

Bogusław Wójcik

# PROLEGOMENA DO WSZELKICH PRZYSZŁYCH GIER, KTÓRE MOGŁYBY WYSTĄPIĆ JAKO DZIEŁA SZTUKI

## Część 0: PRZEDMOWA

### 0.II Najkrótsza historia gier komputerowych

Za jedną z pierwszych gier komputerowych uznaje się „Ponga”, prostą dwukolorową grę z początku lat 70. ubiegłego wieku. W ciągu pierwszego dwudziestolecia istnienia gry koncentrowały się głównie na motywie zręcznościowym. Rozszerzyły zakres dostępnych kolorów, a także zaadoptowały pierwociny trójwymiarowości w postaci przestrzennej grafiki wektorowej. Lata 80. zaczęły przynosić wewnętrzne zróżnicowanie gier komputerowych na podgatunki. Początek lat 90. wraz z upowszechnieniem się płyt kompaktowych i wzrostem wydajności komputerów pozwolił na implementację dźwięku i filmów wysokiej jakości. Kolejne lata to już realnie istniejący, prężnie rozwijający się rynek gier komputerowych mogący pochwalić się wielością gatunków oraz ich synkretyzmem. Nieustający rozwój możliwości sprzętu komputerowego zaowocował datą graniczną, rokiem 2003, po którym nie wyprodukowano już żadnej poważnej komercyjnej gry nie obsługującej w pełni trójwymiarowej grafiki. W tym czasie niczym supernowa wybucha nowy gatunek gier internetowych przeznaczony dla ogromnej ilości graczy jednocześnie, MMO. Za rok 2005 w samym USA rynek gier komputerowych szacuje się na 10,5 mld dolarów. I choć dziś wielu recenzentów podkreśla panujący przerost wizualności nad treścią oraz bezmyślności nad interakcją we współczesnych grach, otwartym pozostaje pytanie: Czy można mówić o grach komputerowych jako o formie artystycznej, a jeśli tak, to pod jakim warunkiem?

## 0.IVd Dwie drogi sztuki

*"Tę niezrozumiałą i bezimienną porzuć, bo prawdziwą drogą  
Nie jest; a tamtą uznaj za taką, co trwa i jest rzeczywistą."  
Parmenides, "O Naturze"*

Nie sposób rzetelnie rozpocząć rozważań nad sztuką bez świadomego przyjęcia pewnej jej koncepcji, którą nazwę *bazowym pojęciem sztuki*. Bazowe pojęcie sztuki musi rozstrzygać *problem demarkacji sztuki*, a zatem być w stanie odpowiedzieć na pytanie, co sztuką jest, a co nią nie jest. Celem autora nie jest jednak rozstrzygnięcie problemu definicji sztuki ani też wyliczenie dostępnych i popularnych opcji, które można uogólnić w postaci dwóch koncepcji, odtąd noszących nazwę quasi-klasycznej oraz quasi-współczesnej. Celem autora jest nakreślenie możliwej ścieżki rozważań na temat statusu gier komputerowych jako formy artystycznego przekazu w świetle tych dwóch przeciwstawnych bazowych pojęć sztuki, a także przyjrzenie się jej w świetle odrębności od innych form abstrahując całkowicie od uznawania jakiegokolwiek ustalonej koncepcji sztuki. Zatem, Parmenidesie, stoją przed czytelnikiem nie dwie, lecz trzy drogi.

## Część 3: DROGA QUASI-KLASYCZNA

### 3.V Quasi-klasyczne bazowe pojęcie sztuki

Charakterystyka quasi-klasycznego bazowego pojęcia sztuki :

- kryterium demarkacji: partycypacja dzieła w idei piękna vel obiektywne wartości estetyczne dzieła;
- odzwierciedla rzeczywistość (μίμησις);
- oczyszcza duszę odbiorcy (κάθαρσις);
- jest obiektywna.

