



WOJCIECH SIKORA
UNIwersytet Warmiński-Mazurski

O CIĄGŁOŚCI ŚWIATA W GRACH WIDEO

1. Wstęp

Rok 2017 obfitował w przyciągające uwagę wydarzenia w świecie gier wideo¹. Pojawiło się kilka kontrowersji związanych z tak zwanymi *loot-boxes*, czyli skrzynkami z różnorodnymi rzeczami mogącymi mieć znaczenie kosmetyczne lub, w niektórych przypadkach, poważne konsekwencje dla rozgrywki, które związane były między innymi z grami *Middle-Earth: Shadow of War* (Monolith Productions, 2017) oraz *Star Wars Battlefront II* (EA Dice, 2017). Szczególnie ta druga gra wzbudziła zainteresowanie, nie tylko w kręgach graczy, lecz także przyciągnęła uwagę mediów głównego nurtu, co w konsekwencji ożywiło dyskusje o związkach gier wideo i hazardu [Oloman 2017]. Premiery doczekała się także konsola Nintendo *Switch*, na którą powróciły dwa wielkie tytuły: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo EPD, 2017) oraz *Mario Odyssey* (Nintendo EPD, 2017). Pierwsza z nich to dwudziesta ósma oficjalna odsłona serii², z kolei gier ze znanym hydraulikiem Mario jest ponad 250³. Istotna dla świata gier była także premiera *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG Corporation, 2017), popularnie zwanej PUBG, która jeszcze będąc w tak zwanej „becie”, czyli przedpremierowej wersji testowej, przyciągnęła liczne grono entuzjastów. Spowodowała także eksplozję popularności gier typu battle royale, w którym pewna ilość graczy (zazwyczaj setka) walczy każdy przeciwko każdemu. O popularności tego gatunku świadczy choćby to, jak szybko pojawiły się nowe gry oferujące graczom podobną rozgrywkę. Jednym z wydawców, który szybko

¹ Rozumiane w szerokim sensie obejmującym gry na konsole stacjonarne i przenośne, komputery osobiste i inne urządzenia.

² Zob. [http://nintendo.wikia.com/wiki/The_Legend_of_Zelda_\(series\)](http://nintendo.wikia.com/wiki/The_Legend_of_Zelda_(series)).

³ Zob. [https://www.mariowiki.com/Mario_\(franchise\)](https://www.mariowiki.com/Mario_(franchise)) (Dostęp 26.01.2018r.)

zareagował na nowe trendy szybko implementując tryb battle royale w swojej grze *Fortnite* (Epic Games 2017), jest Epic Games. Ze względu na utratę monopolu na podobne gry, wydawca PUBG gotów był pozwać Epic Games do sądu, oskarżając ich o plagiat [Machkovech 2017].

Dlaczego przytoczone wydarzenia i gry są istotne dla tego artykułu? Ponieważ poruszają one kwestię indywidualności gier, a także ciągłości ich światów. *Shadow of War* oraz *Battlefront II* umieszczone są w światach mających rzeszę fanów nie tylko pośród graczy. Powieści Tolkiena i saga Geорга Lucasa są niemal natychmiast rozpoznawalne w kulturze popularnej. Z kolei gry Nintendo mogą budzić pytania o warunki tożsamości światów przedstawionych. Czy istnieje pewna istota świata, która umożliwia jego rozpoznanie, w różnych odsłonach danej gry, jako ten sam lub jego możliwą wariację, a nie jako odrębny byt? Te i podobne pytania można także skierować w stronę popularnych ostatnio remaster'ów i remake'ów. Pierwsze z nich dotyczą głównie poprawionej szaty graficznej gier lub odświeżenie interfejsu, przedłużając ich żywotność i otwierając je na nowe pokolenia graczy, jak ma to miejsce w przypadku gry *Dark Souls*⁴, która zostanie ponownie wydana w maju 2018 roku. Remake oznacza poważniejsze zmiany w grach, nie tylko na poziomie graficznym lub mechanicznym. Przykładowo najnowsze gry z serii *Tomb Raider*⁵ wprowadzają poważne zmiany w fizjonomii głównej bohaterki Lary Croft, która przestaje być symbolem seksu, a mimo to istnieje pewna więź między nową i starą Larą. Nowy świat panny Croft nie jest nowym, zbudowanym od podstaw światem, lecz raczej kolejną próbą rozwinięcia starego konceptu.

Niniejszy artykuł ma na celu próbę odpowiedzi na pytania o istotę i jedność światów przedstawionych w grach wideo. Cel ten będzie realizowany przy pomocy egzystencjalnej i formalnej ontologii polskiego fenomenologa Romana Ingardena, wspieranej przez odniesienia do sfery rzeczy poza czystymi możliwościami. Najważniejsze pojęcia, czyli świat, istota oraz tożsamość, zostaną przedstawione w kolejnych częściach, a całość zostanie uzupełniona krótką analizą wybranych przykładów.

⁴ Gra *Dark Souls* studia *FromSoftware* została wydana przez Bandai Namco w 2011 na PS3, X Box 360 oraz Microsoft Windows.

⁵ Chodzi o gry *Tomb Raider (2013)* oraz *Rise of Tomb Raider (2015)* stworzone przez Crystal Dynamics i opublikowane przez Square Enix.

2. Świat

Obecnie w dyskursie dotyczącym gier wideo funkcjonuje kilka różnych pojęć, które odnoszą się do świata. Są to: świat przedstawiony, świat diegetyczny lub diegeza oraz światopowieść. Wszystkie wywodzą się z narratologii i posiadają nieco różniące się znaczenia. Wydaje się, że Ingardenowskie pojęcie świata pochodzące z ontologii, a zatem dotyczące przede wszystkim czystych możliwości istnienia i własności świata istniejącego obiektywnie, nie bardzo pasuje do już wymienionych. Jednak w kontekście gier wideo i innych wytworów kulturowych, takich jak dzieła literackie, malarskie czy filmy, należy do sfery przedmiotów intencjonalnych. Co dokładnie to oznacza, zostanie omówione na końcu tej części artykułu, gdy wcześniej zostaną ukazane pewne podobieństwa pomiędzy podejściem narratologicznym a Ingardenowskim.

Spośród wymienionych terminów „świat przedstawiony” wydaje się być najprostszymi i najwęższymi. Jak pisze Piotr Kubiński, zazwyczaj redukuje się on zaledwie do miejsca i czasu akcji [Kubiński 2015, 7]. W stosunku do rzeczywistości przedstawionej dowolnego dzieła literackiego czy gry jest to charakterystyka zbyt uboga, pomijająca wiele cech decydujących o jej indywidualnej tożsamości. Stwierdzenie, że akcja gry *Shadow of War* rozgrywa się w Śródziemiu w krainie Mordor pomiędzy wydarzeniami znanymi z *Hobbita* a trylogią *Władcy pierścieni*, cechuje się dużym stopniem ogólności, ignoruje wiele cech treściowego uposażenia świata. Takiej informacji brakuje np. odniesień do jego dynamizmu, a bohaterowie, sprowadzeni do imion, zostają pozbawieni swojej głębi i jednostkowej niepowtarzalności. Pozostałe terminy (diegeza, świat diegetyczny, światopowieść) dotyczą intelektualnych prób uzupełnienia tego braku.

