All Around You*, *I Like Frank in Adelaide* czy *Day of the Figures* podejmują problematykę komunikacji międzyludzkiej odbywającej się dzięki nowoczesnym środkom przekazu przy zaangażowaniu swoich uczestników w rozgrywkę przypominającą gry rzeczywistości rozszerzonej i alternatywnej, *Live Aktion*, *Role Playing* oraz zabawy w przestrzeni miejskiej. W wymienionych pracach kluczową rolę odgrywa mediatyzacja treści, która każdorazowo zachodziła przy pomocy elektronicznych urządzeń. Palmtopy, krótkofalówki, nadajniki GPS oraz telefony komórkowe stanowiły tu niezbędne elementy interfejsu, umożliwiające interakcję pomiędzy uczestnikami, konieczną dla doświadczenia działania w ramach fikcyjnej rzeczywistości wykreowanej przez organizatorów.

W artystycznych grach Blast Theory realizują się wszystkie założenia Fulvia Carmagnoli przytoczone przez Quarantę i charakteryzujące poetykę nowych mediów oraz ich odbiór. Akt kontemplacji

estetycznej zostaje w nich zastąpiony przez immersję, a ich hiper-tekstualność znosi rozróżnienie na rolę autora i odbiorcy<sup>13</sup>, ponieważ uczestnik odgrywa pewną rolę i staje się współtwórcą doświadczenia dla siebie samego, ale też dla pozostałych jego uczestników. Co więcej – bez wątplenia wykorzystanie interfejsów graficznych oraz łączenia przestrzeni rzeczywistej z tą generowaną komputerowo pozwala dostrzec dominację warstwy wizualnej oraz elementów wirtualnych nad fizycznymi, a także zacieranie granicy pomiędzy tym, co realne i co wyobrażone<sup>14</sup>. Pomaga to stawiać trudne pytania o relacje kontaktu bezpośredniego oraz zmediatyzowanego<sup>15</sup>: w jaki sposób nasze ciało oraz umysł mogą konkurować z nowoczesną techniką<sup>16</sup> i czy można jeszcze oddzielić naszą aktywność w mediach cyfrowych, zwłaszcza w Internecie, od tej prowadzonej poza nimi.

#### **CYFROWA GRA, ANALOGOWE DZIEŁO**

Wracając do projektów bezpośrednio inspirowanych grami wideo oraz wykorzystujących obecne w nich rozwiązania stylistyczne czy mechaniczne, chcielibyśmy choć pokrótce omówić kilka prac, których autorzy w dość oryginalny sposób próbowali uchwycić sedno poetyki elektronicznej rozrywki. Zrobili to jednak rezygnując w dużej mierze z jej ulotnego, podatnego na przeobrażenia cyfrowego charakteru i nie zdecydowali się na wykreowanie przestrzeni hybrydycznych, łączących wirtualne światy z fizyczną przestrzenią galerii sztuki. Artyści ci postanowili za pomocą mechanicznych, analogowych i dość prostych rozwiązań skomentować obecność gier w naszym życiu, podkreślić unikalne cechy stanowiące o ich wyjątkowości oraz odwzorować doświadczenie rozgrywki w ramach cyfrowych fikcyjnych rzeczywistości. Właśnie w taki niezwykle interesujący sposób funkcjonowanie wirtualnej kamery, czyli elementu silnika graficznego odpowiedzialnego za reprezentację cyfrowej przestrzeni, imituje projekt zrealizowany przez zespół pod kierownictwem niemieckiego projektanta Malte Jehmlicha.

Interaktywna instalacja *Racer 0.2*<sup>17</sup> to próba analogowego odtworzenia kontaktu z popularnymi grami, w których sterujemy bolidem pędzącym po wyznaczonej trasie obserwowanej „oczami” kierowcy. Użytkownik pracy musi wsiąść do specjalnej kabiny, przypominającej automat do gry z interfejsem mimetycznym, wyposażonej w kierownicę oraz monitor wyświetlający przebieg „rozgrywki”. Obraz pochodzi

