

ROLA TŁA WIZUALNEGO W GRACH KOMPUTEROWYCH JAKO POCHODNEJ JEGO ŹRÓDEŁ: MALARSTWA PEJZAŻOWEGO, TEATRU, FOTOGRAFII I FILMU

WOJCIECH PUPPEL

1. Wstęp

Gra komputerowa jako wyraz realizacji określonego programu estetycznego z wyraźnym udziałem elementów ‘wizualno-malarskich’ oferuje graczowi wzięcie udziału w pewnym dyskursie estetycznym rozumianym jako współdziałanie przynajmniej dwóch strukturalnych składników, tj. portretowanej postaci i nieodzownego otoczenia, w którym współdziałanie to występuje. Można powiedzieć, że każda gra komputerowa realizuje klasyczne estetyczne założenie dobrego obrazu pejzażowego zawierającego przedstawienie relacji ‘postać (lub postaci) – środowisko’. Zwłaszcza ten ostatni element relacji, tj. środowisko, który stanowi tradycyjne tło dla postaci, jest elementem wręcz koniecznym dla bardziej precyzyjnego określenia cech portretowanej postaci niż gdyby miała ona wystąpić po prostu w pustym, a więc pozbawionym wszelkich części składowych, polu. Jest więc środowisko portretowanej postaci, tak zwane ‘tło’, zwłaszcza tło wizualne, wręcz koniecznym uzupełnieniem tejże postaci, zawierając według zamysłu samego autora różne szczegóły, które z rozmysłem do niego wstawił. W dziele malarskim mamy oczywiście do czynienia z tłem najczęściej w formie barwnego pejzażu, który ma charakter statyczny. Możemy jako odbiorcy na takie tło co najwyżej nieustannie patrzeć i za każdym razem stwierdzać jego strukturalną niezmiennność.

Bardzo klasycznym wyrazem ustanowienia wyrazistej relacji pomiędzy postacią (postaciami) i tłem jest malarstwo niderlandzkie okresu 1420–1500. W obrazach tego nurtu rola tła jest bardzo znacząca: jest ono pokazywane w formie barwnych i rozległych pejzaży, widoków miast, detali architektonicznych i starannie przedstawianych wystrojów wewnątrz (zob. np. Végħ, 1979). To właśnie w nim rozgrywają się statyczne sceny, np. portrety osób, sceny zbiorowe, itp.

Tymczasem w grze komputerowej mamy do czynienia z tłem wizualnym, często niezwykle barwnym, w obrębie którego różne postaci nieustannie się przemieszczają niejako zabierając z sobą gracza poprzez zmieniające się fragmenty tła. Tło jest więc tutaj wysoce dynamiczne, zmienne. Tak więc jego dynamiczna obecność w grze komputerowej da się przynajmniej częściowo porównać z tłem stosowanym w malarstwie. W niniejszym szkicu zakładam, że tło wizualne, jako ważna część estetyki rzeczywistości wirtualnej (zob. np. Ostrowicki 2009), stosowane w grze komputerowej, można wyprowadzić przynajmniej z następujących trzech źródeł: klasycznego tła malarskiego, tła teatralnego i tła fotograficzno-filmowego. Mniej lub bardziej rozbudowana obecność tła w dziele malarskim jest wyrazem świadomości malarza odnośnie istnienia relacji ‘postać – środowisko’, o czym była mowa powyżej. Relację tę wykorzystywał także niezwykle ważny nurt w psychologii, gestalteryzm, który dla całościowego widzenia i rozumienia postaci podkreślał usytuowanie danej postaci w determinującym je tle według holistycznej zasady: „całość to coś więcej niż suma jej elementów”. Mechanizm ten znany jest w psychologii jako mechanizm postaci i tła (ang. *figure-ground relationship*, zob. np. Koffka, 1922; Arnheim, 2014).

Wydaje się, że ten właśnie całościowy mechanizm percepcyjny leży u podłoża nie tylko naszej codziennej percepcji, oglądu malarstwa pejzażowego czy fotografii i filmu, ale także jest obecny w grach komputerowych właśnie na zasadzie przeniesienia z malarstwa, teatru, fotografii i filmu. Dodać trzeba w tym miejscu, że owo całościowe widzenie dzieła malarskiego obejmuje takie elementy jak: linia, kształt, bryła, kolor, perspektywa, przestrzeń, głębia. Wszystkie one jako czynniki składowe obrazu są przede wszystkim postrzegane całościowo, dając osobie postrzegającej wrażenie całości.