### 3.VIII Opis

Sztuka quasi-klasyczna jest wyrazem harmonii i piękna kosmosu. Sztuka ta naśladowując rzeczywistość dostarcza odbiorcy głębokich przeżyć artystycznych, które mają oczyścić jego duszę w akcie κάθαρσις, swoistej ekspiacji i odkupienia win. Słowa księcia Myszkina, tytułowego Idioty Fiodora Dostojewskiego, „piękno zbawi świat”. Sztuka quasi-klasyczna jest obiektywna w naturze, jednakże postrzeganie jej

zachodzi już przez mocno subiektywny ogląd intelektualny, intuicję, zmysł estetyczny czy też dobry smak. Zatem sztuka quasi-klasyczna jest:

- *ontologicznie obiektywna*, bo jej struktura decydująca o statusie dzieła artystycznego leży poza podmiotem i jest od niego niezależna, dzieło sztuki będzie dziełem sztuki nawet wtedy gdy nie będą istnieli ludzie mogący je podziwiać;
- *interpersonalnie sprzeczna*, ponieważ nie wszyscy obdarzeni są zdolnością prawidłowego rozróżnienia sztuki od nie-sztuki (np. zmysłem estetycznym, oglądem noetycznym), co może prowadzić do sprzeczności odnośnie statusu dzieła;
- *podmiotowo subiektywna*, ponieważ nie wszyscy obdarzeni są zdolnością prawidłowego rozróżnienia sztuki od nie-sztuki.

### **3.XI Konsekwencje**

Przyjmując taką koncepcję sztuki wydziedziczamy większość twórczości współczesnej sprowadzając ją do miana artystycznego żartu lub skandalu, tym samym hamując postęp sztuki i wolność artysty. Paradoksalnie, choć przekonani jesteśmy o obiektywnej ontologicznej naturze sztuki, nie mamy do niej dostępu, co w praktyce prowadzi do czysto subiektywnego postrzegania sztuki, w myśl *de gustibus non disputandum est*.

### **3.XIX Uogólnienie**

Powyższy opis quasi-klasycznego bazowego pojęcia sztuki jest tylko uogólnionym modelem, próbującym uchwycić tak zwaną „klasyczną koncepcję sztuki”, na którą składają się niekoniecznie komplementarne i niesprzeczne teorie, takie jak teoria μίμησις Platona, czy formalizm Clive'a Bella. Jest to podejście konieczne, by nie utknąć w pluralizmie teoretycznym i nie zatrzymać się na zwykłym wyliczaniu teorii. Konieczne jest także podkreślenie, że najważniejsze dla bazowego pojęcia sztuki jest kryterium demarkacji. Zarówno niektóre drugorzędne cechy sztuki quasi-klasycznej mogą odnosić się do sztuki quasi-współczesnej, jak i odwrotnie. Warto także zauważyć, że takie postrzeganie sztuki jest najbardziej rozpowszechnionym, intuicyjnym i, przewyciężając strach przed użyciem tego słowa, paradygmatycznym.

### **3.CCV Wartości artystyczne**

Abstrahując od konkretnych i jednostkowych rozważań estetycznych możemy podejść od strony form artystycznych powszechnie uznanych za partycypujące w idei piękna bądź zawierających wartości estetyczne, tudzież uznanych za potencjalnie zdolne do tejże partycypacji lub zawierania. Niewątpliwie za takie formy uznane są muzyka operowa czy symfoniczna, a nawet współczesna. Nie inaczej jest z powieścią-grą.<sup>1</sup> Podobnie po długich bojach krytyków filmowych jest także z filmem, a współcześnie z grafiką komputerową i animacjami komputerowymi.

Wybrane uznane dziedziny form artystycznych:

- dziedzina muzyki: opera, symfonia, muzyka współczesna, rock, etc.,
- dziedzina literatury: powieść-gra, etc.,
- dziedzina filmu: narracja filmowa, etc.,
- dziedzina obrazu: grafika komputerowa, animacje trójwymiarowe, etc.

### **3.CCC Złożoność gry komputerowej jako formy**

Gry komputerowe jako formy składają się z wielu istniejących i uznanych form artystycznych łącząc je w jedną. Jeżeli elementy składowe pewnej formy przekazu są uznanymi formami artystycznymi ze względu na ich strukturę ontologiczną (np. sztuka teatralna, opera), to mocą tego faktu sama forma przekazu uzyskuje status formy artystycznej (np. musical). Zatem gra komputerowa jest formą artystyczną i partycypuje w idei piękna vel zawiera wartości estetyczne, gdyż jej składniki spełniają właśnie te kryteria. W tym miejscu należy jednak podkreślić, że forma, abstrahując od treści, w obrębie quasi-klasycznego pojęcia sztuki tylko potencjalnie może partycypować w idei piękna lub zawierać wartości artystyczne. Tak jak nie wszystkie płótna i utwory muzyczne są dziełami artystycznymi, tak nie wszystkie gry komputerowe uznać można za dzieła artystyczne, gdyż w istocie jest tak tylko w bardzo nielicznych przypadkach.