bowiem z kamery przymocowanej do małego, zdalnie sterowanego modelu samochodu poruszającego się po stojącym w pobliżu skonstruowanym z tektury futurystycznym torze wyścigowym, inspirowanym tymi obecnymi w serii *Wipeout* (Sony Computer Entertainment, 1995–2012). Choć interaktor kontroluje miniaturowy pojazd jeżdżący po, co prawda, dość ograniczonej, ale fizycznej przestrzeni, to kontakt z nią zostaje zapośredniczony poprzez przekaz wideo oraz graficzne liczniki pojawiające się na ekranie podczas interakcji. Tym samym *Racer 0.2* zaciera granicę pomiędzy tym, co rzeczywiste, a tym, co stanowi jedynie jego reprezentację, tworzącą iluzję uczestniczenia w cyfrowej symulacji wyścigów samochodowych. Robi to dzięki wykorzystaniu skonwencjonalizowanego wśród twórców gier wideo widoku z perspektywy pierwszej osoby, pozwalającego na zwiększenie wrażenia immersji, a w przypadku omawianej instalacji – niejako wcielania się w rajdowego kierowcę.

Projekt Jehmlicha uwidacznia także, w jaki sposób nowe media przyzwyczyły nas do eksploracji i nawigacji w wirtualnych środowiskach za pośrednictwem różnorodnych awatarów. O ile w grach przeważnie mamy do czynienia z przestrzenią potencjalną, funkcjonującą jedynie w ramach programu komputerowego, to w przypadku *Racer 0.2* przeniesienie obszaru rozgrywki do materialnej formy stanowi podstawowy zabieg mający zaskoczyć i zdezorientować odbiorcę. Tekturowy tor podlega bowiem pewnym nieobecnym w cyfrowych realiach ograniczeniom – przede wszystkim może stosunkowo łatwo ulec zniszczeniu, a wiozące kamerę autko utknąć lub nawet wypaść z trasy, uniemożliwiając dalszą zabawę bez zewnętrznej ingerencji. Tego typu przeszkody pozwalają na wybicie ze wspomnianego wcześniej zanurzenia w medialnej reprezentacji przestrzeni, wrażenia obcowania z symulacją, a nie rzeczywistymi obiektami. Dlatego też, naszym zdaniem, praca ta ciekawie realizuje koncepcję rzeczywistości rozszerzonej; łącząc rejestrację ruchu oraz jej transmisję w czasie rzeczywistym z interfejsem użytkownika, wytwarza iluzję mieszania obu tych płaszczyzn.

Projektem zwracającym jeszcze większą uwagę na kwestię rozdźwięku pomiędzy światem wirtualnym a realnym oraz w ciekawy sposób tematyzującym przyzwyczajenia gracza do funkcjonowania na granicy obu tych wymiarów, jest instalacja *Moving Mario*<sup>18</sup> autorstwa Keitha Lama. Praca ta obficie czerpie z ikonografii jednej

z najpopularniejszych i najbardziej rozpoznawalnych gier wideo – *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) zawierając wszystkie charakterystyczne dla tego tytułu elementy, takie jak postać głównego bohatera, tło krainy, w której pojawia się tytułowa postać oraz motyw wykonywania określonych działań dozwolonych w obrębie tego świata. Dzieło Lama zostało zaprojektowane tak, by zmusić interaktora do niestandardowej, mechanicznej „rozgrywki”, w której to nie awatar porusza się i eksploruje wykreowaną rzeczywistość, ale sam odbiorca w przestrzeni muzealnej przemieszcza się w linii prostej w prawym lub lewym kierunku, by wprawić w ruch platformę z umieszczonym na niej nieruchomym Mario.

Instalacja prezentuje się intrygująco już na samym poziomie wizualnym, gdyż składa się z wbudowanego w ścianę toru, po którym należy przesuwać wspomnianą wcześniej platformę, będącą w rzeczywistości fragmentem niewielkiego, kineskopowego telewizora oraz przymocowanego do całości kontrolera. Wchodzenie w interakcję z dziełem polega na przełamaniu zasad stosowanych w grach wideo, ponieważ w tym przypadku dyspozytyw został ograniczony jedynie do materialnego wymiaru – określonego sprzętu, który dzięki aktywności człowieka symuluje rozgrywkę prowadzoną przy pomocy konsoli lub komputera. Wymiar wirtualny został zupełnie wyeliminowany, dzięki czemu projekt zwraca uwagę użytkownika na specyficzny charakter medium gier; na artefakt determinujący sposób, w jaki korzystamy z interaktywnych tekstów oraz na przyzwyczajenia odbiorcze nabywane przez lata kontaktu z elektroniczną rozrywką.