Diegeza jest terminem ze starożytnym rodowodem. Greckie słowo *diegesis* oznacza narrację. Platon posługiwał się nim, aby odróżnić opowiadanie proste od sztuk naśladowczych, czyli *mimesis*, kiedy to poeta lub aktor wypowiadał się udając innych [Platon 2001, 393c-394a]. Współcześnie słowo to jest wykorzystywane w innym sensie. Początkowo przejęte przez teorię filmu, zostało zaadoptowane przez narratologię. Jednym z wybitnych teoretyków diegezy, jest Remigius Bunia. W artykule *Diegesis and Representation: Beyond the*

Fictional World, on the Margins of Story and Narrative odwołuje się on do ustaleń licznych badaczy między innymi Gerarda Genette'a, którego koncepcję diegezy Bunia streszcza następująco: „(...) *diegesis* is simply »spatiotemporal universe« of the story”[(...) diegeza jest po prostu czasoprzestrzennym uniwersum opowiadania][Bunia 2010, 1]⁶. Jednak na tym jej znaczenie się nie kończy. Kilku autorów przytoczonych przez Bunia, w tym Genette, wiążą diegezę z narracją. Innymi słowy świat diegetyczny jest światem przedstawionym narracyjnie, zarówno przy pomocy języka jak i obrazów i dźwięków. Do składników świata, oprócz miejsca i czasu, mogą przynależeć także osoby lub relacje i wydarzenia. Prowadzi to do węższego i szerszego ujęcia świata diegetycznego. Pierwsze oznacza, że jego częścią jest tylko to, co zostało ukazane w dziele wprost. Drugie zakłada, że są w nim także przedmioty jedynie wywnioskowane z ukazanych, na przykład miasto, którego częścią jest rezydencja jednego z bohaterów. Sam Bunia argumentuje na rzecz niezależności świata od narracji i, w przeciwieństwie do Genetta, posługuje się terminem „world” („świat”) zamiast „universe” („uniwersum”). Jak wyjaśnia, „uniwersum” jest słowem wywodzącym się z łaciny, oznaczającym wszystko co jest, było i będzie. W tym znaczeniu obejmuje ono cały wszechświat. Dlatego preferuje on pierwszy termin, który ogranicza się do świata zamieszkanego przez ludzi [Bunia 2010, 18].

Spośród tłumaczeń angielskiego słowa *storyworld* zaproponowanego przez Marie-Laure Ryan i innych współautorów książki *Storyworlds Across Media* [Ryan 2014], mianowicie „świat opowieści” [Rembowska-Płóciennik 2012, 297] oraz „światoopowieść” [Kubiński 2015, 7], wybieram to drugie, ponieważ zgadzam się z argumentem Kubińskiego, że należy równo akcentować „świat” i „opowieść”. Koncepcja swiatioopowieści jest nowym podejściem do zagadnienia świata w dziełach kultury, które ma ambicję wykroczenia poza ramy narratologii i objęcia swym zasięgiem także innych wytworów kulturowych. W rezultacie przedmiotem badań opartych na koncepcji swiatioopowieści nie jest tylko świat konkretnego dzieła uzależniony od jego narracji, lecz świat obejmujący wiele rodzajów dzieł wytwarzanych w przestrzeni różnych mediów [Ryan 2014, 1]. Jako przykład może posłużyć wspomniana już gra *Battlefront II*,

⁶ Tłumaczenia cytatów w języku angielskim zostały wykonane przez autora.

osadzona w świecie Gwiezdných Wojen, który miał także swoje odsłony na ekranach kin oraz na kartach książek.

Nim przedstawione zostaną paralele pomiędzy koncepcją Ingardena a koncepcjami opisanymi powyżej, należy wyjaśnić kilka kwestii. Po pierwsze, Ingarden posługiwał się sformułowaniem „świat przedstawiony” i w dalszej części tekstu będzie się ono pojawiało w sensie Ingardenowskim. Po drugie, kwestia świata, a w szczególności świata przedstawionego, musi być rozpatrzona z dwóch punktów widzenia: przedmiotów intencjonalnych oraz przedmiotów realnych. Podział ten jest kluczowy dla właściwego zrozumienia ontologii Ingardena, odpowiednio jego koncepcji dzieł sztuki (szerzej: dzieł kulturowych). Dopuszczalne wtedy stanie się postawienie tezy, że światy przedstawione są jednocześnie zależne i niezależne. Jest ona jedynie z pozoru paradoksalna, a trudności znikają, gdy wyjaśnione zostaną dwa pojęcia zależności. Pierwsze z nich dotyczy związku pomiędzy aktami świadomości oraz przedmiotami intencjonalnymi. Drugie z kolei odnosi się do czegoś, co Ingarden nazywa „zakotwiczeniem” (w zasadzie jego brakiem), które opisuje relację pomiędzy światem realnym a światem przedstawionym (właściwie: *quasi*-światem) rozumianym jako zawartość owych przedmiotów intencjonalnych.

„Przedmiot czysto intencjonalny jest odpowiednikiem i wytworem aktu lub aktów świadomości”[Ingarden 1987 t. 2 cz.1, 162]. Intencjonalny, czyli wytworzony przez akt świadomości, która się na coś nakierowuje⁷. Pojawiają się one zarówno podczas spostrzegania przedmiotów realnych jak i wyobrażonych. W pierwszym przypadku są one transparentne (w idealnym przypadku całkowicie), w drugim stanowią sam przedmiot spostrzeżenia. Jak pisze Ingarden: „Należy to do istoty każdego aktu świadomości, który zawiera w sobie mniemanie przedmiotowe, że jest on w tym sensie wytwórczy i aktywny «, że nieuchronnie – jak cień, który pada poza rzeczą z jednej strony oświetloną – pojawia się przedmiot intencjonalny»”[Ingarden 1987 t. 2 cz.1, 186]. W ramach Ingardenowskiej ontologii egzystencjalnej zaliczają się one do VII typu bytów, które charakteryzują następujące momenty bytowe: niesamoistność (heteronomia), pochodność,

⁷ Warto odróżnić w tym miejscu „intencyjny” oraz „intencjonalny”. Pierwsze wyrażenie w słowniku Ingardena oznacza akt nakierowania świadomości na pewien przedmiot, drugie dotyczy wytworzonego przez ten akt przedmiotu.

samodzielność oraz zależność [Ingarden 1987 t. 1, 125¹. Należy dodać, że przedmioty intencjonalne posiadają dwustronną budowę, czyli dzielą się na formalną strukturę intencjonalną oraz zawartość. Przyczyny takiego podziału będą widoczne po wyjaśnieniu przytoczonych momentów bytowych.

Przedmioty są samoistne, gdy posiadają w sobie swój fundament bytowy, natomiast heteronomia oznacza jego istnienie w czymś innym [Ingarden 1987 t. 1, 84]. Fundament bytowy, który należy odróżnić od podstawy bytowej, o której będzie mowa we fragmencie dotyczącym zależności, oznacza immanentne określenie jakościowe. Innymi słowy – nie posiadają one własnego materialnego uposażenia. Materia w znaczeniu formalno-ontologicznym oznacza „(...) to, co jakościowe w najszerszym tego słowa znaczeniu” [Ingarden 1987 t. 2 cz. 1, 41] i jest nazywana „materią I”. Cechy przedmiotów realnych wynikają z ich istoty i są pewną konkretyzacją odpowiednich jakości, np. czerwień chusty jest zawsze określonym odcieniem barwy czerwonej. Dodatkowo, są one wszechstronnie określone, czyli posiadają nieskończoną ilość cech, które się „zazębiają” nie pozostawiając miejsc pustych czy nieokreślonych. Natomiast przedmioty intencjonalne nie posiadają własnego uposażenia materialnego. Wspomniana już zawartość jest im jedynie przypisana, nadana im przez wytwarzające je akty świadomości. Heteronomia prowadzi do dwóch konsekwencji: schematyczności oraz występowania miejsc niedookreślenia.