## **Część 7: DROGA QUASI-WSPÓŁCZESNA**

### **7.B Quasi-współczesne bazowe pojęcie sztuki**

Charakterystyka quasi-współczesnego bazowego pojęcia sztuki:

---

<sup>1</sup> Patrz punkt 12.LII

- kryterium demarkacji: warunki socjologiczne;
- buduje alternatywną rzeczywistość;
- dostarcza odbiorcy rozrywki (*homo ludens*);
- jest subiektywna.

### **7.F Opis**

Sztuka quasi-współczesna jest wyrazem wewnętrznych przeżyć artysty i jego wyobraźni. Sztuką jest to, co za sztukę zostanie intersubiektywnie uznane przez określoną społeczność, zwaną światem sztuki. Względnie sztuką jest to co zostanie sztuką okrzyknięte, tudzież to, co zostanie jako sztuka wypromowane. Paradoksalnie, sztuka quasi-współczesna jest:

- *ontologicznie sprzeczną*, ponieważ nie istnieje struktura decydująca o statusie dzieła artystycznego niezależna od podmiotu, dzieło sztuki jest tak długo dziełem sztuki, jak istnieją ludzie zdolni je tak nazwać;
- *interpersonalnie obiektywna*, ponieważ o statusie dzieła artystycznego decyduje *vox populi*, który można obiektywnie stwierdzić;
- *podmiotowo obiektywna*, ponieważ nie wszyscy muszą zgadzać się z *vox populi*.

### **7.H Konsekwencje**

Najbardziej oczywistą konsekwencją takiego postępowania jest zastąpienie prawideł piękna prawidłami ekonomii, socjologii i psychologii. W takim środowisku możliwe jest wypromowanie wszystkiego, zgodnie z maksymą, że nie ma takiej głupoty, dla której nie znalazłoby się zwolenników. Jedyłą barierą estetyczną staje się bariera możliwości inżynierii memetycznej, kulturowego marketingu, zgodnie z duchem czasów, w których rozrywka, sztuka i biznes są jednym i tym samym. Paradoksalnie, brak obiektywnej ontologicznej natury sztuki i determinacja sztuki poprzez jej społeczną akceptację i uznanie powodują, że posiadamy wyraźne kryterium demarkacji sztuki. To, o czym się mówi, że jest sztuką, to właśnie jest sztuką, niczym zasada *anything goes* Paula Feyerabenda.

### **7.N Uogólnienie**

Powyższy opis quasi-współczesnego bazowego pojęcia sztuki jest, tak jak wcześniej quasi-klasyczny, tylko uogólnionym modelem próbującym uchwycić tak zwaną „współczesną koncepcję sztuki”, na którą składają się niekoniecznie

komplementarne i niesprzeczne poglądy takie jak Morrisa Weitz'a czy Marcella Duchampa. Jest to podejście konieczne, by nie utknąć w pluralizmie teoretycznym, tak charakterystycznym dla postmodernizmu, i nie zatrzymać się na zwykłym wyliczaniu teorii. Konieczne jest także podkreślenie, że najważniejsze dla bazowego pojęcia sztuki jest kryterium demarkacji. Zarówno niektóre drugorzędne cechy sztuki quasi-współczesnej mogą odnosić się do sztuki quasi-klasycznej jak i odwrotnie. Warto także zauważyć, że takie postrzeganie sztuki jest rozpowszechnione w zasadzie tylko wśród przedstawicieli „świata sztuki”.