Na stronie internetowej zawierającej opis instalacji znajduje się również informacja o nieustających dążeniach twórców gier do zaprojektowania urządzenia umożliwiającego całkowite zanurzenie się w fikcyjnym świecie<sup>19</sup>. Ten swoisty „wyścig zbrojeń” mający na celu zapewnienie użytkownikom możliwości całkowitej immersji, w *Moving Mario* zostaje całkowicie zanegowany przez zmuszanie interaktora do ciągłego zastanawiania się nad dalszymi działaniami, a także koncentracji na tak podstawowym elemencie mechaniki jak wprawianie postaci w ruch. Keith Lam zdaje się drwić z coraz bardziej zaawansowanych prac nad wirtualną rzeczywistością, wymyślnych kontrolerów, specjalnych gogli i gadżetów mających „przenieść” nas w możliwie wiarygodny i naturalny sposób do cyfrowych krain. Jak wspomina sam artysta, przekształcenia w obrębie elementów charakterystycznych

dla mechaniki znanej z tradycyjnych gier wideo odwracają perspektywę, prowokując odbiorcę dzieła do przemyślenia relacji pomiędzy nim samym a interaktywnym medium<sup>20</sup>. Warto zwrócić także uwagę na fakt, iż wraz z upływem czasu omawiana praca w naszym odczuciu staje się coraz bardziej aktualna i wymowna, zwłaszcza gdy w ciągu ostatnich kilku lat nacisk na rozwój i umasowienie wirtualnej rzeczywistości staje się coraz bardziej widoczny, sprawiając, że przekaz z 2007 roku zyskuje na sile.

Pozostając w sferze działań sympatycznego hydraulika Mario, oprócz opisanego powyżej projektu Keitha Lama warto wspomnieć także pracę *Landscape*<sup>21</sup> stworzoną przez Antoinette J. Citizen, która postanowiła umieścić fikcyjną krainę ze słynnej produkcji Nintendo w przestrzeni galeryjnej. Australijska artystka zaprojektowała pokój stanowiący odwzorowanie świata gry, dbając o to, by znalazły się w nim rozpoznawalne elementy otoczenia sterowalnej postaci. Co ciekawe, niemal wszystkie obiekty zostały namalowane we wnętrzu pustego pokoju, wyjątek stanowią natomiast przymocowane do ścian charakterystyczne skrzynie ze znakami zapytania, będące jedynymi interaktywnymi elementami tej pracy. Imitując ruchy wykonywane przez bohatera gry, użytkownicy mogą uderzać w poszczególne bloki, by wydobyć z nich specyficzny dźwięk, obecny w chwili zdobycia przez wirtualnego Mario monety.

Ciekawym rozwiązaniem zastosowanym przez artystkę jest rezygnacja z umieszczenia w instalacji jakiegokolwiek postaci z *Super Mario Bros*. Opowiadając o swoim dziele, Antoinette J. Citizen przyznaje, że *Landscape* zostało pozbawione bohaterów, ponieważ jej zdaniem każdy interaktor powinien mieć możliwość przeistoczenia się w protagonistę w momencie wejścia do pomieszczenia<sup>22</sup>. Ponownie w dziele sztuki pojawia się więc kwestia odwzorowania fikcyjnej, nieistniejącej przestrzeni i zapewnienia publiczności doświadczenia odbiegającego od prowadzenia standardowej rozgrywki. Użytkownik wchodzi w interakcję z pracą Citizen wcielając się w rolę zwiedzających fantastyczną krainę. Należy jednak zauważyć, że pomieszczenie zostało zaprojektowane tak, by stworzyć ograniczone, zamknięte oraz statyczne środowisko, bardziej sprzyjające kontemplacji niż fizycznemu kontaktowi z elementami instalacji. Takie rozwiązanie stawia przed odbiorcą szereg pytań o naturę interaktywnego medium, stopień władzy, jaką twórcy i projektanci gier posiadają nad



użytkownikami oraz chwytów wykorzystywanych do zbudowania wrażenia, iż w wirtualnym środowisku to gracz sprawuje kontrolę nad wszystkimi wydarzeniami. Ponadto w intrygujący sposób odpowiada na dylemat związany z przedstawieniem wirtualnego otoczenia w przestrzeni muzealnej. W *Landscape* wyraźnie widać także napięcie pojawiające się między graniem w grę a przebywaniem w jej świecie bez możliwości aktywnego działania i wpływania na jego kształt<sup>23</sup>.