Przedmioty realne posiadają nieskończoną ilość cech, jednakże część z nich zawsze jest ukryta dla naszej percepcji. Spoglądając na obracany w dłoniach kubek zawsze widzimy tylko jedną stronę. Możemy zobaczyć dno rezygnując ze spojrzenia na wnętrze lub odwrotnie. Druga strona pozostaje niewidoczna, chociaż mniemamy, że istnieje. Dotyczy to także wnętrza ścianek oraz struktury materiału. Próba opisanie wszystkich właściwości kubka jest tytanicznym zadaniem, które może być dłuższe niż życie śmiałka. Dlatego tworząc dzieło sztuki lub po prostu wyobrażając sobie przedmioty, robimy to jedynie schematycznie. Zarysowujemy najważniejsze cechy, nadajemy im odpowiedni charakter, aby były interesujące, rozpoznawalne itd. Miejsca pominięte, nie przedstawione wprost, Ingarden nazywa „miejscami niedookreślenia” i ich liczba w przedmiotach intencjonalnych jest nieskończona. Chociaż luki w przedmiotach nie są

wyznaczone *explicite*, to ich określenie jest zawarte w nich potencjalnie. Wyobrażając sobie burego psa, oczami wyobraźni widzimy kolor jego sierści i pewien kształt, który charakteryzuje psowate. Tyle jest zawarte wprost w tym wyrażeniu. Jednakże wiemy, że chodzi nam o psa, zatem powinien posiadać cztery łapy, ogon o pewnej długości, odpowiednią temperaturę i wiele innych cech, które psy posiadają ze względu na bycie taką a nie inną istotą. Miejsca niedookreślenia potencjalnie zawierają te właściwości, ponieważ „(...) forma nominalnie wyznaczonego przedmiotu jest formą pewnej konkretnej jednostki, która zwiera w sobie potencjalnie nieskończoną mnogość cech należących do jakościowego uposażenia” [Ingarden 1988, 319]. Część miejsc niedookreślenia zostaje wypełniona w trakcie obcowania odbiorcy z dziełem – proces ten nazywany jest konkretyzacją. Przeprowadzona do absolutnych granic możliwości, doprowadziłaby do obcowania z przedmiotem wszechstronnie określonym, chociaż niekoniecznie w ramach jednego i tego samego aktu.

Następnym momentem bytowym wymagającym wyjaśnienia jest „pochodność”. Przedmioty intencjonalne, zatem świat przedstawiony jak i zawierające go dzieło, ze swojej istoty muszą być wytworzone przez akty świadomości. Właśnie owa immanentna konieczność decyduje o pierwotności i pochodności przedmiotów. Nie chodzi o sam proces tworzenia, ale o fakt, że przedmioty pochodne muszą być wytworzone, że należy to do ich istoty.

Chociaż przedmioty intencjonalne są bytowo pochodne, to są one także samodzielne, czyli ich istota nie wymaga współistnienia w żadnym przedmiocie jako jedna i ta sama całość [Ingarden 1987 t. 1, 116]. Dotyczy to zarówno aktów świadomości, jak i podstawy bytowej. Przedmioty intencjonalne transcendują wytwarzające je akty, innymi słowy nie są ich częścią. Jak stwierdza Ingarden: „(...) nic z tego, co rzeczywiście stanowi składnik lub moment aktu, nie jest elementem czysto intencjonalnego przedmiotu i odwrotnie” [Ingarden 1988, 181]. Objawia się to także w konstytuowaniu tego samego przedmiotu w wielu indywidualnych aktach świadomości. Nie muszą one także współistnieć z podstawą bytową, czyli trwałym przedmiotem fizycznym, który utrzymuje dzieło w istnieniu. Moment bytowy wymagający od samodzielnego przedmiotu innego samodzielnego przedmiotu, który utrzyma go w istnieniu, nazywa się „zależnością

bytową”[Ingarden 1987 t. 1, 122]. W przypadku gier wideo podstawą bytową może być twardy dysk lub inny nośnik pamięci (płyta CD, DVD i inne). Gry wideo, a także inne dzieła kulturowe, nie stanowią jedności ze swoimi podstawami bytowymi. Przyjęcie takiego stanowiska prowadziłoby do absurdalnych konsekwencji, jak uznanie, że istnieje tyle dzieł pt. „Wiedźmin 3”, na ilu nośnikach jest on zapisany. Wydaje się, że większość graczy zgodziłby się ze stwierdzeniem, że grali w tę samą grę, mimo podjęcia innych decyzji w świecie gry. Natomiast gry wideo wymagają podstaw bytowych, aby mogły istnieć w świecie. W przeciwnym przypadku znikną, gdy tylko skończą się wytwarzające je akty intencyjne.

Przedmioty intencjonalne są heteronomiczne, czyli nie posiadają immanentnego określenia materialnego. Jest ono im nadane w aktach intencyjnych. Innymi słowy, ich zawartość jest im przypisana. „Geralt”, „Rodion Raskolnikow” czy „Reksio” są jedynie przebraniem dla przedmiotów intencjonalnych, a pomimo to nie tylko traktujemy je jak przedmioty indywidualne, ale są one realne, a właściwie należą do typu realnego bytu [Ingarden 1988, 285]. Ma to poważne implikacje dla świata i przedmiotów przedstawionych. Wszystkie przedmioty przedstawione w dziele są indywidualne i realne (za wyjątkiem pojawiających się przedmiotów innych typów jak idee) wraz ze wszystkim tego konsekwencjami, czyli posiadaniem własnej istoty, wszechstronnego określenia itd. Bohaterowie gier wideo i innych dzieł mogą być przedstawieni jedynie schematycznie i posiadać wiele miejsc niedookreślenia, jednak ze względu na typ ich bytu, sposób traktowania przez odbiorcę oraz proces konkretyzacji są oni potencjalnie kompletni. Co więcej, dotyczy to także otaczającego ich świata – zawsze towarzyszy im pewien horyzont przedmiotowy. W znanym dramacie Szekspira przedstawiony wprost był tylko fragment zamku, na którym Hamlet rozmawiał z widmem swego ojca, jednakże istniała nie tylko reszta warowni, lecz także cały kraj, kontynent itd. Podobnie w grach wideo – chociaż przedstawiona jest jedynie cienka warstwa trawy, po której stąpa bohater kierowany przez gracza, to pod nią znajduje się gleba i poszczególne warstwy planety będącej miejscem akcji.

Świat przedstawiony posiada także własny czas i przestrzeń, która, przywołując Espena Aarsetha, nie jest „a representation of space that is not in itself spatial, but symbolic and rule-based”[reprezentacją

przestrzeni, która nie jest sama w sobie przestrzenna, lecz symboliczna i rządzona regułami (gry)][Aarseth 2001, 12]. Są one wprowadzane tylko analogonami, posiadają jednakże wiele cech swoich prawdziwych odpowiedników. Są one domniemane jako realne. Przestrzeń i czas nie są wprost określone jako ograniczone i skończone. Cechuje je ciągłość cechująca także realny świat. Nie mogą się po prostu urwać, nikt nie stawia tabliczek informujących o końcu przestrzeni i czasu, nie w sensie, że nic tam nie ma, ale że jest tam nicość. Jednakże są one nieskończone⁸ jedynie *implicite* właśnie ze względu na ich ciągłość oraz stałą obecność horyzontu przedmiotów. Należy jednocześnie podkreślić, że zarówno przedmioty przedstawione jak i czasoprzestrzeń nie są „zakotwiczone” w realnym świecie. Nawet jeżeli akcja gry ma miejsce w XVII-wiecznej Japonii, jak w przypadku *Nioh* (Team Ninja 2017), nie oznacza to, że istnieje możliwość przejścia do świata rzeczywistego. Natomiast z całą pewnością można stwierdzić, że stworzony świat może być inspirowany przez rzeczywistość [Ingarden 1987 t. 2 cz. 1, 188].

