

Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artystem gier komputerowych

*The art of video games. Selected aspects of research on the aestheticism
and artistry of computer games*

Andrzej Strużyna

Uniwersytet Opolski | andrzejstruzyna@gmail.com

Abstract: The article deals with the diversity of critical attitudes in the study of the aestheticism and artistry of video games (the attitudes in question form part of the pluralist discourse on video game art). The paper juxtaposes judgments and theories that represent various ways of treating the categories of the aestheticism and artistry of video games, with a particular focus on arguments denying and affirming the existence of the art of video games. Besides providing an outline of the origin of art video games, the author also undertakes to reflect on the research theory of video game art in relation to the theory of new media art by Ryszard W. Kluszczyński and the theory of art by Joseph Margolis.

Keywords: art of video games, artistic video games, aesthetics, theory of art

Refleksja nad estetyką i artystem stanowi ważny nurt w ramach dyskursu naukowego dotyczącego gier wideo. Dyskurs ten łączy w sobie teorię z zakresu *game studies* oraz estetyki i sztuki nowych mediów. Zarówno wśród wypowiedzi teoretyków (m.in. Kluszczyński, 2014, s. 200; 2010, s. 235; Díaz, Tungtjitcharoen, 2015; Fuchs, 2014; Quaranta, 2010) i praktyków-artystów (Reiff, 2014; Anthropy, 2012; Quaranta, 2005) odnaleźć można jednoznaczne sądy wskazujące na zasadność traktowania pewnego zbioru gier komputerowych w kategorii sztuki. Część teoretyków uważa, że kluczowe jest wyróżnienie czynników warunkujących artystyczność aplikacji, niejako na przekór tym, którzy *ad hoc* formułują sądy o przynależności do sztuki każdej gry wideo (Tavinor, 2009). Środowisko skupione wokół zagadnień związanych ze sztuką gier komputerowych jest niejedolite i dzieli je sposób rozumienia podstawowych pojęć odnoszących się nie tylko do artystycznych gier wideo, lecz również sztuki i gier komputerowych w ogólności.

W celu ujęcia możliwie szerokiego kontekstu rozumienia artystycznych gier komputerowych skupiam się na reprezentatywnych stanowiskach zaprzeczających istnieniu sztuki gier wideo (Ebert, 2010; Jones, 2012) i traktujących wszystkie gry wideo jako sztukę (Tavinor, 2009), które zestawiam z wybranymi teoretycznymi ujęciami sztuki (Margolis, 2004) i sztuk nowych mediów (Kluszczyński, 2010, 2014). Podejmowane rozważania nad sposobami pojmowania gier komputerowych jako sztuki nie wyczerpują tego zagadnienia, lecz stanowią przyczynek do dalszych badań nad estetyką i sztuką gier wideo. Warto ponadto wskazać, że prowadzony przeze mnie namysł ufundowany jest na gruncie toczącej się obecnie wielopłaszczyznowej dyskusji nad sztuką gier wideo w dyskursie nad grami komputerowymi. Nie ujmuję jednak całościowo specyfiki sztuki gier wideo, gdyż jest to jeszcze nowe zagadnienie w dyskursie groźnym.

Dla dalszych rozważań uściśłę, że poprzez sztukę gier wideo rozumiem tę część gier komputerowych (niezależnie od przynależności gatunkowej, choć zapewne znaczna część gier artystycznych wywodzi się z nurtu gier poważnych), które w sposób intencjonalny i niepowtarzalny, wręcz awangardowy, ewokują jakości i wartości estetyczne budujące doświadczenie odbiorcze gracza, niejednokrotnie odsuwając na drugi plan, zawieszając lub podając w wątpliwość charakterystyczne elementy

składowe gier komputerowych (np. agonistyczne nastawienie rozgrywki czy system nagradzania działań gracza). W tym znaczeniu artystyczne gry wideo ujawniają swój metadyskursywny potencjał. Nadmienię także, że istotne dla moich rozważań będą wybrane awangardowe i postmodernistyczne spojrzenia na zagadnienie sztuki współczesnej.