### **7.S Inżynieria memetyczna**

W przypadku, w którym to audytorium jest szafarzem certyfikatu przynależności do zbioru dzieł sztuki, pytanie o to, czy gry komputerowe mogą zostać uznane za nową formę artystycznego przekazu, jest w istocie pytaniem, czy możliwe jest zainicjowanie takiego *trendu*. Pytanie to należy zadać całkowicie abstrahując od treści. Odwołując się do *common sense* Thomasa Reida odpowiedź na to pytanie staje się oczywista. Historia najnowsza uczy nas, że potencjalnie możliwe jest zainicjowanie jakiegokolwiek trendu. Fakt, że tu i ówdzie coraz częściej pojawiają się głosy, mówiące o konieczności uznania gier komputerowych jako prawowitej formy artystycznej, zdaje się to potwierdzać.

Z czysto socjologicznego punktu widzenia należy zauważyć, że gry są jeszcze formą bardzo młodą. Ich popularność rosła wykładniczo, lecz dopiero od połowy lat dziewięćdziesiątych stała się znacząca. Dziś gry komputerowe łączą pokolenia. Spotkanie się gimnazjalisty, studenta, ojca rodziny i emeryta na jednym internetowym serwerze gier nie jest rzadkością. Gry komputerowe, autor z wielkim trudem powstrzymuje się od wartościowania tego faktu, zastąpiły telewizję w wychowywaniu młodego pokolenia, tak jak kiedyś telewizja zastąpiła szkołę i rodzinę. W efekcie czas działa na korzyść gier komputerowych, mnożąc im zwolenników i fanatyków, tym samym przygotowując grunt pod ewentualny trend, którego wyrazem jest choćby ta praca autora.

W świetle powyższych faktów racjonalnym staje się uznanie, że status gier komputerowych jako nowej formy artystycznej jest tylko kwestią czasu, i to niezbyt odległego.

## Część 12: DROGA ABSTRAHUJĄCA OD KONCEPCJI SZTUKI

### 12.VI Neti neti

Obydwie wspomniane drogi odwołują się do odrobinę efemerycznych i luźnych koncepcji sztuki, a uzyskane wnioski są w najlepszym przypadku nietrwale przekonywające. Alternatywnym punktem wyjścia, abstrahującym od koncepcji sztuki i jej kryterium demarkacji, może być refleksja nad najbardziej pierwotnymi mediami sztuki, której to refleksji konsekwencją jest przededefiniowanie terminu medium i forma artystyczna.

### 12.X Autorski model mediów sztuki

*Medium* sztuki rozumiane jest tutaj jako pierwotna materia twórczości artystycznej, natomiast forma artystyczna jako mono- lub polimedialny środek przekazu artystycznego. Autor świadom jest ułomności zaprezentowanego modelu, jak i ułomności modeli w ogóle. Celem tegoż modelu nie jest usystematyzowanie niesamowicie różnorodnej palety *form artystycznego przekazu*, lecz ogólne porównanie i zbudowanie bazy pod rozważania estetyczne.

Medium	Nośnik	Ośrodek oddziaływania	Przykłady
<b>słowo</b>	Znak	wyobrażenia rozum	formy: powieść, wiersz, sonet, sztuka monomedialny: Homer - Iliada polimedialny: Gorączka Złota (1925)
<b>obraz</b>	fale elektromagnetyczne o długości 380-780 nm	zmysł wzroku	formy: płótno, zdjęcie, obraz komputerowy monomedialny: Michał Anioł – Sąd Ostateczny polimedialny: muzyka ilustrowana
<b>przestrzeń</b>	fale elektromagnetyczne o długości 380-780 nm	zmysł wzroku	formy: ceramika, rzeźba, architektura monomedialny: Michał Anioł – Dawid polimedialny: Przybij piątkę - Bereś
<b>zmiana (ruch)</b>	fale elektromagnetyczne o długości 380-780 nm	zmysł wzroku	formy: taniec, wystawiona sztuka, film monomedialny: brak, medium niesamodzielne polimedialny: Sofokles – Król Edyp
<b>dźwięk</b>	fale ciśnienia o częstotliwości 15Hz - 22KHz	zmysł słuchu	formy: symfonia, opera monomedialny: Ludwig van Beethoven – V symfonia polimedialny: Guiseppe Verdi - Traviata



---

<b>interakcja</b>	Potencjalność	wola	formy: rzeźba interaktywna, happening, gra monomedialny: brak, medium niesamodzielne polimedialny: Harry Harrison – Stalowy Szczur
-------------------	---------------	------	--

