

STRESZCZENIE ROZPRAWY DOKTORSKIEJ

Imię i nazwisko autora rozprawy:

mgr Marcin M. Chojnacki

Stopień naukowy oraz imię i nazwisko promotora rozprawy:

dr hab. prof. UŁ Piotr Sitarski

Stopień naukowy oraz imię i nazwisko promotor pomocniczej rozprawy:

dr Maria B. Garda

Temat rozprawy doktorskiej:

„Sprawczość w grach wideo jako kategoria estetyczna”

Celem rozprawy jest wskazanie i scharakteryzowanie związku pomiędzy często wykorzystywaną przez groźnawców koncepcją sprawczości a estetyką medium gier wideo. Autor podejmuje w swojej rozprawie zadanie przeanalizowania tych własności interaktywnych tekstów, które pozwalają swoim użytkownikom odczuć przyjemność wpływania na kształt wirtualnych przestrzeni lub przebieg zdarzeń w nich zachodzących. W centrum zainteresowania rozprawy znajduje się więc zarówno estetyczny wymiar działania lub sprawowania kontroli przez gracza, jak też wywoływanie określonych emocji za pomocą konkretnych, przypisanych im rozwiązań ludycznych, narracyjnych bądź symulacyjnych. Dysertacja została wobec tego podzielona na dwie części: teoretyczną, w której autor porządkuje dotychczasowe definicje i rodzaje typowego dla kontaktu z grą sprawstwa oraz analityczną, stanowiącą prezentację warstwowego modelu sprawczości służącego charakterystyce mechanizmów wywołujących lub niwelujących u gracza poczucie wpływu na procesy zachodzące podczas rozgrywki.

Pierwszy rozdział podejmuje problematykę estetyki gier wideo i prezentuje wybrane sposoby jej badania. Autor odwołuje się w nim między innymi do prób zaadaptowania Kantowskich kategorii przyjemności oraz wzniosłości na gruncie medioznawczym i groźnawczym, omawia wynikającą z nich koncepcję „estetyki zabawowej” Mary Flanagan, a także wykorzystuje rozszerzoną definicję estetyki gier zaproponowaną przez Simona Niedenthala. Zagadnienia te stanowią podstawę dla podjęcia tematów emocji towarzyszących rozgrywce, w tym charakterystycznego stanu *flow*, relacji zachodzących pomiędzy grami wideo a praktykami artystycznymi czy też specyfiką estetyki wirtualnych i reaktywnych środowisk.

Rozdział drugi zawiera przegląd i kategoryzację dotychczasowych sugestii rozumienia sprawczości typowej dla kontaktu z grą wideo. Autor dokonuje omówienia i podziału szeregu koncepcji na dwie podstawowe perspektywy: traktowania sprawczości jako wyznacznika projektu doświadczenia użytkownika oraz uznania jej za określoną postawę odbiorczą. Rozróżnienie to nie tylko pozwala uporządkować rozmaite definicje sprawstwa z ostatnich kilkunastu lat, ale również nakreślić przydatność tej kategorii przy analizie konkretnych rozwiązań mechanicznych. Przywołane zostają tutaj między innymi pojęcia sprawczości: dramatycznej i nawigacyjnej (J. Murray), powierzchniowej i strukturalnej (K. K. Johnsen), kolektywnej i zapośredniczonej (S. Eichner), a także kwestie równowagi między formalnymi i materialnymi afordancjami (M. Mateas), poziomów zaangażowania w rozgrywkę (G. Calleja) czy dokonywania modyfikacji kodu gry (G. Frasca).

W trzecim rozdziale zostaje zaprezentowany warstwowy model analityczny oraz wchodzące w jego skład rozwiązania określane mianem mechanik sprawczości. Do ich grona autor zalicza szeroko rozumiany interfejs, awatara, elementy hiper-, kontr- i hipoludyczne, a także wszelkie czynniki impresyjne. Wyróżniona zostaje tutaj także sprawczość interaktora oraz sprawczość systemu gry, która może realizować się na czterech osobnych płaszczyznach: symulacji, narracji, reguł rozgrywki i metasprawczości. Zaproponowany model zostaje wykorzystany w następnych rozdziałach, będących analizami dominujących typów sprawczości w wybranych przez autora przykładach gier wideo. Każda z nich stara się również przybliżyć perspektywę twórców i skonfrontować ich założenia z finalnym projektem interaktywnego doświadczenia.

Stąd rozdział czwarty poświęcony jest opisowi *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) i obecnej w tej grze realizacji koncepcji rozgrywki multiplikatywnej. Stanowi ona z jednej strony efekt konsekwentne rozwijanych od lat zasad projektowania wyznawanych przez Shigeru Miyamoto, z drugiej zaś próbę odświeżenia mechanik charakterystycznych dla klasycznej serii. Rozwiązanie to oferuje graczemu dużą swobodę w eksploracji wirtualnej przestrzeni, rozwiązywaniu zagadek, pokonywaniu napotykanym przeciwników i przeszkód dzięki złożonemu systemowi wzajemnych relacji poszczególnych obiektów wewnątrz cyfrowego środowiska. Analiza *BotW* zostaje przeprowadzona przez pryzmat sprawczości zachodzącej na płaszczyźnie reguł gry.

Rozdział piąty stanowi egemplifikację charakterystyki dominowania sprawczości narracyjnej, którą autor omawia na przykładzie gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED, 2015) ze szczególnym uwzględnieniem rozszerzenia *Krew i Wino* (CD Projekt RED, 2016). Analiza ta koncentruje się na wskazaniu elementów projektu doświadczenia, które

umożliwiają graczowi czynny udział w rozwijaniu fabuły, poznawaniu bohaterów niezależnych oraz podejmowaniu kluczowych dla scenariusza decyzji przy jednoczesnym uzyskiwaniu wrażenia przebywania w żywym, wypełnionym licznymi pomniejszymi historiami fikcyjnym świecie. Poza istotą linii dialogowych czy podejmowanych w ich toku kluczowych decyzji, wskazane zostaje tutaj także narracyjne znaczenie intertekstualności, ekonomii gry czy sprawczości zapośredniczonej.

Szósty i zarazem ostatni rozdział rozprawy podejmuje problem przeważania sprawstwa na płaszczyźnie symulacji. Zawarta w nim analiza *Grand Theft Auto V* (RockStar Games, 2013) podkreśla między innymi narzędziowy charakter interfejsu, reaktywnego środowiska oraz wielości zróżnicowanych awatarów. Poruszony zostaje w niej także problem tworzenia i wykorzystywania modyfikacji gry, alternatywnych sposobów prowadzenia rozgrywki, recepcji odpowiedzialności gracza za wirtualne działania oraz występowania zjawiska dysonansu sprawczego.