

Wojciech Sikora
ORCID: 0000-0001-9398-5483

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie University of Warmia and Mazury in Olsztyn

KIEDY MOD STAJE SIĘ GRĄ? ROZWAŻANIA Z PERSPEKTYWY INGARDENOWSKIEJ

When Does a Mod Become a Game? An Inquiry from an Ingardenian Perspective

Słowa kluczowe: gry wideo, mody, ontologia, fenomenologia

Key words: video games, mods, ontology, phenomenology

Streszczenie

Artykuł przedstawia wyniki badań poświęconych kwestii ciągłości między grami wideo a ich modami. W ramach przyjętych ram pojęciowych, jakimi jest ontologicznie zorientowana koncepcja dzieła sztuki Romana Ingardena, stawia pytanie, kiedy zmiany wprowadzane przez mod sprawiają, że usamodzielnia się i sam staje się grą wideo. Zagadnienie to jest rozpatrywane przez odwołania do intencjonalnego charakteru bytowego gier wideo oraz kryteriów ciągłości przedmiotowej.

Abstract

The article presents the results of research focused on the question of continuity between video games and their mods. Within the adopted conceptual framework – the ontologically oriented theory of works of art developed by Roman Ingarden – it asks when the changes introduced by a mod cause it to become autonomous and itself qualify as a video game. This issue is examined through references to the intentional ontological character of video games and the criteria of objectual continuity.

Wstęp

Jedną z najważniejszych cech odróżniających gry komputerowe¹ od innych dzieł kulturowych jest ich otwartość na wprowadzenie

¹ Chodzi przede wszystkim o gry na platformę PC. Mody, o których mowa w artykule, są rzadkością na konsolach do gier. Wynika to m.in. z zamkniętej konstrukcji oprogramowania podzespołów owych konsol. Warto zauważyć, że mimo to mody powoli

modyfikacji. Nie posiadały one tej cechy od ich powstania, jednak rozwój technik komunikacyjnych, w szczególności Internetu, dały deweloperom możliwość dystrybucji rozmaitych łatek (ang. *patches*) za pomocą sieci. Łatano przede wszystkim błędy występujące w kodzie gier. Współcześnie nie tylko twórcy gier mają możliwość ich modyfikowania. Każdy, kto posiada odpowiednie narzędzia i wiedzę, może zająć się tworzeniem własnych modyfikacji swoich ulubionych gier, czyli tzw. modów. Jednak mody nie są przedmiotem zainteresowania wyłącznie graczy. Stają się one przedmiotem szeroko zakrojonych badań poświęconych m.in. problemowi legalności modów (Wallace 2014), praw własności (Kow, Nardi 2010), roli modów w kulturze (Majewski 2017), motywacji zarówno ich autorów (Moody 2014), jak i użytkowników (Dey, Massengill, Mockus 2016), czy ich typologii (Kretzschmar, Stanfill 2018).

Chociaż pierwszy mod (a przynajmniej za taki można go uznać), jakim był *Castle Smurfenstein*, pojawił się już we wczesnych latach 80. (Poderi, Hakken 2014: 2.5), to znaczny wzrost ich popularności miał miejsce na początku lat 90., kiedy studio ID Software na fali popularności swojej strzelanki DOOM (ID Software: 1993) udostępniło graczom jej kod źródłowy. Modderzy, którzy dotychczas polegali wyłącznie na swoich umiejętnościach, otrzymali od twórców klucz znacząco ułatwiający ich pracę. Nowszym przykładem gry-symbolu modów jest *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios 2011), która w podstawowej wersji jest dobrą grą, natomiast po zainstalowaniu kilku modów staje się znakomita. Gracze wprowadzają w niej rozmaite zmiany: od nowych tekstur, przez dodatkowy rynsztunek lub postaci, do olbrzymich rozszerzeń umożliwiających eksplorację nowych obszarów w grze. O skali zjawiska świadczy ilość dostępnych modów na prawdopodobnie najpopularniejszej stronie im poświęconej, czyli Nexus Mods. Obecnie można znaleźć na niej mody do 3830 gier². Najpopularniejszą grą jest *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (Bethesda Game Studios 2016) z ponad 112 tys. dostępnych modów, następną w kolejności jest *Fallout 4* (Bethesda Game Studios 2015), do której możemy pobrać

wkradają się także na konsole – wraz z ponownym wydaniem kultowej gry *Skyrim* udostępniono graczom możliwość zainstalowania wybranych przez producentów modów.

² Dane na dzień 14.07.2025 r.

66 tys. modów. Od czasów założenia serwisu były one pobierane ponad 3 mld razy.

Pojawiają się jednak pytania: jak bardzo można zmodyfikować grę, by nadal była ona tą samą grą? Ile elementów świata można zmienić, by stał się on zupełnie innym światem? Ile modów to zbyt dużo, by gra nie utraciła swojej tożsamości lub innymi słowy – kiedy mod staje się grą? Celem niniejszego artykułu jest próba odpowiedzi na powyższe pytania przy pomocy narzędzi ingardenowskiej ontologii egzystencjalnej i formalnej, wśród których znajdują się warunki zachowania tożsamości przedmiotów. W analizie zagadnienia zostaną także wykorzystane koncepcje konkretyzacji oraz życia dzieł sztuki, odniesione do szerszej kategorii dzieł kulturowych. Ostatnia część artykułu poświęcona zostanie interpretacji wybranych modów.

Narzędzia ontologii Ingardena

Gry wideo, a także zawarte w nich przedmioty przedstawione, w ontologii ingardenowskiej są przedmiotami intencjonalnymi, czyli wytworzonymi przez akty świadomości. Jak pisze Ingarden: „Należy to do istoty każdego aktu świadomości, który zawiera w sobie mniemanie przedmiotowe, że jest on w tym sensie wytwórczy i aktywny, że nieuchronnie – jak cień, który pada poza rzeczą z jednej strony oświetloną – pojawia się przedmiot intencjonalny” (Ingarden 1987b: 186). Działania twórcze autorów także zawierają w sobie „mniemanie przedmiotowe”, a ich rezultat może zostać utrwalony w postaci np. gier wideo. Jako byty względne charakteryzują się następującymi momentami bytowymi: heteronomią, pochodnością, samodzielnością oraz zależnością (Ingarden 1987a: 125).