---

### **12.X.N Antropologizacja nośnika**

W przypadku medium obrazu, przestrzeni i ruchu wymienionym w miejscu nośnika jest światło widzialne. Wynika to z czysto antropocentrycznej stratyfikacji zmysłów. Dla człowieka najważniejszy jest wzrok, potem dopiero słuch, a na końcu smak, dotyk i węch. Oczywistym jest, że przestrzeń może być odbierana zmysłem dotyku, a nawet słuchu. Co więcej nawet dźwięk może być odbierany zmysłem dotyku. Powyższy model skupia się jednak na dwóch najważniejszych i najmocniejszych zmysłach człowieka, pomijając te osłabione i przytępione. Model w zamyśle autora nie miał być kompletnym, lecz szkieletowym. Inną ciekawą kwestią jest status zapachu jako medium artystycznego. Możemy go zaakceptować lub odrzucić, jednakże problem ten zupełnie już wykracza poza zakres naszych rozważań.

### **12.X.A Medium: słowo**

Słowo jest materią stworzoną przez człowieka, jako element składowy języka, który w krótkim czasie po narodzinach uzyskał niezależność i swoje własne życie. Analizą prawideł rządzących językiem zajmuje się między innymi semiotyka, nauka o znaku, który jest bezpośrednim nośnikiem słowa. Słowo oddziałuje pośrednio, poprzez zmysłową interpretację znaku na wyobraźnię i rozum. Należy zauważyć, że znak może występować zarówno w postaci graficznej, jak i dźwiękowej. Z tego samego budulca korzysta więc autor tworząc narratora zarówno w powieści jak i w filmie. Słowo jest medium samodzielny, co oznacza, że może występować w postaci czystej. „Iliada” Homera jest klasycznym czystym arcydziełem słowa mówionego, które oczywiście później zostało zapisane. Czyste użycie słowa charakteryzuje całą literaturę. Słowo jest jednak wszechobecne i występuje w połączeniu z każdym innym medium. Polimedialne użycie słowa łatwo zaobserwować w kinie niemym. Charakterystyczne dla „Gorączki Złota” Charliego Chaplina z 1925 roku jak i większości filmów tego okresu jest przeplatanie narracji filmowej narracją pisaną. I choć jest to oczywiste, należy nadmienić, że w formie



znaku dźwiękowego słowo współtworzy zarówno operę jak i film współczesny, sprzęgnięte nierozdzielnie z medium dźwięku.

### **12.X.B Medium: obraz**

Obraz jest materią przekształconą przez człowieka, tworzącą pewną powierzchnie odbijającą, pochłaniającą bądź emitującą światło widzialne, zgodnie z teorią dualizmu korpuskularno-falowego określane jako strumień fotonów bądź fala elektromagnetyczna o długości 380-780 nm. Światło oddziałuje bezpośrednio na zmysł wzroku. Z tego samego medium korzysta forma artystyczna zwana płótnem jak i uszeregowany zbiór elektronów na błonie magnetycznej twardego dysku komputera, który tworzy plik graficzny. Obraz w postaci malarstwa naskalnego jest jedną z pierwszych form wyrazu artystycznego stosowaną przez ludzi pierwotnych. Obraz jest medium w pełni samodzielny. Klasycznym przykładem monomedialnym może być „Sąd Ostateczny” Michała Anioła. Obraz może łączyć się praktycznie z każdym innym medium.

### **12.X.C Medium: przestrzeń**

Przestrzeń jest materią przekształconą przez człowieka, tworzącą pewną przestrzenną figurę, postrzeganą i przenoszoną analogicznie do obrazu. Podział na obraz i przestrzeń jest problematyczny, zwłaszcza, gdy mamy do czynienia z trójwymiarową grafiką komputerową. Chcąc jednak wyróżnić rzeczywisty przedmiot w przestrzeni, grafikę trójwymiarową należy zaliczyć do medium obrazu. Trzymając się Michała Anioła, klasycznym przykładem monomedialnym będzie „Dawid”. Ciekawym połączeniem dwóch mediów, interakcji i przestrzeni, będzie też rzeźba „Przybij Piątkę” Beresia.

