

Gra wideo czy gra komputerowa? W poszukiwaniu definicji

Karol Król^{1,2}

Abstrakt: Pojęcia gra wideo i gra komputerowa często bywają stosowane zamiennie. Ponadto w użyciu pojawiają się coraz to nowe określenia, jak np. *gra quasi-komputerowa*. W literaturze zaobserwować można różne podejścia do stosowanej terminologii, a także pewien nieład, który wprowadzają sami autorzy/badacze i który może powodować pewnego rodzaju dezorientację. W artykule dokonano syntetycznego przeglądu wybranych definicji gry wideo oraz gry komputerowej. Analiza literatury przedmiotu pokazała, że nie są to synonimy. Terminy te powinny być stosowane z większą rozważą i precyzją.

Słowa kluczowe: gra cyfrowa, gra komputerowa, gra wideo, videogames, digital games, electronic games, computer games.

1. Wstęp

W stosunku do gier wideo zamiennie stosowane bywają takie określenia jak: gry wideo, gry komputerowe, gry cyfrowe czy też gry elektroniczne. Tymczasem określenia te dotyczą różnych produktów, na różne platformy sprzętowe i nie powinny być traktowane jak synonimy [zob. Tavinor 2008]. Przeciętny gracz przeważnie nie przywiązuje do tego uwagi, tymczasem na forum akademickim toczy się w tym temacie ożywiona dyskusja. Jaka jest zatem definicja gry wideo i jaka jest relacja pomiędzy grą wideo a grą komputerową?

Gry wideo są bardzo zróżnicowane, począwszy od prostych gier liczbowych działających na telefonach komórkowych, skończywszy na wieloosobowych grach fabularnych, osadzonych w rozbudowanych wirtualnych światach i dostępnych online. Gry te bywają zupełnie różne, co utrudnia wytypowanie cech wspólnych. Dlatego zdefiniowanie pojęcia „gra wideo” wydaje się być niełatwe [Bergonse 2017]. W obliczu tych trudności kwestie terminologii bywają ignorowane, co powoduje, że zamiennie stosowane są różne terminy. W dyskusji pojawiają się

¹ dr inż. Karol Król (<http://homeproject.pl>); Laboratorium Cyfrowego Dziedzictwa Kulturowego, Wydział Inżynierii Środowiska i Geodezji, Uniwersytet Rolniczy w Krakowie (<https://culturalheritage.urk.edu.pl>).

² Cytuj: Król, K. (2020). Gra wideo czy gra komputerowa? W poszukiwaniu definicji. *Digital Heritage White Papers*, 1(2), 1-7, available at: <http://digitalheritage.pl/white-papers/>



także głosy [zob. Aarseth 2014], że nie ma potrzeby tworzenia formalnych definicji, aby możliwe były studia gier, nawet jeśli jest to obarczone ryzykiem zaklasyfikowania do analizy nie do końca właściwych utworów.

Dalszą część artykułu zorganizowano w następujący sposób: w sekcji drugiej przedstawiono wybrane cechy gier wideo oraz dokonano przeglądu definicji „gry wideo”. W kolejnej sekcji opisano kwestie związane z pewną dowolnością stosowania terminów gra wideo i gra komputerowa. Przedstawiono także definicję gry komputerowej. Dyskusję zwieńczono podsumowaniem.

2. Definicja gry wideo

Grę w znaczeniu ogólnym można zdefiniować, niezależnie od nośnika (formy) jako: „zamknięty system formalny, który reprezentuje subiektywny podzbiór rzeczywistości” [Crawford 1982]. Salen i Zimmerman [2006] zdefiniowali grę (w znaczeniu ogólnym) jako system, w którym gracze angażują się w sztuczny konflikt, kończący się określonym wynikiem i rozgrywający się w środowisku o określonych regułach. Według Bergonse [2017] gry wideo nie reprezentują podzbiorów rzeczywistości, lecz wykorzystują raczej abstrakcję i rekombinację różnych elementów, aby przedstawić konteksty fikcyjne, w których może zachodzić interakcja. Zatem gra wideo to „dobrowolna interaktywna aktywność, która kończy się wymiernym wynikiem i w której jeden lub więcej graczy przestrzega określonych zasad” [Zimmerman 2004].