Heteronomia bytowa oznacza, że przedmioty intencjonalne nie posiadają immanentnej istoty, która by je określała. Jest ona im jedynie nadana przez tworzące przedmiot akty świadomości. Związane jest to z dwustronnością i dwupodmiotowością przedmiotów intencjonalnych, które przypominają matrioszkę. Pierwszą, zewnętrzną stroną jest nieposiadający cech materialnych, czyli jakościowych³, właściwy przedmiot intencjonalny. Posiada on natomiast formę oraz właściwy mu intencjonalny sposób istnienia. Zewnętrzna strona jest nośnikiem dla

³ Cechy jakościowe w koncepcji Ingardena należą do tzw. materii I (Ingarden 1987b: 40).

wewnętrznej, czyli uposażonej materialnie zawartości, która jest drugim podmiotem przedmiotu intencjonalnego. Kiedy myślimy o przedmiotach przedstawionych w dziełach kulturowych, nasza uwaga zwraca się głównie na podmioty zawartości. To one są bohaterami, rzeczami, procesami, a nawet całym światem (jako przedmiot złożony wyższego rzędu). W ramach zawartości tym podmiotom może zostać przypisana dowolna materia, forma oraz sposób istnienia. Oznacza to, że istniejącym intencjonalnie przedmiotom możemy przypisać istnienie realne (w zawartości), co ma poważne konsekwencje dla wynikającej z heteronomii schematyczności przedmiotów intencjonalnych: ze względu na brak immanentnej istoty i ograniczony charakter aktów twórczych, które tę istotę określają, przedmioty intencjonalne są jedynie schematyczne, czyli nie mają wszechstronnego określenia. Posiadają miejsca niedookreślenia – luki w posiadanych cechach. Przedmioty realne nie posiadają takich miejsc. Nieważne jak długo będę obracał w rękach dowolny przedmiot realny, zawsze będzie miał on drugą, odpowiednio określoną materialnie, stronę. Co więcej, na jego uposażenie jakościowe składają się rozmaite cechy fizyczne, takie jak kolor, kształt, ciężar itd. Bohaterowie gier wideo nie mają głębi, pozbawieni są masy. Jednakże ze względu na przypisywany im realny typ bytu *implicite* posiadają wszystkie przysługujące temu typowi cechy. Co więcej, w rezultacie procesu konkretyzacji, czyli wypełniania miejsc niedookreślenia przez odbiorcę podczas obcowania z dziełem, są oni także traktowani jako realni. Wydaje się, że trudno byłoby wczuć się w sytuację Geralta, bohatera serii gier *Wiedźmin* (CD Projekt Red 2007–2015), rozpaczliwie poszukującego Ciri, gdyby był on dla gracza jedynie schematem lub zlepkiem właściwości.

Pochodność przedmiotów intencjonalnych oznacza konieczność bycia wytworzonym przez inny przedmiot (Ingarden 1987a: 92). Nie chodzi o relację przyczynowo-skutkową, o faktyczne tworzenie, lecz o konieczność bycia powołanym do istnienia przez inny byt. Dzieło, aby zaistniało w świecie, musi powstać w wyniku działalności autora, nie może pojawić się pewnego dnia samo z siebie. Podobnie przedmioty realne, takie jak ludzie, którzy pojawiają się na świecie w rezultacie urodzin, a nie tworzą siebie *ex nihilo*.

Przedmioty są samodzielne bytowo, jeżeli nie muszą współistnieć w ramach pewnej całości z czymś innym (Ingarden 1987a: 116). Przedmioty intencjonalne, chociaż zostały wytworzone przez odpowiednie

akty świadomości, transcendują je, żadna część ich uposażenia nie jest częścią wytwarzającego je aktu. Przykładem przedmiotów niesamodzielnych bytowo są kolory, ponieważ muszą istnieć wraz z przedmiotem, który określają. W kontekście gier wideo samodzielność związana jest m.in. z wielością platform (PC, konsole domowe) oraz urządzeń pamięci masowej (różne rodzaje dysków), na których mogą być one uruchamiane i przechowywane. Nie są one uzależnione od konkretnych przedmiotów fizycznych, lecz z ich istnieniem wiąże się kolejny moment bytowy.

Zależność bytowa oznacza, że dany przedmiot potrzebuje innego przedmiotu, aby utrzymać się w istnieniu (Ingarden 1987a: 121–122). W przypadku dzieł sztuki (*resp.* kulturowych) oznacza to, że muszą zostać utrwalone w podstawie bytowej, czyli fizycznym fundamencie w świecie. Gdyby *Hamlet* jedynie przyśnił się Szekspirowi, a ten by go nie zapisał, przestałby istnieć wraz z przebudzeniem lub gdy zostałby zapomniany. Zatem gry wideo, chociaż są samodzielne względem konkretnych urządzeń, to muszą być na nich zapisane, aby utrzymać się w istnieniu. Usunięcie wszystkich urządzeń pamięci spowoduje zniszczenie zapisanych na nich gier.