Zanim jednak przejdę do rozważań nad różnymi sposobami traktowania gier wideo jako sztuki, okreśłę historyczny kontekst artystycznych gier komputerowych.

1. Geneza sztuki gier wideo

Sztuka gier wideo wchodzi w obręb praktyk i strategii stosowanych w ramach szeroko rozumianych sztuk nowych mediów, które uzyskały niezależność wraz z rozwojem technologii komputerowej w drugiej połowie XX w. (Kluszczyński, 2014). W obliczu obserwowanej obecnie popularności tematu sztuki i estetyki gier wideo w dyskursie naukowym zaznaczyć należy, że artystyczne gry komputerowe nie są zjawiskiem nowym. Dość zasadne wydaje się poszukiwanie ich genezy już w pierwszych latach występowania zjawiska modyfikowania gier wideo. Wynika to stąd, że za działania zapowiadające subwersywne i artystyczne wykorzystywanie ergodycznego medium należy uznać hakersko-krakerskie ingerencje w warstwę audiowizualną gier dokonywane w latach 80. XX w. (Ronduda, 2006, s. 187).

Przełomowym momentem w rozwoju gier komputerowych w latach 90. ubiegłego wieku było ukazanie się gry *Doom*. Na skalę zainteresowania grą największy wpływ miała zastosowana strategia promocyjna, polegająca na upublicznieniu kodu źródłowego gry oraz edytora ułatwiającego jej modyfikację. Praktyka udostępniania edytorów rozpoczęła się już dekadę wcześniej, jednak sukces *Dooma* zwiększył zainteresowanie graczy amatorskimi i profesjonalnymi ingerencjami w kod źródłowy. Wzrost popularności zjawiska modyfikowania gier wideo przyczynił się także do rozwoju niezależnych gier komputerowych oraz sztuki gier wideo, czego przykładem mogą być opisywane przez Łukasza Rondudę subwersywne mody (np. *Bio Tek Kitchen* Leona Cmielowskiego i Josephine Starrs), które przewartościowywały gry komputerowe będące materiałem wyjściowym

dla modyfikacji i wysuwały na pierwszy plan krytykę gier wideo (Ronduda, 2006, s. 188–197). Nie oznacza to, że mody same w sobie są sztuką. Jednakże za sprawą nieprzypadkowych działań twórcy zmodyfikowana gra może zostać intencjonalnie zorientowana na realizację określonych jakości i wartości estetycznych, co nadaje grze artystyczny rys.

Wraz z postępem technologicznym artystyczne wykorzystywanie medium ergodycznego stale ewoluowało. Artyści modyfikujący gry wideo nie traktowali ich wyłącznie w kategoriach stosowanych narzędzi ekspresji, lecz także autoreferencyjnego kontekstu. W efekcie rozprzestrzenienia się zjawiska modowania oraz udostępniania przez twórców narzędzi służących nagrywaniu przebiegu rozgrywki sztuka gier wideo zaczęła wykraczać poza paradygmat interaktywnego, ergodycznego medium w stronę animacji komputerowej (machinima).

W związku z powyższym należy uznać zjawisko modyfikowania gier komputerowych za kluczowy moment w strukturyzowaniu się sztuki gier wideo. Tym bardziej, jeśli na historię gier komputerowych spojrzeć w sposób, jaki proponował Mirosław Filiciak (2006): każda gra wideo, bazując na istniejących już programach i narzędziach programistycznych, jest w gruncie rzeczy modyfikacją (s. 154). Dlatego też niewątpliwie część artystycznych gier komputerowych należy ujmować w kontekście modów, które poprzez przetransformowanie rozpoznawalnych gier podejmują krytyczny, subwersywny dialog z graczami (Ronduda, 2006).