### **12.X.D Medium: zmiana (ruch)**

Samo pojęcie zmiany czy też ruchu jest na tyle problematyczne i wychodzące poza zakres tych rozważań, że koniecznym staje się poprzestanie na poniższych zdaniach. Zmiana (ruch) to medium niesamodzielne, zawsze występujące polimedialnie wraz z przestrzenią lub obrazem i analogicznie do nich jest przenoszone i postrzegane. Klasycznym przykładem może być wystawiany „Król Edyp” Sofoklesa.

### **12.X.E Medium: dźwięk**

Dźwięk jest medium w pełni samodzielnym przenoszonym przez fale ciśnienia o częstotliwości 15Hz-22KHz, odbierane przez zmysł słuchu. Klasycznym monomedialnym przykładem może być „V symfonia” Ludwiga van Bethoveena, a polimedialnym „Traviata” Guiseppe Verdiego.

### **12.X.F Medium: interakcja**

Najważniejszym, ze względu na niniejsze rozważania, jest medium interakcji, którego nośnikiem jest potencjalność zawarta w dziele. Potencjalność ta oddziałuje na wolę odbiorcy, który dokonując wyboru współtworzy dzieło sztuki. Jako medium niesamodzielne występuje tylko w połączeniu z innymi mediami.

### **12.LII Narodziny interakcji w literaturze**

Procesowi czytania literatury towarzyszy aktywność wyobraźni odbiorcy. Rzekoma bierność odbioru towarzysząca takiej formie artystycznego przekazu jak film od narodzin kinematografii była koronnym argumentem przeciw uznaniu nowej formy za sztukę. Wracając jednak do literatury i aktywności jej czytelnika należy zastanowić się, kiedy ta aktywność przeradza się w interaktywność. Zdaniem autora wyraźnie dzieje się to wraz z powstaniem powieści postmodernistycznej, lecz nie tej hołdującej zasadzie *anything goes*, lecz oddanej logosowi i to rodzimego pochodzenia.

Mowa tu o powieści Teodora Parnickiego „Sam wyjdę bezbronny” z 1975 roku. Jest to powieść historyczno-fantastyczna osadzona w czasach Cesarstwa Rzymskiego za panowania Juliana Apostaty. Autor podzielił ją na trzy części: „Palladiusz czyli zagubienie się w świecie dwuwymiarowym”, „Merkuriusz, czyli błąkanie się w świecie trójwymiarowym”, „Modestus, czyli odnajdywanie się w świecie czterowymiarowym”. Każda część daje czytelnikowi po kilka nowych możliwości interpretacji całej, wielowymiarowej historii. To czytelnik dokonuje mozolnego trudu dochodzenia do prawdy decydując, którym bohaterom powieści wierzyć, czyje zeznania przyjąć, a czyją wersję wydarzeń odrzucić. Taki dialog z autorem prowadzić może do zupełnie różnych efektów. Mamy tutaj do czynienia jeszcze z *interakcją na poziomie wyobraźni*.

Kolejnym krokiem jest przejście do *interakcji na poziomie woli*. Przykładem chronologicznie wcześniejszym jest powieść fantastycznonaukowa „Stalowy Szczur”

z 1961 roku autorstwa Harrego Harrisona. Jest to powieść-gra skonstruowana na zasadzie odsyłaczy. Po przeczytaniu krótkiego najczęściej jednostronicowego fragmentu książki czytelnikowi wcielającemu się w głównego bohatera danych jest kilka wyborów. Każdy wybór odsyła czytelnika-bohatera na różne oddalone od siebie strony książki, gdzie znów po przeczytaniu krótkiego fragmentu dane są mu do wyboru nowe opcje. I tak *ad infinitum* lub aż do szczęśliwego wyjścia z labiryntu.

### **12.LIX Narodziny interakcji w muzyce**

Mike Oldfield, jeden z prekursorów i czołowych twórców muzyki elektronicznej na początku lat 90. ukończył projekt „MusicVR”, który w istocie był komputerową grą muzyczną. Gracz jako spektator mógł poruszać się w dowolnym kierunku w kolorowej, pełnej abstrakcyjnych wizji przestrzeni trójwymiarowej. Każdy ruch i zmiana lokacji skutkowały zmianą muzyki, dając odbiorcy ogromny świat elektronicznych motywów muzycznych do eksploracji połączonych z abstrakcyjną wizualizacją. W tym przypadku mamy do czynienia z *interakcją na poziomie woli*.