2. Tło malarskie

Trzeba w tym momencie podkreślić, że w rozwoju malarstwa był okres, w którym tło nie było obecne. W najbardziej pierwotnym okresie rozwoju malarstwa jako sztuki przedstawieniowej, a więc w okresie ‘malarstwa jaskiniowego’ (tzw. malowideł naskalnych), tło trudno było sobie wyobrazić. Przedstawiano w trudno dostępnym miejscu i na trudnym skalnym podłożu schematycznie głównie postacie, tj. relację ‘człowiek-zwierzę’ lub relację ‘zwierzę-zwierzę’. W przedstawieniach tych chodziło bardziej o schematyczne i zapewne mocno zrytualizowane przedsta-

wienia postaci ludzkich i zwierzęcych i ich wzajemnych relacji niż o dodawanie do tych postaci uzupełniającej informacji w postaci rozbudowanego tła malarskiego (zob. Leroi-Gourhan, 1967; W. Puppel, 2012; 2016), nie było ono zatem konieczne. Ale też nie istniała szczególnie rozbudowana świadomość artysty odnośnie ważności tła w owych pierwotnych przedstawieniach malarskich.

W historii malarstwa europejskiego tło pojawiło się jako bardzo wyrazisty element obrazowania bardzo wcześnie. Bogate kompozycyjnie i barwne pejzaże odkryto na freskach w Pompejach (stąd nazwa ‘malarstwo pompejańskie’), w których tło odgrywało bardzo ważną rolę ideową i kompozycyjną, a także informacyjną stanowiąc doskonałą ilustrację wiedzy ówczesnych artystów malarzy o otaczającym ich świecie, a także stanowiło wskaźnik ich mniej lub bardziej rozwiniętej świadomości odnośnie relacji ‘człowiek-świat zewnętrzny’. Widać to wyraźnie na następującym fresku (Rys. 1) przedstawiającym ogród (zob. np. Anderson, 1987).



Rys. 1. Przykład malarstwa pompejańskiego

W okresie przełomu Średniowiecza i Renesansu tło stało się już bardzo istotnym i świadomie zaplanowanym przez malarza kompozycyjnym uzupełnieniem informacji o portretowanych postaciach ludzi i zwierząt (zob. Mazurczak, 2004). Od tego

momentu w pełni wykształcona ‘antropologia obrazu’, zwłaszcza obrazu pejzażowego, zawsze zawierała mniej lub bardziej rozbudowany pejzaż (zob. Belting, 2007). Doskonałą ilustracją obrazu jako przejawu średniowiecznej sztuki malarskiej z rozbudowanym tłem będącym częścią przedstawionej na obrazie narracji jest przedstawiony poniżej obraz (Rys. 2).



Rys. 2. Obraz przedstawia Pasję (Ostatnią Wieczerzę), miejsce: Kościół pod wezwaniem św. Jakuba w Toruniu

Tak więc można w tym momencie stwierdzić, że tło stało się w malarstwie europejskim niezwykle istotnym elementem kompozycyjnym obrazu. Stało się ono koniecznym uzupełnieniem portretowanego wydarzenia czy postaci i w ten sposób stało się integralną częścią malarskiej (a więc statycznej) narracji jako narracji wizualnej (zob. np. Okoń, 1988) rozgrywającej się niejako pomiędzy głównym elementem obrazu, postacią bądź grupą postaci, i jego pejzażowym uzupełnieniem. Nawet kubistyczne propozycje Picassa zawierały pewien zredukowany element tła w postaci kolorowego uzupełnienia do postaci. Widać to chociażby na znanym obrazie Picassa pt. ‘Panny z Avignonu’ z roku 1907 (Rys. 3), gdzie tło w postaci barwnych plam służy głównie do wyraźniejszego podkreślenia zgeometryzowanych sylwetek ludzkich.



Rys. 3. Obraz przedstawia Panny z Avignonu; źródło: magazynsztuki.pl

Tak więc przychodzi nam w tym miejscu stwierdzić, że tło jako element strukturalny obrazu posłużyło artystom malarzom na ustanowienie i przedstawienie relacji pomiędzy postacią (postaciami) a otoczeniem, na podkreślenie głębszego związku pomiędzy postacią i charakterem otoczenia zewnętrznego. Tło posłużyło także podkreśleniu samej postaci i tym samym pogłębieniu jej cech wewnętrznych jako częściowo przynajmniej wynikających z charakteru tła. Możemy zjawisko to określić jako ‘malarskość tła’.

