

Jakub BIENKOWSKI
Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II

Gra komputerowa jako źródło wartości aksjologicznych. Na przykładzie gry *Ori and the Blind Forest*

Celem niniejszego tekstu jest zastosowanie narzędzi badawczych wypracowanych przez Iana Bogosta, oraz elementów teorii dzieła literackiego Romana Ingardena do badania gier komputerowych w aspekcie wartości aksjologicznych na przykładzie gry *Ori and the Blind Forest*.

Retoryka proceduralna. Zarys powstania i metodologia

W kilkudziesięcioletniej historii gier komputerowych¹ badacze tego medium pracowali nad stworzeniem odpowiednich narzędzi do ich analizy. Od końca lat dziewięćdziesiątych XX wieku doszło do burzliwej debaty, znanej jako spór ludologów z narratologami². W niniejszym tekście nie ma miejsca na szczegółowe zrelacjonowanie tej dyskusji. Prezentacja, choćby skrótowa, stanowisk każdej ze stron jest jednak niezbędna, by wskazać podwaliny dla metod analizy wypracowanych przez Iana Bogosta.

¹ Podobnie jak Piotr Sterczewski, do którego artykułu odwołuję się w dalszej części wywodu, opisując metodologię Iana Bogosta, przyjmuję termin „gra komputerowa” na określenie wszelkich gier wideo związanych nie tylko z komputerem osobistym, ale i każdym innym narzędziem umożliwiającym ich odtwarzanie, jak: konsola, tablet, telefon komórkowy itd. Takie określenie jest u nas najpowszechniejsze i obejmuje swoim zasięgiem wszystkie platformy, niezależnie od ich nazwy.

² P. Sterczewski, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6, s. 210.

Wśród badaczy gier zawiązały się dwa obozy zwolenników najczęściej propagowanych metod: narratologicznej i ludologicznej³. Narratolodzy twierdzili, że gra komputerowa jest rodzajem interaktywnego tekstu, którego główną funkcją jest opowiadanie. Sama rozgrywka natomiast ma charakter wtórny: stanowi jedynie pretekst do sięgnięcia po kolejny rodzaj opowieści, który podlega podobnym metodom analizy, jak inne rodzaje dzieł (takie jak literatura, film czy widowisko teatralne)⁴.

Ludolodzy zajmowali odmienne stanowisko, twierdząc, że gra to swoisty system reguł, interaktywny program, który należy badać w perspektywie jego sedna opartego na doświadczeniu grania (Espen Aarseth pisze o tym, że gry należy badać w ich „growość”)⁵.

Przez lata spierano się w kwestii stosowanych narzędzi. Badacze inspirujący się narratologią stosowali metody zaczerpnięte z nauk humanistycznych stosowane wobec innych rodzajów twórczości, ludolodzy zaś starali się badać grę jako autonomiczny i swoisty przedmiot, odmienny od innych typów dzieł, posiadający własne, indywidualne cechy⁶. Jej cechy konstytutywnej, odróżniającej od innych tekstów kultury, upatrywali w tym, że gra komputerowa jest medium interaktywnym, na którego kształt wpływa użytkownik. Stąd też Espen Aarseth nazywa ją ergodycznym cybertekstem⁷.

Próbie wyjścia z zaistniałego impasu podjął Bogost, dążąc do pogodzenia ze sobą obu perspektyw. Piotr Sterczewski tak oto referuje jego stanowisko, określając je mianem jednej z „najciekawszych propozycji metodologicznych dotyczących czytania gry jako systemu interaktywnego”:

[...] proceduralna retoryka Iana Bogosta przedstawiona w książce *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames* [...] łączy obie główne tendencje założycielskiego

³ Tamże, s. 211.

⁴ Tamże. Z podobnego założenia wychodził też początkowo Rafał Kochanowicz w książce *Fabularyzowane gry komputerowe*, odnosząc się jednak do gier RPG jako tych, których głównym motorem jest fabuła (zob. R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*, Poznań 2012).

⁵ P. Sterczewski, *Czytanie gry...*, [za:] J. Stasieńko, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005; D. Urbańska, *Homoplayers. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009; J. Dovey, H. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, przeł. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011. Autor podaje powyższe pozycje, ponieważ opisują one bardziej szczegółowo spór ludologiczno-narratologiczny. Głównymi przedstawicielami ludologicznego podejścia do badania gier są: Espen Aarseth, Jaspén Juul, Katie Salen i Eric Zimmermann, Lars Konzack i Gonzalo Frasca. W Polsce tematem zajmują się m.in. Mirosław Filiciak, Jerzy Szeja, Jan Stasieńko, Bartosz Staniecko, Ryszard Kluszczyński, Tomasz Majkowski i Marcin Petrowicz.

⁶ Tamże. Za przykład czołowego narratologa Sterczewski podaje Janet Murray. Do tej grupy można zaliczyć także takich badaczy, jak Noah Wardrip-Fruin czy Henry Jenkins. Na gruncie polskim podejściem narratologicznym zajmowali się m.in. Rafał Kochanowicz, Jan Stasieńko, Maria Garda, Katarzyna Prajzner i Piotr Kubiński.

⁷ Tamże.

sporu game studies: z jednej strony kładzie nacisk na badanie mechaniki gry i specyficznych możliwości przedstawieniowych interaktywnego medium, a z drugiej korzysta z dorobku literaturoznawstwa i pozwala na przejście od analizy mechaniki gry do jej kontekstu społecznego, kulturowego i politycznego. Unika tym samym ryzyka jednostronności wpisanego w zdecydowany wybór opcji narratologicznej lub ludologicznej. Sama analiza tekstualna nie daje narzędzi do zbadania środków perswazyjnych wynikających z mechaniki gry, natomiast analiza tylko mechaniki i działań gracza pomijałaby cały szerszy dyskursywny kontekst, w którym one funkcjonują [...] ⁸.