Przed przedstawieniem warunków zachowania tożsamości przedmiotów ważne jest przybliżenie zagadnienia istoty. Każdy przedmiot indywidualny w ontologii Ingardena posiada swoją istotę, która także jest indywidualna, chociaż w przypadku przedmiotów intencjonalnych dotyczy to głównie ich zawartości. Nie mogą istnieć dwa przedmioty o tej samej istocie. Istota wyznacza momenty materialne (jakościowe) oraz formę i sposób istnienia przedmiotów (Ingarden 1987b: 350). „Do istoty przedmiotu należy bowiem zarówno indywidualna natura [...], jak i ogół własności przedmiotu” (Ingarden 1972: 383). Owa indywidualna natura, zwana także konstytuującą, jest podstawą budującą dane indywiduum, określając zarówno jego indywidualność, jak i charakterystyczny dla niego moment jakościowy (Ingarden 1972: 347). Na zawartych w naturze własnościach mogą nadbudować się jakości postaciowe. Są one syntetyczne, czyli chociaż są swoiste i proste, wymagają pewnej mnogości podbudowujących je jakości (Ingarden 1987a: 346). Należą do nich charakterystyczne rysy danego przedmiotu, np. wyrazy twarzy są jakością postaciową indywidualnych ludzi, widać je także w przypadku sposobu lotu ptaków – jaskółkę można rozpoznać po sposobie, w jaki przemierza przestworza. Podobnie znajomych roz-

poznajemy w oddali nie po określonej sylwetce, dynamice kroku, lecz po pewnej ogólnej postaci, na którą składają się m.in. wymienione elementy.

Ingarden wymienia cztery warunki zachowania tożsamości przedmiotu: jedyność przedmiotu, posiadanie jednej natury konstytutywnej, ciągłość istnienia oraz zachowanie materiału (Ingarden 1987b: § 63). Najważniejszy dla tych rozważań jest drugi warunek: chociaż natura konstytutywna dopuszcza zajście zmian w przedmiotach, to jej radykalna zmiana prowadzi do zagłady jednego przedmiotu i powstania nowego.

Istotne są także wyjaśnienia zagadnienia konkretyzacji, będącej kluczem do zrozumienia relacji gier oraz modów. Jak wskazano, przedmioty intencjonalne są tworcami schematycznymi, czyli posiadającymi miejsca niedookreślenia. Przedstawiona jest jedynie część ich cech, reszta pozostaje domniemana ze względu na przypisywany przedmiotom realny sposób istnienia. Wypełnianie owych luk oraz rezultat tego procesu nazywa się konkretyzacją. Pociąga ona za sobą interesującą konsekwencję – ponieważ odbiorca gier, jak i dzieł sztuki, automatycznie konkretyzuje przedmioty i skupia uwagę na cechach podanych *explicite*, schematyczna natura dzieła pozostaje ukryta, a sam proces niedokończony. Ze względu na wielość elementów, które można poddać konkretyzacji, oraz gustu odbiorców proces ten można ponawiać nie tylko z każdym ponownym obcowaniem z dziełem, lecz także w różnych epokach. Co więcej, chociaż konkretyzacja autora wydaje się szczególnie uprzywilejowana, nie jest postawieniem kropki nad i. Ingarden, pisząc o dziele muzycznym, przeciwstawia sobie: „a) dzieło muzyczne jako wytwór artystyczny dokładnie tak wzięte, jak jest intencyjnie określone przez tekst nutowy, b) dzieło muzyczne jako idealny przedmiot estetyczny, i c) dzieło muzyczne jako konkretny przedmiot estetyczny” (Ingarden 1966: 290). Punkt a) oznacza po prostu dzieło jako schemat. Z kolei b) to idealna konkretyzacja dzieła, jego najdoskonalwsze, najwierniejsze wykonanie, która może nigdy nie zostać wykonana, w przeciwieństwie do c), które jest zbiorem wszystkich wykonań utworu⁴. Zatem wizja autora niekoniecznie jest najlepszą możliwą kon-

⁴ Przedmiot estetyczny to trzecie znaczenie konkretyzacji zorientowane na wartości estetyczne zawarte w dziele, które nie są przedmiotem tego artykułu. Chociaż zagadnienie ich występowania w grach jest interesujące, rozważania w tym kierunku niepotrzebnie odciągnęłyby wywód od głównych kwestii. Dlatego posługuję się terminem „konkretyzacja”, który nie ma takich implikacji.

kretyzacją, a jedynie jedną z możliwych. Dodatkowo twórcy gier często są ograniczeni przez możliwości sprzętowe potencjalnych graczy, co ma wpływ na ostateczny wygląd ich dzieł.

Gry wideo, podobnie jak dzieła muzyczne, zdają się podlegać podwójnej konkretyzacji. Pierwsza to wykonanie – przez wirtuoza lub komputer – można nazwać ją konkretyzacją techniczną (Sikora 2023: 3.2.1.2), druga ma miejsce w umyśle odbiorcy. W tym sensie mod jest konkretyzacją gier-schematów, mającą na celu poprawę konkretnego wyświetlanego obrazu (pierwsza konkretyzacja) lub wprowadzenie zmian, aby gra bardziej odpowiadała wizji gracza (druga konkretyzacja). Chociaż można podawać w wątpliwość dopuszczalny zakres zmian wprowadzanych przez graczy, podejmowanie coraz to nowych konkretyzacji jest jak najbardziej dopuszczalne. Proces nieustannego ponawiania procesu konkretyzacji w kolejnych odczytaniach nazywa się „życiem dzieł”. Jak pisze Zofia Majewska, komentując Ingardena, twórcy dają istnienie potencjalne, zaś dzieła żyją poprzez uczestniczenie w kulturze (Majewska 2001: 76).

Tożsamość przedmiotowa a mody

Ollie Sotamaa zgrabnie określił mody jako przeróbki istniejących gier oraz różnorodna twórczość graczy, obejmująca wszystko – od drobnych zmian wybranych elementów do totalnej przebudowy świata (Sotamaa 2007). Podobnie jak czynią to autorzy *A Conceptual Model for Video Games and Interactive Media*, należy podkreślić, że jest to twórczość fanów w przeciwieństwie do DLC (ang. *downloadable content*), które są produkowane jako dodatki do istniejących gier przez ich twórców (Jett i in. 2016: 12). Istnieją dziesiątki szczegółowych kategorii modów, utworzone w zależności od elementu gry, który modyfikują.

Aby uniknąć zamieszania, warto wprowadzić dwa podziały główne. Pierwszy, ze względu na rodzaj wprowadzanych zmian, dzieli mody na trzy kategorie:

1. Dodanie nowych i zmiana już istniejących elementów świata gry. Znajdą się tu mody z dodatkowym ekwipunkiem, bohaterami niezależnymi itp. Można dodać także masywne rozszerzenia przygotowywane przez fanów, takie jak *Lordbound* – mod do wspomnianej już gry *Skyrim*.