3. Tło teatralne

Tło teatralne jest częścią scenografii teatralnej, stanowiąc konieczne podłoże przestrzenno-czasowe dla przeprowadzenia akcji dramatu lub występu scenicznego. Jest ono często samo w sobie bardzo wyszukaną dekoracją teatralną, w skład której wchodzi różne elementy plastyczne i architektoniczne, wykonane z lekkich materiałów konstrukcyjnych jak drewno, dykta, płótno, tektura. Tło w teatrze jest, tak jak w sztuce malarskiej (zwłaszcza o charakterze pejzażowym), nieodzownym elementem każdego przedstawienia teatralnego (zob. np. Strzelecki, 1970; Pavis, 2005). Niemniej w przedstawieniu teatralnym tło jest dynamiczne; zmienia się ono od sceny do sceny, a więc jego zmienność pozwala na podkreślenie, że postacie sceniczne (aktorzy) przechodzą do różnych przestrzeni, realizując akcję dramatu w danym

przedstawieniu. Zjawisko przechodzenia aktorów do różnych przestrzeni charakteryzuje również sztukę filmową i gry komputerowe, co ma niewątpliwie wpływ na podkreślanie i utrzymywanie dynamiczności tła również w grach komputerowych.

4. Tło fotograficzno-filmowe

Jak już wspomniałem powyżej, tło w grze komputerowej można także wywodzić z innego źródła, a mianowicie wcześniejszego tła fotograficzno-filmowego. Jego obecność na fotografii czy w produkcji filmowej nie wynika z decyzji artysty fotografa czy reżysera, by je do fotografii czy filmu włączyć, lecz z samej istoty technologicznego przedłużenia ręki, czyli aparatu fotograficznego bądź kamery filmowej. Urządzenia te rejestrują rzeczywistość w sposób totalny, tj. tak jak to czyni naturalny układ optyczny, którym jest ludzkie oko, a więc ukazują rzeczywistość zewnętrzną w całej jej okazałości i złożoności, chociaż wiemy także, że dla właściwego rozpoznania danego obrazu czy fragmentu rzeczywistości fizycznej wystarczające są elementy najbardziej wyróżniające, jak to zasygnalizowano powyżej w odniesieniu do holistycznego mechanizmu postaci i tła.

Aparat fotograficzny i kamera filmowa są urządzeniami, które funkcjonują jako urządzenia biorące udział w procesie kulturowej ‘produkcji’ i dystrybucji symboli



Rys. 4. Zdjęcie przedstawia statek płynący Motławą (źródło: zbiory własne autora)

(zob. uwagi Flussera w sprawie ‘aparatu’ jako obiektu technicznego gotowego do rejestrowania czegoś, 2000/2015 i 2011 oraz fotografii, które mogą przechodzić z rąk do rąk) i są jednocześnie urządzeniami, które pozwalają na wykonywanie ujęć rzeczywistości fizycznej zarówno w sposób dokumentalny, a więc bez szczególnego udziału emocji osoby fotografującej (zob. np. Warburton, 1991), ale także również w sposób artystyczny, a więc tym razem z koniecznym udziałem emocjonalnego zaangażowania artysty-fotografa (zob. np. Rouille, 2007; Barthes, 2008). Przykładem fotografii o charakterze dokumentalnym jest fotografia zamieszczona poniżej (Rys. 4). Na fotografii tej tło dla centralnego na zdjęciu okrętu nie zostało w żaden sposób skonstruowane lecz zostało wybrane przez fotografa chcącego niejako udokumentować obecność okrętu w tym konkretnym przypadku na tle gdańskich spichlerzy.

Natomiast należy podkreślić, że tło w fotografii artystycznej nie jest automatyczne lecz jest często świadomie wybierane przez artystę-fotografika dla podkreślenia idei towarzyszącej danemu zdjęciu czy serii zdjęć. Możemy zatem stwierdzić, że tło w fotografii artystycznej jest nie tylko statyczne ale także częściowo konstruowane i zatem częściowo uzupełniane o elementy, które artysta-fotografik pragnie umieścić (bądź umieścić) na swojej fotografii. Przykładem takiej fotografii jest poniższa fotografia (Rys. 5). Na fotografii tej poszczególne elementy zostały ustawione tak, by podkreślić takie strukturalne elementy fotografii jak: sztuczne ognie oświetlające bryłę ciasta tuż przed jego konsumpcją, samo ciasto i rząd talerzy. Widać na nim pewne napięcie narracyjne i emocjonalne stworzone przez rząd talerzy ustawiony półkolem na stoliku tuż za ciastem. Całość możemy określić jako ‘fotograficzność tła’.