Istnieje jeszcze jedna kwestia związana ze światem, którą należy omówić. Jednym z kluczowych pojęć w tym tekście jest pojęcie istoty. Powstaje zatem pytanie: czy świat może posiadać istotę? Według Ingardena tylko przedmioty indywidualne mogą ją posiadać. W *Sporze o istnienie świata* Ingardena świat zostaje określony mianem „dziedziny przedmiotowej”, czyli zbiorem przedmiotów, który nie jest wyznaczony jedynie intencjonalnie, tak jak „klasy” [Ingarden 1987 t. 2 cz. 2, 8], czyli nie istnieje po prostu przez dowolny dobór jego elementów. Dodatkowo dziedzina przedmiotowa, którą jest świat zawiera także relacje przyczynowo-skutkowe pomiędzy swoimi elementami. Otwiera to dwa możliwe ujęcia. Pierwsze – świat jest przedmiotem indywidualnym wyższego rzędu. W tej sytuacji interesować nas będzie istota oraz „to, co jakościowe w najszerszym tego słowa znaczeniu” [Ingarden 1987 t.1 cz. 1, 41] (co Ingarden nazywa „materią I”). Drugie – może być on rozpatrywany jako pewien zbiór, którą stanowią po prostu jego elementy (nazywane „materią III”).

⁸ Współcześnie wiemy, że wszechświat jest skończony i jesteśmy w stanie z przybliżeniem obliczyć jego wielkość, a czas ma swój początek w Wielkim Wybuchu. Jednakże, zdajemy sobie sprawę, że wciąż się rozszerza – potencjalnie w nieskończoność.

Podsumowując, świat przedstawiony w ramach koncepcji Ingardena jest przedmiotem intencjonalnym wyższego rzędu, który składa się z wielości przedmiotów indywidualnych powiązanych relacją przyczynowo-skutkową. Ze względu na heteronomię jest on jedynie schematyczny i zawiera miejsca niedookreślenia, chociaż potencjalnie jest kompletny. Posiada także własną czasoprzestrzeń, która podobnie jak przedmioty i świat przedstawiony, udaje realny typ bytu. Dzięki temu świat przedstawiony będąc esencjalnie zależnym od wytwarzających go aktów świadomości, w swojej zawartości jest odrębny od rzeczywistości, nie jest w niej „zakotwiczony”. Jest on także konstytuowany przez wielość aktów, nie tylko w ramach jednego dzieła, lecz także wielu innych, czasem posiadających różnych autorów. W tym sensie, do pewnego stopnia, wykracza poza tworzące go dzieła. Ten punkt widzenia, wynikający z powyższych rozważań, wydaje się być bliski koncepcji światopowieści. Dodatkowo, Ingardenowski świat przedstawiony jest o wiele bogatszy w swej zawartości niż jest wyrażone *explicite* w dziele, co jest paralelą pomiędzy prezentowaną koncepcją a koncepcją Bunia.

3. Istota

Spór o istotę przedmiotów jest stary jak sama filozofia. Niektórzy filozofowie uznawali, że istoty istnieją niezależnie od przedmiotów. Platon twierdził, że istotą przedmiotów są idee, które są odciskane w przedmiotach jak pieczęć w miękkim wosku. Arystoteles uważał, że istotą przedmiotów jest ich forma istniejąca w nich samych. Obaj sądzili, że przedmioty zawierają momenty ogólne, które są wspólne wszystkim przedmiotom z danej grupy i które stanowią ich istotę. Tak jak cieśla tworzy łóżko kierując się uniwersalnym wzorem lub gatunki posiadają cechy wspólne. W późniejszych wiekach za istotę przedmiotów uważano pewien zbiór własności, bez których przedmioty nie mogą istnieć. Ingarden oddzielił pojęcia idei i istoty. Idee są ogólne, istnieją niezależnie od przedmiotów. Natomiast istoty są ściśle indywidualne i nie istnieją poza przedmiotami. Określenie istoty jest zawsze materialne, czyli jakościowe (w sensie Ingardenowskim). W swoim największym dziele Ingarden wyróżnia sześć pojęć istoty, które różnią się od siebie tym, czy implikują konkretną formę (nazywaną przez Ingardena formą I) i sposób bycia, czy są one możliwe lub tylko

przypadkowe oraz czy dopuszczają zmienność w ramach posiadanej kwalifikacji jakościowej. Są to kolejno:

1. Istota radykalna przedmiotu indywidualnego.
2. Istota ścisła przedmiotu indywidualnego.
3. Istota umiarkowanie ścisła.
4. Istota czysto materialna.
5. Istota „prosta”.
6. Cechy charakterystyczne, czyli mieszanina jakościowa pozbawiona spójności [Ingarden 1987 t. 2 cz. 1, 368-369].

Przedmioty w światach gier wideo mogą zostać zakwalifikowane jako przedmioty o istocie umiarkowanie ścisłej, która pojawia się tam gdzie:

- a) „Natura przedmiotu jest indywidualna, ale nie jest monadyczna, a więc dopuszcza w zasadzie wiele ujednostkowień (konkretyzacji) *swej materii*,
- b) Natura przedmiotu jest jakością postaciową, która wyznacza:
- c) Równoważny jej zespół koniecznie z nią współistniejących, harmonicznie z nią związanych własności przedmiotu bezwzględnie własnych w umiarkowanym znaczeniu,
- d) Pewien typ zespołu momentów formalnych (bez względu na to, czy by to była ogólna podstawowa forma przedmiotowa, czy też jakaś inna forma na tamtej nadbudowana):
- e) Pewien typ sposobu istnienia przedmiotu” [Ingarden 1987 t.2 cz. 1: 367].

Dodatkowo przedmiot o tak określonej istocie może posiadać własności nabyte i zewnętrznie uwarunkowane. Innymi słowy, jest to przedmiot „wrażliwy”, jak miejscami nazywa go Ingarden, czyli zdolny do interakcji z innymi przedmiotami w świecie. Chociaż mogą pojawić się wątpliwości, czy przedmiotów w grach nie uznać za posiadające istotę czysto materialną, która nie posiada wyznaczonej formy i sposobu istnienia, to niezależnie od rozwiązania, trzeci i czwarty rodzaj wymienionych istot, a także istota świata różnią się formalnie i egzystencjalnie [Ingarden 1987 t.2 cz. 1: 386], co nie ma znaczenia dla ich zawartości materialnej (jakościowej).