Badacz opiera swoją metodologię na założeniu, że wszelkie przekazy pojawiające się w grze (jej zasady, wydarzenia, informacje dla gracza, przekazy audiowizualne) opierają się na jej proceduralności, którą rozumie jako zdolność do wytwarzania i ukazywania procesów przy pomocy systemu reguł ⁹. Zauważa, że zależności zachodzące w grze są podobne do zasad panujących w społeczeństwie (np. w kwestii procedur obowiązujących w hierarchii społecznej), przez co gra komputerowa posiada zdolność komunikowania swych treści za pośrednictwem całej swojej konstrukcji oraz reguł nią rządzących. Każdy bowiem proces zachodzący w grze stanowi rodzaj komunikatu audiowizualnego lub językowego, który pozwala zinterpretować treści zawarte w grze za pomocą języka. Procesy te są rodzajem ekspresji o charakterze symbolicznym. Gra ma wyrażać zawarte w niej idee w systemie reguł określających interakcję z graczem. Bogost rozumie retorykę w jak najbardziej prostym sensie – jako sztukę perswazji poprzez realizację reguł rozgrywki i relacje pomiędzy nimi ¹⁰.

Sterczewski, referując stanowisko Bogosta, zaznacza, że:

Chociaż pojęcie proceduralnej retoryki daje się zastosować do wszystkich (także nieelektronicznych) zjawisk kulturowych opartych na procesach i regułach, Bogost stwierdza, że najciekawszym polem jej występowania są gry komputerowe („artefakty informatyczne, które mają kulturalne znaczenie jako artefakty informatyczne”); ponadto zaznacza, że ten potencjał ekspresyjny i perswazyjny mają wszystkie gry, niezależnie od ich budżetu czy też intencji twórców. Środki tej znaczącej ekspresji są nie tylko takie, jakie znamy już z innych dziedzin kultury. Koncepcja proceduralnej retoryki pozwala na kompleksową analizę ideologii gry powstałej ze splotu jej zabiegów mechanicznych i warstwy estetyczno-treściowej oraz pokazanie wzajemnych związków (a także sprzeczności) między tymi dwiema warstwami. Ideologię rozumiem tu szeroko jako zestaw przekonań dotyczący określonych tematów, zatem przyjmuję, że ideologia warunkuje powstanie każdej konstrukcji semantycznej i zwykle jest możliwa do opisanie na podstawie tej konstrukcji za pomocą analizy lub krytyki ideologicznej ¹¹.

Analiza ideologiczna ma opierać się na założeniu, że artefakty kulturowe (tj. konkretne typy tekstów – np. serial telewizyjny, film fabularny, wideoklip, powieść

⁸ Tamże, s. 214. Za sam termin proceduralności odpowiada Janet Murray, która wprowadziła to pojęcie do teorii mediów, obok takich właściwości artefaktów cyfrowych, jak: uczestnictwo, spacialność (umiejętność komputera do wdrażania zaprogramowanych w grze zasad) i encyklopedyczność.

⁹ Tamże.

¹⁰ Tamże, s. 214.

¹¹ Tamże, s. 215.

fantasy itp.) powstają w konkretnym kontekście historycznym (tj. zostają wykreowane przez pewne grupy dla konkretnej społeczności odbiorców)¹². Jej celem jest:

zrozumienie kultury jako społecznej formy ekspresji. Ponieważ artefakty kulturowe są tworzone w społecznie i historycznie specyficznych kontekstach, ujmowane są one jako wyrażające i promujące wartości, przekonania i idee w relacji do kontekstów, w których są produkowane, rozprowadzane i odbierane. Analiza ideologiczna ma na celu zrozumienie, w jaki sposób tekst kultury wciela i odgrywa określony zestaw wartości, przekonań i idei¹³.

Opierając się na opisie analizy ideologicznej autorstwa Mimi White, by potwierdzić słuszność kierunku obranego przez Bogosta w zakresie metodologii, Sterczewski pisze dalej, że:

Proceduralna retoryka daje narzędzia do badania gry jako symulacji, a więc przedstawienia procesów za pomocą innych procesów. Aby stworzyć symulację, najpierw należy opracować model wybranego wycinka rzeczywistości (albo może bezpiecznej: wycinka empirycznie poznawalnego świata). Ze względu na to, że rzeczywistość nie jest w pełni poznawalna i że symulacja nie może uwzględnić wszystkich czynników działających na daną sytuację, model zawsze jest pewnym uproszczeniem rzeczywistości. W modelu pewne czynniki są brane pod uwagę, inne wykluczane, a jeszcze inne zostają poddane przybliżeniu. Na potrzeby gier tworzy się różne modele występujących w świecie fizycznym zjawisk. Symulacja, do której dostęp ma gracz-użytkownik, polega na wykonywaniu czynności na tym modelu. Ten sposób reprezentacji oparty jest zatem na podwójnym zapośredniczeniu – najpierw wybrane fragmenty empirycznego świata przybliżane są w modelu, a później gracz-użytkownik wchodzi w interakcję z tym modelem (aktualizując także tylko wybrane jego fragmenty). W symulacji ważna jest nie tyle jej dokładność rozumiana jako maksymalna zgodność z empiryczną rzeczywistością, ile jej użyteczność oraz – kiedy symulacja pozostaje na służbie fikcji – wewnętrztekstowa wiarygodność¹⁴.

Umiejętność odczytywania retoryki proceduralnej w grach badacz nazywa „proceduralną piśmiennością”. Oznacza ona umiejętność odczytywania abstrakcyjnych systemów oraz konstrukcji znaczeniowych funkcjonujących w grze, jej systemie reguł¹⁵.

Jest to zdolność o kluczowym charakterze dla analizy ideologicznej gry. Badacz podejmujący się analizy gry komputerowej w świetle retoryki proceduralnej powinien:

- 1) umieć ocenić model danego procesu w programie (w jaki sposób został zaprojektowany – co i w jakim stopniu zostało uproszczone w stosunku do reguł zaczerpniętych ze świata rzeczywistego);
- 2) określić, w jakiej pozycji znajduje się gracz w obrębie gry (co mu wolno, a co jest zabronione; w jaki sposób wpływa na świat wykreowany w grze);

¹² Tamże, s. 216.

¹³ Tamże, s. 216, [za:] M. White, *Ideological Analysis and Television*, tłum. P. Sterczewski, [w:] *Channels of Discourse, Reassembled. Television and Contemporary Criticism*, ed. R.C. Allen, London 1992.

¹⁴ Tamże, s. 217.

¹⁵ Tamże.

- 3) ustalić, za co gracz otrzymuje nagrodę, a które działania z jego strony spotyka w grze kara;
- 4) zbadać, w jaki sposób gra informuje gracza o skuteczności lub nieskuteczności podejmowanych przez niego akcji¹⁶.