Rys. 5. Zdjęcie przedstawia oświetloną bryłę ciasta na ciemnym tle (źródło: zbiory własne autora)

To samo można z pewnością powiedzieć o sztuce filmowej, w której tło w narracji filmowej (a więc narracji jednoznacznie dynamicznej) stanowi wręcz centralną część dzieła filmowego. Bez tła jako podstawowej części scenografii nie można wyobrazić sobie udanej narracji filmowej, udanego budowania napięcia narracyjnego, wreszcie udanego przekazu treści dzieła filmowego. Zatem jest ono w filmie nie tylko wysoce dynamiczne ale także mniej lub bardziej konstruowane i stylizowane przez reżysera, gdyż w takim charakterze jest bezwzględnie konieczne dla zbudowania całości przekazu danego dzieła filmowego jako pewnej przemyślanej przez reżysera formy interpretacji rzeczywistości (zob. np. Lubelski, 2010). Całość możemy określić jako ‘filmowość tła’. Za przykład konstruowania tła niech służy budowanie całych drewnianych miasteczek na terenie wytwórni filmowej celem sfilmowania konkretnych scen, w tym szczególnym przypadku scen rozgrywających się na tzw. Dzikim Zachodzie. Filmowa tradycja hollywoodzka jest tutaj najbardziej wymownym tego przykładem, co znakomicie ilustruje poniższe zdjęcie (Rys. 6).



Rys. 6. Zdjęcie przedstawia część planu z filmu pt. *The lone ranger* z 2013 roku. W dalszym tle górnej części fotografii widać biały trailer oraz samochody ekipy filmowej zaparkowane przed innym trailem, które wyraźnie podkreślają sztuczny i konstruowany charakter planu filmowego; źródło: img.stopklatka.pl/wydarzenia/87000/87300/87326-02.jpg

Zatem można w tym miejscu podsumować tę część niniejszego eseju stwierdzając, że wyróżnione tutaj trzy typy tła, a więc tło malarskie, tło teatralne i tło fotograficzno-filmowe, mają pewne cechy wspólne. Są nimi: świadomie dokonany wybór poszczególnych elementów konstrukcyjnych odpowiednio zestawionych przez malarza, artystę-fotografa czy reżysera filmowego. Dodatkowo w fotografii o charakterze dokumentalnym możemy mieć do czynienia z wyborem całego tła, a więc zawierającego pełną kompozycję różnych elementów obecnych w nim *'en bloc'*. Zakłada się, że wszystkie omówione powyżej typy tła mają zastosowanie w grach komputerowych.

5. Tło w grach komputerowych

Tło stosowane w grach komputerowych ma z konieczności charakter, który można dodatkowo określić jako zwielokrotnienie mające charakter eklektyczno-konwergencyjny, gdyż stanowi wypadkową wyszczególnionych powyżej typów tła, każdemu bowiem z nich tło w grze komputerowej zawdzięcza takie elementy jak: swoją własną malarskość, teatralność, fotograficzność i filmowość i, co za tym idzie, także długoterminowość swojego istnienia (długowieczność) polegającą na możliwości utrzymywania nieskończonej grywalności danej gry. Istotą bowiem gier komputerowych jest przeniesienie narracji i gracza do nierealnego (fikcyjnego) świata, którego ważną częścią jest właśnie tło, celem rozegrania jakiejś przygotowanej w danej grze narracji o charakterze dynamicznym koniecznym na odpowiednio skonstruowanym tle.

Tak więc gracz komputerowy, który funkcjonuje, jak to ujął Baudrillard (1996) w rzeczywistości nierealnej jako formie 'zamordowanej rzeczywistości' (ang. *murdered reality*), decyduje się na wybór danej gry i tym samym decyduje się także niejako automatycznie na wybór tła, albo przynajmniej jest świadomy jego istnienia i jest gotów do jego przyjęcia. Podobnie dzieje się w przypadku zwiedzania galerii czy muzeum, gdzie zwiedzający, decydując się zwłaszcza na przyjrzenie się danemu obrazowi po raz któryś z rzędu, jednocześnie postrzega cały obraz wraz z tłem, na którym jest on eksponowany.