2. Potoczne i naukowe ujęcie sztuki gier wideo

Dyskurs dotyczący sztuki gier wideo jest pluralistycznym zbiorem różnych, nierzadko skrajnych stanowisk. Carlos Díaz i Worawach Tungtjitcharoen (2015) proponują ogólną typologię dzielącą sposoby traktowania tego zagadnienia na trzy najważniejsze tezy stwierdzające, że gry komputerowe: 1) są sztuką samą w sobie; 2) składają się z elementów przynależnych do świata sztuki (np. obraz, muzyka); 3) nie są sztuką (s. 4). Są to przykłady najbardziej popularnych opinii, które powielane są przez graczy, krytyków, a nawet badaczy. Trójelementowy podział można by ująć na zasadzie dwóch przeciwstawnych biegunów: negacji i aprobaty sztuki gier wideo. Pomiędzy nimi rozciąga się gama wielości

sądów, często wzajemnie się wykluczających. Pośród tych rozważań mieści się także akademicka debata nad sztuką i estetyką gier wideo, która wyróżnia się na tle skrajnych, subiektywistycznych stanowisk.

Postawy negująca i aprobująca są ze sobą powiązane. Ścierają się na płaszczyźnie potocznego stylu dyskursu, odwołując się do argumentów nacechowanych emocjonalnie. Dla ukazania rozbieżności korespondujących ze sobą poglądów warto przyjrzeć się sądom stawianym przez obie krańcowe strony dyskursu.

Wśród najczęstszych argumentów służących negacji traktowania gier wideo w kategorii sztuki pojawiają się tezy (które można określić jako antytezy) stwierdzające, że gry wideo: 1) zostały stworzone dla rozrywki i jedyną przyczyną ich popularności jest ich rozrywkowy charakter; 2) są niepoważne, dlatego nie można zrównywać ich z powagą sztuki; 3) są produktami konsumpcyjnymi, zatem nie są autonomiczne; 4) są dziełem grupy programistów, dlatego nie może w nich występować osobisty i intencjonalny rys artystyczny nadany przez autora; 5) skupiają się na wizualnych efektach grafiki, lecz jest to jedynie zewnętrzna otoczka, spektakularny dizajn, nieodwołujący się do kulturowych znaczeń i idei; 6) pobudzają graczy emocjonalnie, jednak sam wpływ na emocje nie może definiować gier jako sztuki.

Listę argumentów można by wydłużyć, ale istotniejsze jest wskazanie podstawowych uwag, które w zestawieniu z opozycyjnymi poglądami budują różnorodność krytycznych postaw występujących w dyskursie o sztuce gier wideo. Zastanawiając się nad wyznaczonymi antytezami, należy zauważyć, że nie sposób ich całkowicie odrzucić. Wprawdzie wobec poglądów zagorzałych oponentów trzeba nabrać dystansu, nierzadko bowiem wpływają one z braku doświadczeń związanych z grami wideo (Ebert, 2010; Jones, 2012; Stuart, 2014), ale mimo wszystko należy dostrzec korzyść wpływającą z lektury tych argumentów, jaką niewątpliwie odnieść mogą badacze zajmujący się sztuką gier wideo. Wytypowane w sześciu punktach uwagi są ważne dla wyodrębnienia gier komputerowych, które posiadają artystyczny rys, spośród innych produkcji nieprzystających do kategorii sztuki. Dlatego też w pewnych kwestiach można zgodzić się z krytykantami sztuki gier wideo, z zastrzeżeniem, że chodzi o określoną część gier, które z założenia twórców (programistów, wydawców i producentów) stanowią produkt komercyjny i nie są intencjonalnie artystyczne.