Kończąc referowanie założeń retoryki proceduralnej, Sterczewski podsumowuje metodę następująco:

Chociaż właściwie do każdej gry można podejść z różnych perspektyw, co przyniesie różne interpretacje (podobnie, jak ma to miejsce w przypadku literatury czy filmu), analiza proceduralna wydaje się być najskuteczniejszym narzędziem przy rozważaniu ideologicznej warstwy gry i pozwala zbadać kwestie, które wymykałyby się analizie narratologicznej lub ortodoksyjnej analizie ludologicznej. Mechanika niekiedy wchodzi w konflikt z warstwą tekstualną gry, ale badanie przy użyciu samych narzędzi literaturoznawczych nie jest w stanie zdiagnozować takiej niespójności; z kolei analiza samej rozgrywki (jak postulowali ludolodzy) ma tendencje do pomijania całego dyskursywnego kontekstu warstwy estetycznej gry (jak w przypadku zlekceważenia dyskursów kobiecości i cielesności przy analizowaniu postaci Lary Croft w niesławnej wypowiedzi Aarsetha). Zdaje się przy tym, że dobór określonej metodologii powinien być jednak częściowo zależny od samej gry. W dalszym ciągu ukazują się tytuły, wobec których najwięcej owocnych interpretacji przyniosą narzędzia literaturoznawczego pochodzenia¹⁷.

Warto za Sterczewskim zauważyć, że metoda zaproponowana przez Bogosta nie jest wprawdzie idealna, przez co trudno uznać ją za uniwersalne narzędzie badawcze, jednak jest to, jak dotąd, jedyne narzędzie, które po odpowiednich modyfikacjach można wykorzystać zarówno w ludologicznej, jak i narratologicznej analizie gry¹⁸.

Retorykę proceduralną Bogosta uważam za narzędzie o tyle wartościowe, iż ujmuje ona, w moim przekonaniu, swoistość tego medium w sposób spójny, oddając sprawiedliwość odrębności tego rodzaju twórczości¹⁹. W dalszej części artykułu zamierzam przeprowadzić analizę gry ukierunkowaną na świat wartości, odwołując się do tej koncepcji, a także do teorii dzieła literackiego Romana Ingardena, którą chciałbym teraz – z konieczności w formie ogromnie skondensowanej – przywołać.

¹⁶ Tamże, s. 218.

¹⁷ Tamże, s. 219.

¹⁸ Tamże. Przytaczany przeze mnie artykuł jest o tyle wartościowy, że w dalszej części autor aplikuje retorykę proceduralną do analizy gry z gatunku *serious games* (gier poruszających wprost lub metaforycznie problematykę współczesnego świata). Warto polecić także inny artykuł Piotra Sterczewskiego, przenoszący model analizy na kolejny przykład gry – por. P. Sterczewski, *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” 2013, 5.

¹⁹ Warto też wspomnieć, że polemikę ze Sterczewskim co do metody Bogosta podjął Zygmunt Szeja – por. Z. Szeja, *Retoryczne gry. Polemika z artykułem Piotra Sterczewskiego „Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych”*, „Homo Ludens” 2013, 5.

Budowa dzieła literackiego według teorii dzieła literackiego Romana Ingardena

Opisując budowę dzieła literackiego, Roman Ingarden zwrócił uwagę na jego cechy charakterystyczne, a mianowicie: warstwowość, fazowość oraz polifoniczność (wartość wynikającą z harmonijnego układu warstw i faz)²⁰.

Pierwsza z wymienionych właściwości polega na tym, że dzieło sztuki literackiej zbudowane jest z co najmniej czterech warstw, z których każda gromadzi właściwy sobie materiał o swoistych własnościach. Poszczególne warstwy są nadbudowane jedna na drugiej, według określonego porządku: na warstwie językowych tworów brzmieniowych (brzmienia słów i zdań) wznosi się warstwa znaczeń poszczególnych jednostek językowych, które z kolei „pracują na rzecz” wytworzenia warstwy przedmiotów przedstawionych, te zaś odsłaniają się w postaci wyglądown uschematyzowanych (tj. aspektów, w jakich przedmioty jawią się w dziele jako znane czytelnikowi lub bliskie jego doświadczeniu)²¹.

Oprócz porządku warstwowego, dzieło sztuki literackiej charakteryzuje się również budową fazową, wynikającą z jego pozornie „czasowego” charakteru. Następujące po sobie fazy to jakby poszczególne „momenty” dzieła, od jego początku do końca, w przekroju synchronicznym: w każdej fazie dzieła przejawiają się wszystkie jego warstwy. Porządek fazowy warunkuje możliwość odbioru i rozumienia dzieła (jego konkretyzację). Bez organicznego powiązania obu tych właściwości dzieło literackie nie istnieje lub jest niekompletne²².

Polifoniczność charakteryzuje dobre dzieło literackie: w takim dziele wszystkie fazy i warstwy ze sobą harmonijnie zestrojone, dzięki czemu odbiorca doznaje satysfakcji estetycznej, mając poczucie obcowania z przedmiotem artystycznie doskonałym.

Tak oto w zaproponowanym przez Ingardena modelu otwiera się miejsce dla problematyki wartości, ponieważ w każdej z wyróżnionych przez niego warstw:

budują się na podłożu różnych właściwości jakości estetycznie wartościowe, charakterystyczne dla danej warstwy. W związku z tym powstaje zagadnienie, czy nie byłoby konieczne wyróżnić jeszcze jedną warstwę dzieła literackiego, która [...] w stosunku do już wymienionych warstw leżałaby niejako „w poprzek”, a miałaby w nich podstawę swej budowy: mianowicie warstwę estetycznych jakości wartościowych i budującej się na nich polifonii wartościowej²³.

Ostatecznie filozof nie uznaje jakości estetycznych za osobną warstwę, lecz mówi o zespole jakości estetycznych, które są bezpośrednio uchwytnie dla od-

²⁰ Wykorzystanie myśli Romana Ingardena w analizie gier miało już miejsce w obecnych badaniach – por. *Philosophy of Computer Games*, red. J.R. Sageng, H.J. Fossheim, T.M. Larsen, Springer Science & Business Media 2012.

²¹ R. Ingarden, *O dziele literackim*, Warszawa 1988, s. 53.

²² Tamże, s. 384.