2. Modyfikacja elementów interfejsu i mechaniki gry. W tej kategorii znajdzie się m.in. mod do gry *Kingdom Come Deliverance* (Warhorse Studio 2018), który dodawał celownik podczas mierzenia z łuku, znacząco ułatwiając tę czynność. Zaliczyć tu można także mod *DSFix* do gry *Dark Souls* (FromSoftware 2011), mający na celu umożliwienie graczom zmiany parametrów graficznych, oraz *Mouse Fix* poprawiający sterowanie postacią przy pomocy myszki i klawiatury⁵. Są to osobne programy wpływające na grę, które dostarczają graczom brakujących elementów interfejsu. Będą tu te mody, z którymi gracz wchodzi w interakcję przekraczającą samą instalację.
3. Ostatnia kategoria obejmuje mody wpływające na jakość audiowizualną gry. Do tej kategorii zaliczam przede wszystkim te mody, które wpływają na konkretyzację techniczną. Wszelkie mody poprawiające tekstury lub dźwięki audio znajdują się w tej kategorii. Dodatkowo w tej kategorii znajdują się mody, które wpływają na optymalizację gry, w sensie płynność działania, czy umożliwiające wyświetlenie obrazu w większej rozdzielczości oraz obsługujące ultra szerokie monitory. Naturalnie kategorie mogą się łączyć w ramach bardziej złożonych modów, np. bardziej realistyczny las wymaga nie tylko poprawy tekstur, lecz także dodania nowych ścieżek audio oraz modeli fauny i flory. Z kolei *DSFix* dzięki możliwości zmiany parametrów graficznych bezpośrednio wpływa na generowany obraz.

Drugi podział przebiega dychotomicznie. Serwisy internetowe udostępniające mody wykorzystują kategorię *lore-friendliness*. Sam termin *lore* nie jest przetłumaczalny na język polski i oznacza ośnowę i kontekst wydarzeń gry (Kochanowicz 2019: 81). Termin ten odnosi się także do historii świata gry, do przeszłych wydarzeń i legend. Do kategorii *lore-friendly* należą te modyfikacje, które nie ingerują znacząco w istniejący świat gry, próbując zachować jego szczególny charakter.

⁵ Termin „mechanika” jest w dyskursie gier wideo wieloznaczny (Sikora 2023: 3.1.3.4). Termin ten może oznaczać zarówno ukryte przed graczem mechanizmy symulacyjno-obliczeniowe gry, jak i czasowniki opisujące działania gracza i dopuszczalne akcje w grze oraz akty fizycznego posługiwania się urządzeniami kontrolnymi (mysz, klawiatura, kontroler). Biorąc to pod uwagę, *Mouse Fix*, jako usprawniający działanie (wprowadzanie poleceń), i *DSFix* mogłyby zostać zakwalifikowane do 3 kategorii. Jednakże nie chcąc rozdrabniać podziału, mody wpływające na mechanikę gry ujęte zostaną w jedną kategorię, pamiętając o ich wieloznaczności.

Ponieważ mody nie mogą być i nie być *lore-friendly* jednocześnie, kategoria ta dzieli mody na dwie grupy. Jest ona centralna dla zagadnienia ciągłości światów gier w kontekście modów.

Kategoria *lore-friendliness* może zostać wyprowadzona z warunków tożsamości przedmiotów indywidualnych Ingardena. Kluczowe w tym miejscu jest wspomniane zachowanie natury konstytutywnej, która decyduje o tym, jaki jest świat gry. Zaskakujące może być stwierdzenie, że świat posiada swoją istotę, która zazwyczaj omawiana jest w kontekście przedmiotów indywidualnych. Jednakże chociaż świat składa się z licznych elementów, to zawiera on jednoczącą zasadę organizacyjną, co prowadzi do tego, że świat nie jest tylko sumą części, lecz przedmiotem wyższego rzędu (Ingarden 1987b: 41). Przekłada się to na obecne w nim jakości i ich złożenia, które stanowią o jego nastroju, charakterze czy atmosferze. Szczególnym przypadkiem przedmiotów wyższego rzędu jest organizm lub przedmiot o budowie organicznej. Pomimo tego, że zbudowane są one z szeregu części, to budują one przedmiot indywidualny (przykładem jest człowiek). Świat (gry) można uznać za przedmiot o budowie organicznej, którego poszczególne elementy odgrywają istotne funkcje z perspektywy całości, lecz sam przedmiot nie sprowadza się wyłącznie do sumy jego elementów. W tym kontekście można mówić o przedmiotach lub modyfikacjach, które nie tylko nie pasują do świata przedstawionego, lecz wręcz mogą zaburzać organiczność przedmiotu, jakim jest gra wideo w ogólności. Zjawisko takie można obserwować nie tylko w przypadku fanowskich modyfikacji, lecz także celowych zabiegów twórców gier, nierzadko narzuconych im przez ich wydawców celem maksymalizacji zysków. Przykładem jest seria *Call of Duty*, należąca do gatunku pierwszoosobowych strzelanek, w której trzech odsłonach (Activision 2022.1, 2022.2, 2023) dostępny był element kosmetyczny nadający postaci gracza wygląd znanej raperki (Kennedy 2023), który to element nie pasuje do militarnego klimatu tych gier.

Nie bez znaczenia są także pozostałe warunki tożsamości przedmiotowej, chociaż w przypadku gier wideo, szerzej: przedmiotów intencjonalnych, są one bardziej złożone niż w przypadku przedmiotów realnych, a nawet dzieł sztuki silnie związanych ze swoimi podstawami bytowymi, takich jak np. rzeźby. W przypadku rozbicia rzeźby lub „recyklingu” jej materiału, np. do wykonania podpórek pod drzwi, niewątpliwie przestaje ona istnieć.

