

Gabriel Jacek JANION
Uniwersytet Gdański

Wirtualna wiekiistość – śmierć w grach wideo

O śmierci technicznie

Pojęcie śmierci pojawiło się jeszcze w społeczeństwach przedpiśmiennych. Jako największe tabu wywoływało zrozumiały strach i niepokój¹. Śmierć uznawana w większości kultur zachodnich za coś, co budziło lęk, miała wydźwięk negatywny. W kulturze chrześcijańskiej nie była końcem, tylko kolejnym etapem², a śmierć fizyczna oznaczała jedynie przejście z doczesności do świata wieczności³. Sam akt umierania zawsze rodził zainteresowanie i fascynację, a zarazem zmuszał ludzi do refleksji nie tylko w kwestii samego kresu życia, ale także sensu bytu człowieka⁴. Ewolucyjnie jesteśmy uwarunkowani tak, aby bać się śmierci i od niej uciekać, niemniej jednak ryzyko śmierci współuczestniczy w niektórych ludycznych formach zabawy na zasadzie „przygoda dla przygody, ryzyko dla samego ryzyka”⁵.

Fascynacja śmiercią jest dostrzegalna w każdej epoce i w każdej kulturze. Współcześnie, wraz z pożądaniem wykluczenia jej z życia, chęcią zapomnienia o niej, zaintrygowanie śmiercią wzrasta nie tylko w odniesieniu do jej przeja-

¹ Zob. P. Mrzygłód, *Filozoficzne rozumienie śmierci oraz jej interpretacja w świetle antropologii św. Tomasza z Akwinu*, „PERSPECTIVA. Legnickie Studia Teologiczno-Historyczne” 2011, R. X, nr 1 (18), s. 145.

² Źródło: <http://historia.focus.pl/swiat/smierc-centralny-element-chrzescijanstwa-1414> [dostęp: 30.6.2017].

³ Zob. P. Mrzygłód, dz. cyt., s. 144.

⁴ Zob. H. Strużyna, A. Strużyna, *Wyjątkowość doświadczenia śmierci w artystycznych grach wideo*, „Repozytorium. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2, Uniwersytet Łódzki, Łódź 2015, s. 52.

⁵ E. Morin, *Antropologia śmierci*, [w:] *Antropologia śmierci. Myśl francuska*, tłum. S. Cichowicz, J.M. Godzimirski, Warszawa 1993, s. 295.

wów czy postaci. Zauważa się fascynację śmiercią, która ma stanowić naszą władzę nad innymi, śmiercią, która zawiera się w powszechnie dostępnej i masowej rozrywce⁶. Jej obraz w dzisiejszym społeczeństwie to równocześnie obraz postawy wobec życia, co niejako jest konsekwencją tego, iż „współczesną kulturę przesycą śmierć: wirtualne gry, śmierć w filmach, komiksach, bajkach, w mass mediach. Takie zasypywanie wszechobecną śmiercią sprawia, iż przestaje się odczuwać jej powagę i zaczyna się traktować ją lekceważąco, jak i także samo życie”⁷. Śmierć przestała być oczywistością, stała się czymś zupełnie niezgodnym z porządkiem rzeczy, nienaturalnym⁸, tracąc w pewnym sensie swoją tajemniczość, przynajmniej rozumianą jako koniec naturalnego okresu życia.

Tym samym powstał nowy model umierania, który odrzuca jego naturalność i nieuniknioną konsekwencję na korzyść ujmowania go jako zdarzenia abstrakcyjnego, przyjmującego różne obrazy i formy. Co jednak ze śmiercią umieszczoną w rozrywce wirtualnej? Czy tak samo, jak w życiu codziennym należy się w grach wideo umierania wystrzegać? Wszakże zawsze albo coś gonimy, albo przed czymś uciekamy, a pośredni stan nie jest osiągalny, ponieważ stanowi zaprzeczenie definicji rozgrywki w ogóle. Czy jest więc możliwa gra bez umierania? To pytanie w niniejszym tekście stanowi sedno rozważań.

Gry wideo to element współczesnego świata mediów. Coraz częściej stają się głównym sposobem spędzania czasu wolnego, a dla pewnej, coraz większej grupy – wręcz życia⁹. Gra to medium budowane dla wszystkich grup wiekowych, począwszy od dzieci grających na urządzeniach mobilnych, do profesjonalnych sportowych e-zawodników. Bez względu na gatunek, specyfikę czy fabułę, mechanizm samej gry jest identyczny. Przegrana zawsze jest w pewnym stopniu końcem, kresem, destrukcją czy wręcz śmiercią. Utrata punktu w grze *Tennis for Two*, stworzonej przez Williama Higinbothama w 1958 roku, jest umowną formą śmierci, to niejako zarodek zaistnienia jej motywu w rozrywce interaktywnej. *Pong*, stworzony przez Allana Alcorna w 1972 roku, rozbudował mechanizm punktów, wprowadzając limit, po osiągnięciu którego program ogłaszał zwyciężczą posiadacza wyższego wyniku punktowego.

W większości gier cyfrowych nadrzędną intencją jest pozostanie przy życiu, dopóki rozgrywka czy misja nie zostanie zakończona. Celem wyeliminowania system stawia przed graczem wyzwania, które pełnią rolę pułapek. Niezaliczenie poziomu czy utrata punktów oznacza koniec gry i tym samym uśmiercenie

⁶ Źródło: <http://etyka.uw.edu.pl/archiwum/zarys-aksjologii-smierci-proba-filozoficznego-opisu-sensu-smierci/> [dostęp: 25.7.2017].

⁷ A. Guzowski, E. Krajewska-Kułak, G. Bejda, *Kultura śmierci, kultura umierania*, t. 1, Uniwersytet Medyczny w Białymstoku, Wydział Nauk o Zdrowiu, Białystok 2016, s. 9.

⁸ M. Ratkowska, *W poszukiwaniu zaginionej śmierci czyli Ars moriendi dzisiaj*, „Polska Sztuka Ludowa – Konteksty” 1998, t. 52, z. 2, Instytut Sztuki PAN, Warszawa 1998, s. 55.

⁹ M. Jędrzejko, *Śmierć jako zabawa – człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych*, „Media i Społeczeństwo” 2011, nr 1, s. 168.

uczestnika w predefiniowanym świecie¹⁰, a różnice w formach zakończenia gry to jedynie aspekt kosmetyczny. Podstawowy mechanizm „wygrywasz/giniesz” nie jest zmieniany.