Negacja możliwości uznawania gier wideo jako sztuki może okazać się przydatna w ocenie tez aprobujących artystyczność gier komputerowych, zwłaszcza jeśli zestawzić ją ze stanowiskiem reprezentującym drugi biegun skrajności poglądów. Akceptację gier wideo w ogóle jako dzieł sztuki, ze względu na ich audiowizualne właściwości, przedstawia w książce *The Art of Videogames* Grant Tavinor (2009), który artystyczny walor gier wideo sprowadza do kategorii dizajnu. Autor traktuje efektywność grafiki komputerowej jako wyznacznik piękna, co *ad hoc* przekłada na dowód artyzmu gier wideo (s. 172–174). W swej książce przedstawia szereg argumentów, które w znacznej mierze odwołują się do aspektu mimetycznego gier wideo; w związku z tym autor zakłada możliwość porównywania gier komputerowych do dzieł przynależnych do różnych paradygmatów sztuki, nie uwzględniając m.in. ich osadzenia w historii. Stąd w wywodzie pojawiają się daleko idące i niepogłębione analogie pomiędzy grami komputerowymi a kinem, literaturą, muzyką czy malarstwem (w tym prehistorycznymi malowidłami naskalnymi). Anachronizm i rozprzężenie przesłanek dziwi, tym bardziej że sztuka gier wideo nie jest odnoszona do nowych form sztuki, w tym sztuk nowych mediów.

Zwracając uwagę na podstawowy, wyróżniony powyżej argument Tavinora, należy stwierdzić, że zrównywanie artystyczności gier komputerowych z dizajnem jest tezą wątpliwą. Sceptycyzm wynika nie tylko z piątego z wymienionych uprzednio zastrzeżeń względem sztuki gier wideo, ale także z zasadniczej różnicy pomiędzy tym, co piękne, a tym, co ładne. Pojawia się tutaj problem estetyzacji kultury rozumianej we współczesnym potocznym znaczeniu. Stefan Morawski (1996), ujmując estetyzację życia codziennego w kategorii jarmarcznej widowiskowości, stwierdzał, że obserwowalny prymat ładności wypiera wartości estetyczne i artystyczne (s. 38). W tym kontekście uznawanie za sztukę dizajnu gier wideo okazuje się zwodnicze, ponieważ teza ta zaciera granicę pomiędzy powszednią praktyką wydawców stosowaną dla osiągnięcia sukcesu finansowego a subwersywnymi i niebanalnymi działaniami artystycznymi wychodzącymi poza nawias funkcjonujących konwencji.

Poza tym wątpliwość rodzi samo przywiązywanie wagi do efektów graficznych gier komputerowych, ponieważ popularny nurt retrogamingu, czyli bazującego na nostalgii powracania do znanych sprzed lat marek i serii gier wideo, narusza wizję jednokierunkowego rozwoju zarówno

techniki komputerowej, jak i zależnej od postępu technologicznego branży gier komputerowych. Ewolucja gier wideo to nie tylko proces technologiczny, lecz także kulturowy. Retrogaming ukazuje wielokierunkowość kulturowej transmisji. Odświeżanie starych gier komputerowych dokonuje się zarówno w ramach praktyk graczy (ponowne doświadczanie i reinterpretowanie gier wideo), jak i grup twórców gier (przeprogramowanie starych gier z wykorzystaniem nowych środowisk graficznych), nadających im nowe znaczenia i konteksty. Przejawia się to w przeformułowywaniu estetyki gier z lat 70. i 80. ubiegłego wieku, co szczególnie zauważalne jest w działaniach artystycznych, które nie sprowadzają estetyczności warstwy audiowizualnej tylko do kategorii dizajnu, lecz ją wzbogacają o nowe wartości. Jako przykład posłużyć mogą gry autorstwa Anny Anthropy, a zwłaszcza *Dyszia*, gdzie świadomie zastosowana estetyka obrazu stanowi równolegle rozgrywającą się płaszczyznę narracji (Strużyna, 2014).