Sytuacja wygląda inaczej w przypadku gier wideo. Ich medium jest cyfrowe, a egzemplarze gry nie są tak silnie z nim związane jak wspomniane rzeźby. W dodatku bardzo łatwo jest tworzyć ich kopie. Zatem kwestie związane z jedynością, ciągłością istnienia oraz zachowania materiału są, jak wspomniano, bardzo odmienne niż w przypadku przedmiotów realnych. W przeciwieństwie do np. bagietek, które są przedmiotami indywidualnymi i jako takie są odrębnymi przedmiotami, wszystkie kopie danej gry wideo są tą samą grą; jedna gra wideo ma wiele kopii na wielu indywidualnych nośnikach. Jedyność lub unikalność gry opiera się na niej samej, a nie na fizycznych przedmiotach, które są jej podstawą bytową. Ponadto właściwym materiałem gier wideo są utrwalone przedmioty intencjonalne (grę wideo można właściwie nazwać przedmiotem intencjonalnym wyższego rzędu o budowie organicznej), a nie konkretne pliki. Dlatego chociaż można posłużyć się materiałem gry wideo do tworzenia modów, to ona sama nie ulega z tego powodu przemianie. Żartobliwie można stwierdzić, że tworzenie modów to jak zjeść ciastko i mieć ciastko. Dodatkowo w przypadku tworzenia modów nie ma mowy o przerwaniu ciągłości istnienia samej gry wideo. W takim wypadku można postawić twierdzenie, że lepiej opisywać ten proces nie jako zerwanie ciągłości, lecz wyłonienie się nowego tworu na podstawie będącej grą wideo.

Z tego względu kryterium zachowania materiału stwarza następujący problem: jeżeli w przypadku modów można mówić o zachowaniu ciągłości materiałowej (w sensie jego nieużywania), to jakie kryterium pozwala na stwierdzenie, że mod stał się grą, a zatem uzyskał niezależność od oryginalnej gry wideo? W świetle omówionego już kryterium zachowania natury konstytutywnej odpowiedź wydaje się prosta, jednakże przedstawione rozważania dotyczyły głównie świata przedstawionego i pojawiających się w nim przedmiotów. W kontekście przyjętych ram teoretycznych były to rozważania przeprowadzone głównie w ramach jednej z warstw gry wideo i w znacznej mierze pomijały ich aspekt techniczny, który związany jest najbardziej z postulowanym przeze mnie trzecim wymiarem. Składają się na niego te części gry wideo, które z jednej strony związane są z medium cyfrowym, a z drugiej z aspektem ludycznym umożliwiającym rozgrywkę, takimi jak np. silnik gry i zasoby (Sikora 2023). Rozwiązując problem związany z kryterium ciągłości materiału w kontekście gier wideo, należy odwołać się do nich jako całości. Uprawnione jest twierdzenie, że gry wideo mają

dwie strony. Pierwszą stanowi świat przedstawiony, który, chociaż jest heteronomiczny, a więc koniecznie związany z aktami intencjonalnymi autora, jest jednocześnie samodzielny, a jego składniki „udają” prawdziwe przedmioty (w zawartości mają *modus* istnienia realnych przedmiotów) i jako takie jawią się odbiorcy. Naturalnie stopień tej prawdziwości lub samodzielności przedmiotów różni się w zależności od gry. Inaczej przedstawiają się pionki w cyfrowej wersji chińczyka, a inaczej bohaterowie gry z rozbudowanym, bogatym w *lore* światem przedstawionym. Drugą stronę stanowią elementy czyniące ten świat „grywalnym”, dające graczom możliwość ingerencji w jego dzieje i manipulowanie zawartymi w nim przedmiotami.

Z powodu tej dwustronności gier wideo w kontekście zasady zachowania materiału należy przyjąć dwa kryteria osądu ciągłości pomiędzy grą wideo a modem – pierwszym jest zgodność ze światem przedstawionym, drugi dzieli się na dwie związane ze sobą części: skalę modu i jego zależność od źródłowego materiału. Pierwsze kryterium zostało już omówione w kontekście istoty konstytutywnej. Przedmioty przedstawione, szerzej świat, z pewnością są jednym z rodzajów materiału, który buduje gry wideo. Natomiast drugie kryterium dotyczy technicznych aspektów gier wideo. Wspomniana skala oraz zależność od źródłowego materiału dotyczy stopnia wykorzystania składników trzeciego wymiaru. W tym kontekście należy rozważyć, czy i w jakim stopniu mod korzysta z zasobów gry, którymi są m.in. tekstury, czyli obrazy powierzchni używane do renderowania obiektów w grze, lub dźwięki, np. kroków na trawie i kamieniu. Zasoby te mogą być zarówno wykorzystywane do tworzenia nowych obiektów, jak i modyfikowane. Czynią tak sami twórcy gier, np. tworząc zaledwie kilka tekstur kory drzew, które są następnie użyte do dziesiątek indywidualnych drzew w świecie gry, do których można dodać białe palmy udające śnieg. Obok ponownego wykorzystania oraz modyfikacji moderzy mogą dodać własne zasoby, które mogą uzupełnić, lecz także zastąpić oryginalne zasoby. Przykładem takiego działania jest tworzenie modów dodających do gry tekstury w wysokiej rozdzielczości, które w zależności od użytej techniki mogą zastąpić oryginalne tekstury. Podobne zmiany można obserwować w kontekście mechanik gry i innych jej składników. Stąd pojawia się pytanie o skalę – jak dużo zasobów można zmodyfikować i zastąpić, zanim mod przeobrazi grę nie do poznania? Rozważając to zagadnienie, można wyobrazić sobie bardzo ogólnikową skalę, która rozpoczyna się

od drobnych zmian, jak modyfikacja pojedynczych przedmiotów przez coraz większą ingerencję modu w grę, jak np. dodanie nowych obszarów, aż do skrajności, w której mod nie musi być nadpisany na zainstalowanej grze, lecz jest grywalny bez niej, ponieważ w nim samym są wszystkie niezbędne zasoby. Wydawać się może, że taki samodzielny mod już definicyjnie jest odrębną grą, lecz można podać kontrprzykłady ze świata gier wideo, takie jak *Warhammer 40000: Dawn of War* (Relic Entertainment 2004). Dodatki nie wymagały podstawowej wersji gry (były tzw. *standalone*), a mimo to stanowiły one część wspomnianej gry (możliwość gry rasą z dodatku w misjach z podstawowej wersji) oraz pozwalały graczom z samym dodatkiem na grę w trybie wieloosobowym z graczami, którzy mieli je wszystkie. Z tego względu należy wysunąć tezę, że oba kryteria materiałowe mają znaczenie, a każdy przypadek powinien być rozpatrywany osobno. Kwestia ta pojawi się podczas analizy wybranych modów.