Według Esposito [2005]: „gra wideo to gra, w którą gramy dzięki aparatowi audiowizualnemu i która może być oparta na fabule”. Jednakże definicja ta może wydawać się nieco „niezgrabna”. Po niewielkiej modyfikacji mogłaby brzmieć: „gra wideo to rodzaj aktywności realizowanej przy pomocy aparatu audiowizualnego, która przyjmuje formę danych zapisanych na nośniku treści i która może posiadać fabułę”. Z kolei aparat audiowizualny to „system elektroniczny z funkcjami obliczeniowymi, urządzeniami wejścia i wyjścia” [Esposito 2005].

Według jednej z najprostszych definicji gra wideo to gra, w której gracz kontroluje ruchome obrazy na ekranie (wyświetlaczu) za pomocą (przycisków) kontrolera. Zatem granie w gry to: „dobrowolne zajęcie wykonywane w określonym czasie i miejscu, zgodnie z przyjętymi zasadami, mającymi swój cel sam w sobie, któremu towarzyszą różne doznania i które „różni się od zwykłego życia” [Kramer 2000, Djaouti i in. 2008].



Frasca [2001] zdefiniował grę wideo jako wszelkie formy komputerowego oprogramowania rozrywkowego, tekstowego lub obrazowego, wykorzystujące dowolną platformę elektroniczną, taką jak komputer osobisty lub konsola, i angażujące jednego lub wielu graczy w środowisku lokalnym (*offline*) lub sieciowym (*online*). Ta definicja opiera się na trzech elementach: celu rozrywki (rozgrywki), platformie elektronicznej i istnieniu co najmniej jednego gracza [Bergonse 2017]. Tavinor [2009] zdefiniował gry wideo w kategoriach „niezbędnych i wystarczających warunków”: X jest grą wideo, jeżeli działa w oparciu o cyfrowe medium wizualne i ma na celu zapewnienie rozrywki poprzez zastosowanie jednego lub obu z następujących trybów zaangażowania: reguł i obiektywnej rozgrywki lub interaktywnej fikcji. Według Juul [2005] gry wideo złożone są z dwóch powiązanych ze sobą elementów: reguł i fikcyjnego świata. W takim ujęciu gry wideo mają dwie podstawowe właściwości: kontekst fikcyjny oraz emocjonalne przywiązanie gracza do wyników jego działań w tym kontekście.

Gry wideo są nową formą sztuki [Gee 2006]. Coller i Scott [2009] zwrócili uwagę, że o grach wideo należy myśleć jak o odrębnym medium lub sposobie przekazywania informacji. Według Koefel i współautorów [2010] gry wideo to ogólne określenie wszystkich gier elektronicznych, niezależnie od platformy (komputer, konsola, arkada itp.). Takie podejście zastosowali także Barr i współautorzy [2007], którzy terminem „gra wideo” opisali wszystkie formy gier uruchamianych na różnych platformach – komputerach personalnych (PC), konsolach oraz urządzeniach przenośnych [Barr i in. 2007]. Gra wideo jest zatem pojęciem uniwersalnym o szerokim znaczeniu [Arjoranta 2019].

Tym, co odróżnia grę od innych popularnych mediów edukacyjnych, takich jak książki lub filmy, jest stopień interaktywności. Gry wideo wymagają, aby „gracze” reagowali na wydarzenia zachodzące w symulowanym świecie. Działania graczy wpływają na przebieg symulacji. Sercem gry wideo jest model obliczeniowy symulowanego świata. Model obliczeniowy określa „fizyczne” atrybuty świata gry, a także definiuje od czego zależy sukces lub porażka gracza. Gry wideo często posiadają fabułę, która zawiera elementy humoru i/lub dramatu. Kiedy projektanci gier wideo łączą te elementy w przekonujący sposób, są w stanie skutecznie zaangażować gracza.