²³ Tamże, s. 54.

biorcy i stanowią o jakości dzieła, uwidaczniając się najmocniej w warstwie przedmiotów przedstawionych. Jakości te przejawiają się w dziele dzięki polifonicznemu zestrojeniu poszczególnych składników jego budowy, których harmonia uwydatnia wartość danego utworu jako dzieła sztuki.

W zbudowanym w ten sposób, zharmonizowanym wewnętrznie dziele, może dojść do wyłonienia się jakości metafizycznych, rozumianych przez autora *O dziele literackim* jako odpowiadające tym, których objawienie się w życiu człowieka stanowi wartość wobec „szarej codzienności”. Jakości te są jedyne w swoim rodzaju, nieporównywalne z żadnym innym doświadczeniem. Nie da się ich określić czysto rozumowo; można natomiast zdać sobie z nich sprawę (doznając uniesienia, czy też pod wpływem kontemplacji), obcując z dziełem sztuki literackiej, które posiada zdolność do ich ewokowania. Dzięki tym jakościom odsłania się głębszy sens istnienia²⁴. Są one – jak powiada we właściwym dla siebie stylu Ingarden – rodzajem łaski, której nie jesteśmy w stanie w żaden sposób wywołać. Realizują się w przeżyciu, budząc nieugaszoną, powracającą tęsknotę²⁵.

W ujęciu Ingardena jakości metafizyczne stanowią szczytowe osiągnięcie dzieła literackiego. Jego artyzm opiera się na tym, w jaki sposób odsłania ono te jakości²⁶. Nie mogą one uobecnąć się w dziele literackim wprost (zostać zrealizowane), są bowiem heteronomiczne²⁷. Nie narusza to jednak ich konkretności ani jakościowej pełni. Dzieło sztuki literackiej umożliwia ich spokojną kontemplację. Za jego pośrednictwem można je uchwycić, zachowując wobec nich dystans, niemożliwy do uzyskania, gdy doświadcza się ich „serio” w życiu. Jakości te wpływają na człowieka, posiadając przedziwną zdolność do zmiany jego życia²⁸. To jedno z możliwych objaśnień sposobu i charakteru oddziaływania literatury na człowieka.

Zarysowany tu pokrótce Ingardenowski model dzieła literackiego jest istotny dla proponowanej przeze mnie dalej metodologii, ponieważ – przy pewnym podobieństwie rozumowania, mianowicie dostrzeżeniu znaczenia współgrania ze sobą poszczególnych składowych dzieła (dla Bogosta są to procedury generujące komunikaty i znaczenia, dla Ingardena wartości estetyczne i metafizyczne) – wprowadza perspektywę aksjologiczną, nieobecną u Bogosta (badacz w swojej metodzie bardziej zwraca się ku odczytywaniu ideologii niż koncentruje się na sferze wartości). W dalszej części artykułu postaram się wykazać, że analizę wartości w grze komputerowej można oprzeć na propozycji retoryki procedural-

²⁴ Tamże, s. 368.

²⁵ Tamże, s. 369.

²⁶ Tamże, s. 372.

²⁷ Tamże, s. 373. Heteronomia bytowa jakości metafizycznych oznacza, że istnieją one faktycznie w rzeczywistości pozaliterackiej, natomiast możemy ich domniemywać w toku konkretyzacji dzieła. Nie są one w dziele tak silne i druzgocące, jak w prawdziwym życiu – np. inaczej doświadczamy tragiczności śmierci bohatera literackiego, inaczej zaś śmierci osoby bliskiej.

²⁸ Tamże, s. 374.

nej Bogosta, wzbogaconej o perspektywę aksjologiczną, wywiedzioną z Ingar-denowskiego modelu dzieła literackiego.

Pojęcie wartości aksjologicznej

Według Stefana Sawickiego, teoretyka nowoczesnych badań aksjologicznych w nauce o literaturze:

Literatura, jak sztuka w ogóle, jest szczególną sferą wartości dla człowieka. I nie można jej badać nie uwzględniając problematyki wartości, nawet jeśli ta problematyka była mniej naukowa. Ścisłość i pewność musi tu ustąpić przed lojalnością wobec rzeczywistości²⁹.

Nie należy jednak w sferze aksjologii ograniczać się tylko do literatury. Już dawno zauważono, że potencjał przywoływania i obrazowania wartości w dziele mają także inne dziedziny kultury, w tym medium, jakim są gry komputerowe. W przywołanych przez Sawickiego obszarach już dawno zauważono potrzebę badań nad problematyką wartości. Humanistyka jest dziedziną, która nie może uchylać się od oceny swojego przedmiotu właśnie ze względu na jego aksjologiczne nacechowanie: artefakty kultury jako intencjonalne wytwory człowieka domagają się tego, by ujmować je w perspektywie wartości³⁰. Stąd potrzeba przyjrzenia się grom komputerowym ze stanowiska humanistycznego, a więc z uwzględnieniem ich odniesień do świata ludzkiego, który ze swej istoty jest światem wartości i charakteryzuje się m.in. obcowaniem z wartościami³¹.

Wartość jest czymś, co:

decyduje o udziale [...] w kulturze świata, jest czymś decydującym w nauczaniu, upowszechnianiu literatury [można to też rozszerzyć do innych form kultury – przyp. J.B.]. Jest, a przynajmniej powinna być, motywacją wszelkiego typu nagród. Jest w końcu tym, na co reagujemy spontanicznie pod wpływem lektury. Wartość wywołuje przeżycie, odpowiadamy na nią własną, prywatną oceną dzieła³².

Sawicki używa tej kategorii w odniesieniu do literatury, w której wskazuje obecność wartości na różnych poziomach dzieła, zwracając również uwagę na ich oddziaływanie na odbiorcę. Widząc potrzebę tego typu badań na gruncie literaturoznawczym, powołuje się na filozofa wartości, Henryka Elzenberga, który tę konieczność w odniesieniu do całości nauk humanistycznych uzasadnia

[...] kulturowo i moralnie. Myślenie to ma być przeciwwagą dla niewartościującej [...] nauki. Chodzi [...] o to, aby przekonania o wartości nie były wynikiem narzucania indy-

²⁹ S. Sawicki, *Ku świadomej ocenie dzieła literackiego*, [w:] tegoż, *Wartość – sacrum – Norwid*, Lublin 1994, s. 52.

³⁰ Zob. np. J. Białostocki, *De gustibus est disputandum*, [w:] *O wartości dzieła sztuki*, Warszawa 1968, s. 152–153.