Analiza wybranych przypadków

W świetle przedstawionej aparatury pojęciowej należy dokonać analizy wybranych modów. Pochodzić będą one głównie z pierwszej kategorii modów, chociaż, ze względu na złożoną naturę modów, mogą pojawiać się elementy z drugiej.

Analizę warto zacząć od bezdyskusyjnego przypadku przerwania ciągłości między grą a modyfikacją, stanowiącego jednocześnie przykład pierwszej kategorii modów. Wielu graczy nie wie, albo zapomina, że seria gier *Counter Strike* (Valve 2000) zaczynała jako mod do gry *Half Life* (Valve 1998). Chociaż twórcy modu nie zmienili gatunku, co miało miejsce w przypadku gier omówionych w następnym akapicie, i obie gry zaliczają się do FPS (ang. *first-person shooter*, czyli strzelanka pierwszoosobowa), jest to ewidentny przykład modyfikacji, która stała się odrębną grą, ponieważ wprowadzone zmiany niemalże całkowicie przebudowały świat gry. W grze *Half Life* gracz wciela się w postać naukowca Gordona Freemana, który musi mierzyć się z rezultatami nieudanego eksperymentu, który doprowadził do inwazji obcych, przy pomocy swojej pomysłowości, sprytu oraz, a jakże, bogatego arsenału broni. Natomiast w grze *Counter Strike* laboratoria zaatakowane przez obcych zostają zamienione na pola zmagania terrorystów i oddziałów an-

tyterrorystycznych, a gracz wciela się nie w imiennego naukowca, lecz anonimowego członka jednej z drużyn. Zmiany zostały wprowadzone także na poziomie rozgrywki. *Half-life* jest grą, która jest napędzana przez fabułę. Natomiast w *Counter Strike'u* gracze mierzą się ze sobą w meczach dzielonych na rundy, w których punkty zdobywa się za zrealizowanie celów odpowiednich dla obu drużyn lub poprzez eliminację wszystkich graczy. Dodatkowo, zmiany wprowadzono w mechanikach gry. Przykładowo, w *Counter Strike'u* gracze dysponują konwencjonalną bronią palną i nie pojawia się w nim kultowy *Gravity Gun*, który pozwala Gordonowi na manipulację obiektami ze świata gry i używania ich jako pocisków lub tarczy.

Podobnym przykładem jest mod do gry *Warcraft III* (Blizzard Entertainment 2002), który doprowadził do powstania nowego gatunku gier zwanego MOBA (ang. *multiplayer online battle arena*), a którego prominentnymi przedstawicielami są *Defence of the Ancients 2* (Valve Corporation: 2013) oraz *League of Legends* (Riot Games: 2009), do których gracze odnoszą się, używając ich akronimów: DOTA oraz LoL. W ich przypadku gracz zmienia strategię czasu rzeczywistego, w której kierował licznymi oddziałami oraz rozbudowywał własną bazę, na rzecz kontrolowania indywidualnych bohaterów, aby wraz z drużyną zniszczyć bazę wroga. Twórcy tych gier dołożyli także starań, aby zbudować własny świat, odrębny od tego znanego z serii *Warcraft*.

Szczególnie interesujące w kontekście analizy z perspektywy ciągłości materiałowej są dwa mody. Pierwszym z nich jest *Fallout: London* (Team FOLON 2025) do gry *Fallout 4* (Bethesda Game Studios 2015), a drugim *Lordbound* (Lordbound Dev Team, planowany na wrzesień 2025) do wspomnianej już gry *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Są szczególnie interesujące, ponieważ są to duże mody, wprowadzające dużą liczbę modyfikacji, które jednocześnie są deklarowane jako zgodne z *lore*, chociaż z jednej strony twórcy pierwszego nie deklarują tego wprost (fallout4london.com, FAQ), a z drugiej strony ta zgodność jest inaczej realizowana.

Celem wyjaśnienia wspomnianej różnicy w realizacji należy odnieść się do różnicy między *lore* a światem przedstawionym. Przy czym trzeba podkreślić, że posługuję się terminem „świat przedstawiony” w kontekście ontologii Ingardena i z tego względu ma on szersze znaczenie niż słownikowe. Według *Wielkiego słownika języka polskiego* termin

„świat przedstawiony” to składnik dzieła, który zawiera zaprezentowane elementy, takie jak bohaterów, wydarzenia, elementy otoczenia, czy przyrodę (WSJP PAN 2018). Szczególnie istotne jest to, że te elementy są właśnie zaprezentowane, czyli nie tylko są częścią dzieła, lecz istnieją w takim stopniu, w jakim zostały one przedstawione. W prostym rozumieniu w dziele jest tylko tyle miejsc, jako obszarów przestrzeni, ile zostało opisanych w dziele. Tymczasem w moim rozumieniu, które w znacznej mierze jest zgodne z koncepcją świata diegetycznego Buni (Bunia 2010), czy koncepcji światopowieści przedstawianej przez Kubińskiego (Kubiński 2015) świat przedstawiony wykracza poza to, co jest bezpośrednio dane w dziele i jako takie w domniemaniu przedmiotowym jest kompletne. Kiedy Prus pisze o wydarzeniach *Lalki* i umiejscawia je w Warszawie, to w tworzonym świecie istnieją nie tylko bezpośrednio opisane miejsca, lecz także, ze względu na domniemanie, że przedmioty intencjonalne w zawartości są identyczne z realnymi, całe miasto oraz, idąc dalej, cały wszechświat, ponieważ przestrzeń musi pozostać ciągła (Ingarden 1988: 288). *Lore* jest częścią tego świata, jego wydarzeniami i historią i jako taki jest jednym z elementów stanowiących o jego istocie.