Zwolennicy traktowania całości kultury gier komputerowych jako nowoczesnego rodzaju sztuki nie podnoszą jedynie kwestii walorów wizualnych; skupiają się również na innej cesze, która nabiera w ich wywodzie charakteru argumentu ostatecznego. Mianowicie gry angażują gracza emocjonalnie. Nie tylko sprawiają mu przyjemność, ponieważ mogą także irytować, ekscytować lub trzymać w napięciu. Tavinor (2009) dostrzega sedno artyzmu gier w konstrukcji akcji i narracji powodującej stan podekscytowania, który tworzy emocjonalną i psychiczną więź pomiędzy graczem a doświadczanym wirtualnym środowiskiem (s. 129–133, 148–149). Teza mogłaby wydawać się interesująca, o ile byłaby sprawdzalna w kontekście różnych gatunków gier komputerowych (np. symulacyjnych, strategicznych i logicznych) i obejmowałaby szerszy zakres bodźców emocjonalnych wynikających z różnorodnych wartości estetycznych. Argument spełniania przez gry komputerowe funkcji emotywniej jest niewystarczający dla określenia specyfiki sztuki gier wideo. Niewątpliwie artystyczne gry komputerowe pobudzają grających emocjonalnie, jednak skupiają ich wrażliwość na innych aspektach rozgrywki. Rzeczą niezwykle trudną byłoby zrównanie jakości i rodzaju angażowania psychiki gracza w tak odległych od siebie grach komputerowych, jak seria *Diablo* oraz gry Anny Anthropy (np. *Dyszia*) lub Jasona Rohrera (np. *Passage*).

W dyskursie nad sztuką gier wideo wyróżnione powyżej dwie skrajne postawy określają granice rozciągłości i pluralizmu poglądów. Jednakże obok rozważań subiektywistycznych prowadzone są także analizy i interpretacje zdystansowane do przedmiotu refleksji. Dążenie do obiektywności stawianych sądów na temat gier wideo okazuje się istotną przesłanką, jaką badacz powinien się kierować, zwłaszcza gdy weźmie się pod uwagę niebezpieczeństwo głoszenia tendencyjnych poglądów prowadzących do nadinterpretacji i kreowania fałszywego obrazu analizowanej rzeczywistości. Obecnie akademicka debata zwraca się w stronę skonkretyzowania teorii estetycznej gier komputerowych, pozostając w dialogu z innymi stanowiskami wchodzącymi w obręb szeroko pojętego dyskursu nad sztuką gier wideo.

3. Czym, w gruncie rzeczy, są artystyczne gry wideo?

Zastanawiając się nad specyfiką sztuki gier komputerowych, która jednocześnie przekłada się na możliwość traktowania gier wideo w kategorii sztuki, należy wyjść poza potocznie rozumianą estetyczność ergodycznego medium. Zawarta w śródtytule parafraza tytułu jednego z wykładów Josepha Margolisa sygnalizuje konieczność poszukiwania sedna odmienności artystycznych gier wideo od pozostałych gier komputerowych w mniej oczywistych i trudniej uchwytanych cechach.

Zdaniem Margolisa teoria sztuki w świetle płynnej, ulegającej ciągłym zmianom natury bytów kulturowych (w tym dzieł sztuki) musi – tak jak sama sztuka – opierać się na modalnych i relatywnych kategoriach. Dlatego też za najistotniejsze cechy dzieła sztuki uznaje on posiadanie właściwości Intencjonalnych¹ (tj. jednocześnie intencjonalnych i intensjonalnych; inaczej rzecz biorąc, kulturowych) oraz historyczną (jednostkową

.....