Tekst ten nie będzie skupiać się na aspekcie etycznym, aspekcie przemocy czy tematyce śmierci w grach wideo. Brak tu będzie względem deweloperów oceny czy oskarżeń o kreację symulacji treningowych dla seryjnych morderców, brak będzie potępienia tego, w jaki sposób ukazany jest w grach wideo koniec życia. Intencją tekstu jest zaprezentowanie, jak użytecznym zabiegiem w tworzeniu gry wideo jest śmierć, i jak bardzo niemożliwe bez niej byłoby istnienie wielu intrygujących tytułów. Tematem rozważań będą najczęściej gry *single-player* z pominięciem głębszej analizy gatunku bijatyk.

Niejednakowe umieranie

Gry wideo umieszczone są w przestrzeni edukacji i zabawy, mają charakter rozrywkowy. Gra albo zabawa to forma dobrowolnego konkursu opartego na współzawodnictwie¹¹, dostarczającego przyjemności czy rozrywki¹², lub też podjęcie wyzwania wraz ze świadomą zmianą zewnętrzną lub wewnętrzną. Mając na uwadze linearną koncepcję czasu, nie jest nam dane zapomnieć, że co-
kolwiek rozpoczęte ma także swój koniec, a ten jest niczym innym, jak w pewnym sensie śmiercią. Oczywiście, w przestrzeni wirtualnej ta ma zgoła inny status niż śmierć rzeczywista. W procesie grania konstituuje bowiem granicę temporalną, powodując, że gracz zostaje chwilowo wykluczony ze świata gry¹³. Śmierć jest więc nieunikniona, ma wiele określeń i dzięki metaforom można by uznać, że stanowi kres każdej gry.

Przejmującą śmierć czy porażkę oferują szczególnie trudne scenariusze, gdyż jej obecność pozwala zachować fikcyjną spójność i sprawia, że gracz czuje zagrożenie powodzenia, niepokój, a czasem nawet strach¹⁴. Śmierć zachęca do podejmowania kolejnych prób, dalszych wyzwań, ponieważ w grach jest często postrzegana jako sposób dostarczania ostatecznej kary¹⁵ za brak lub słabe umiejętności, za nieprzemyślane kroki, niedostateczne doświadczenie. Bez odnoszenia się do instynktu przetrwania, gra straciłaby sens i stałaby się nieadekwatna względem tego, co nas intryguje. Tym samym, nie byłaby rozgrywką czy przy-

¹⁰ R.E. Ntelia, *Death in Digital Games: A Thanatological Approach*, „Antae Journal”, t. 2, wyd. 2, University of Malta 2015, s. 3.

¹¹ J. Huizinga, *Homo ludens*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985, s. 48–49.

¹² R. Callois, *Gry i ludzie*, tłum. M. Żurowska, A. Tatarkiewicz, Warszawa 1997, s. 7.

¹³ H. Strużyna, A. Strużyna, dz. cyt., s. 5.

¹⁴ J. Tocci, *You Are Dead. Continue? Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction*, „Journal for Computer Game Culture” 2008, nr 2 (2), s. 195.

¹⁵ R.E. Ntelia, dz. cyt., s. 91.

godą, a jedynie nudną – bo taką, do której nie możemy się odnieść – opowieścią. W takim kontekście kres gry wiąże się podejmowaniem kolejnych i kolejnych prób, z coraz to większym bagażem doświadczeń, a śmierć stanowi tymczasową porażkę zaprojektowaną niekiedy jako zabieg umożliwiający graczowi podjęcie kolejnej próby, a nie zniechęcenie go do gry.

Młodsza grupa docelowa graczy narażona jest na uśmiercenie najczęściej poprzez przekroczenie limitu czasu, co uwidacznia się w *Super Star Wars* (LucasArts, 1992). Gry dla młodzieży mogą natomiast ukarać za brak instynktu samozachowawczego. W tytułach takich, jak *Broken Sword 2* (Revolution Software, 1997) czy też *Monkey Island* (LucasArts, 1990) można zginać wówczas, gdy faktycznie wykorzystana jest celowo taka możliwość¹⁶. Tytuły Sierry (np. seria *Kings Quest*) raz za razem karą będą za myślenie niezgodne z zamierzeniami twórcy¹⁷ do tego stopnia, że przeistoczy się to w formę powracającego żartu i metaigrę prowadzoną z odbiorcą zarówno w mechanice, jak i treści.

Sama idea śmierci ma sprawić, że gracz chce jej uniknąć. Jest to postawa dosyć powszechna, niemniej jednak w eksperymentalnej grze platformowej w stylu retro *I Wanna Be The Guy* Michaela O'Reilly'ego z 2007 roku¹⁸ pomimo tego, że gracz ma nieskończoną liczbę żyć, ginie na każdym kroku, a śmierć traktowana jest bardziej jako technika narracyjna¹⁹. W komputerowej grze platformowo-logicznej *Limbo* (Playdead, 2010) śmierć postaci bohatera stanowi jeden z głównych elementów mechaniki. Przeszkody, pułapki czy zagadki pokonywane są metodą prób i błędów. Zaprojektowano je tak, aby chłopiec ginął, zanim znajdzie rozwiązanie²⁰ i dopiero jego zgon stanowi ich rozszyfrowanie²¹. Ponowne podjęcie gry zwiększa możliwość uniknięcia przez gracza niebezpieczeństwa.

Śmierć może być narzędziem narracji zarówno na poziomie fabuły, jak i mechaniki gry. Wciągająca gra stosuje koniunkcję obu tych współczynników i motywuje zarówno do ucieczki, jak i do pogoni. Współgrając z umysłem osoby partycypującej, wprowadza ją w stan immersji²². Zdarza się jednak, że zachwianie balansu narracji z mechaniką zaburza proces zanurzania się gracza w elektroniczną rzeczywistość. Nadmiar dialogów połączony z niewielką ilością eks-

¹⁶ W przypadku *Monkey Island* jedynym sposobem na śmierć było czekanie pod wodą dziesięć minut, co doprowadzało głównego bohatera do zgonu.

¹⁷ Gry Sierry lubią drwić z gracza, gdy umiera w grze. Jest to wręcz znak rozpoznawczy części tytułów tego wydawcy.

¹⁸ P. Christiansen, *Tanatogaming: Death, videogames and the biopolitical state*, DiGRA Conference 2014 Papers, s. 10.

¹⁹ R.E. Ntelia, dz. cyt., s. 94.

²⁰ Niektóre pułapki uaktywniają się często dopiero po śmierci gracza.

²¹ Źródło: <https://www.giantbomb.com/limbo/3030-30380/> [dostęp: 24.7.2017].