Stąd można zauważyć, biorąc pod uwagę pragnienie ze strony producentów gier zachowania uwagi graczy na danej grze jak najdłużej czy też pragnienie osiągnięcia celu w postaci jak najczęstszego sięgania po nią przez graczy, że producenci gier komputerowych dokładają wszelkich starań, aby tło było jak najbardziej atrakcyjne, w tym wysoko atrakcyjne wizualnie. Na tę atrakcyjność składają się, między innymi, takie elementy jak: nadanie realizmu tłu wirtualnemu i możliwość wzięcia aktywnego udziału przez gracza w określonym spektaklu danej gry z ważnym w nim udziałem tła.

Możemy w tym momencie stwierdzić, że nastąpiło w grach komputerowych powstanie zjawiska, które określić możemy jako wytworzenie eklektyczno-konwergen-

cyjnej intermedialności różnych typów tła (ang. *intermediality*, zob. np. Bay-Cheng et al., 2010; także Auslander, 1999/2005, który mówi o zjawisku ‘intermedialnej hybrydyzacji’, ang. *intermedial hybridization*) i – w konsekwencji – jako wytworzenie odpowiednio atrakcyjnej i niejako autonomicznej ‘kultury tła gier komputerowych’ jako części większego układu estetycznego o zasięgu masowym.

Układ ten śmiało można nazwać bardziej ogólnie ‘kulturą elektroniczną’ (lub ‘kulturą cyfrową’, zob. np. Druckrey, 1996) z jej swoistym programem/dyskursem estetycznym. W obrębie tejże kultury, w odniesieniu do interesującego nas tła gier komputerowych, zaistniało ponadto zjawisko zdynamizowania tła, tzw. ‘gamifikacji tła’, a więc świadome włączenie tła głównie jako konsekwencji twórczego naśladownictwa (*mimesis*) dzieł mistrzów malarskich, spektakli teatralnych, ekspresji fotograficznych i dzieł filmowych (zob. uwagi Tatariewiczza o ‘mimesis’ 1968/1973) do samej gry i zawartej w niej narracji. W tym miejscu można wskazać na przykład szczególnie udanej malarsko produkcji gry komputerowej pt. *Rage*, w której niezwykle atrakcyjne tło zostało namalowane ręcznie przez twórców z firmy ID przy zastosowaniu wirtualnych narzędzi malarskich (takich, jak np. wirtualny ołówek, wirtualny pędzel, zob. Autodesk Sketchbook).

Założyć należy więc, że tło wizualne (głównie jako zbiór dynamicznie zmieniających się obrazów, zob. np. Liboriussen, 2008) – w wirtualnym wymiarze gry komputerowej – bierze czynny udział zarówno w zjawisku powiększania doświadczenia estetycznego u graczy poprzez zwiększenie u nich ‘zaangażowania estetycznego’ (ang. *aesthetic engagement*) w przeprowadzanych grach jak i w uatrakcyjnieniu samego zjawiska ‘grywalizacji’ (zob. Babecki, 2012). Oczywiście jest, że zjawisko grywalizacji niejako automatycznie włącza tło do potencjału interakcyjnego danej gry. W ten sposób samo granie w tło, obok grania w postaci, staje się ważną częścią grywalności danej gry.

W konsekwencji stwierdzić można, że tło w zaawansowanej graficznie grze komputerowej różni się zasadniczo od tła w wyżej wymienionych domenach malarstwa, teatru, fotografii i filmu, gdzie jest elementem podlegającym przede wszystkim pasywnemu procesowi oglądu i interpretacji (ang. *spectatorial passivity*, zob. Dovey i Kennedy, 2006) ze strony szeroko pojętej widowni. W grach komputerowych tymczasem jest ono w formie obrazów wysoce dynamiczne i może wręcz podlegać (i niewątpliwie podlega) zmianom wprowadzanym przez samych graczy, którzy nie stanowią widowni lecz tworzą międzynarodową grupę aktywnych uczestników zjawiska grywalizacji. Podlega także w stopniu najwyższym ciągłemu ruchowi, bo jak to celnie ujął Sierek (2007/2016: 186): „Obrazy jak ptaki: przelatują z miejsca na miejsce, z kraju do kraju, z kontynentu na kontynent, wszędzie tam, gdzie żyją ludzie”. Z pewnością to właśnie można powiedzieć o tle jako obrazie w grach komputerowych.