Jakość postaciowa w powyższym opisie może zostać odebrana jako zagadkowa. Czym ona właściwie jest? Jest to jakość syntetyczna,

która wyłania się na gruncie innych jakości i nadaje przedmiotom ich charakterystyczny rys. Jak pisze Ingarden: „Przed wszystkim nasuwają się tu owe osobliwe jakości postaciowe, które pojawiają się u poszczególnych ludzi (...) jako tzw. »wyrazy twarzy«, swoiste, niepowtarzalne jakości postaciowe, które rozstrzygają o jedyności danej twarzy (...)” [Ingarden 1987 t.2 cz. 1: 347]. Mogą one nadawać przedmiotom ich wyjątkowy charakter. Merleau-Ponty pisząc o dziełach Vermeera najpewniej tę jakość miał na myśli, gdy wskazywał, że nie chodzi o samego autora, lecz o zachowanie pewnego stylu, który był z nim utożsamiany [Merleau-Ponty 1976, 203-204]. Można go uznać właśnie za pewną szczególną jakość postaciową obrazów sygnowanych jego nazwiskiem. Podobnie, chociaż trudno znaleźć wyraźną jakość dla naszego świata, to pewne miejsca posiadają swój wyjątkowy nastrój. Właśnie ów nastrój wykorzystywany jest w procesie tworzenia gier. Pewne światy/miejsca w grach budowane są przez ciągłe odniesienie do niego. Właśnie ten nastrój można, w niektórych przypadkach, uznać za istotę tych gier. Szczególnie, że w tekście *Ontology of Video Game Virtual World* autorzy umieścili atmosferę jako jeden ze składników świata, którą rozumieją jako „the tone of the video game which provokes certain psycho-emotional state” [„nastrój gry wideo, który wywołuje pewne stany psychofizyczne”] [Galanina, i in. 2016, 8]. W tym artykule nastrój funkcjonuje raczej jako zestrój jakości elementów świata, który jednak może faktycznie spowodować takie stany. Dobrym przykładem jest gra *Bloodborne* (FromSoftware 2015), która utrzymana jest w klimacie powieści H.P. Lovecrafta i gotyckiego horroru.

Warto dodać kilka słów komentarza do typu sposobu istnienia przedmiotów. Z jednej strony są zależne od aktów świadomości lub środków o nadanej intencjonalności, które mogą zostać utrwalone np. w formie literatury lub gier. Wtedy istnieją one intencjonalnie. Jednak, jak już zauważono, są one traktowane jako realnie istniejące. Owa dwuznaczność bierze się z dwustronności przedmiotów intencjonalnych. Pierwszą stanowi sam przedmiot intencjonalny. Jest to w gruncie rzeczy głównie jego forma, która istnieje w świadomości. Nie posiada on żadnej szczególnie uformowanej materii. Drugą stroną jest zawartość przedmiotu intencjonalnego, która jest mu przypisana lub nadana przez akty intencjonalne. Właśnie ta zawartość stanowi to, co zazwyczaj określa się mianem przedmiotów, bohaterów, procesów lub świata w dziełach. Przedmiot intencjonalny „przebierając się” za swoją

zawartość, „udaje”, że jest przedmiotem indywidualnym o realnym typie bytu i sposobie istnienia.

4. Tożsamość

Przedmioty intencjonalne ze względu na swoją naturę i pochodzenie mogą być zmieniane przez akty intencjonalne. Wyobrażając sobie pewne przedmioty jesteśmy w stanie zmienić je całkowicie jedną myślą. Jednocześnie możemy zachować domniemanie tożsamości tych dwóch, pozornie różnych przedmiotów. Wystarczy pomyśleć o baśniach, w których zła wiedźma zmienia królewicza w ropuchę, by zrozumieć o co chodzi. Z jednej strony pozostaje on następcą tronu, mogącym odzyskać swoją postać dzięki pomocy zacnej niewiasty, ale z drugiej jest odrażającą ropuchą. Chociaż przypisujemy pewną ciągłość i niezmienność jego bytowi, to obie jego postaci są bardzo odmienne. Królewicz jawi się nam jako ten sam właśnie dzięki nadanej mu intencjonalnie tożsamości.

Sprawa prezentuje się podobnie także dla przedmiotów intencjonalnych, które uniezależniły się od indywidualnych świadomości i zostały utrwalone w pewnym realnym materiale. Chodzi mianowicie o różne dzieła sztuki lub gry wideo ujęte jako te dzieła właśnie. W ich przypadku problem tożsamości dotyczy przede wszystkim zagadnienia konkretyzacji. Jak wspomniano, dzieła kulturowe są tworamii schematycznymi, czyli posiadającymi miejsca niedookreślenia. Podczas obcowania z dziełem są one wypełniane, a proces ten Ingarden nazywa konkretyzacją. Co to oznacza dla serii gier zostanie omówione w następnej części artykułu. Przedmioty wyłaniające się w ten sposób są, z jednej strony, objęte intencjonalnym nadaniem tożsamości, która zawiera sporą dowolność, ale z drugiej muszą spełniać prawidłowości czysto formalno- oraz materialno-ontologiczne, o ile mają dać się naocznie uchwycić [Ingarden 1987 t. 2 cz. 1, 475].

Pierwszą prawidłowością jest niesprzeczność. Nie dotyczy ona przedmiotów intencjonalnych w całości właśnie ze względu na miejsca niedookreślenia, ponieważ po prostu nie posiadają w nich żadnego określenia. Nie można orzec o nich A ani nie-A⁹. Jednak jeżeli są one w pewien sposób przedstawione (np. wizualnie lub dźwiękowo w grach),

⁹ Więcej o miejscach niedookreślenia można przeczytać w tekście: Rygalski (2003).

to muszą podlegać zasadzie niesprzeczności. Można intencjonalnie wyznaczyć nieżelazne żelazo lub kwadratowe koło, ale nie można ich ukazać naocznie. Nawet istoty fantastyczne, takie jak smoki lub jednorożce jej podlegają. Chociaż są one raczej nieprawdopodobne w tym sensie, że nigdy żadnego nie spotkaliśmy, nie zawierają one sprzeczności i możliwe jest ich naoczne przedstawienie¹⁰. Jako uzasadnienie opisanego faktu można przedstawić to, że przedmioty intencjonalne, chociaż cieszą się dużą wolnością, są inspirowane przez rzeczywistość. Zatem do pewnego stopnia reguły naszego świata muszą znaleźć w nich swoje odbicie lub muszą być one przynajmniej minimalnie prawdopodobne. Dodatkowo, jak zauważa Michael Heim, a z czym Ingarden zgodziłby się na pewno, świat przedstawiony powinien być racjonalny i zrozumiały [Heim 1993, 91-92].

Czytając fragmenty *Sporu o istnienie świata* poświęcone tożsamości przedmiotów indywidualnych można natrafić na jej trzy aspekty. Są to „sobość”, „jedność” oraz „tożsamość”. Wszystkie one są częścią formy przedmiotu i pełnią nieco inne role.

Pierwsze z nich – „sobość” – jest pierwotnym momentem formalnym przedmiotu. Wyznacza ona granicę przedmiotu. Ten fakt można sprowadzić do prostego zdania, że „(...) przedmiot w sobie jest samym sobą, a zarazem – co jest już tylko prostym następstwem tego faktu – że «nie jest niczym innym, że nawet» nie może być nie-sobą” [Ingarden 1987 t.2 cz. 1, 415]. Podobnie jak pozostałych dwóch znaczeń tożsamości, definiowanie tego szczególnego momentu jest trudne lub wręcz niemożliwe. „Sobość” oznacza oddzielenie przedmiotów od reszty świata i gwarantuje przynależność własności do podmiotu w ramach jednej całości. Nie tylko przedmiot A jest czymś różnym od nie-A, lecz także można orzekać o jego własnościach lub częściach jako właśnie jego. Róż policzków nie jest czymś różnym od dziewczyny, on należy do niej – jest jej częścią w sposób pierwotny. Podobnie można powiedzieć o kończynach – to „moja” ręka, „moja” noga. Nie są one czymś odrębnym ode mnie, mimo że mówiąc o nich, mogę przedstawić je niejako zewnątrz wobec mnie.