²² Immersyjność – proces zanurzania albo pochłaniania osoby przez rzeczywistość elektroniczną. Następuje tak zwane zanurzenie zmysłów. Immersję należałoby rozpatrywać z uwagi na trzy przypadki. Źródło: <http://www.psychologyofgames.com/2010/07/the-psychology-of-immersion-in-video-games/> [dostęp: 17.05.2018].

ploracji powoduje znudzenie, a w konsekwencji nierzadko wycofanie ze świata gry. Podobny skutek wywoła przesyt walki i eksploracji pozbawionych kontekstu oraz odniesień do fabuły i motywacji bohaterów. W *Xenosaga II* (Namco, 2005) wystąpiły oba problemy, nierzadko doprowadzając do złamania immersji wśród graczy²³.

Celem gry w ogóle jest nagrodzenie graczy w sztucznie stworzonym układzie pozornej równości²⁴. Gracz chce się czuć doceniony za poświęcenie czasu, chce triumfować, a to czy ów triumf jest okupiony krwią zabitych strzyg, czy też wysoką liczbą punktów zależną od zręczności jest w tym konkretnym przypadku bez większego znaczenia. W dobrze zaprojektowanej grze porażka nie rozczarowuje, ale podtrzymuje zainteresowanie gracza i umacnia poczucie wpływu na rozgrywkę, a także pośrednio zapewnia o możliwości sukcesu²⁵. Motywacją jest wyzwanie, które leży u podstaw dobrej zabawy, uwarunkowanej subiektywnym wyborem poziomu trudności.

Każda gra opiera się na zestawie systemów, które wzajemnie współpracują, tworzą ogólne wrażenie gry, a „odpowiednie zaprojektowanie mechanik najczęściej wspiera podstawowy tryb zaangażowania albo jest warunkiem jego zaistnienia”²⁶. Trudność zaprojektowana to ten typ wyzwania, który jednoznacznie wynika z mechaniki rozgrywki. Odnosi się do ilości wymaganych od gracza umiejętności wynikających z doświadczenia, przy czym większa trudność oznacza, że należy włożyć w grę więcej wysiłku²⁷. Biegłość wynika nie tylko z fizyczności samej gry, ale także zawiera się w odpowiednio obranej strategii i zapamiętywaniu²⁸.

Dopóki nie wprowadzono pasków życia – tak, jak np. w bijatykach typu *arcade* – jedna pomyłka równała się jednej śmierci²⁹. W grach o linearnym charakterze rozgrywki zręczność oraz spryt gracza zazwyczaj wyrażana jest punktami, słupkami lub wykresami, a ich przyrost zależy od trafności decyzji³⁰. Gracz bowiem sam decyduje, jakie działania podejmie: albo uda mu się dotrzeć do celu, odnaleźć skarb, uciec przed wrogiem, albo zakończy żywot³¹.

²³ J. Krogulec *Immersja i tworzenie podmiotowości w grach*, „Creatio Fantastica PL” 2015, nr 1 (48), s. 7.

²⁴ R. Callois, dz. cyt., s. 18–19.

²⁵ P. Sterczewski, *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 24.

²⁶ M. Petrowicz, *Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry*, „Repozytorium. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2, Łódź 2015, s. 44.

²⁷ Źródło: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/hard-mode-good-difficulty-versus-bad-difficulty--gamedev-3596> [dostęp: 25.7.2017].

²⁸ Tamże.

²⁹ Źródło: <http://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=1311> [dostęp: 24.7.2017].

³⁰ T. Majkowski, *Gry wideo i kultura autentyczności*, „Homo Ludens” 2011, nr 1 (3), s. 99.

³¹ Źródło: <http://www.laboratoriumkultury.us.edu.pl/?p=28265> [dostęp: 25.7.2017].

W grach platformowych konkretnie ukazane są strefy bezpieczeństwa czy zagrożenia, czytelnie widać ułożenie *power upów* (bonusów ułatwiających lub modyfikujących rozgrywkę) czy wrogów. Algorytm gry wyjaśniony jest w prosty i intuicyjny sposób.

Pierwszy ekran *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) zawiera bodaj wszystkie kluczowe kwestie: przeciwnika, obiekt do przetestowania mechaniki skoku, *power up* lub inny element do zdobycia. Mario ma życie, które traci, gdy zostanie zaatakowany, wpadnie w dziurę lub wyczerpie limit czasowy. Gra ta podobnie jak *Contra* (Konami, 1987) lub *Battle City* (Namco, 1985) nie posiada możliwości zapisu stanu gry. Śmierć w tym przypadku nie jest jednak absolutna. Wykorzystanie puli żyć prowokuje i zachęca do kontynuacji. Uwzględniając ewaluację działań, gracz ma szansę poprawić wynik i umrzeć na późniejszym etapie gry³², gdyż kolejna rozgrywka to kolejne życie.

Na normalnych poziomach systemy są zazwyczaj wyważone, co pozwala graczowi doświadczyć gry z dużą ilością wyzwań, możliwością prób i błędów, testując umiejętność nawigacji w tychże systemach³³. Istotnym wariantem gry, niejako podkategorią, jest tak zwana sztuczna trudność³⁴, czyli rodzaj trudności uzyskanej w wyniku zmiany statystyk elementów gry na łatwiejszym poziomie³⁵, liczby punktów naszego zdrowia oraz zdrowia przeciwników, liczby punktów obrażeń, amunicji i tym podobnych. Z poziomu mechaniki stanowi to jedynie modyfikację wartości lub zmianę sposobu rozgrywki. W *Devil May Cry* (Capcom, 2013) występują przetworzenia sprowadzające poziomy życia bohatera i przeciwników do wartości, która powoduje ich śmierć po jednym, trafnie zadany ciosie. Umieralność w grze może być więc częścią samej rozgrywki lub niezbędnym narzędziem rozwojowym, niezależnie od tego, czy chodzi o umiejętność narracyjną, czy gracza³⁶. *Death Race*, wydany przez Exidy (1976), wprowadził wyjątkowo kontrowersyjną śmierć³⁷. To pierwsza gra zręcznościowa, w której uzyskanie punktu wiązało się z celowym najechniem na postaci przechodniów. Punkty zdobywało się za każdą śmierć³⁸.

Niektóre gry nie mają wprost określonych reguł. W sensie strukturalnym pozwalają graczowi na swobodę w wyborze metod i celów działania. W przypadku części gier reguły obowiązują domyślnie lub powstają w trakcie rozgrywki³⁹,

³² H. Strużyna, A. Strużyna, dz. cyt., s. 54.

³³ Źródło: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/hard-mode-good-difficulty-versus-bad-difficulty--gamedev-3596> [dostęp: 23.7.2017].

³⁴ Tamże.

³⁵ Tamże.

³⁶ Źródło: <https://www.lancaster.ac.uk/luminary/issue6/issue6article8.htm> [dostęp: 28.7.2017].

³⁷ Programiści określają je nazwą *gremlins*.