Mod *Fallout: London* jest umiejscowiony w świecie przedstawionym serii *Fallout*. Oznacza to, że jest zgodny z *lore* serii w szerokim sensie – rozgrywa się w tym samym postapokaliptycznym świecie. Jednakże miejsce akcji zostało przeniesione ze Stanów Zjednoczonych do Londynu w Wielkiej Brytanii. Twórcy modu jasno informują, że opowiada on odrębną historię i chcąc jej doświadczyć, gracze muszą rozpocząć nową grę po instalacji modu. W związku z relokacją miejsca akcji oraz nową historią *lore* w węższym sensie uległ zmianie. Gracze nie doświadczą spotkań z postaciami znanymi z podstawowej wersji gry, ani nie będą mieli okazji zapoznać się z wydarzeniami w stanie Massachusetts. W konsekwencji ciągłość materiałowa zostaje nadwyrężona. Zgodność między modem a grą jest zbliżona do zgodności między kolejnymi gramy w serii. Dodatkowo, ciągłość materiałowa w drugim sensie również może zostać podana w wątpliwość. Zainstalowany mod „kanibalizuje” grę. Wymaga, by była ona zainstalowana i nadpisuje ją swoją zawartością, co prowadzi do tego, że gdy jest on zainstalowany, można grać tylko w niego. Zawartość *Fallout’a 4* nie jest dostępna. Aby rozegrać przygody z podstawowej gry, należy odinstalować mod. W związku z tym można wysunąć tezę, że mod *Fallout:*

London, pomimo niesamodzielności względem gry *Fallout 4*, jest zasadniczo osobną grą. Chociaż osadzony jest w tym samym świecie i potrzebuje zasobów gry, to opowiada odrębną historię oraz uniemożliwia dostęp do oryginalnej zawartości. Uprawnione jest stwierdzenie, że w przypadku obu warunków materiałowych trochę je zachowuje, a trochę z nimi zrywa. Jednakże istotna jest jeszcze jedna kwestia, do tej pory niewspomniana. Mianowicie, że podobnie jak przy tworzeniu pierwotnej gry istotnym elementem zagadnienia jest decyzja twórcza autorów. Chociaż na poziomie ontologicznym możemy ją zakwestionować, to jeśli Team FOLON tworzy swoje dzieło jako przedłużenie gry *Fallout 4*, to może ono zostać uznane za mod-ekspansję oryginalnej gry i jako taki zachowuje ciągłość.

Przypadek modu *Lordbound* jest dużo prostszy. Twórcy od początku deklarują zgodność swojego dzieła z *lore* gry *Skyrim* (lordbound.com, FAQ). Zamiast zastępować obszary w grze lub całkowicie przenieść akcję w bardzo odległy obszar świata, mod rozbudowuje już istniejące. Poprzez analizę *lore* gry autorzy wykreowali nowy obszar połączony przestrzennie z resztą świata. Wprowadzają wątki fabularne, lokacje czy ekwipunek. Jednakże w przeciwieństwie do *Fallout: London* ich dzieło jest nie tylko umiejscowione w tym samym świecie, lecz jest zgodne z *lore* na obu poziomach (globalnej i regionalnej historii świata).

Pojedyncze mody należące do drugiej kategorii zasadniczo nie wpływają na przerwanie ciągłości między modem a grą. Mogą wpływać na immersję graczy, jak w przypadku przywołanego modu dodającego celownik, stanowiącego element interfejsu, w grze, której celem był zwiększony realizm i celowanie ma odbywać się przez określoną pozycję łuku.

Modyfikacje usprawniające aspekty audiowizualne w znacznej części służą lepszej konkretyzacji świata gry i zachowują jego istotę, ponieważ zasadniczo są ładniejszym, wyraźniejszym i sprawniej działającym przedstawieniem już istniejących przedmiotów. Jeżeli gra nie posiada odpowiednich zasobów, gracze mogą wprowadzić odpowiednie zmiany poprzez zainstalowanie modów takich jak *Vivid Fallout*, które zawierają tekstury wysokiej jakości. Innym przykładem są mody, które dodawały obsługę ultraszerokich monitorów do gry *NieR: Automata* (Platinum Games 2017). Gra ukazała się na PC-tach bez tej funkcji, przez co rozciągała obraz, zniekształcając go. Po tym, jak twórcy gry wydali łatkę rozwiązującą ten problem, stały się one zbędne.

Podsumowanie

Celem niniejszego artykułu było zbadanie relacji gra–mod, a w szczególności zagadnienia ich ciągłości, przy pomocy aparatury pojęciowej Romana Ingardena. Posłużono się koncepcjami przedmiotów intencjonalnych, natury, konkretyzacji oraz warunkami ciągłości przedmiotów. Zastosowanie pojęć oraz analiza wybranych przykładów wykazały, że usamodzielnienie się modów, jako odrębnych gier, wymaga znaczących zmian w świecie przedstawionym, w szczególności w *lore*, oraz nadpisanie lub utworzenie nowych elementów w warstwie technicznej bazy gry wideo. Natomiast mody, które mają na celu usprawnienie oraz poprawienie konkretyzacji technicznej, nie mają znaczącego wpływu na przynależność modu do gry. Dodatkowo pokazano, że przyjęte ramy pojęciowe, chociaż są użytecznym narzędziem do badań gry wideo, wymagają udoskonalenia. Jest to widoczne m.in. w przypadku potrzeby uściślenia kryterium ciągłości materiału w przypadku gier wideo. Szczególnie wartościowe w wykorzystanej koncepcji jest to, że pokazuje ona złożoność dzieła i wzajemne relacje części. Widoczne jest to w przypadku „punktowych” zmian, jak mody dodające wybrany przedmiot, które przekładają się na zmiany w więcej niż jednym wymiarze gier wideo.