Podobną bezsilność i brak sprawczości można odczuć podczas korzystania z pracy *Ad Reinhardt's Abstract Painting*<sup>24</sup> autorstwa Patriczka LeMieux<sup>25</sup>. Instalacja składa się z dwóch elementów – kwadratowego ekranu z namalowanym czarną farbą tłem, na który pada obraz z rzutnika ukrytego w niewielkim stanowisku wyposażonym w typową dla automatów *arcade* gałkę sterującą. Interaktor może za jej pomocą przemieszczać widocznego na monochromatycznym obrazie bohatera z komiksów Reinhardta oraz obserwować prawdopodobnie jego wewnętrzny dialog z samym sobą prezentowany w postaci dymków z pytaniami i odpowiedziami zaczerpniętymi z oryginalnych rysunków artysty. Mężczyzna w kapeluszu może poruszać się w czterech kierunkach, natomiast w prawym dolnym rogu widnieje licznik punktów, przyznawanych jednak w nieokreślony sposób, stanowiący raczej element estetyczny niż informacyjny. Tym samym użytkownik pracy nie zna celu interakcji, ma również dość ograniczone możliwości ingerencji w dzieło, a jego wysiłek sprawia wrażenie nonsensownego. Właśnie o uzyskanie takiego odczucia chodziło LeMieux: stworzenie okazji do celebrowania prostej mechaniki oraz jej bezproduktywności, porzucenie dążeń do zdobycia osiągnięć i wysokich wyników, a skoncentrowanie się na przyjemności bezcelowego powtarzania<sup>26</sup>, co można odczytać jako metakomentarz do funkcjonowania gier wideo w naszym życiu.

#### PODSUMOWANIE

Utożsamiane niegdyś jedynie z rozrywką i kulturą popularną, gry wideo przeniknęły do świata sztuki zarówno w formie wyjątkowych, wyróżniających się produkcji, jak i ciekawych oraz wymownych prac artystycznych. Język interaktywnego medium, zasady kierujące utworami w nim realizowanymi oraz specyficzny typ doświadczenia i relacji pojawiający się w momencie kontaktu odbiorcy z grą, stały się inspiracją dla twórców opisanych w niniejszym artykule

projektów. Wspomniani artyści nie tylko sięgnęli po rozpoznawalną estetykę, ale postarali się także, by ich dzieła zwracały uwagę na najważniejsze aspekty związane z przebywaniem w wirtualnym środowisku i wchodzeniem w interakcję z jego elementami. Naszą uwagę zwrócił przede wszystkim nacisk na zobrazowanie fikcyjnej, ulotnej rzeczywistości gry poprzez próby odwzorowania jej w sposób namacalny i fizyczny. Wydaje się, że twórcy przytoczonych instalacji, nie jako na przekór naturze interaktywnego medium, pragnęli zaprezentować swoim odbiorcom inną metodę jego poznawania, skłonić do zastanowienia się nad rozgrywką, wymagającą od nas odmiennej niż zazwyczaj aktywności. Efemeryczny charakter cyfrowych prac został skontrastowany z materialnymi kontrolerami oraz nietypowymi urządzeniami wykorzystywanymi do imitowania rozgrywki, a także skonfrontowany z niestety nierzadkim postrzeganiem jej jako marnotrawstwa czasu i energii. Trend ten pozwala zatem mieć nadzieję, że gry wideo na dłużej zagoszczą w muzeach oraz galeriach sztuki, już nie tylko jako inspiracje dla ciekawych prac plastycznych czy instalacji, ale również samodzielnego dzieła, stanowiącego o wyjątkowości medium.