³⁸ Źródło: <http://www.museumofplay.org/blog/chegheads/?s=death+in+video+game> [dostęp: 25.7.2017].

³⁹ J.F. Jacko, *Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna*, „Homo Ludens” 2016, nr 1 (9), s. 69.

a poziom trudności nierozzerwalnie połączony jest ze śmiercią, będąc w pewnym stopniu jej pomocnikiem. W grach opartych na opowieściach typu śmierć i porażka metoda prób i błędów narusza postępowanie narracyjne, zmuszając gracza do poświęcenia więcej czasu na zgłębienie zasad gry⁴⁰. Spotęgowanie umieralności postaci w produkcjach zeszłego wieku najbardziej jest widoczne przy zestawieniu *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) z japońską wersją jej *sequelu*, wydaną na rynku zachodnim jako *Super Mario Bros: Lost Levels* (Nintendo, 1986, 2007). Japoński tytuł oferował tę samą mechanikę, jednak konstrukcja była zaprojektowana w taki sposób, że poziom trudności znacznie wzrastał, co implikowało zwiększenie śmiertelności gracza.

Różne ujmowanie śmierci permanentnej

W grach cyfrowych należy wyróżnić kilka rodzajów destrukcji, ponieważ kategoria śmierci pełni różnorakie funkcje i jest wprowadzana do gier na różnych zasadach.

Pionierska śmierć permanentna była naturalną konsekwencją rozgrywki wynikającej z ówczesnych ograniczeń technologicznych⁴¹. Legendarna już *Rouge* (1980) autorstwa Glenna Wichmana to pozornie banalna w wyglądzie oraz mechanice walka gracza (reprezentowanego przez symbol @) z literkami uosabiającymi klasyczne stwory. Wysoki poziom trudności oparty na skomplikowanym systemie komend, a także na założeniach rozgrywki nie wybacza graczowi najmniejszego błędu. Podczas eksploracji lochów, nabywania doświadczenia w celu zdobycia magicznego artefaktu, każde potknięcie czy nieuwaga powoduje śmierć postaci gracza i całkowitą utratę zdobytych umiejętności oraz ekwipunku⁴². Brak możliwości wczytania stanu gry, czy cofnięcia do punktu kontrolnego, z pewnością zniechęcało mniej cierpliwych do szybkiego podejmowania kolejnych prób. Nie zraziło to jednak twórców i w efekcie pojawił się nowy podgatunek gier RPG (*Role Play Game*) *roguelike*, który opiera się głównie na dwóch przesłankach świadczących o unikalności tego typu gier⁴³. Są to losowo generowane lochy i permanentna śmierć połączona z wymazaniem zapisu stanu gry. W niektórych produkcjach istnieje jednak możliwość rozpoczęcia gry inną postacią bez konieczności rozpoczynania trybu fabularnego od nowa⁴⁴. Na podobnej bazie opiera się *NetHack* (1987) Jaya Fenlasona. Gra ma prostą grafikę,

⁴⁰ J. Tocci, dz. cyt., s. 190.

⁴¹ *Rogue* cechuje się interfejsem tekstowym (tzn. wszystko w grze jest znakami w standardzie ASCII).

⁴² Źródło: <http://www.eurogamer.pl/articles/2014-12-20-male-kompendium-rpg?page=4> [dostęp: 11.4.2017].

⁴³ M.B. Garda, *Neo-rogue and the essence of roguelikeness*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 62.

⁴⁴ Źródło: <http://www.spidersweb.pl/2014/01/permanentna-smierc-w-grze.html> [dostęp: 23.05.2017].

jednakże jest bardzo rozbudowana. Aby zdobyć upragniony amulet, należy dotrzeć w lochach poniżej dwudziestego poziomu, co w praktyce okazuje się niemożliwe bez skorzystania z konkretnych podpowiedzi. Z powodu braku możliwości zapisu, śmierć głównego bohatera jest ostateczna. Dla początkujących *NetHack* proponuje jednak tryb *explore mode*. Pozorna utrata życia przenosi postać gracza, wyposażonego w pełną pulą żyć, do tego samego stanu gry, z sarkastycznym „Dobrze, więc nie umrzesz”⁴⁵.

Śmierć permanentna współcześnie zdobywa coraz więcej zwolenników. Co daje implementacja *permadeath*? Przede wszystkim „większą immersję i więcej realizmu, który nadaje grze jedno, jedyne życie”⁴⁶. Potwierdzeniem jest rosnąca w siłę scena gier niezależnych, gdzie zmniejsza się zdecydowanie ilość tendencyjnych czy konwencjonalnych zabiegów narracyjnych⁴⁷. Śmierć w tych produkcjach przybiera różne formy, ale informacja dla gracza jest zawsze taka sama: błędy mają fatalne w skutkach konsekwencje⁴⁸. *Permadeath* można sprowokować samemu przez nieuwagę lub nierozwagę. Gracz, który lubi uczucie niepokoju, zagrożenia czy też strachu w *Minecraft* (Microsoft Studios, 2009) czy *Diablo III* (Blizzard Entertainment, 2012) może wybrać poziom trudności *hardcore*⁴⁹. W *XCOM: Enemy Unknown* (Firaxis Games, 2012), aby zginąć nieodwracalnie, wystarczy przełączyć grę w tryb *Iron Man*. Motyw śmierci permanentnej w sposób całkowicie odmienny i nowatorski zaprezentowało studio From Software. Japończycy ujmują tu porażkę „jako naturalną kolej rzeczy, pewien proces, przed którym naprawdę ciężko się uchronić i który jest tak oczywisty, jak mijający czas, śmierć czy zmuszanie nas do płacenia podatków”⁵⁰.

Wydany niezależnie w roku 2014 przez Team Oneshot *OneShot* rozszerza koncept śmierci permanentnej. Wyłączenie gry uniemożliwia jej kontynuację. Brak tu możliwości zapisu progresu i brak też możliwości jej zresetowania. Sam już tytuł (ang. jedno podejście) wskazuje na to w dyskretny sposób. Grę należy ukończyć za jednym razem, a wszystkie podjęte w niej decyzje są nieodwracalne, co determinuje większą rozwagę przy wybieraniu bardziej odpowiadających opcji fabularnych. Wersja udostępniona na platformie Steam zmienia mechanikę w znaczny sposób, bowiem zawiera opcję zapisu gry. Program jednak rejestruje takie działania i wewnątrz narracji odpowiednio na to reaguje, utrzymując w odbiorcy poczucie posiadania tylko jednej szansy na obcowanie z wydarzeniami z gry.

Undertale, autorstwa Toby’ego Focha, z roku 2015, z miejsca stała się hitem⁵¹ ze względu na niekonwencjonalne podejście do wykorzystania narzędzia,

⁴⁵ Źródło: <http://www.hardcoregaming101.net/nethack/nethack2.htm> [dostęp: 21.04.2017].