1 Margolis tłumaczy swój sposób zapisywania pojęcia „Intencjonalny” następująco: „Piszę «Intencjonalny» z dużej litery (i traktuję jako termin techniczny), aby [...] zaznaczyć dystans pomiędzy sposobem, w jaki ja stosuję ten termin, a jego standardowym użyciem w filozofii Husserla i Brentano i aby pozwolić na włączenie ich użycia do mojego. Mówiąc ogólnie, przez «Intencjonalny» rozumiem «kulturowy» [...], w naturalnym sensie wskazywania, że coś posiada znaczenie lub strukturę znaczeniową czy semiotyczną w świetle kolektywnego doświadczenia danej społeczności historycznej” (2004a, s. 119-120).

i labilną) naturę (2004b, s. 48-49; 2004a, s. 119-120). Atrybuty te, ze względu na ich w pewnym stopniu indywidualny i niestały charakter, wymykają się pokusie systematyzacji i niejako wymuszają na badaczach posługiwanie się teoriami otwartymi na mnogość alternatywnych definicji i interpretacji. Odpowiedzią teorii sztuki na specyficzną naturę przedmiotu badań musi zatem być relatywistyczna logika i metodologia badawcza, podatna na zmienność dzieła sztuki (2004c, s. 79-82, 91).

Powyzszą diagnozę można przełożyć na badanie sztuki gier wideo. Jeśli spojrzymy na gry komputerowe w sposób, jaki proponuje Margolis, zauważymy, że choć każda z gier wideo jest bytem, to tylko w części z nich można zaobserwować właściwości Intencjonalne (kulturowe), czyli takie, które w obręb doświadczenia gracza wprowadzają znaczenia lub struktury znaczeniowe odnoszące się do rzeczywistości, zatem wykraczające poza immanentne cechy medium ergodycznego. Stwierdzenie to jest bliskie sformułowanej przez Ryszarda W. Kluszczyńskiego (2010) charakterystyce dzieł sztuki interaktywnej realizujących strategię gry, do których przynależą również artystyczne gry wideo. Jednym z wyróżnianych przez niego determinantów artystyczności jest uczynienie z gry doświadczenia poszerzonego o inne, niezwiązane z samą grą, zagadnienia, czyli nadanie grze nowych znaczeń. Jednakże poza tą kwestią Kluszczyński wyodrębnia jeszcze jedną, nie mniej ważną cechę gier artystycznych, czyli metadyskursywność. Oznacza ona zwracanie uwagi gracza na sposób skonfigurowania gry wideo, zatem zarówno na elementy determinujące samą grę (architektura, właściwości) i możliwość jej ergodycznego doświadczenia, jak i na włączane w przebieg gry inne płaszczyzny dyskursów, których problematyka związana jest z różnymi aspektami kultury gier komputerowych (s. 231).

Jako przykład poszerzania doznań oraz prowokowania gracza do refleksji nad doświadczaną sytuacją (m.in. reguł gry, postawy gracza, relacji pomiędzy graczem, urządzeniem i grą) mogą posłużyć projekty realizowane przez grupę *//////////fur////* (np. *PainStation*, *////furminator*). Volker Morawe i Tilman Reiff w konstruowanych urządzeniach oferują interaktorom przeżycia niespotykane w grach komputerowych (często sytuujące się na granicy przyjemności i bólu), ale – co istotniejsze – intencjonalnie wprowadzają w obręb doświadczenia zagadnienia związane z problematyką ontycznego statusu człowieka w świecie

uwarunkowanym technologicznie oraz komunikacji człowieka z technologią (Reiff, 2014).

Sztuka gier wideo przynależy do szeroko rozumianych sztuk nowych mediów. Nie ma określonych ram, ponieważ w biegu rozwoju technologii zaistniało wiele projektów hybrydycznych, wykraczających poza samo traktowanie gier wideo jako programów komputerowych (stąd bliskość sztuki gier wideo do software artu oraz animacji komputerowej) w stronę m.in. artystycznego przeobrażania interfejsów (hardware'u). Najważniejszym aspektem artystycznych gier wideo jest transmisja kulturowych znaczeń, które eksponowane są z użyciem całego bogactwa środków wyrazu, jakie umożliwiają artystom immanentne cechy medium gry komputerowej. Dlatego istotna okazuje się konstatacja obecna u Kluszczyńskiego i Margolisa, że sztukę współczesną należy postrzegać przez pryzmat pluralizmu właściwości dzieł sztuki, które jako cechy potencjalne występują w różnych konfiguracjach (Kluszczyński, 2014, s. 198-199; Margolis, 2004a, s. 90-91).