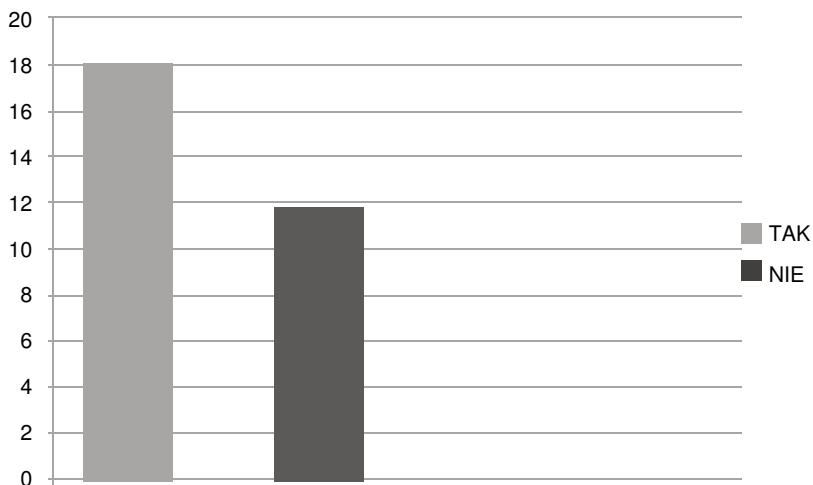
Zakłada się także, że w grze komputerowej atrakcyjne malarsko tło zwiększa zaangażowanie estetyczne graczy, dając im, oprócz wykonywania czynności oglą-

dowo-manualnych, możliwość bardziej zmysłowego przeżycia danej gry. Można więc również stwierdzić, że atrakcyjność pejzaży rozwijanych w grach komputerowych podnosi zaangażowanie i doświadczenie estetyczne gracza jako zaangażowanego zarówno w postrzeganie pejzażu i granie pejzażem (zob. np. uwagi Arnolda Berleanta w sprawie doświadczenia estetycznego i zaangażowania estetycznego). Pozwala nam to stwierdzić, że gra komputerowa ze swoim nieraz skomplikowanym i coraz bardziej atrakcyjnie skonstruowanym tłem bierze udział w wytwarzaniu i organizowaniu swoistej, bo wysoce ruchomej, plastycznej wyobraźni zbiorowej.

W tym miejscu możemy przyjąć stanowisko, które pozwala nam mówić o grze komputerowej jako jeszcze jednym układzie narracyjno-estetycznym rozgrywającym się w określonym 'polu estetycznym' (zob. także Berleant, 1970), w którym tło stanowi jego niezbywalny element. Powstaje w tym miejscu zasadnicze pytanie: Co składa się na atrakcyjność (i tym samym wyróżniałość) tła w grze komputerowej skorelowaną ściśle z grywalizacją (tj. grywalnością danej gry komputerowej) przy jednoczesnym założeniu, że kompletna gra komputerowa stanowi synergię trzech elementów: tła wizualnego, tekstu i dźwięku?

6. Postrzeganie tła wizualnego przez graczy komputerowych

Aby przynajmniej częściowo odpowiedzieć na to złożone pytanie autor skierował do respondentów ankietę, której treść skupiona została wokół zagadnienia 'atrakcyjności' danej gry komputerowej w wąskim odniesieniu do obecności w niej tła wizualnego. Treść ankiety przedstawia się następująco: respondentom zadano



Wykres 1. Czy grając w grę komputerową zwracasz uwagę na tło wizualne?

dwa pytania: (1) czy grając w grę komputerową zwracasz uwagę na tło wizualne? oraz (2) które elementy tła wizualnego zwracają Twoją uwagę? (Tutaj wymieniono następujące elementy: kolory, ruch postaci, architektura, krajobraz naturalny). W ankiecie wzięło udział 30 osób, a sama ankieta rozprawdzona została sieciowo poprzez program *Moje ankiety.pl*.