⁴⁶ Źródło: <https://gameplay.pl/news.asp?ID=73360> [dostęp: 3.06.2017].

⁴⁷ Źródło: <http://www.spidersweb.pl/2014/01/permanentna-smierc-w-grze.html> [dostęp: 23.05.2017].

⁴⁸ Źródło: <https://www.wired.com/2012/11/permadeath-dayz-xcom> [dostęp: 7.07.2017].

⁴⁹ Źródło: <http://www.spidersweb.pl/2014/01/permanentna-smierc-w-grze.html> [dostęp: 23.05.2017].

⁵⁰ Źródło: <http://www.spidersweb.pl/2014/06/smierc-w-grach.html> [dostęp: 23.07.2017].

⁵¹ Źródło: <http://www.ppe.pl/encyklopedia/8277/undertale> [dostęp: 23.7.2017].

którym była pisana, czyli *RPG Makera*. Wyzwanie można podjąć na dwa sposoby – pokonać wszystkich wrogów lub wejść z nimi w interakcję za pomocą werbalnych zabiegów: pocieszania, straszenia, flirtowania. W grze obecna jest zabawa konwencją, zapis gry jest bowiem pamiętany i wykorzystywany w formie akcentu. Przy spełnieniu określonych warunków, ponowne rozpoczęcie przygody po ukończeniu scenariusza odsłania dodatkowe lub zmienione linie dialogowe, a to z kolei pomaga graczowi lepiej zrozumieć świat gry i wydarzeń. Co to oznacza? *Undertale*, podobnie jak *OneShot*, w pewnym stopniu jest grą permanentnych decyzji, a co za tym idzie – także i odbierania graczowi możliwości naprawienia swych błędów. Brak sposobności zagrania całkowicie od nowa (bez ingerencji w zapisy rejestru systemu) kreuje swoisty fatalizm i zmusza do bardziej empatycznego lub strategicznego myślenia na temat przebiegu wydarzeń w tychże produkcjach. Taka forma śmierci dominuje w grach typu FPS (*First-Person Shooter*). *One Life* z 2016 roku, rosyjskiego studia Kefir, oferuje graczowi tylko jedno życie, które w wyniku zabójczego strzału, zdrady czy głodu ten traci bezpowrotnie⁵², a doświadczenie śmierci oznacza konieczność rozpoczynania rozgrywki całkowicie od nowa.

Intrygujące są również i te tytuły, które uniemożliwiają ponowne rozpoczęcie przygody po jej ukończeniu bez konieczności ingerowania w rejestr systemu operacyjnego. Należy do nich, zaprezentowany w pixelartowej grafice retro, horror *IMSCARED*, wyprodukowany przez niezależnego twórcę Ivana Zanottiego (MyMadness Works, 2016), lub produkcja oparta na kanwach gatunku *sim-date* – *Doki Doki Literature Club!* (Team Salvato, 2017). Gry te można przejść tylko raz. Po ukończeniu scenariusza aplikacje nie udzielają graczowi dostępu nawet do menu głównego, wyświetlając jedynie śladową informację powiązaną z zakończeniem scenariusza. Oba te tytuły skupiają się przede wszystkim na opowiedzeniu porywających, a zarazem melancholijnych historii. Uniemożliwienie ponownej rozgrywki potęguje stan frustracji lub smutku, prowadząc z odbiorcą metagrę.

Śmierć protagonisty

Utrata życia przez protagonistę może mieć charakter czasowy – gdy główna postać zostaje cofnięta do początku jakiegoś etapu gry, lub gdy po upływie określonego czasu powraca do życia nieopodal miejsca zgonu; lub też może być nieodwracalna. Motyw zgonu w grach jest niejednoznaczny, wynika bowiem z faktu odmiennej specyfiki wirtualnej śmierci, którą powinno się rozpatrywać w dwóch aspektach: śmierci awatara gracza i śmierci innych postaci gry.

⁵² Źródło: <https://www.pcgamesn.com/one-life-is-an-fps-that-locks-you-out-of-the-game-when-you-die-now-thats-permadeath> [dostęp: 23.07.2017].

W odniesieniu do gier wideo można zauważyć, że twórcy coraz częściej uśmiercają wirtualnych bohaterów głównie po to, by nas zaszokować⁵³. Śmierć głównego bohatera staje się bolesnym przeżyciem, gdyż, kontrolując postać, gracz utożsamia się z nią i ulega emocjonalnemu zaangażowaniu. Gry wideo często stanowią medium narracyjne, w którym śmierć bohatera nie jest pozbawiona dramatu. Taki zwrot akcji ma na celu większe zaskoczenie, wywołanie dysonansu poznawczego. Uczucie niezgody z tym, co dostrzegamy na ekranie, ma grać magnetyzować i zachęcać.

Pośrednim celem rozgrywki jest raczej unikanie śmierci protagonisty, jednakże jej zaistnienie posiada ważne znaczenie dla podtrzymywania zainteresowania grą⁵⁴. Zabieg z uśmierceniem jednej lub więcej głównych postaci na stałe wpisał się do historii interaktywnej rozrywki. Oto pełen względnie utartych schematów gatunek zostaje odświeżony innowacyjnym zabiegiem narracyjnym. Zdarzały się sytuacje utraty współtowarzyszy, jednak nigdy wcześniej w tak definitywny sposób nie zrezygnowano z klucza do zrozumienia świata przedstawionego, czyli awatara, który towarzyszył graczowi od początku fabuły. Jednym z pierwszych tytułów, w którym obecny był motyw śmierci głównej postaci, był *Chrono Trigger* (Square Interactive, 1995). Crono stracił życie w walce z przeciwnikiem, pozostawiając swoją drużynę. Inna produkcja to ponure w nastroju *Final Fantasy VII* (Square Interactive, 1998), które wywołało głośne komentarze. Jest to zarazem najczęściej przywoływany przykład nieodwracalnej śmierci jednego z bohaterów⁵⁵. Kolejne praktyki związane z uśmiercaniem protagonisty zostały zaadaptowane w innych grach (nie tylko bowiem RPG zawiera ten element): śmierć wielu bohaterów przedstawiona w *Battlefield 1* (Electronic Arts, 2016), Jokera w *Batman: Arkham City* (Warner Bros, 2011) lub Sary w *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). W grze *Fire Emblem: Awakening* (Nintendo, 2012), z nieliniową fabułą, zabłąkana strzała kończy żywot najbliższej postaci gracza osobie. Jej śmierć wywołuje znaczne konsekwencje i w strategii, i w narracji.