³¹ W. Stróżewski, *Istnienie i wartość*, Kraków 1981.

³² Tamże, s. 51.

widualnych czy zbiorowych opinii, lecz zgody wynikającej ze wspólnego [...] poszukiwania i poznawania wartości³³.

Wartość zatem jest pewnym dobrem, czymś, co domaga się od podmiotu zajęcia stanowiska oceniającego. Ocena ta jednak nie powinna sprowadzać się do arbitralnego sformułowania sądu, lecz opierać na intersubiektywnych kryteriach, wynegocjowanych na drodze wspólnych poszukiwań. Wartość określa relację danego przedmiotu względem człowieka. Człowiek stanowi punkt odniesienia, a wartość jest tym, do czego on dąży. W tym kontekście przydatne okazuje się pojęcie wartości aksjologicznej:

[...] kryterium rozpoznawcze wartości stanowi to, że odnosi się do (stanowi przedmiot lub cel) aktów poznawczych, uczuciowych lub dążeńiowych. Atoli wartość jest relacyjna nie co do istnienia jakości, lecz co do jej charakterystyki. Stąd wartościowe jest coś nie dlatego, że jest poznane, cenione, pożądane, przyjemne czy kochane, ale dlatego iż jako wartościowe powinno być cenione, pożądane, itd. Jest to zatem coś więcej niż tylko cecha dyspozycyjna, czyli jakby zdolna wywołać akty poznawcze, uczuciowe lub dążeńiowe; ona z konieczności je wywołuje, jeśli tylko zostanie do nich odniesiona, w wartości jest powinność bycia. Oczywiście mowa jest tu o wartości aksjologicznej, czyli doskonałej, absolutnej, terminalnej, będącej celem samym dla aktów osobowych, a więc samej w sobie godnej poznania, upodobania lub pożądania³⁴.

Ujmując rzecz najprościej – wartości aksjologiczne (to one są przedmiotem niniejszej analizy) to te jakości, które, uobecniając się w dziele sztuki, mają zdolność wpłynąć na życie ludzkie i je zmienić. Można to objaśnić na przykładzie.

Jeżeli ktoś czyta powieść, która go w jakiś sposób porusza – czy to poprzez identyfikację z bohaterem, czy za sprawą wiarygodnej konstrukcji świata przedstawionego – między czytelnikiem a dziełem zawiązuje się pewna szczególna interakcja. W jej wyniku zmienia się myślenie i postawa odbiorcy wobec świata zewnętrznego. Możemy mówić o odsłonięciu się jakości dzieła, które stanowią o jego wartości aksjologicznej. Dzięki lekturze odbiorca może doznać *katharsis*, przemiany myśli i uczuć, a w konsekwencji zmienić swoje postępowanie przez głęboki przekaz. Może on doświadczyć podobnych poruszeń oglądając sztukę teatralną czy dzieło filmowe, a także – jak uważam i co spróbuję wykazać – grając w grę komputerową.

Założenia i metoda analizy

Na potrzeby dalszej analizy przyjmuję następujące założenia:

- 1) przedmiotem analizy są gry komputerowe (posiadają one system wzajemnie powiązanych reguł oraz fabułę, chociażby najbardziej podstawową);

³³ Tamże, s. 55–56.

³⁴ S. Kamiński, *Jak uporządkować rozmaite koncepcje wartości?*, [w:] *O wartościowaniu w badaniach literackich*, red. S. Sawicki, W. Panas, Lublin 1986, s. 17.

- 2) tworzona przez program symulacja jest spójna pod względem rządzących nią reguł (symulowany świat jest spójny dzięki jasnym dla gracza zasadom rozgrywki, oraz regułom rządzącym odtwarzaną rzeczywistością wirtualną, tzn. w grze nie ma znaczących błędów uniemożliwiających płynny udział w rozgrywce, a symulowane realia tworzą dla odbiorcy spójną całość, także poprzez współgrające z całym systemem audiowizualia);
- 3) używając piśmienności proceduralnej można w grze na bazie świata i tworzonych w jego obrębie komunikatów audiowizualnych i językowych wyodrębnić wątki kulturowe, ideologiczne, społeczne, psychologiczne czy choćby edukacyjne, a także treści pozatekstowe (np. problem głodu, który nęka wioskę w grze, można odnieść do sytuacji realnożyciowej, co prowadzi gracza do refleksji na ten temat na podstawie doświadczenia z rozgrywki – wątków, dialogów, wykonywanych zadań, własnych reakcji na wydarzenia komunikowane w grze);
- 4) poruszanej tematyce można przypisać wartość aksjologiczną, która wynika z uobecnienia się jakości metafizycznych, a te z kolei są efektem zharmonizowania jakości artystycznych i – doznawanych w procesie odbioru oraz uczestniczenia – jakości estetycznych.

Za wartość aksjologiczną, opierając się na definicji sformułowanej przez Stanisława Kamińskiego³⁵, uważam jakość różnorodnej natury (estetyczną, edukacyjną, społeczną, kulturową etc.) wywołującą przeżycie, która uwidacznia się w grze poprzez udział w medium i odbiór (zarówno na poziomie reguł, jak i fabularnym). Odróżnia tę wartość jako absolutną od wartości instrumentalnej, prakseologicznej, czyli wartości wynikającej stąd, że coś jest nam do czegoś potrzebne. Wartość aksjologiczna jest wartością samą w sobie, samą dla siebie, ze względu na siebie, czyli np. coś jest dobre, piękne, słuszne, zasługujące na uznanie itd. Jakość ta ma prowadzić gracza do analizy rzeczywistości pozamedialnej (kategorii odnoszących się do świata prawdziwego) lub zmiany – pod wpływem udziału w grze – perspektywy na sprawy dotyczące człowieka.

Ze Ślepego Lasu ku nadziei: Ori and the Blind Forest

Ori and the Blind Forest to gra platformowa niezależnego studia Moon Studios, wydana w 2015 roku przez Microsoft. Gracz wciela się tu w młodego i niedoświadczonego ducha lasu imieniem Ori. Wybrałem do analizy tę grę, ponieważ spełnia ona wyżej wskazane kryteria: jest to gra komputerowa pozbawiona poważniejszych błędów; świat przedstawiony w grze jest spójny i rządzany nim klarowne zasady, typowe dla gry platformowej, z pewnymi odchyleniami gatunkowymi widocznymi podczas rozgrywki (na uwagę zasługuje warstwa

³⁵ Tamże, s. 17.

audiowizualna i sposób prowadzenia opowieści); gra swoją retoryką (tym, jak prezentuje poszczególne komunikaty, układem i wzajemnym oddziaływaniem na siebie poszczególnych procesów) porusza problemy bliskie odbiorcy, eksponując pewne wątki w warstwie fabularnej, a inne na poziomie reguł. W dalszej części analizy będę starał się wykazać, że poruszana problematyka wpisuje się w definicję wartości aksjologicznej.

