

KATARZYNA PRAJZNER

CZYTANIE INTERAKTYWNYCH OBRAZÓW

**GRY KOMPUTEROWE
W PERSPEKTYWIE
DYNAMICZNEJ
TEKSTUALNOŚCI**

**CZYTANIE
INTERAKTYWNYCH
OBRAZÓW**
GRY KOMPUTEROWE
W PERSPEKTYWIE
DYNAMICZNEJ
TEKSTUALNOŚCI

SZTUKA/MEDIA/KULTURA

seria pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego

Dotychczas opublikowane:

PERSPEKTYWY BADAŃ NAD KULTURĄ

pod redakcją
Ryszarda W. Kluszczyńskiego
i Anny Zeidler-Janiszewskiej

Katarzyna Prajzner

TEKST JAKO ŚWIAT I GRA.

**Modele narracyjności w kulturze
współczesnej**

Blanka Brzozowska

SPADKOBIERCY FLÂNEURA.

**Spacer jako twórczość kulturowa
– współczesne reprezentacje**

Kamila Żyto

STRATEGIE LABIRYNTOWE W FILMIE FIKCJI

Dagmara Rode

POLITYKA W PIERWSZEJ OSOBIE. Twórczość Dereka Jarmana

TRAJEKTORIE OBRAZÓW.

**Strategie wizualne w sztuce
współczesnej**
pod redakcją
Ryszarda W. Kluszczyńskiego
i Dagmary Rode

PARADYGMATY

WSPÓŁCZESNEGO KINA

pod redakcją
Ryszarda W. Kluszczyńskiego,
Tomasza Kłysa i Nataszy
Korczarowskiej-Różyckiej

Agnieszka Przybyszewska

LIBERACKOŚĆ DZIEŁA LITERACKIEGO

Maria B. Garda

INTERAKTYWNE FANTASY.

Gatunek w grach cyfrowych

Marcin Składanek

SZTUKA GENERATYWNA.

Metoda i praktyki

Blanka Brzozowska

MIEJSKIE TŁUMY.

**Miasto i wspólnotowość
w dobie sieciowej współpracy**

Maciej Ożóg

ŻYCIE W KRZEMOWEJ KLATCE.

**Sztuka nowych mediów jako
krytyczna analiza praktyk
cyfrowego nadzoru**

Dominika Staszenko-Chojnacka

NARODZINY MEDIUM.

**Gry wideo w polskiej prasie
hobbystycznej końca XX wieku**



WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU
ŁÓDZKIEGO

Katarzyna Prajzner

CZYTANIE INTERAKTYWNYCH OBRAZÓW

**GRY KOMPUTEROWE
W PERSPEKTYWIE
DYNAMICZNEJ
TEKSTUALNOŚCI**

Katarzyna Prajzner – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny
Instytut Kultury Współczesnej, Katedra Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej
90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENTKA

Anna Nacher

REDAKTOR INICJUJĄCY

Urszula Dzieciatkowska

OPRACOWANIE REDAKCYJNE

Aneta Tkaczyk

SKŁAD I ŁAMANIE

AGENT PR

KOREKTA TECHNICZNA

Wojciech Grzegorzczak

PROJEKT OKŁADKI

Grzegorz Laszuk

© Copyright by Katarzyna Prajzner, Łódź 2022

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2022

Publikacja jest udostępniona na licencji Creative Commons

Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 4.0 (CC BY-NC-ND)

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

Wydanie I. W.08703.18.0.M

Ark. wyd. 12,5; ark. druk. 11,375

ISBN 978-83-8220-757-6

e-ISBN 978-83-8220-758-3

<https://doi.org/10.18778/8220-757-6>

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

90-237 Łódź, ul. Matejki 34A

www.wydawnictwo.uni.lodz.pl

e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl

tel. 42 635 55 77

Dla Laury

SPIS TREŚCI

Wstęp	9
Rozdział 1. Narratologia vs. ludologia.....	11
1.1. Narratologia vs. ludologia jako ideologiczny konstrukt.....	11
1.2. „Stare” narzędzia i nowa tekstualność.....	13
1.3. Ludologia – definiowanie pojęcia.....	26
1.4. Radykalna ludologia	29
1.5. „Zimowe umysły”	33
1.6. Ludologia – problemy praktyczne	36
1.7. Spór na temat sporu.....	39
1.8. Polemika z ludologią.....	42
1.9. Ostatnie słowo	52
Rozdział 2. Gry i komputery	57
2.1. Reguły	57
2.2. Kompetencje gracza	62
2.3. Operacje jednostkowe	64
2.4. Silniki w grach komputerowych	67
2.5. Remediacja i remiks.....	69
2.6. Silniki w grach – próba rozwiązania problemu	78
2.7. Proceduralna retoryka	79
2.8. <i>JFK Reloaded</i>	84
Rozdział 3. Immersja, interaktywność i tożsamość.....	89
3.1. Interaktywność – definiowanie pojęcia	89
3.2. Immersja – definiowanie pojęcia	101
3.3. Gracz i postać	108
3.4. Przestrzeń i tożsamość.....	111
3.5. Tożsamość tworzy miejsce	115
3.6. Gracz, postać, obecność.....	116
3.7. Obecność w środowiskach wirtualnych.....	120
3.8. Gracz pozbawiony roli.....	121
3.9. Aktor jednej roli.....	123
3.10. Aktywny uczestnik w różnych rolach.....	126
Rozdział 4. Gry komputerowe i kultura konwergencji	129
4.1. Opowiadanie transmedialne i kultura konwergencji.....	129
4.2. Kultura uczestnictwa	132