3. Definicja gry komputerowej

Według Szpyta [2018, s. 12] gra komputerowa to multimedialny, wieloelementowy wytwór, którego głównym celem jest zapewnienie rozrywki korzystającym z niego osobom (graczom), według pewnych z góry określonych reguł, zaś sama rozgrywka wizualizowana jest na ekranie, będącym niezależnym urządzeniem (np. telewizor) lub też częścią składową urządzenia wyjściowego (np. w przypadku tabletu, telefonu komórkowego czy smartfonu). W miejscu warto zauważyć, że definicja ta nie odbiega znacząco od definicji gry wideo.

3.1. Luz definicyjny. Gra komputerowa czy gra wideo?

Szpyt [2018] zadał pytanie czy gry komputerowe to wyłącznie utwory przeznaczone do uruchamiania na komputerach osobistych, czy może także gry na konsole oraz gry na urządzenia mobilne? Wąsowska [2013] zaliczyła do gier komputerowych m.in. gry odtwarzane na konsolach, telewizorach i automatach zręcznościowych. Jednak czy słusznie? Pieńkowski [2015] dokonał podziału gier przez pryzmat urządzeń, na które są one projektowane, wyszczególniając m.in. gry komputerowe, telewizyjne, konsolowe, gry komórkowe, tabletowe i multiplatformowe. Szpyt [2018, s. 10] zauważył, że termin „gry komputerowe” bywa stosowany jako zbiorcze określenie gier stworzonych na każde z wymienionych wcześniej urządzeń. Można również spotkać się z poglądem, że pojęcia „gry komputerowej” i „gry wideo” mogą być, lub wręcz powinny być używane zamiennie [Szpyt 2018, s. 11; zob. wyr. TSUE z 23.1.2014 r., C-355/12]. Zatem terminy „gra wideo” i „gra komputerowa” są często stosowane z dozą pewnego „luzu definicyjnego” [Szpyt 2018, s. 9]. Można to zaobserwować także w publikacji Szpyta [2018], który przedstawił obszerny wywód dotyczący definicji gry komputerowej i gry wideo, po czym w dalszej części swojego wywodu użył pojęcia „gra quasi-komputerowa” [tamże, s. 13], w stosunku do pierwszej gry elektronicznej (arkadowej) projektu T.T. Goldsmitha i Jr. E.R. Manna. Ponadto całość zamieszania potęguje występowanie różnych innych pojęć, jak np. „gra elektromechaniczna”. Wszystko to sprawia, że istnieje w literaturze pewien nieład, który może powodować dezorientację.



4. Podsumowanie

Obecnie gry wideo są dystrybuowane przede wszystkim jako oprogramowanie do grania na sprzęcie domowym i są znacznie dłuższe. Nie są już prostymi testami ogólnej sprawności, refleksu i koordynacji wzrokowo-ruchowej. Rozbudowane gry często wymagają od graczy rozwiązywania złożonych problemów logicznych. Ponadto postępy w grafice i technologiach obliczeniowych zapewniły niespotykane dotąd możliwości zanurzenia się w symulowanych światach przy użyciu powszechnie dostępnego sprzętu [Coller i Scott 2009].

Bergonse [2017] dokonał syntetycznej analizy różnych definicji gry wideo i podsumował je w pięciu zasadniczych punktach: (1) gra wideo to tryb interakcji pomiędzy graczem, maszyną i ewentualnie innymi graczami, (2) w interakcji pośredniczy fikcyjny kontekst, mający znaczenie dla gracza, (3) ten fikcyjny kontekst powstaje w umyśle gracza w wyniku rozpoznania i interpretacji wzorców wizualnych na wyświetlaczu elektronicznym, a także relacji pomiędzy tymi wzorcami a działaniami gracza przekazywanymi maszynie przy pomocy kontrolera, (4) zarówno wzorce wizualne, jak i ich związek z działaniami gracza są określone przez zestaw obiektywnych instrukcji w postaci kodu komputerowego działającego na maszynie lub wbudowanego w sam sprzęt, (5) interakcję podtrzymuje emocjonalne przywiązanie gracza do wyników jego działań, w tym fikcyjnym kontekście. Zgodnie z tymi przesłankami Bergonse [2017] zdefiniował grę wideo jako „tryb interakcji pomiędzy graczem, a maszyną z elektronicznym wyświetlaczem i ewentualnie innymi graczami, w którym pośredniczy znaczący kontekst fikcyjny i który jest podtrzymywany przez emocjonalne przywiązanie gracza do rezultatów jego działań, podejmowanych w tym fikcyjnym kontekście.