W odniesieniu do pytania (1), 'tak' odpowiedziało 18 osób (tj. 60% ankietowanych), oraz 12 osób odpowiedziało 'nie' (co stanowi 40% ankietowanych). Wyniki te przedstawia następujący wykres:

Natomiast w odniesieniu do pytania (2), otrzymano następujące wyniki:

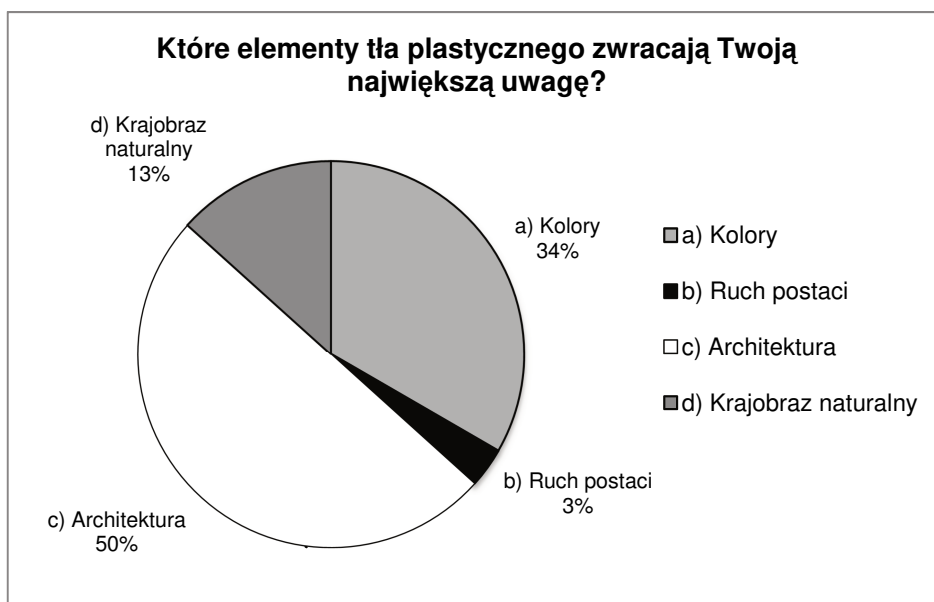
na kolory zwróciło uwagę 10 osób (w zaokrągleniu 34% ankietowanych),

na ruch postaci zwróciła uwagę 1 osoba (w zaokrągleniu 3% ankietowanych),

na architekturę zwróciło uwagę 15 osób (co stanowi równo 50% ankietowanych),

na krajobraz naturalny zwróciły uwagę 4 osoby (w zaokrągleniu 13% ankietowanych).

Otrzymane wyniki można przedstawić za pomocą następującego wykresu:



Wykres 2. Które elementy tła wizualnego zwracają Twoją uwagę?

7. Wnioski

Z otrzymanych danych, które można potraktować wstępnie jako wskazujące na pewne dość jednak wyraźne tendencje w postrzeganiu roli tła wizualnego, wynika, że gracze komputerowi odczuwają obecność tła wizualnego jako istotny element

gry. Wyraźna przewaga architektury i kolorów jako jego strukturalnych elementów w jego postrzeganiu stanowi z kolei bardzo widoczny wskaźnik służący podkreśleniu ogólnej ważności obecności tła wizualnego w grach komputerowych.

Stąd można wysnuć kolejny wniosek odnośnie ważności tła wizualnego silnie zdynamizowanego w grach komputerowych, a mianowicie, że stanowi ono istotne dopełnienie narracyjności gier i w konsekwencji współdecyduje o stopniu grywalności danej gry komputerowej. Wyniki powyższe można także potraktować jako sygnalizujące istnienie u graczy wrażliwości nie tylko na tło wizualne jako takie, ale także wrażliwości na obecność poszczególnych elementów kompozycji wizualnej w grze komputerowej.

W konsekwencji można przyjąć, że spotęgowana liczebnie gra komputerowa tworzy swoiste zapotrzebowanie nie tylko na wszelkie narracje obecne w grach komputerowych, ale także na nieuniknione obcowanie graczy z tłem nie tylko jako strukturalnym elementem ubocznym narracji lecz wręcz jako elementem przez graczy pożądanym.

Można więc mniemać, że obecność tła w grze komputerowej stanowi dość skuteczny sposób na kształtowanie wrażliwości estetycznej nie tylko pojedynczych graczy komputerowych, ale także poprzez zjawisko masowej grywalności, na kształtowanie plastycznej wyobraźni zbiorowej (a więc w wymiarze kultury masowej, np. w wymiarze jak to ujął Flusser 'fotograficznego uniwersum') w szerzej pojętych warunkach epoki cyberkultury. Niemniej potrzebne są dalsze badania w tej sprawie.