4. Podsumowanie

Jakie konsekwencje wynikają z powyższych rozważań dla sztuki gier wideo i możliwości jej badania? W sytuacji, w której tezy oparte na potocznym rozumieniu estetyczności okazują się nieprzydatne, należy podnieść kwestię właściwości nieuchwytnych na pierwszy rzut oka. Zatem decydującymi przesłankami nie mogą być popularność, funkcja użytkowa czy też niezależny charakter gry, ponieważ stanowią one osobne konteksty niezwiązane bezpośrednio ze sztuką. Podobnie jest z immanentnymi własnościami gier wideo, ponieważ ich artyzm określają nie tyle interaktywność, audiowizualność, immersja czy ergodyczność, ile raczej subwersywne (czy też, podążając za myślą Margolisa, Intencjonalne) praktyki artystów - programistów gier (profesjonalistów i amatorów). Wartości artystyczne mogą ujawniać się w grach komputerowych niezależnie od tego, czy przypisywana jest im przynależność do nurtu gier niezależnych, czy też głównego nurtu. Dotyczy to także modyfikacji gier, biorąc bowiem pod uwagę, że w gruncie rzeczy każda gra wideo jest modem, sygnalizowane na początku tekstu subwersywne modyfikacje można uznać za

przejaw sztuki nowych mediów (w tym sztuki gier wideo) ze względu na charakter działań twórców, a nie samego sposobu tworzenia gry. Artyzm gier komputerowych determinują wpisane w nie znaczenia, a zwłaszcza to, czy w swej estetyczności gry ograniczają się wyłącznie do realizacji konwencjonalnych własności², czy też (jak wskazywał Kluszczyński) poszerzają doświadczenie gracza i wprowadzają go w obręb szerszych dyskursów. Dlatego istotne jest stwierdzenie Margolisa (2004a), że jedynie na drodze obiektywnej interpretacji własności Intencjonalnych można uchwycić naturę dzieła artystycznego (s. 128).

Jak już wcześniej podkreślałem, prowadzona w powyższym artykule refleksja nad sztuką gier wideo stanowi wyłącznie próbę uchwycenia interesującego mnie zagadnienia w wybranych kontekstach. Sztuka gier wideo stale się zmienia, dlatego ważną kwestią jest rozwijanie teorii i metodologii badań niełatwego do uchwycenia przedmiotu badawczego, jakim jest estetyczność i artyzm gier komputerowych.

Literatura

- Anthropy, A. (2012), *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. New York: Seven Stories Press.
- Díaz, C. M. C., Tungtjitcharoen, W. (2015). Art Video Games: Ritual Communication of Feelings in the Digital Era. *Games and Culture*, 10(1), 3-34.
- Ebert, R. (16 kwietnia 2010). *Video games can never be art*. Online: <<http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>>.

.....

2 Pisząc o własnościach konwencjonalnych, mam na myśli takie rozwiązania zastosowane w grach wideo, do których gracz jest przyzwyczajony. W tym rozumieniu własnością niekonwencjonalną będzie taka, która w obrębie doświadczenia gracza wprowadza coś nowego, odmiennego, co może stać się bodźcem wpływającym na jakość poznania dzieła (tj. gry komputerowej). Zgadzam się z Margolisem w kwestii płynności znaczeń oraz wartości estetycznych, dlatego nie uznaję za stosowne tego, aby podejmować się próby ich katalogowania. Sposób identyfikacji poszczególnych gier wideo (np. czy są dziełami sztuki, czy też nie) jest względny i wyrażany subiektywnie (co dotyczy także badaczy), jednakże pozytywnie oceniam wielość głosów na temat sztuki gier wideo – zarówno zgodnych, jak i przeciwstawiających się sobie – ponieważ w polifoniczności upatruję nadzieję na wzbogacenie narracji humanistyki dotyczącej gier wideo.