Protagonista na początku zostaje odnaleziony przez istotę, którą poznaje jako Naru. Humanoidalna postać postanawia go wychować i przygarnąć. We wzruszającym intrze można zobaczyć, jak niewinnie i zarazem tragicznie rozpoczyna się podróż Oriego, podczas której będzie on się starał dowiedzieć czegoś o sobie i otaczającym go świecie. Wstęp do gry nie jest typową wstawką filmową, którą umieszcza się jako wprowadzenie do fabuły. Gracz od początku ma częściową kontrolę (może przemieszczać postacie w kierunku wskazanym ich postawą). W ten sposób od początku zostaje zaangażowany w wydarzenia świata gry. Zjawisko imersji³⁶ potęguje wykonana na bardzo wysokim poziomie warstwa audiowizualna (w grze wszystkie tekstury są ręcznie malowane, a instrumentalna muzyka wytwarza specyficzny klimat baśni). Całość tych doświadczeń artystycznych składa się na doświadczenie estetyczne, które porusza użytkownika. Początkowo delikatna i sielankowa melodia (budująca nastrój głównie za pomocą fletu) stopniowo, wraz z przechodzeniem gracza w kolejne etapy wprowadzenia, przemienia się w coraz bardziej rozbudowane partie orkiestralne. Całości dopełnia ciepła kolorystyka lasu i gra światła pogłębiająca wrażenie szczęśliwej atmosfery odwiedzanego przez gracza miejsca. Doświadczane piękno Ślepego Lasu budzi uśmiech na twarzy gracza. Wzbudza ciepłe uczucia i może przypomnieć czasy młodości.

Niewątpliwie przejawiają się tutaj jakości estetyczne. Zwrócić jednak trzeba uwagę, że uobecniają się one w inny sposób niż u Ingardena. Są one owocem zachodzących między sobą procesów (w wypadku omawianego interaktywnego intra: wydarzeń, wyzwalczy), które współgrają ze sobą. Muzyka harmonizuje z obrazem, a gracz, podejmując działania posuwające naprzód rozwój akcji, porusza dalsze procedury gry.

W dalszej części nadchodzą nieoczekiwane dla bohaterów gry zmiany. Przychodzi dzień, w którym Ori, zrodzony z prastarego drzewa Nibel, zostaje wezwany przez swojego prawdziwego rodzica. Przerazona wezwaniem Naru zabiera młodego Oriego do swego legowiska. Wywołuje to okrutną suszę w całym Ślepym Lesie, wskutek czego z jam wypełzają różnorakiej maści potwory. Zapasy zebrane przez protagonistę i jego opiekunkę nie wystarczają na długo. Mijają dni. Naru stopniowo opada z sił. Traci wolę życia. Główny bohater, poruszony całą sytuacją, stara się zapobiec najgorszemu. Wraca do zasnuszonego lasu,

³⁶ Imersja to zjawisko „zanurzenia się” w świat gry, zawieszenia niewiary na rzecz doświadczenia proponowanego w aplikacji. Poziom imersji gracza uzależniony jest od spójności i wiarygodności świata danej gry.

by zebrać jeszcze trochę owoców, prowadzony decyzjami gracza. Gdy powraca do swojej norki, zastaje Naru martwą.



Ori and the Blind Forest

W zaistniałej sytuacji następuje pewien dysonans. Gracz, przyzwyczajony do „platformówkowego” modelu rozgrywki, oczekuje szczęśliwego zwrotu akcji. Gdy wprowadza Oriego do jaskini, ma nadzieję, że dobra, prosta Naru będzie jeszcze żyć, że otrzyma owoc i będzie mu dalej towarzyszyć. Tak się jednak nie staje. Zostaje bowiem skonfrontowany z doświadczeniem śmierci. Wyłania się tutaj jakość metafizyczna, która opiera się na współczuciu i częściowym zawieszeniu niewiary.

Możliwe jest to dzięki zaistniałemu w grze procesowi przyczynowo-skutkowemu, w który gracz został wciągnięty przez sieć reguł rozgrywki. Na potrzeby sceny jego możliwości zostały ograniczone tylko do ruchu i skoku. Nie ma dostępu do żadnych umiejętności. Jest w pozycji uczestnika-obszernika. Idzie przez całe intro, by ostatecznie – poprzez odpowiednio ukonstytuowane i zharmonizowane jakości aksjologiczne – móc doświadczyć przeżycia metafizycznego – skonfrontować się ze śmiercią. Muzyka zmienia się. W tle zaczynają pobrzmiwać w niskich, smutnych tonach klawisze pianina, a krajobraz ulega znaczącej zmianie – zostaje skąpany w czerni rozkładu.

Wokół doświadczenia śmierci wyłania się całe spektrum innych doświadczeń i wartości aksjologicznych. Gdy Naru umiera, gracz może mimowolnie podjąć refleksję na temat przemijania. Może przyjąć ona różne postaci. Przyglądając się kierowanemu bohaterowi, sam ma możliwość przypomnienia sobie o stracie bliskiej osoby, uczuciach, jakie takiemu wydarzeniu towarzyszą. Jest to

też moment, w którym mogą pojawić się myśli dotyczące przemijania w ogóle – a co za tym idzie – refleksja nad kruchością i przemijalnością istoty ludzkiej.

Po głodowej śmierci swojej opiekunki, Ori – w towarzystwie kulistej emanacji drzewa Nibel, która przedstawia mu się imieniem Sein – wyrusza na wędrówkę, by doprowadzić do odrodzenia prastarego drzewa i przywrócić do życia obumarłą puszcę. *Ori and the Blind Forest* jest typową „platformówką”. Gracz przemierza poziomy zaprojektowane w postaci korytarzy i platform, nawiązujących stylistyką do baśniowej krainy toczonej przez wszechogarniające zło.