¹⁰ Mówi się także, że smoki są zbyt duże, aby latać. Nadzieje na korzystne dla nich rozwiązanie tego problemu budzi przykład trzmieli. Przez lata wierzono, że owady te nie powinny móc latać, jednak przeprowadzone badania wskazują, że jest to możliwe i tłumaczą nawet, jak to działa. Po prostu nie wiemy wszystkiego o smokach i nie udało nam się nakłonić żadnego do lotu w tunelu aerodynamicznym.

„Sobość” jest formalnym warunkiem całości przedmiotu, natomiast „jedność”, chociaż także formalna, ma wyraźny rys materialny. Oznacza ona, że przedmiot w każdym swoim momencie jest określony przez swoją naturę konstytutywną, czyli ściśle indywidualne określenia jakościowe, dzięki czemu przedmiot jest tym, czym jest. Stanowi ona centralną część opisywanej wcześniej istoty. Innymi słowy, wszystkie własności przedmiotu są przez nią uwarunkowane i wyznacza ona granicę dopuszczalnych zmian.

Ostatnie rozumienie – „tożsamość” – oznacza trwanie tego samego przedmiotu we wszystkich fazach jego istnienia. Przedmioty pozostają sobą przez cały okres swojego trwania. Osoby, które spotkaliśmy za młodu, po latach są tymi samymi osobami. Jeżeli się zmieniły, to tylko w stopniu, który dopuszczała ich istota.

Bazując na przytoczonych pojęciach tożsamości, Ingarden wyznacza cztery warunki tożsamości przedmiotów trwających w czasie [Ingarden 1987 t.2 cz. 1, §63]:

1. Przedmiot musi być jeden.
2. Może posiadać tylko jedną naturę konstytutywną.
3. Musi istnieć we wszystkich fazach swego bycia (nie może być żadnej fazy, kiedy go nie ma).
4. Nie może dojść do radykalnych zmian materiału przedmiotu.

Odnosząc się do powyższych warunków oraz natury świata i przedmiotów w grach wideo – zarówno ich strony intencjonalnej jak i realnej – należy zarysować podobne ograniczenia odnośnie ich ciągłości. Niefortunnie, podobne rozstrzygnięcia zazwyczaj nie są konkluzywne – pomiędzy oczywistymi przykładami potwierdzającymi je rozciąga się strefa szarości. Dlatego w następnej części kwestia ta zostanie rozpatrzona przy udziale przykładów ze świata gier.

5. Przykłady

Mówiąc o różnych odsłonach gier wideo zazwyczaj przywołuje się następujące terminy: sequel, prequel, część/epizod, remaster, remake, reboot. Pierwszy z nich oznacza, że dana gra rozgrywa się po wydarzeniach znanych z poprzedniczki. Drugi jest przeciwieństwem pierwszego – odnosi się do wydarzeń poprzedzających daną sytuację. Remaster i remake zostały opisane we wstępie. Zaś reboot oznacza

próbę wykorzystania konceptu danej gry, aby stworzyć ją od nowa. Zazwyczaj podejmuje się takie działania, kiedy seria jest już prawie zapomniana lub niemalże utraciła swoich graczy.

Zaskakujące może być wyróżnienie części/epizod jako odrębnej kategorii. Niemniej, jest to uzasadnione rozwiązanie. Coraz częściej dystrybutorzy gier decydują się na podzielenie swoich gier na sprzedawane oddzielnie lub w pakiecie mniejsze części. Przykład stanowi gra *The Walking Dead* (Telltale, 2012-2017), która dotychczas doczekała się trzech głównych sezonów, a premiera czwartego została ogłoszona na 2018 rok. Podzielone są one na odcinki, po pięć na sezon. Gra wzorowana jest na serii komiksów o tym samym tytule. Podzielenie gry wydaje się uzasadnione ze względu na charakter materiału pierwotnego – komiksy wydawane są w pojedynczych rozdziałach lub tomach obejmujących kilka rozdziałów. Dodatkowo, jest to rozwiązanie wygodne dla starszych graczy, którzy muszą pogodzić swoje hobby z pracą. Dzielenie gry ze względu na strukturę wiekową odbiorcy może przynieść wiele korzyści. Szczególnie, że tylko 29% graczy w Stanach Zjednoczonych ma mniej niż 18 lat, a prawie połowa ma ponad 35 lat [Statista.com 2017]. Innym argumentem za rozróżnieniem części od sequel/prequel jest sytuacja, w której twórcy planowali ją jako bezpośrednią kontynuację, w przeciwieństwie do stworzenia takiej pod presją rynku. Przykładem jest gra *The Last of Us Part 2* (Naughty Dog, oczekuje na premierę), która ma rozgrywać się kilka lat po wydarzeniach znanych z pierwszej części. W tym przypadku najważniejsze jest skoncentrowanie fabuły wokół tych samych, co w poprzedniej odsłonie, bohaterów.

Nie będą tutaj brane pod uwagę wydania tej samej gry na różne systemy służące do grania. Ponieważ w proponowanym ujęciu gier bazującym na pojęciach fenomenologii Ingardena, rozumiane one są jako schematyczne twory intencjonalne, które są niezależne od podstawy bytowej, nie ma znaczenia, czy gra ukazała się na PS4, Xbox One czy PC. Nie są one uznawane za efektywną część gier. Wszelkie różnice w grafice, takie jak rozdzielczość lub FPS (ang. *frames per second*, ilość klatek wyświetlanych na sekundę), są rozumiane jako pewna forma konkretyzacji. Podobnie jak czytelnik uzupełnia braki w ubiorze bohatera powieści, tak platforma na której gra jest uruchomiona wyostrza obraz lub nasycy kolory. Mówiąc krótko, gra jest

jedna niezależnie od podłoża. W literaturze można znaleźć opinie, które nie są zgodne z zaprezentowanym tu podejściem. W artykule *A Conceptual Model for Video Games and Interactive Media* autorzy uznają różne edycje za różne gry [Jett i in. 2016, 2]. Z kolei Ian Bogost twierdzi, że platformy gier są ich nieodłączną częścią, zaś niezgadanie się z tym stanowiskiem trąci prowincjonalizmem [Bogost 2009].

Sequel i prequel zostaną rozpatrzone razem, jako dwie strony tej samej monety, zaś jako przykład posłuży wspomniana już seria *Dark Souls* studia FromSoftware. Pierwsza gra z serii ukazała się w 2011 roku, druga – *Dark Souls II* – wydana została w 2014 roku oraz w 2015 roku wraz z rozszerzeniem w edycji *Scholar of the First Sin*. Trzecia i, zgodnie z zapowiedziami twórców, ostatnia gra w serii – *Dark Souls III* – doczekała się premiery w maju 2016 roku. Wydarzenia w tej serii koncentrują się wokół cyklicznie następujących po sobie epok światła i mroku oraz klątwy nieumarłych. Początkowo losy świata rozwijały się linearnie lub, w zależności od rozmienia¹¹, świat tkwił w bezruchu, o władnięty przez mrok i wieczne smoki. Dopiero rozpalenie pierwotnego Ognia, z którego wyłoniły się dusze istot, głęboko pod powierzchnią spowodowało pojawienie się życia. Istoty, które odnalazły najpotężniejsze dusze, rzuciły na kolana smoki i rozpoczęły epokę światła. Z czasem wśród ludzi pojawiła się klątwa Mrocznego Znak, który czynił z nich nieumarłych, którzy powoli tracili wszelkie człowieczeństwo i wspomnienia. Wtedy stawali się pustymi. Z czasem Ogień słabł i aby go podtrzymać, wybrany nieumarły, w którego wciela się gracz, musiał spalić w nim siebie samego i dusze zgromadzone podczas podróży do paleniska pierwszego Ognia. W części trzeciej gracz wciela się w popiół, czyli nieumarłego pochłoniętego przez Ogień, którego jednak nie zdołał podtrzymać.