- Filiciak, M. (2006). *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa: WAIIP.
- Fuchs, M. (2014). *Game Art/Art Games, czyli sztuka gier komputerowych* (tłum. I. Domachowska). W: D. Göpfert (red.), *Instynkt gry!* (s. 42-43). Kraków: Goethe-Institut.
- Jones, J. (30 listopada 2012). *Sorry MOMA, video games are not art*. Online: <<http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>>.
- Kluszczyński, R. W. (2010). *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Warszawa: WSiP.
- Kluszczyński, R. W. (2014). *Paradygmat sztuk nowych mediów. Kwartalnik Filmowy*, nr 85, 194-205.
- Margolis, J. (2004a). *Czym, w gruncie rzeczy, jest dzieło sztuki?* (tłum. K. Guczalski). W: *Czym, w gruncie rzeczy, jest dzieło sztuki?* (s. 89-130). Kraków: Universitas.
- Margolis, J. (2004b). *Historia sztuki po końcu historii sztuki* (tłum. W. Chojna). W: *Czym, w gruncie rzeczy, jest dzieło sztuki?* (s. 27-55). Kraków: Universitas.
- Margolis, J. (2004c). *Relatywizm i względność kulturowa* (tłum. M. Jakubczak). W: *Czym, w gruncie rzeczy, jest dzieło sztuki?* (s. 57-88). Kraków: Universitas.
- Morawski, S. (1996). *O swoistym procesie estetyzacji kultury współczesnej*. W: A. Zeidler-Janiszewska (red.), *Estetyczne przestrzenie współczesności* (s. 29-42). Warszawa: Instytut Kultury.
- Quaranta, D. (2005). *A Game for Pleasure: Interview with Michael Samyn & Auriea Harvey*. *A Minima*, 10, 138-151.
- Quaranta, D. (2010). *Estetyka gry. Jak gry wideo zmieniają sztukę współczesną* (tłum. M. Filiciak). W: M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi* (s. 229-245). Warszawa: SWPS Academica.
- Reiff, I. (2014). *Artefakty doświadczenia granicznego dla masowego odbiorcy. Rozmowa z Volker Morawe i Tilman Reiff* (tłum. I. Domachowska). W: D. Göpfert (red.), *Instynkt gry!* (s. 44-46). Kraków: Goethe-Institut.
- Ronduda, Ł. (2006). *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*. Kraków: Rabid.

- Strużyna, A. (2014). Artystyczne gry Anny Anthropy. *Homo Ludens*, 1(6).
Online: <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/bib/155/>>.
- Stuart, K. (8 stycznia 2014). *Video games and art: why does the media get it so wrong?* Online: <<http://www.theguardian.com/technology/games-blog/2014/jan/08/video-games-art-and-the-shock-of-the-new>>.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Malden: Wiley-Blackwell.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:
10 grudnia 2014.

mgr Andrzej Strużyna – kulturoznawca, doktorant w Wydziale Filologicznym,
Uniwersytet Opolski, Opole.

Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artyzmem gier komputerowych

Abstrakt: Autor podejmuje problematykę różnorodności stanowisk krytycznych w badaniach nad estetycznością i artyzmem gier wideo (stanowiska te są częścią pluralistycznego dyskursu nad sztuką gier komputerowych). W artykule zestawione zostają sądy i teorie reprezentujące różne sposoby traktowania kategorii estetyczności i artyzmu gier wideo, ze szczególnym uwzględnieniem argumentów negujących i aprobujących istnienie sztuki gier komputerowych. Obok zarysu genezy artystycznych gier wideo podejmowana jest refleksja nad teorią badań sztuki gier komputerowych w odniesieniu do teorii sztuki Ryszarda W. Kluszczyńskiego oraz Josepha Margolisa.

Słowa kluczowe: sztuka gier wideo, artystyczne gry wideo, estetyka, teoria sztuki