Bibliografia

- Anderson, M.L. 1987. „Pompeian frescoes in the Metropolitan Museum of Art”. *Bulletin of the Metropolitan Museum of Art* 45. 3.
- Arnheim, R. [1954]. 2014. *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka*. Łódź: Oficyna.
- Auslander, P. 1999/2005. *Liveness: performance in a mediatized culture*. London: Routledge.
- Babecki, M. 2012. „Problematyka neutralizowania strategii reklamowych produktów i usług na przykładzie odwróconej gamifikacji”. *Media kultura komunikacja społeczna* 8. 9–28.
- Barthes, R. 2008. *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.
- Baudrillard, J. 1996. *The perfect crime*. London: Verso Books.
- Bay-Cheng, S., Kattenbelt, C., Lavender, A. i R. Nelson (red.). 2010. *Mapping intermediality in performance*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Belting, H. 2007. *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*. Kraków: Wydawnictwo Universitas.
- Berleant, A. 1970. *The aesthetic field: a phenomenology of aesthetic experience*. Springfield, Ill.: Charles C. Thomas.
- Berleant, A. „Aesthetics and the unity of experience”. http://www.academia.edu/3783262/Aesthetics_and_the_Unity_of_Experience
- Dovey, J. i H.W. Kennedy. 2006. *Game cultures: computer games as new media*. Maidenhead and New York: Open University Press.
- Druckrey, T. (red.). 1996. *Electronic culture: technology and visual representation*. New York: Aperture.

- Flusser, V. 2000. *Towards a philosophy of photography*. London: Reaktion Books. (Tłumaczenie polskie: *Ku filozofii fotografii*. 2015. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia).
- Flusser, V. 2011. *Into the universe of technical images*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Koffka, K. 1922. „Perception: an introduction to the Gestalt-Theorie”. *Psychological Bulletin* 19. 531–585.
- Leroi-Gourhan, A. 1967. *Treasures of prehistoric art*. New York: Harry N. Abrams.
- Lubelski, T. (red.). 2003/2010. *Encyklopedia kina*. Kraków: Biały Kruk.
- Liboriussen, B. 2008. „The landscape aesthetics of computer games”. *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*. 144–155. [http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2008/2458/\[urn:nbn:de:kobv:517-opus-24586\]](http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2008/2458/[urn:nbn:de:kobv:517-opus-24586])
- Mazurczak, M.U. 2004. *Miasto w pejzażu malarstwa XV wieku. Niderlandy*. Lublin: Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Okoń, W. 1988. *Sztuka i narracja. O narracji wizualnej w malarstwie polskim II połowy XIX wieku*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Ostrowicki, M. (red.). 2009. *Estetyka wirtualności*. Kraków: Wydawnictwo Universitas.
- Pavis, P. 2005. *Słownik terminów teatralnych*. Wrocław: Ossolineum.
- Puppel, W. 2012. „Uwagi w sprawie analogii ewolucji formy „obrazowania” w malarstwie i grach komputerowych”. W zbiorze: Puppel, S. (red.). *Transkomunikacja II*. Poznań: Katedra Ekokomunikacji UAM. 101–112.
- Puppel, W. 2016. *Uczestnictwo w kulturze masowej w epoce cyberkultury na przykładzie gier komputerowych*. Poznań: Zakład Graficzny UAM.
- Rouille, A. 2007. *Fotografia. Między dokumentem a sztuką współczesną*. Kraków: Wydawnictwo Universitas.
- Sierek, K. 2007/2016. *Fotografia, kino i komputer. Aby Warburg jako teoretyk mediów*. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Strzelecki, Z. 1970. *Kierunki scenografii współczesnej*. Warszawa: PWN.
- Tatarkiewicz, W. 1968/1973. „Mimesis”. W zbiorze: Wiener, P.P. (red.). *Dictionary of the history of ideas*. New York: Charles Scribner’s Sons. 226–230.
- Végh, J. 1979. *Malarstwo niderlandzkie XV wieku*. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Warburton, N. 1991. „Varieties of photographic representation: documentary, pictorial and quasi-documentary”. *History of Photography* 15.3. 203–210.