Użytkownik ma możliwość prowadzić tytułowego bohatera w różnych kierunkach, w zależności od budowy obszaru. Jest to standardowe rozwiązanie dla współczesnych gier tego gatunku. Z cech nietypowych lub czerpiących z innych gatunków można wskazać np. rozwój postaci, charakterystyczny dla gier RPG. Różni się on jednak od klasyki RPG tym, że aby zdobywać nowe zdolności, Ori nie awansuje na kolejny poziom, lecz zbiera esencje, które potem może wymieniać na punkty umiejętności. Co ciekawe, sam protagonista nie może atakować, lecz jedynie przemieszczać się, skakać lub wspinać na skarpy, bądź też używać zdolności poprawiających jego oddziaływanie na środowisko gry. Przeciwników może atakować wyłącznie Sein, nad którego poczynaniami związanymi z walką kontrolę również sprawuje gracz. Jest to dość interesujące posunięcie. W znacznej większości tytułów platformowych to właśnie postać prowadzona przez gracza, wraz z rozwojem wydarzeń w symulacji lub awansem postaci, zdobywa nowe umiejętności bojowe i nowy arsenał broni. Gracz bierze czynny udział w walce. Ma jednak świadomość, że to nie postać, z którą się utożsamia, lecz jego towarzysz jest tym, który wykonuje ataki i chroni go, by mógł odnaleźć i zrealizować swoje przeznaczenie.

Oriego zatem początkowo odbiera się jako bezbronne stworzenie, które może jedynie uciekać przed swoimi przeciwnikami lub ich unikać. Dopiero wraz z postępem rozgrywki gracz uzyskuje świadomość, że protagonista – choć jest chroniony przez Seina i sam nie wykonuje ataków – nie jest bezbronny. To właśnie on się rozwija (znacznie bardziej niż Sein, co można łatwo określić po liczbie możliwości rozwoju dla obu postaci z „drużyny”) i dzięki swoim poczynaniom i decyzjom prowadzi do wyzwalań się kolejnych obszarów Ślepego Lasu. Na swojej drodze gracz spotyka pomniejszych sług większego zła (różne insektoidy, formy larwalne, ssaki czy istoty eteryczne, które rozpanoszyły się po uśmierceniu pradawnego drzewa).

Cała rozgrywka toczy się w Ślepych Lesie, podzielonym na osiem obszarów: Nory Czarne Korzenia, Nibel, Słoneczna Polana, Zaginiony Gaj, Drzewo Ginso, Kryjówka Gumo, Ruiny Folorn oraz Mgliste Lasy. Każdy z tych obszarów charakteryzuje się odmienną stylistyką, fauną i florą oraz klimatem. Punktem wspólnym dla bytujących w tych rejonach stworzeń jest zło, które pojawiło się wraz z agonią Drzewa Nibel, a także zmiany, jakimi zaowocowało w istniejących ekosystemach (część zwierząt zamieniła się w zdeprawowane potwory, czerpiące przyjemność z zadawania cierpienia słabszym osobnikom).

Gra jest uczciwa względem gracza. Karze go tylko za jego błędy, i to niezbyt dotkliwie. Są gry, które mają tak wyśrubowany poziom trudności lub są tak niewyważone pod względem sterowania, że gra jest znacznie trudniejsza, niż być powinna³⁷. W *Ori and the Blind Forest* nie ma systemu punktów życia czy pasków zdrowia, a na każdym poziomie rozmieszczone są punkty autozapisu, pozwalające kontynuować rozgrywkę w danym miejscu po jej zawieszeniu. Jeżeli gracz straci życie, Ori odradza się w punkcie, w którym ostatni raz dokonany został zapis rozgrywki. Pod tym względem gra stosuje ułatwienia właściwe dla współczesnych gier platformowych. Gry tego typu z wcześniejszych generacji (mam tu na myśli zwłaszcza trzecią generację konsol) cechowały się tym, że użytkownik miał tylko kilka szans (zwykle trzy) na przejście etapu. Jeśli mu się nie powiodło, musiał zaczynać grę od nowa. Systemu zapisu rozgrywki w zasadzie nie było. Rozwiązanie to pojawiło się wraz z rozwojem sprzętu w czwartej generacji konsol³⁸.

Względna łatwość rozgrywki wydaje się delikatnym ukłonem twórców w kierunku narracji. Grający ma się skoncentrować i zanurzyć w opowieści, która ma go pobudzić do eksplorowania następnych lokacji w wykreowanym świecie.

Gracz uwalnia kolejne obszary spod władzy sił ciemności, poznając jednocześnie dalsze szczegóły historii, przy akompaniamencie muzyki, określanej jako jedna z najlepszych ścieżek dźwiękowych w tego rodzaju grach³⁹. Oprawa audiowizualna została nagrodzona m.in. na targach E3, otrzymała nagrody na galach HMMA, Golden Joystick Awards i GANG Awards. Muzyka w grze *Ori and the Blind Forest* jest o tyle istotna, że wzmacnia efekt immersji, przez co gracz jest bardziej obecny w samej grze, co ma zasadnicze znaczenie dla jego partycypacji. Na przykład śmierć Naru, przedstawiona we wstępie do gry, to nie tylko przykład umiejętności programistów i zespołów kreatywnych, lecz także wskaźnik tego, jak bardzo gra zastosowanymi w niej środkami ekspresji potrafi zachęcić odbiorcę do uczestnictwa i poprowadzić go przez doświadczenie wysoce indywidualne, a jednocześnie wspólne dla wszystkich grających.

W grze tej nie dochodzi wyłącznie do immersji. Doświadczyć w niej można autentycznego przeżywania losów istoty, która pragnie dobra tak samo, jak człowiek; która poszukuje odpowiedzi na pytanie, kim jest i dlaczego przyszło jej być właśnie tym, kim jest. Kiedy to wreszcie odkrywa, stara się wypełnić swoje zadanie. Czy nie można w tym dostrzec losu człowieka, który również

³⁷ Za przykłady takich gier można podać gry Capcomu na Nintendo Entertainment System (mam tu na myśli serię *Megaman*) lub chociażby serię *Crash Bandicoot* studia Naughty Dog, wydaną dwie generacje później na PlayStation.