Bibliografia

- Bunia R. (2010), *Diegesis and Representation: Beyond the Fictional World, on the Margins of Story and Narrative*, doi:10.1215/03335372-2010-010.
- Dey T., Massengill J.J., Mockus A. (2016), *Analysis of Popularity of Game Mods: A Case Study*, doi:10.1145/2968120.2987724.
- Ingarden R. (1966), *Studia z estetyki*, PWN, Warszawa.
- Ingarden R. (1972), *O pytaniach esencjalnych*, [w:] R. Ingarden, *Z teorii języka i filozoficznych podstaw logiki*, PWN, Warszawa.
- Ingarden R. (1987a), *Spór o istnienie świata*, t. 1, przeł. D. Gierulanka, PWN, Warszawa.
- Ingarden R. (1987b), *Spór o istnienie świata*, t. 2, przeł. D. Gierulanka, PWN, Warszawa.
- Ingarden R. (1988), *O dziele literackim*, PWN, Warszawa.
- Jett J., Sacchi S., Ha Lee J., Ivy Clarke R. (2016), *A conceptual model for video games and interactive media*, URL=<https://asistdl.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/asi.23409> [dostęp z dnia 23.06.2025].
- Kennedy V.P. (2023), *Nicki Minaj and Lara Croft will be playable in Call of Duty. Also, Snoop Dogg*, URL=<https://www.eurogamer.net/nicki-minaj-and-lara-croft-will-be-playable-in-call-of-duty> [dostęp z dnia 03.07.2025].

- Kochanowicz R. (2019), *Game lore – dodatek, podstawa i „granica” supersystemów*, „Literatura i Kultura Popularna” 25.
- Kow Y.M., Nardi B. (2010), *Who owns the mods?*, „First Monday” 15 (5), doi:10.5210/fm.v15i5.2971.
- Kretzschmar M., Stanfill M. (2018), *Mods as Lightning Rods: A Typology of Video Games, Intellectual Property, and Social Benefit/Harm*, doi:10.1177/0964663918787221.
- Kubiński P. (2015), *Gra wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (stroyworld)*, „Tekstualia” 4 (43).
- Lorbound Dev Team, *Frequently Asked Questions*, URL=<https://www.lorbound.com/faq> [dostęp z dnia 08.07.2025].
- Majewska Z. (2001), *Świat kultury Romana Ingardena*, Wyd. UMCS, Lublin.
- Majewski J. (2017), *The Potential for Modding Communities in Cultural Heritage*, [w:] *The Interactive Past. Archaeology, Heritage and Video Games*, URL=<https://www.sidestone.com/books/the-interactive-past> [dostęp z dnia 23.06.2025].
- Moody K.A. (2014), *Modders: changing the game through user-generated content and online communities*, doi:10.17077/etd.5ak8cz3w.
- Poderi G., Hakken D.R. (2014), *Modding a Free and Open Source Software Video Game: ‘Play testing is hard work’*, „Transformative Works and Cultures” 15, URL=<https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/493/414> [dostęp z dnia 23.06.2025].
- Sikora W. (2023), *Fenomenologia gry wideo w perspektywie ontologii dzieła sztuki Romana Ingardena*, Universitas, Kraków.
- Sotamaa O. (2007), *On modder labour, commodification of play, and mod competitions*, URL=<http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2006/1881> [dostęp z dnia 23.06.2025].
- Świat przedstawiony [w:] *Wielki słownik języka polskiego* (2018), URL=<https://wsjp.pl/haslo/podglad/60585/swiat-przedstawiony> [dostęp z dnia 08.07.2025].
- Team FOLON, *Fallout: London FAQ*, URL=<https://fallout4london.com/faq/> [dostęp z dnia 08.07.2025].
- Wallace R. (2014), *Modding: Amateur Authorship and How the Video Game Industry is Actually Getting It Right*, „BYU Law Review”, URL=<https://digitalcommons.law.byu.edu/lawreview/vol2014/iss1/7/> [dostęp z dnia 23.06.2025].

Gry i mody

- Activision (2022.1), *Call of Duty: Modern Warfare II*.
- Activision (2022.2), *Call of Duty: Warzone 2.0*.
- Activision (2023), *Call of Duty: Modern Warfare III*.
- Bethesda Game Studios (2011), *The Elder Scrolls V: Skyrim*.
- Bethesda Game Studios (2015), *Fallout 4*.
- Bethesda Game Studios (2016), *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition*.

- Blizzard Entertainment (2002), *Warcraft III: Reign of Chaos*.
CD Projekt Red (2007–2015), seria *Wiedźmin*.
FromSoftware (2011), *Dark Souls*.
ID Software (1993), *DOOM*.
Lordbound Dev Team (2025), *Lordbound*.
Nexus Mods, Durante, *DSfix*, URL=<https://www.nexusmods.com/darksouls/mods/19> [dostęp z dnia 08.07.2025].
Nexus Mods, Hein89, *Vivid Fallout*, URL=<https://www.nexusmods.com/fallout4/mods/1769> [dostęp z dnia 08.07.2025].
Nexus Mods, Lebbers, *Mouse Fix*, URL=<https://www.nexusmods.com/darksouls/mods/28> [dostęp z dnia 08.07.2025].
Nexus Mods, Trainwiz, *Really Useful Dragons*, URL=<https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/48593> [dostęp z dnia 08.07.2025].
Platinum Games (2017), *NieR: Automata*.
Relic Entertainment (2004), *Warhammer 40000: Dawn of War*.
Riot Games (2009), *League of Legends*.
Team FOLON (2025), *Fallout: London*.
Valve (1998), *Half-life*.
Valve (2000), *Counter Strike*.
Valve (2013), *DOTA 2*.
Warhorse Studio (2018), *Kingdom Come Deliverance*.