Śmierć głównego bohatera ma zwykle wymiar mechaniczny, jest sygnałem porażki i powodem do wznowienia gry od wcześniejszego punktu lub też od początku. Czasem jest zaprojektowanym wydarzeniem na końcu gry i jako taka ma znaczenie wyłącznie fabularne, nie wpływając na przebieg dalszej rozgrywki⁵⁶. Śmierć Marstona, bohatera *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010), wprowadza gracza niemal w fizyczny ból i jest trudna do zaakceptowania. Wydane w 2013 roku przez Cellar Door Games, nawiązujące stylistyką do gier re-

⁵³ Źródło: <https://gameplay.pl/news.asp?ID=73360> [dostęp: 3.06.2017].

⁵⁴ Tamże.

⁵⁵ Źródło: <http://www.pssite.com/publicystyka/1089/ranker-smierci-ktore-zapadly-w-pamiec.html?page=4> [dostęp: 25.07.2017].

⁵⁶ Źródło: <http://dspace.uni.lodz.pl:8080/xmlui/bitstream/handle/11089/8846/06%20Sterczewski.pdf?sequence=1> [dostęp: 25.07.2017].

tro, *Rogue Legacy* proklamuje jeszcze skrajniejszy model, główny bohater bowiem po śmierci zostaje zastąpiony przez jedno ze swych dzieci. Gracz ma możliwość dokonania wyboru awatara na dalszą część zabawy, niemniej jednak wysoki poziom trudności nie sprzyja zbytnio do emocjonalnego zespolenia się z jednym bohaterem.

Penaldeath (śmierć karana) jest konkretnym sposobem na zakończenie, ale nie zawsze unicestwienie gracza. Niesie za sobą rygorystyczne skutki. Jeśli protagonista umrze, zaczyna grać nową postacią, która może próbować odzyskać cenny sprzęt poprzedniego awatara z miejsca, w którym nastąpił jego zgon. Tego typu rozwiązania można doświadczyć w *Zombi* (Ubisoft Entertainment, 2012), *Dark Souls* (From Software, 2011), *Nether* (Phosphor Games, 2013) czy też *Diablo* (Blizzard North, 1996)⁵⁷. Protagonista może również stracić życie w imię celów wyższych, i taka intencja twórców ma ogromne znaczenie dla całej fabuły gry. W przypadku *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007) śmierć żołnierza kierowanego przez gracza, który ginie stosunkowo wcześnie w rozwoju akcji, staje się jednym z fabularnych uzasadnień dalszej walki, ponieważ w następnej sekwencji gracz wciela się w postać innego żołnierza⁵⁸. W *Dying Light* (Technland, 2015) zgon bohatera wiąże się z konsekwencjami. Awatar wraz ze zgromadzonym ekwipunkiem i zapisem aktualnych postępów zostaje automatycznie przeniesiony do bezpiecznej strefy, pozbywając się przy tym posiadanych już punktów „poziomu przetrwania”. Ich utrata poprzez częste zgony spowalnia możliwości rozwoju głównego bohatera.

Czy istnieje gra bez śmierci?

Mechanika rozgrywki zawsze zmusza uczestnika gry do pogoni lub ucieczki, bo gra to przede wszystkim ruch i zmiana⁵⁹. Mowa tu o zdobyciu nagrody, albo o oddaleniu się od zagrożenia. Balans i współdziałanie tych dwóch czynników zapewniają doskonałą rozgrywkę. Oszukanie śmierci, zaserwowane w formie jej uniknięcia, zapewnia poczucie spełnienia.

Należy oddzielić pojęcie gry pozbawionej śmierci, jako bezpośredniej mechaniki, od gry pozbawionej wizerunku śmierci *sensu stricto*, a następnie poddać je analizie, uznając – z poziomu projektowania mechaniki rozgrywki – za jedyne, dwie dostępne, opcje.

Pierwsza z opcji zakłada nieistnienie stanu gry przegranej, czyli brak niezmiennego *game over* na skutek niezgodności umiejętności grającego z założe-

⁵⁷ Źródło: <https://www.wired.com/2012/11/permadeath-dayz-xcom> [dostęp: 7.07.2017].

⁵⁸ P. Sterczewski *Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych*, „Repozytorium. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2, Łódź 2015, s. 53.

⁵⁹ Najbliżej tu do Arystotelesa i jego koncepcji możliwości.

niami dewelopera dotyczącymi zasad. Porażka w grze komputerowej wydaje się zagadnieniem czysto formalnym⁶⁰. W przypadku, kiedy nie ma wspomnianego *game over*, gra dopinguje uczestnika do progresu, oferując mu dalszy rozwój fabuły lub przedostanie się na kolejny z poziomów.

Warto również skupić uwagę na tytule, będącego dzisiaj częścią EA Games, studia Maxis *The Sims* z 2000 roku. Gra nie ma określonego celu. W teorii tytuł zakłada nieskończoną zabawę, ponieważ gra nie odbywa się tylko jedną postacią. Sima można zlikwidować w dowolny sposób, a mechanika śmierci służy tu czystej rozrywce i jest humorystycznym akcentem wynikającym jasno z formuły i założenia gry. Gra jest w pewnym sensie symulatorem życia, śmierć musi istnieć w takiej czy innej formie, jednak w pewnym sensie jej obecność, limit czasowy określony czasem życia, determinuje do szybszego osiągania aspiracji wirtualnych ludzi. Jaki skutek odniesie usunięcie z mechaniki aspektu wyzwania? Granie w którąkolwiek z części *The Sims* z wykorzystaniem kodów dobitnie ukazuje, jak bardzo niezbędna jest owa zachęta w postaci niedoboru, zagrożenia czy śmierci.

Wszystko więc zależy od gatunku. Gry przygodowe typu *point-and-click*⁶¹ na przykład zawieszają gracza w swego rodzaju limbo tak długo, aż nie wykona on czynności zaplanowanej przez twórców. Stan zawieszenia oznaczać mógłby śmierć w grze, gdyby zakładała ona brak ruchu, a ponieważ takowego nie zakłada wcale, ów stan za śmierć uznany być nie może, gdyż istnieje poza grą. Motywacją do dalszej rozgrywki jest zazwyczaj tylko fabuła: rozwikłanie zagadki, rozwój postaci lub odblokowanie dodatkowych opcji.