Chronologicznie wcześniejszą jest wystawa „Les Immatériaux” Jean-François Lyotarda z 1985 roku. Na uwagę w powyższym kontekście zasługuje tak zwany „pokój muzyczny” generujący dźwięki na podstawie zarejestrowanych czujnikami ruchów odwiedzających wystawę gości. Mamy tutaj do czynienia z nie w pełni świadomą skutków *interakcją poprzez uczestnictwo*.

### **12.CX Narodziny interakcji w sztuce awangardowej i postmodernistycznej**

Sztuka awangardowa pełna jest rzeźb i dzieł artystycznych reagujących w pewien, często całkowicie zdeterminowany sposób z odbiorcą. Autor ma tu na myśli szczególnie rzeźby mechaniczne wprawiane w ruch przez odbiorcę. Rodzimy przykładem będzie tu rzeźba „Przybij piątkę” Beresia, gdzie do czynienia mamy z zdeterminowaną dwu-potencjalną *interakcją na poziomie woli*.

Jedną z najmniej dookreślonych form artystycznych postmodernizmu jest dziejący się „tu i teraz” *happening*. Można powiedzieć, że jego esencją jest *interakcja* na różnych poziomach, od uczestnictwa po wolę.

## **12.MMVII Ukoronowanie synkretycznej tendencji form artystycznych wykorzystujących medium interakcji**

W świetle punktów 12.LII, 12.LIX i 12.CX logiczną konsekwencją jest postępująca synkretyzacja form artystycznych poprzez łączenie medium interakcji z coraz to większą grupą pozostałych mediów. Ukoronowaniem tych dążeń polimedialnych staje się współczesna gra komputerowa, która łącząc w sobie media interakcji, słowa, obrazu, przestrzeni (jeżeli potraktować w ten sposób przestrzeń wirtualną), dźwięku i ruchu (zmiany), wykorzystuje wszystkie dostępne media. Jako najbardziej wieloaspektowa forma artystyczna gra komputerowa daje artyście najszersze możliwości przekazu. Będąc zatem najbardziej potencjalną powinna zostać uznana za formę artystyczną.

### **Część czterdzieści i cztery: STATUS FORMY ARTYSTYCZNEJ GIER KOMPUTEROWYCH METODĄ GEOMETRYCZNĄ WYPROWADZONY (Streszczenie)**

- I. Gry komputerowe w ciągu ponad 30 lat istnienia stały się popularną formą rozrywki i znaczną gałęzią przemysłu rozrywkowego.
- II. Rozwój możliwości obliczeniowych komputerów umożliwił zaimplementowanie w grach wysokiej jakości dźwięku i grafiki.
- III. Konstytutywnym dla rozważań nad statusem *formy artystycznej* jest przyjęcie pewnej koncepcji sztuki lub porównanie tejże formy z innymi.
  1. Pluralizm teoretyczny można uogólnić do dwóch tendencji: *quasi-klasycznej* i *quasi-współczesnej*.
    - a. Kryterium demarkacji sztuki w *quasi-klasycznym bazowym pojęciu sztuki* to partycypacja w idei piękna lub obiektywne wartości estetyczne.
      - i. Na współczesną grę komputerową jako formę artystyczną mogą składać się inne klasyczne formy artystyczne, np.: ścieżka dźwiękowa (opera, symfonia, rock, itp.), film (narracja filmowa), powieść-gra (gry przygodowe i gry cRPG), grafika komputerowa, grafika trójwymiarowa, itp..
      - ii. Zatem gra komputerowa jest formą artystyczną i partycypuje w idei piękna vel zawiera wartości estetyczne, gdyż jej składniki spełniają właśnie te kryteria.