³⁸ Współczesna nauka o grach (jak i kultura graczy, na której często bazuje) wyróżnia osiem generacji konsol, które różnią się możliwościami sprzętu, rozwojem technologicznym i dostępną bazą tytułów. Flagowym sprzętem trzeciej generacji było Nintendo Entertainment System, w Polsce znane w wersji Pegasusa (BobMark International). Więcej na temat generacji gier można przeczytać u takich autorów, jak Bartłomiej Kluska czy Piotr Mańkowski.

³⁹ Por. oficjalna strona wydawcy, online: <https://www.orithegame.com/awards/> [dostęp: 28.06.2017].

poszukuje swojej ścieżki, który domaga się afirmacji w działaniu, realizacji siebie i swego powołania?

Aby to zrozumieć, trzeba znaleźć się na miejscu gracza, który – będąc otwartym na nowe doświadczenie – nie uruchamia jedynie kolejnej gry, ale wchodzi w inną, jakże bliską mu rzeczywistość, kuszącą go paletą kolorów, dźwiękami, które są w stanie poruszyć odbiorcę i wzbudzić to, o czym wśród natłoku codziennych obowiązków można zapomnieć: refleksję nad ludzkimi odruchami, współczuciem i wspieraniem drugiego.

Wnioski końcowe

W przeprowadzonej powyżej analizie dążyłem do wykazania, na przykładzie gry *Ori and the Blind Forest*, że w grze komputerowej może dojść do odsłonięcia wartości aksjologicznych. W pierwszej kolejności przyglądałem się regułom gry, budowie jej świata wewnętrznego i procesom oddziałującym na gracza. Z tych procesów, dzięki odpowiednim kompetencjom odbiorcy, można wyczytać coś więcej niż tylko same zasady rozgrywki i warunki potrzebne do osiągnięcia zwycięstwa.

Z gry wyłania się problematyka, która dotyczy sfery wartości. Poruszane przez grę problemy mogą dotyczyć – i często tak właśnie jest, czego dowiedzenie wymagałoby jednak osobnego studium – spraw natury egzystencjalnej, a może także moralnej. Bohater gry, z którym utożsamia się, którego rolę odtwarza, i w którego perypetiach uczestniczy gracz, może być figurą człowieka pokonującego swoje słabości, by odnaleźć siebie, swoje miejsce w świecie i wznieść się ponad własne ograniczenia. Bardzo często prowadzi postać początkującą, słabą, niedoświadczoną. Wraz z rozwojem rozgrywki zdobywa potrzebne umiejętności i przeobraża się w obrońcę słabszych i pogromcę zła. Poprzez podjęcie walki, wypowiada wojnę złu. Warto zadać sobie pytanie, czy podobna wojna, w sensie symbolicznym, nie rozgrywa się codziennie w życiu każdego z nas?

Bibliografia

Wydawnictwa zwarte

- Białostocki J., *De gustibus est disputandum*, [w:] *O wartości dzieła sztuki*, Warszawa 1968.
- Bokinić M., *Kultura wysoka – kultura niska – Richard Shusterman i Noël Carroll*, „Sztuka i Filozofia” 2007, 30.
- Ingarden R., *O dziele literackim*, Warszawa 1988.
- Kamiński S., *Jak uporządkować rozmaite koncepcje wartości?*, [w:] *O wartościowaniu w badaniach literackich*, red. S. Sawicki, W. Panas, Lublin 1986.

- Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*, Poznań 2012.
- Kluska B., *Dawno temu w grach*, Łódź 2008
- Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia 2.0*, Warszawa 2013.
- Philosophy of Computer Games*, red. J.R. Sageng, H.J. Fossheim, T.M. Larsen, Springer Science & Business Media 2012.
- Sawicki S., *Ku świadomej ocenie dzieła literackiego*, [w:] tegoż, *Wartość – sacrum – Norwid*, Lublin 1994.
- Sterczewski P., *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6.
- Sterczewski P., *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” 2013, 5.
- Stróżewski W., *Istnienie i wartość*, Kraków 1981.
- Szeja Z., *Retoryczne gry. Polemika z artykułem Piotra Sterczewskiego „Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych”*, „Homo Ludens” 2013, 5.

Źródła internetowe

- Oficjalna strona *Ori and the Blind Forest*, online: <https://www.orithegame.com/awards/>, [dostęp: 28.06.2017].

Gra komputerowa jako źródło wartości aksjologicznych

Streszczenie

Celem artykułu jest zastosowanie narzędzi wypracowanych przez Iana Bogosta i elementów teorii dzieła literackiego Romana Ingardena do badania gier w aspekcie wartości aksjologicznych zawartych w grze komputerowej, na przykładzie *Ori and the Blind Forest*. Według retoryki proceduralnej gra jest systemem reguł, wytwarzającym znaczenia audiowizualne i językowe poprzez wzajemne oddziaływanie na siebie jej składowych. Znaczenia te mają podłoże ideologiczne (dotykają problematyki różnorodnego rodzaju: społecznej, politycznej, psychologicznej, estetycznej, ekonomicznej etc.). Odnoszą się przez to do świata, który otacza gracza i komentują rzeczywistość w sposób właściwy dla medium, jakim jest gra. Z kolei perspektywa wyprowadzona z Ingardenskigo modelu dzieła literackiego pozwala dopełnić propozycję Bogosta o zagadnienie wartości aksjologicznych i ukazać ich rolę w relacji odbiorca–medium. Analizowana gra jest prostym i jasnym przykładem wykorzystania tej formuły do analizy gier jako źródła wartości aksjologicznych.

Słowa kluczowe: retoryka, proceduralna, gra, komputerowa, wartości, aksjologia.

A Computer Game Seen as a Source of Axiological Value. Based on *Ori and the Blind Forest*

Summary

The article aims at using Ian Bogost tools and elements of Roman Ingarden's literary work of art theory in order to examine video games from the point of view of their axiological value. The article uses the *Ori and the Blind Forest* game as an example. According to procedural rhetoric, a game is a system of rules. The system creates audiovisual and linguistic meanings through the mutual influence of its components. The meanings are ideologically based (they touch on a variety of issues: social, political, psychological, aesthetic, economic, etc., ones). The meanings refer thus to the world that surrounds the player and comment on the reality in the way that is typical to a game. The perspective that is given by Roman Ingarden's literary work of art allows in turn to fill in Bogost's proposal with axiological value and shows its role in the receiver-medium relationship. *Ori and the Blind Forest* is a simple and clear example of using this formula to analyse games as a source of axiological value.

Keywords: computer, games, procedural, rhetoric, values, axiology.