Zawieszenie można również uznać za umowną formę śmierci. Z jednej strony, może ono wynikać z mechaniki. W liniowych grach, szczególnie przygodowych starego typu (*Atlantis*, Cryo 1997), wcześniej czy później należy podążyć zaplanowaną przez twórców ścieżką, a jej odnalezienie często przyprawia gracza o frustrację czy zniechęcenie. Drugi rodzaj zawieszenia wynika z samego scenariusza. Prym wiedzie tu przede wszystkim scena gier przygodowych *Shadow of Memories* oraz *Silent Hill 2*, (obie wydane w 2001 roku przez Konami) wspomniany już *Chrono Trigger* i pierwsze *Final Fantasy* (Square, 1987). Najistotniejszym tu aspektem jest zaimplementowanie w narracji toposu paradoksu czasowego lub wymiarowego, z którym zmagają się bohaterowie scenariusza. Wydawać się może, iż są to dwie oddzielne kategorie, nie można im jednak odmówić elementu wspólnego: uczucia zawieszenia w próżni, a w konsekwencji braku progresji. Wspomniany już ruch jest nadaremny tak długo, dopóki nie dokonamy właściwego (zaprogramowanego przez twórców lub wynikającego z fabuły) wyboru. Wariant fabularny jest nadrzędny względem mechaniki, która w tym przypadku jest na jej usługach.

⁶⁰ P. Sterczewski, *Retoryka porażki...*, s. 3.

⁶¹ Coraz częściej HOPA.

Paint Drying Simulator (twórca niezależny, 2015), obecny w (nieistniejącej już) usłudze Greenlight platformy Steam, wydaje się przeczyć powyższemu stwierdzeniu, jednak ową produkcję uznać trzeba za satyrę na temat mnogości pozycji ze słowem *symulator* w nazwie oraz ich szerokiego spektrum. Pomimo absurdałnej treści, tytuł ten ma limit czasowy, zawiera więc w sobie ruch, a więc i zmianę. Należy się zastanowić, czy mowa tu tylko o dostosowaniu się do modelu rozgrywki, czy jest to celowe posunięcie bezpośrednio związane z narracją zastosowaną w tytule. Śmierć jest tu ujęta metaforycznie – jako stagnacja, brak postępu. Jest to rzadko stosowany zabieg, jednak nie należy o nim zapominać, gdyż stanowi niecodzienną metodę, a dobrze skonstruowany, potrafi nawet porządnie wstrząsnąć graczem.

Śmierć nie musi być ujęta w sposób bezpośredni, każda gra bowiem w mniejszym lub większym stopniu opisana jest na ramach linearnej koncepcji czasu, a powyższy zabieg narracyjny posiada cechy projektu cyrkularnej koncepcji. Zastanowić się można ewentualnie, jak dalece taka śmierć to efekt braku uwagi ze strony gracza, a w konsekwencji nieumiejętne prowadzenie rozgrywki, a nie intencjonalne zapętlenie fabularne sprowokowane przez twórców. Świetnym przykładem jest tu labirynt z *Atlantis 3* (Cryo Interactive, 2001), w którym drogi wyjścia należy szukać pomiędzy dwoma rzędami sześciu par drzwi na równoległych sobie ścianach. Dopiero przekroczenie sześciu progów konkretnych drzwi pozwala opuścić lokację. Przegrana, czyli cofnięcie gracza do punktu zapisu, ma cechy cyrkularnej koncepcji czasu. Wszystko, co już było, pojawia się ponownie; scenariusz w sposób nawiązujący do linearnej koncepcji postępuje w określony sposób, jednak ze względu na aspekty mechaniki mogą nastąpić powroty tych samych segmentów gry. Cykle te jednak kończą się wraz z ukończeniem scenariusza gry.

Na koniec opisana zostanie gra w pewnym sensie edukacyjna, *abcdeSIM* – symulator leczenia. Opracowano ją w celach szkoleniowych dla służby medycznej. Korzystając z programu, lekarze uczą się dokładnie ocenić stan zdrowia każdego pacjenta, rozpoznają choroby i urazy. Program służy również do nauki resuscytacji⁶². Ratownicy medyczni zapoznają się z międzynarodową metodą ABCDE w środowisku wirtualnym, maksymalnie zbliżonym do rzeczywistych warunków. Zadaniem jest uratowanie życia pacjentów poprzez dokonanie odpowiedniego wyboru: jakiego leku wymaga pacjent?, jak należy go leczyć?, jakie płyny należy podać dożylnie?⁶³. Gra ma trzy wersje: dla ratowników medycznych, dla pielęgniarek i dla lekarzy rodzinnych.

Wiekuiata gra?

Śmierć jest największą z sił działających na nas w grze wideo. To przed nią uciekamy, to przed nią bronimy się walcząc z przeciwnikami, rozwiązując za-

⁶² Źródło: <http://virtualmedschool.com/abcdesim/> [dostęp: 28.5.2017].

⁶³ Źródło: <https://iq.intel.pl/prawdziwe-zycie-i-smierc-stawka-w-grze-wideo/> [dostęp: 11.05.2017].

gadki czy wypełniając misję. Gra to ruch, bezustanna gonitwa, ucieczka, survival. Nie ma znaczenia, jaki rodzaj gry oberzemy za obiekt analizy, wciąż będziemy stymulowani przez wirtualną wiekuistość, która – mimo wielokrotnie zadanej nam śmierci – zawsze zaoferuje ponowienie gry. Bez znaczenia także, czy mowa tu o śmierci ujętej jako utrata życia, czy o śmierci bardziej umiejscowionej w filozofii, której na imię stagnacja – widmo braku postępu.

Wirtualna wiekuistość stwarza nam możliwość nieskończonego powracania do gier, szczególnie tych, które nas poruszają, zapewniają intensywność wrażeń, stanowią wyzwanie. Śmierć w nich, chociaż pozorna, jest zawsze. Umieramy, aby powrócić z lepszym zrozumieniem dla systemu gry – z lepszym doświadczeniem, nowymi umiejętnościami, pełni wiary w powodzenie lub zawzięci jeszcze bardziej. Kolejna przegrana często zachęca do powrotu.

W świecie wirtualnym śmierć to bardziej nasz przyjaciel aniżeli antagonist, którego należy się bać. Twórcy gier używają jej zarówno jako przestrogi, pouczenia, sposobu na przekazania odbiorcy zasad panujących w nierzeczywistym świecie, jak i metody na zatrzymanie nas przy swym produkcie na dłużej. Śmierć jest w grach wideo onnipotentna, ale sposób, w jaki emanuje, jest różny. Nieważne, czy mówimy o tytułach komercyjnych (wydawanych przez potężne korporacje), w których śmierć to raczej forma pauzy, aby przypadkiem nie zasmucić gracza, czy też o tytułach niezależnych. Śmierć zawsze pozostaje cichym, działającym zza kulis, reżyserem.

Kres to najpotężniejsza z sił nadrzędnych filozofii, a w grze wideo, jako główna determinanta, pełni niejako rolę pierwszego poruszyciela i stanowi kluczowy aspekt zabawy. Bez śmierci gra wideo nie byłaby możliwa – nie istniałoby wyzwanie, nie można by było mówić zatem i o ekscytacji wynikającej z uczestnictwa w zabawie duchowej, jaką jest gra.