- b. Kryterium demarkacji sztuki w *quasi-współczesnym bazowym pojęciu sztuki* są warunki socjologiczne.
- i. Jeżeli o przynależności do dziedziny sztuki decydują warunki socjologiczne, takie jak uznawanie danego przedmiotu za dzieło sztuki, to potencjalnie abstrahując od treści możliwe jest zainicjowanie takiego trendu, który uznawałby gry komputerowe prawowitą formę artystyczną.
  - ii. Zaobserwować można wykładniczy wzrost popularności gier komputerowych niezależnie od charakterystyk demograficznych odbiorcy.
  - iii. Zatem zainicjowanie trendu uznającego gry komputerowe za prawowitą formę artystyczną jest tylko kwestią czasu.
2. Porównanie rozpatrywanej formy można rozpocząć od przyjrzenia się mediom artystycznym.
- a. Uogólniając możemy wyróżnić sześć pierwotnych mediów artystycznych: *słowo, obraz, przestrzeń, zmiana (ruch), dźwięk, interakcja*.
  - b. Zauważamy, że większość dzieł artystycznych jest dziełami multimedialnymi.
  - c. W XX wieku mamy do czynienia z łączeniem medium interakcji z innymi klasycznymi i współczesnymi mediami artystycznymi:
    - i. W literaturze mamy do czynienia z *interakcją na poziomie wyobraźni* w postaci powieści postmodernistycznych oraz *interakcją na poziomie woli* w postaci powieści-gier.
    - ii. W muzyce pojawia się *interakcja na poziomie woli* w postaci adaptatywnych wizualizacji dźwiękowych, które powstają dzięki komputeryzacji i rozwojowi technicznemu.
    - iii. W rzeźbie pojawia się *interakcja na poziomie woli* w postaci awangardowych i postmodernistycznych rzeźb mechanicznych i interaktywnych.
    - iv. Pojawia się nowa forma artystyczna potencjalnie będąc esencją medium *interakcji poprzez uczestnictwo, happening*.
  - d. Ukoronowaniem dążeń polimedialnych z udziałem interakcji staje się współczesna gra komputerowa, łącząc w sobie media interakcji, słowa, obrazu, przestrzeni (jeżeli potraktować w ten sposób przestrzeń wirtualną), dźwięku i ruchu (zmiany).

- e. Jako forma artystyczna gra komputerowa daje artyście największe możliwości przekazu, zatem jako najbardziej potencjalna winna zostać uznana za formę artystyczną.

IV. Zatem, gra komputerowa:

1. **jest formą artystyczną**, gdyż jej składniki partycypują w idei piękna lub zawierają w sobie wartości estetyczne, oczywiście odnosi się to tylko do bardzo nielicznych przedstawicieli tej formy;
2. albo **jest potencjalnie formą artystyczną**, gdyż możliwe i bardzo prawdopodobne jest zaistnienie w niedalekiej przyszłości trendu memetycznego postulującego takż jej status;
3. lub też **powinna być formą artystyczną**, gdyż jest najbardziej polimedialnym środkiem przekazu, *ergo* daje najszersze możliwości przekazu artystycznego.

## APPENDIX pierwszy i ostatni

### I.I Indeks pojęć przeddefiniowanych i wprowadzonych:

- *bazowe pojęcie sztuki* – zespół twierdzeń pozwalających na w szczególności oddzielenie sztuki od nie sztuki (problem demarkacji sztuki);
- *dziedzina form artystycznych* to zbiór form artystycznych o podobnej strukturze i stratyfikacji używanych przez nie mediów;
- *forma artystyczna* – mono- lub polimedialny środek przekazu artystycznego o charakterystycznej strukturze i stratyfikacji używanych mediów;
- *interakcja na poziomie wyobraźni* – interakcja z dziełem artystycznym poprzez jego interpretację, o ile dzieło artystyczne dopuszcza znaczące i wyraźnie niewspółmierne i niesprowadzalne do siebie interpretacje;
- *interakcja poprzez uczestnictwo* – występuje wtedy, gdy odbiorca jest w pełni świadom konsekwencji swoich aktów woli lub gdy samo bierne uczestnictwo jest już interakcją;
- *interakcja na poziomie woli* – inaczej interakcja właściwa, gdy akty odbiorcy są intencjonalne i świadom jest ich bezpośrednich konsekwencji;
- *medium* – pierwotna materia twórczości artystycznej;
- *quasi-klasyczne bazowe pojęcie sztuki* – vide 3.V-3.VIII;
- *quasi-współczesne bazowe pojęcie sztuki* – vide 7.B-7F.