Wszystkie gry w serii *Dark Souls* rozgrywają się w jednym świecie, który jest zmienny. Następowanie po sobie cyklu światła i mroku można uznać za zasadę rządzącą zmianami, a jednocześnie za część natury konstytutywnej. Warto podkreślić, że natura konstytutywna jest jednym z elementów istoty, na których nadbudowuje się jakość postaciowa. Prowadzi to do uznania, że aby istniała ciągłość świata w grach, kolejne odsłony muszą rozgrywać się

¹¹ Seria znana jest z małej ekspozycji fabuły świata. Gracze na całym świecie podejmowali wysiłki, aby wyjaśnić, o co w ogóle chodzi w grze.

w tym samym i takim samym świecie. Doświadczenie kataklizmu niszczącego istniejące w świecie takie przedmioty jak miasta, bohaterowie, łańcuchy górskie i tym podobne nie powodują jego zmiany, jak długo zachowana jest jego naczelna zasada (natura konstytutywna). Ważne jest natomiast istnienie ciągu wydarzeń w grze. Kolejne części *Dark Souls* nawiązują do tej samej historii (ang. *lore*). Może być ona rozwijana jak opowieści z kolejnych cykli świata, jednak nie powinny powstawać konkurujące ze sobą wersje zdarzeń, bowiem grozi to przerwaniem ciągu historycznego lub sprzecznością w ramach świata. Wyjątkiem mogą być gry, które wprost umiejscowione są w światach równoległych/możliwych. Jednak wtedy właściwsze jest mówienie o tym samym uniwersum. Kwestia materiału świata wydaje się być marginalna. Wszak nawet ciała istot żyjących są regularnie zmieniane w procesie wymiany komórek. Natomiast w przypadku traktowania materii III jako materiału świata, należy uznać, że pewne przedmioty powinny pojawić się przynajmniej jako punkt odniesienia dla późniejszych odsłon gier. Zachowanie zapisów wydarzeń i procesów historycznych lub odwołania do bohaterów służą zachowaniu ciągłości i charakteru. Reasumując, świat gier musi być jeden, taki sam oraz musi być przez cały czas, czyli zachowywać ciągłość historyczną i bytową. Dodatkowo powinny pojawić się chociaż odniesienia do przedmiotów, które istniały wcześniej w danym świecie.

Gry epizodyczne lub kolejne części dzielą z omówioną już kategorią wszystkie przedstawione warunki. W ich przypadku najważniejsza jest różnica stopnia. W serii *Dark Souls* każdorazowo gracz wciela się w nowego bohatera w innym cyklu świata (pomijając tworzenie nowego bohatera w tej samej grze). Natomiast w kolejnych częściach powinna być zachowana ciągłość bohaterów, zaś całość nie powinna być rozgrywana w nieokreślonym czasie. W *The Last of Us part 2* ponownie pojawiają się postaci Ellie oraz Joela, chociaż starszych o parę lat. Podobnie w serii *The Walking Dead*, chociaż wydarzenia rozgrywają się wokół wielu postaci, z których nie wszystkie dożywają kolejnego sezonu, niektórzy znani graczom bohaterowie pojawiają się w kolejnych częściach.

Wersje *remaster* gier nie zmieniają świata gry. Natomiast wersje *remake* mogą wprowadzić pewne zmiany w tymże np. implementując nowych bohaterów, misje lub lokacje. Jednakże poza elementami

technicznymi, gra pozostaje bez radykalnych zmian. W obu wersjach zazwyczaj wymienia się zasoby gry, jak tekstury, czyli obrazy powierzchni, oraz pliki audio na posiadające wyższą jakość. W rezultacie otrzymujemy grę wyglądającą ładnie nawet na monitorach o wysokiej rozdzielczości lub brzmiącą lepiej. Dodatkowo, gry są przygotowywane do działania na nowszych systemach operacyjnych. Przykładowo, *Fallout 3* (Bethesda Softworks 2008) nie jest przystosowany do działania na systemach operacyjnych nowszych niż Windows 7 (Microsoft 2009), przez co gracze posiadający niekompatybilne OS, muszą uciekać się do wykorzystania dodatkowych programów lub bibliotek do tychże, które zapewnią stabilność działania gry. Obecnie istnieje trend ulepszania technicznie starszych gier. Niektóre starsze gry potrzebują specjalnego oprogramowania zwanego symulatorami, aby można było się nimi cieszyć. *Heroes of Might and Magic 3: HD Edition* (DotEmu, 2015) lub *Age of Empires II: HD Edition* (Hidden Path Entertainment, 2013) to tylko dwa przykłady gier, które dawniej zafascynowały graczy (obie gry były oryginalnie wydane w 1999 roku), a dziś powróciły w odświeżonej wersji. Czasem wprowadza się ułatwienia w mechanice rozgrywki, takie jak obsługa skrótów klawiszowych, punkty automatycznego zapisu i tym podobne, które nie wpływają na świat gry.

Rebooty oznaczają radykalne zmiany w świecie gry. Odrzuca się istniejące światy, aby zacząć serię od początku. Zachowuje się jedynie podstawowy koncept. Może zostać to rozpatrzone na dwa sposoby – w obu *reboot* zachowuje istotę światów. W pierwszym, zaprzeczamy całkowicie poprzednim odsłonom serii. Wszelkie wydarzenia uznajemy za niebyłe i na nowo wytyczamy ścieżkę. W drugim, *rebooty* są traktowane analogicznie do dzieł muzycznych. Jak pisze Ingarden: „Proces historyczny rzekomych przemian dzieła muzycznego jest *de facto* jedynie procesem wykrywania i konkretyzowania coraz to nowych możliwości odmiennych postaci dzieła i przechodzeniem od uznawania jednej z nich za szczególnie wartościową i »jedyną« do analogicznego traktowania innej postaci dzieła w następnej epoce, w której ta nowa postać cieszy się wyjątkowym prestiżem” [Ingarden (1966), 305]. Oznacza to, że wszystkie wersje danego świata są równoprawne, ponieważ są one konkretyzacjami bardziej ogólnego dzieła-schematu. Jednocześnie pokazuje to dwie rzeczy o dziełach – podkreśla znaczenie procesu konkretyzacji, nie tylko na poziomie

twórczego obcowania z nimi oraz to, że ze względu na schematyczność dzieła są w pewnym sensie zawsze „niegotowe”, czyli dopuszczają wciąż nowe konkretyzacje. Te oba fakty odnoszą się do „życia dzieł”, czyli nieustannego procesu obcowania z nimi i tworzenia ich nowych konkretyzacji. Podobnie jak literatura czy muzyka, gry żyją, o ile wciąż pociągają serca i budzą wyobraźnię swoich odbiorców.

Wracając jednakże do zarysowanych warunków ciągłości świata. Zgodnie z pierwszym rozumieniem *rebootów*, nowa Lara Croft, z przytoczonej już nowej wersji gry Tomb Raider, jest innym Indianą Jonsem w spódnicy niż jej odpowiedniczka znana starszym graczom. Mogą mieć one pewne podobne cechy, są jednak radykalnie różne. Nie ma żadnej ciągłości pomiędzy starym a nowym Tomb Raider. Natomiast, odnosząc się do drugiej możliwości, mamy do czynienia z taką samą (lub nawet tą samą) panną Croft. Szczególnie, że nowa seria była planowana jako prequel dla istniejących już tytułów. Zamiast dwóch radykalnie oddzielnych światów, mamy do czynienia z dwiema możliwymi konkretyzacjami, które mogą być jednym światem lub są jego możliwymi i równoprawnymi wariantami.