Bibliografia

- Callois R., *Gry i ludzie*, tłum. M. Żurowska, A. Tatarkiewicz, Warszawa 1997.
- Christiansen P., *Tanatogaming: Death, videogames and the biopolitical state*, DiGRA Conference 2014 Papers.
- Garda M.B., *Neo-rogue and the essence of roguelikeness*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5).
- Guzowski A., Krajewska-Kułać E., Bejda G., *Kultura śmierci, kultura umierania*, t. 1, Uniwersytet Medyczny w Białymstoku, Wydział Nauk o Zdrowiu, Białystok 2015.
- Huizinga J., *Homo ludens*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985.
- Jacko J.F., *Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna*, „Homo Ludens” 2016, nr 1 (9).

- Jędrzejko M., *Śmierć jako zabawa – człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych*, „Media i Społeczeństwo” 2011, nr 1.
- Krogulec J., *Immersja i tworzenie podmiotowości w grach*, „Creatio Fantastica PL” 2015, nr 1 (48).
- Majkowski T., *Gry wideo i kultura autentyczności*, „Homo Ludens” 2011, nr 1 (3).
- Morin E., *Antropologia śmierci*, [w:] *Antropologia śmierci. Myśl francuska*, tłum. S. Cichowicz, J.M. Godzimirski, Warszawa 1993.
- Mrzygłód P., *Filozoficzne rozumienie śmierci oraz jej interpretacja w świetle antropologii św. Tomasza z Akwinu*, „PERSPECTIVA. Legnickie Studia Teologiczno-Historyczne” 2011, R. X, nr 1 (18).
- Ntelia R.E., *Death in Digital Games: A Thanatological Approach*, „Antae Journal”, t. 2, wyd. 2, University of Malta 2015.
- Petrowicz M., *Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry*, „Repozytorium. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2, Łódź 2015.
- Ratkowska M., *W poszukiwaniu zaginionej śmierci czyli Ars moriendi dzisiaj*, *Polska Sztuka Ludowa – Konteksty*” 1998, t. 52, z. 2, Instytut Sztuki PAN, Warszawa 1998.
- Sterczewski P., *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5).
- Sterczewski P., *Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych*, „Repozytorium. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2, Uniwersytet Łódzki, Łódź 2015.
- Strużyna H., Strużyna A., *Wyjątkowość doświadczenia śmierci w artystycznych grach wideo*, „Repozytorium. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2, Uniwersytet Łódzki, Łódź 2015.
- Tocci J., *You Are Dead. Continue? Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction*, „Journal for Computer Game Culture” 2008, nr 2 (2).

Strony internetowe

- Bulińska A., *Motyw wyboru i wolnej woli w grach komputerowych*, <http://www.laboratoriumkultury.us.edu.pl/?p=2826>.
- Curtis S., *To Fatality and Beyond: The Deathsetics of Failure in Videogames*, <https://www.lancaster.ac.uk/luminary/issue6/issue6article8.htm>.
- Greloch M., *Ranker: Śmierci, które zapadły w pamięć*, <http://www.pssite.com/publicystyka/1089/ranker-smierci-ktore-zapadly-w-pamiec.html?page=5>.
- Groen A., *In These Games, Death Is Forever, and That's Awesome*, www.wired.com/2012/11/permadeath-dayz-xcom.
- <http://virtualmedschool.com/abcdesim>.
- <http://www.hardcoregaming101.net/nethack/nethack2.htm>.

- <https://gameplay.pl/news.asp?ID=73360>.
- <https://iq.intel.pl/prawdziwe-zycie-i-smierc-stawka-w-grze-wideo>.
- <https://www.giantbomb.com/limbo/3030-30380>.
- McKeand K., *One Life is an FPS that locks you out of the game when you die – now that's permadeath*, <https://www.pcgamesn.com/one-life-is-an-fps-that-locks-you-out-of-the-game-when-you-die-now-thats-permadeath>.
- NN, *Wirtualne umieranie, czyli śmierć jako element mechaniki i fabuły gier*, <http://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=1311>.
- Puchowska K., *Śmierć, centralny element chrześcijaństwa*, <http://historia.focus.pl/swiat/smierc-centralny-element-chrzescijanstwa-1414>.
- Radziejewicz Sz. *Permanentna śmierć w grze*, www.spidersweb.pl/2014/01/permanentna-smierc-w-grze.htm.
- Suddaby P., *Hard Mode: Good Difficulty Versus Bad Difficulty*, <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/hard-mode-good-difficulty-versus-bad-difficulty--gamedev-3596>.
- Symonds S., *Death Race and Video Game Violence*, www.museumofplay.org/blog/chegheads/?s=death+in+video+game Death Race and Video Game Violence.
- www.eurogamer.pl/articles/2014-12-20-male-kompendium-rpg?page=4.
- www.ppe.pl/encyklopedia/8277/undertale.
- Zimiński I., *Zarys aksjologii śmierci. Próba filozoficznego opisu sensu śmierci*, <http://etyka.uw.edu.pl/archiwum/zarys-aksjologii-smierci-proba-filozoficznego-opisu-sensu-smierci>.

Wirtualna wiekuistość – śmierć w grach wideo

Streszczenie

Artykuł analizuje temat umierania i konotacje tego procesu, występującego w nawet najwcześniej tworzonych tytułach; proponuje umiejscowić teorię śmierci w samym centrum procesu projektowania mechaniki gry. Śmierć jest najbardziej wszechpotężną siłą w historii gier, ponieważ wstępnie określa, w jaki sposób ludzie w nie grają, w jaki sposób uczestniczą w świecie przedstawionym przez samą grę i definiuje czas, jaki w nim spędzają. Tekst nie zawiera żadnych opinii etycznych i skupia się wyłącznie na procesie tworzeniu narracji oraz na tym, w jaki sposób przyczynia się ona do tworzenia satysfakcjonującej rozgrywki.

Słowa kluczowe: śmierć, mechanika, historia gier, trudny poziom, immersja, narracja.

An Everlasting Virtuality – Death in Video Gaming

Summary

The article approaches the theme of dying and connotations of the process addressing even the earliest titles created and proposes a theory that death is in the very center of the gaming process when it comes to mechanics and design. Death is the most omnipotent force in the history of gaming as it pre – determines how people do play it, how they participate in the world given to them by game itself and define if they participate in it for bigger amounts of time. The text does not contain any ethical opinions and focuses solely on how storytelling is constructed and how it helps to create fulfilling gaming experience.

Keywords: death, game mechanics, history of gaming, difficulty level, immersion, narrative.