Źródła

Aarseth, E. (2014). Ontology. In J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies* (pp. 484–492). Abingdon-on-Thames: Routledge.

Arjoranta, J. (2019). How to Define Games and Why We Need to. *The Computer Games Journal*, 8, 109–120. <https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6>

Barr, P., Noble, J., Biddle, R. (2007). Video game values: Human–computer interaction and games. *Interacting with Computers*, 19(2), 180-195. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2006.08.008>

Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What exactly is a videogame? An essentialistic definitional approach. *The Computer Games Journal*, 6(4), 239–255. <https://doi.org/10.1007/s40869-017-0045-4>



Coller, B. D., Scott, M. J. (2009). Effectiveness of using a video game to teach a course in mechanical engineering. *Computers & Education*, 53(3), 900-912. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.05.012>

Crawford, C. (1982). *The Art of Computer Game Design*. Washington State University, available at: http://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf

Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J. P., Methel, G., Molinier, P. (2008). A gameplay definition through videogame classification. *International Journal of Computer Games Technology*, <https://doi.org/10.1155/2008/470350>

Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame is. In: Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing: Views – Worlds in Play (Vancouver, British Columbia, Canada, 16–20 June 2005) DiGRA'05, University of Vancouver, BC.

Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* (Master's thesis, School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology).

Gee, J. P. (2006). Why game studies now? Video games: A new art form. *Games and Culture*, 1(1), 58-61. <https://doi.org/10.1177/1555412005281788>

Juul, J. (2005). *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Boston: Massachusetts Institute of Technology Press.

Koeffel, Ch., Hochleitner, W., Leitner, J., Haller, M., Geven, A., Tscheligi, M. (2010). Using Heuristics to Evaluate the Overall User Experience of Video Games and Advanced Interaction Games. In: Bernhaupt R. (eds) *Evaluating User Experience in Games*. Human-Computer Interaction Series. Springer, London. https://doi.org/10.1007/978-1-84882-963-3_13

Kramer, W. (2000). What Is a Game? *The Game Journal*, available at: <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>

Pieńkowski, P. (2015). Kryptonim: video games, czyli jak historia zatoczyła koło. *PIXEL*, 6, 68.

Salen, K., Zimmerman, E. (2006). *Game design fundamentals*. Boston: Massachusetts Institute of Technology Press.

Sprawa C-355/12: Nintendo Co. Ltd i inni v. PC Box Srl, 9Net Srl. Dz.U.U.E.C.2014.93.8

Szpyt, K. (2018). *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne*. Warszawa: C. H. Beck.

Król, K. (2020). Gra wideo czy gra komputerowa? W poszukiwaniu definicji...



Tavinor, G. (2008). Definition of videogames. *Contemporary Aesthetics*, 6(1), 16, available at:
<https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=492>

Tavinor, G. (2009). *The art of the video game*. Hoboken: Wiley-Blackwell.

Wąsowska, M. (2013). Umowa o stworzenie gry komputerowej, w: K. Grzybczyk, A. Auleytner, J. Kulesza (red.), *Prawo w wirtualnych światach*. Warszawa: Wyd. Difin.

Zimmerman, E. (2004). Narrative, interactivity, play, and games. In: Wardrip-Fruin N, Harrigan P (eds). *First Person*. MIT Press, Cambridge, UK.