KEYWORDS: **GRY WIDEO, SZTUKA, ESTETYKA, NOWE MEDIA, DYSPOZYTYW**

1. Temat sztuki gier wideo podejmowali między innymi Grant Tavinor (*The Art of Videogames*, 2009) Chris Melissinos i Patrick O'Rourke (*The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*, 2012), John Sharp (*Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, 2015) oraz Jesse Schell (*The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 2008).
2. Kanon gier wideo składający się z dziesięciu tytułów został przyjęty przez Bibliotekę Kongresu USA w 2007 roku na wniosek zespołu Henry'ego Lowooda. Zob. [online]: [http://www.nytimes.com/2007/03/12/arts/design/12vide.html?\\_r=4&ref=technology&oref=slogin&oref=slogin&oref=slogin](http://www.nytimes.com/2007/03/12/arts/design/12vide.html?_r=4&ref=technology&oref=slogin&oref=slogin&oref=slogin) [dostęp: 25.11.2016].
3. W listopadzie 2012 roku Paola Antonelli włączyła listę czternastu gier do stałej wystawy w Museum of Modern Art w Nowym Yorku, zob. [online]: [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters) [dostęp: 25.11.2016].
4. D. Quaranta, *Estetyka gry. Jak gry wideo zmieniają sztukę współczesną*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, M. Filiciak (red.), Warszawa 2010, s. 232.
5. Tamże.
6. Tamże.
7. J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge 2000, s. 88–103.
8. D. Quaranta, *Estetyka gry...*, dz. cyt., s. 233–234.
9. R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 230.
10. Tamże, s. 231.
11. Tamże.
12. Zob. [online]: [http://www.blasttheory.co.uk/bt/documents/Blast\\_Theory\\_Biography.pdf](http://www.blasttheory.co.uk/bt/documents/Blast_Theory_Biography.pdf) [dostęp: 26.11.2016].
13. D. Quaranta, *Estetyka gry...*, dz. cyt., s. 230.
14. Tamże, s. 231.
15. Zob. S. Benford [i in.], *Provoking Reflection Through Artistic Games*, s. 1, [online]: [https://www.blasttheory.co.uk/wp-content/uploads/2013/02/research\\_provoking\\_reflection\\_through\\_artistic\\_games.pdf](https://www.blasttheory.co.uk/wp-content/uploads/2013/02/research_provoking_reflection_through_artistic_games.pdf) [dostęp: 26.11.2016].
16. Zob. T. Barker, *Process and (Mixed) Reality: A Process Philosophy for Interaction in Mixed Reality Environments*, [w:] IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality, Orlando 2009, s. 19.
17. Realizacja dokumentacji: sputnic.tv, HBC, Berlin 2010.
18. Microwave International New Media Arts Festival 2007, Hong Kong 2007.
19. Zob. [online]: <http://keithlyk.net/project/moving-mario> [dostęp: 26.11.2016].
20. Zob. [online]: <http://www.gamescenes.org/2015/01/game-art-keith-lams-moving-mario-2008.html> [dostęp: 27.11.2016].
21. Wystawa *Ceci n'est pas un Casino*, Casino Luxembourg – Forum d'art contemporain, Luksemburg 2010.
22. Zob. materiał wideo, [online]: <https://vimeo.com/47520669> [dostęp: 27.11.2016].
23. Tamże.
24. School of Art and Art History, Gainesville (Floryda) 2008.
25. Opisywana praca jest częścią projektu *art games*, w którym autor nawiązał również między innymi do twórczości Roberta Rauschenberga, Franka Stelli, Yvesa Kleina i Andy'ego Warhola. Zob. [online]: [http://patrick-lemieux.com/artwork/Art\\_Games](http://patrick-lemieux.com/artwork/Art_Games) [dostęp: 27.11.2016].
26. Zob. [http://patrick-lemieux.com/artwork/Art\\_Games](http://patrick-lemieux.com/artwork/Art_Games) [dostęp: 27.11.2016].

Dominika Staszenko, Marcin M. Chojnacki  
*Is it Still Art or Already Game? The Penetration of Aesthetics  
and Mechanics of Video Games to Interactive Art*

**In our article, we look at the work inspired by the medium, and the culture of video games. We analyze the specifics of contact with the electronic entertainment in a completely new context as considered by the producers of games. We make a brief characterization of the selected projects in the area of interactive art, aesthetics, mechanics or iconography drawn from the popular digital games. We also analyze interesting analog representations and solutions connected with certain ludic or thematic video games in the context of practices affecting the perception of the medium, as well as assessing its 'maturity' and the impact on today's pop culture. We concentrate on the issue of tangible and intangible dispositifs which we consider significant in the context of art inspired by new media.**

KEYWORDS: **VIDEO GAMES, ART, AESTHETICS, NEW MEDIA, DISPOSITIF**