6. Zakończenie

W niniejszy artykule postawiliśmy sobie zadanie udzielenia odpowiedzi na pytanie o ciągłość światów w grach wideo. W tym celu zostały wykorzystane elementy ontologii formalnej Romana Ingardena – w szczególności pojęcia świata, istoty oraz tożsamości. Dodatkowo starano się właściwie nakreślić dwustronność przedmiotów indywidualnych jako intencjonalnych oraz typu realnego w ich zawartości. Z tego powodu pojawiły się odniesienia do Ingardenowskiej koncepcji dzieł kulturowych. Całość została zaaplikowana do przykładów ze świata gier wideo, mianowicie do *sequeli*, *prequeli*, części/epizodów gier, *remake’ów*, *remaster’ów* oraz *rebootów* oraz konkretnych tytułów.

Okazało się, że badania Ingardena mogą znaleźć zastosowanie w analizie gier wideo. Spośród czterech warunków tożsamości (jedyności, posiadania takiej samej natury, ciągłości trwania oraz zachowania materiału) wszystkie mogą służyć do określenia ciągłości światów. Większość przytoczonych przykładów spełniła wymienione warunki. Jedynie w przypadku jednego z możliwych rozumień *rebootów*

dochodziło do radykalnego przerywania ciągłości. Jednakże Ingarden zmarł w 1970 roku, a pierwsze komercyjne gry pochodzą z początku lat 70-tych. Prawdopodobnie nie miał on kontaktu z grami wideo, ewentualnie spotkał jedynie wzmianki o nich. Można by przypuszczać, że podobnie jak zmianie uległy jego poglądy na film, tak wypracowałby podejście odpowiednie do gier wideo. Jednakże są to tylko przypuszczenia. Niemniej sędzę, że koncepcja wytworów kulturowych, w szczególności dzieł sztuki, Ingardena wciąż może wiele zaoferować dyskursowi poświęconemu grom wideo. Wciąż może zostać ona rozbudowana tak, by stać się odpowiednią do zrozumienia gier, a jej braki oraz miejsca polemiczne z innymi koncepcjami są okazją i inspiracją dla dalszych badań.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E. (2001), *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game*, URL = <http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf> [dostęp 03.02.2018].
- Bogost I. (2009), *Videogames are a Mess*, URL = <http://bogost.com/writing/videogames-are-a-mess/> [dostęp 06.03.2018].
- Bunia R. (2010), *Diegesis and Representation: Beyond the Fictional World, on the Margins of Story and Narrative*, "Poetics Today" 31(4): 679-720.
- Galanina E., Achelov E., Sakharova E. (2016), *Ontology of Video Game Virtual World*, URL = <http://portal.tpu.ru:7777/SHARED/r/RAZDYAKONOVA/publications/Publications/1.pdf> [dostęp 05.02.2018].
- Heim M. (1993), *Virtual Realism*, Oxford [za:] Prajzner K. (2009), *Tekst jako świat i gra*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Ingarden R. (1988), *O dziele literackim*, tłum. M. Turowicz, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Ingarden R. (1987), *Spór o istnienie świata*, t. I, tłum. D. Gierulanka, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Ingarden R. (1987), *Spór o istnienie świata*, t. II, cz. 1, tłum. D. Gierulanka, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Ingarden R. (1987), *Spór o istnienie świata*, t. II, cz. 2, tłum. D. Gierulanka, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Ingarden R. (1966), *Studia z estetyki*, t. II, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Jett J., Sacchi S., Jin Ha Lee, Ivy Clarke R. (2016), *A conceptual model for video games and interactive media*, "Journal of the Association for Information Science and Technology" 67(3): 505-517.
- Kubiński P. (2015), *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 4(43), URL = http://www.tekstualia.pl/images/ArchiwumNumerow/43_4_2015/Kubinski_Piotr_Gry_wideo.pdf [dostęp 06.03.2018].
- Machkovech S. (2017), *PUBG vs. Fortnite: a game-genre copycat face-off heats up*, URL = <https://arstechnica.com/gaming/2017/09/>

- [pubg-vs-fortnite-a-game-genre-copycat-face-off-heats-up/](#)
[dostęp 26.01.2018].
- Mariowiki.com, *Mario (franchise)*, URL = [https://www.mariowiki.com/Mario_\(franchise\)](https://www.mariowiki.com/Mario_(franchise)) [dostęp 26.01.2018].
- Merleau-Ponty M. (1976), *Proza świata. Eseje o mowie*, tłum. S. Cichowicz, Czytelnik, Warszawa.
- Nintendo.wikia.com, *The Legend of Zelda (series)*, URL = [http://nintendo.wikia.com/wiki/The_Legend_of_Zelda_\(series\)](http://nintendo.wikia.com/wiki/The_Legend_of_Zelda_(series)) [dostęp 26.01.2018].
- Oloman J. (2017), *Belgium Aims to Ban Loot Boxes in Europe*, URL = <http://www.ign.com/articles/2017/11/22/belgium-aims-to-ban-loot-boxes-in-europe> [dostęp 06.03.2018].
- Platon (2001), *Państwo* [w:] Platon, *Państwo; Prawa (VII ksiąg)*, tłum. W. Witwicki, Wydawnictwo Antyk, Kęty.
- Rembowska-Płóciennik M. (2012), *Poetyka intersubiektywności: Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń.
- Ryan M.-L. (2014) *Storyworlds Arcoss Media: Introduction* [w:] *Storyworlds Across Media*, University of Nebraska Press, Lincoln-London.
- Rygalski A. (2003), *Koncepcja zmiennej w semantyce Romana Ingardena* [w:] *Od teorii literatury do ontologii świata*, red. A. Pietruszczak, Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń.
- Statista.com (2017), *Age breakdown of video game players in the United States in 2017*, URL = <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010/> [dostęp 06.02.2018].

ABSTRACT

Continuity of the video games' worlds

The aim of this article is to answer the questions about the essence and continuity of the video games' worlds. In order to achieve that Roman Ingarden's formal ontological tools are used. The article consists of four main parts. First two clarify the basic concepts used in the article such as a world and an essence. Next, the conditions of world continuity deduced from three aspects of identity, namely 'selfness', 'wholeness' and 'identity', are discussed. The last part applies these conditions to chosen instances of video game types.

KEYWORDS: Ingarden Roman, phenomenology, ontology, identity, represented world, diegesis, storyworld.

ABSTRAKT

Celem artykułu jest odpowiedź na pytania o istotę i ciągłość światów przedstawionych w grach wideo. Wykorzystano w nim metody interpretacji opracowane przez Romana Ingardena w jego badaniach nad formalną ontologią świata i przedmiotów. Artykuł składa się z trzech części. W pierwszej zostały przedstawione zastosowane w interpretacji gier podstawowe kategorie analityczne, takie jak świat oraz istota. Następnie omówione są warunki tożsamości przedmiotów oraz świata, rozpatrzone z perspektywy trzech aspektów: „sobości”, „jedności” i „tożsamości”. Ostatnia część artykułu jest poświęcona analizie wybranych przykładów typów gier wideo pod kątem ciągłości zawartych w nich światów przedstawionych.

SŁOWA KLUCZOWE: Ingarden Roman, fenomenologia, ontologia, tożsamość, świat przedstawiony, diegeza, światopowieść.