4.3. Relacje między grami a kinem.....	133
4.4. Gracze w przestrzeni społecznej.....	135
4.5. Interteksty i interpretacje – gracze jako autorzy przekazu.....	137
4.6. Gracz w kontekście dynamicznego opowiadania.....	138
Rozdział 5. Reprezentacja	151
5.1. Znaki i teksty.....	151
5.2. Medium i narracja.....	155
5.3. Reprezentacja i kulturowe znaczenie.....	156
5.4. Teksty w połowie rzeczywiste.....	159
5.5. Reprezentowanie czasu.....	162
5.6. <i>Her Story</i>	165
Zakończenie	173
Bibliografia	175
Nota bibliograficzna	179
Indeks nazwisk	181

WSTĘP

W niniejszej publikacji podjęto próbę opisu zjawisk związanych z grami komputerowymi, umieszczając te ostatnie w perspektywie tekstualności. Przekonanie, że gry komputerowe funkcjonują jako teksty kultury, zawiera także sugestię dotyczącą relacji, w jakie z nimi wchodzimy, ale przede wszystkim odnosi się do procesów interpretacyjnych i znaczeniowych.

Problemy, jakie towarzyszą próbom definiowania gier w ogóle, dotyczą też siłą rzeczy badań nad grami komputerowymi. Wydawać by się mogło, że chodzi tu o szukanie pokrewieństw między takimi członkami tej rodziny jak, powiedzmy, *Pacman* (Namco, 1980) i *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), tymczasem jak spostrzega David Buckingham: „to, co mają ze sobą wspólnego, może być w gruncie rzeczy dużo mniej interesujące niż to, na ile sposobów się różnią”¹. Jest kilka przynajmniej elementów, które pozwalają rozróżniać gry w obszarach dość podstawowych, takich jak choćby perspektywa gracza (pierwszoosobowa, trzecioosobowa lub „boska”). Można wyróżnić gry jedno- lub wieloosobowe, gry o wyraźnie zarysowanych poziomach i te, które ich nie posiadają. Odróżniamy gry pozwalające na eksplorację przedstawionego w nich świata od takich, które zmuszają graczy do podążania zaplanowaną, linearną ścieżką. Różnice między grami komputerowymi nie wynikają tylko z tego, w jaki sposób funkcjonują one na poziomie reprezentacji, ale dotyczą też – a może przede wszystkim – tego, jak w nie gramy.

Minęło już chyba dość czasu od pojawienia się najbardziej gorących i zaangażowanych postulatów radykalnej wersji ludologii, aby można było dokonać pewnych diagnoz i podsumowań. Obawa ludologów, że refleksja nad grami padnie ofiarą kolonizatorskich praktyk ze strony badaczy wywodzących się z tradycji literaturoznawczych czy filmoznawczych, co będzie jednoznaczne z utratą samodzielności dyscypliny i brakiem możliwości opisywania gier komputerowych z podkreśleniem wyjątkowości cech tego medium, wydaje mi się dzisiaj całkowicie nieuzasadniona. Co ciekawe, nikt nie zgłaszał zastrzeżeń co do tego, że narzędzia teoretyczne stosowane w groznawstwie czy język, jakim będą operować badacze, zostaną przechwycone z pola refleksji nad innym medium, jakim jest rzeczywistość wirtualna. Kategorie służące do opisu tego medium, język, jakim posługują się jego komentatorzy i badacze, często rodzą się na przecięciu badań nad wcześniejszymi mediami, jak i akademickich fantazji związanych z możliwością opisaną rzeczywistości wirtualnej, co miało zdecydowanie największy wpływ na sposób analizowania gier komputerowych.

¹ David Buckingham, *Studying Computer Games*, [w:] Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn, Gareth Scott, *Computer Games. Text, Narrative and Play*, Polity Press, Cambridge 2006, s. 17. Wszystkie cytaty – jeśli nie zaznaczono inaczej – w tłumaczeniu własnym.

Ten problem został szeroko omówiony w rozdziale trzecim, natomiast rekonstrukcja dyskusji na temat ludologicznych i narratologicznych aspektów gier komputerowych jest przedmiotem rozważań w rozdziale pierwszym. Rozdział drugi poświęcony jest relacjom, jakie zachodzą między grami jako obiektami konceptualnymi a podstawą cyfrową, na której są ufundowane, kiedy wkraczają na grunt nowych mediów. Pojawiają się tu koncepcje związane z silnikami gier i proceduralną retoryką. W rozdziale czwartym gracz jako konstruktor znaczenia staje się głównym obiektem mojego zainteresowania, a interakcja, dzięki której to znaczenie jest wypracowywane, zachodzi na metapoziomie – łączy się z kulturą konwergencji i opowiadaniem transmedialnym. Kwestia reprezentacji – jednego z najbardziej kontrowersyjnych aspektów funkcjonowania gier komputerowych – została omówiona w rozdziale piątym, zawierającym również analizę konkretnego tytułu, na którego przykładzie w satysfakcjonujący, mam nadzieję, sposób staram się ukazać „pracę” i skuteczność narzędzi badawczych zaprezentowanych w całej książce.

Zgłaszane przeze mnie tezy, pomysły, opinie czy diagnozy są wynikiem dwutorowej dyskusji, jaką przeprowadziłam w obszarze studiów nad grami. Pierwszą z nich stanowi dialog z innymi badaczami zjawiska, w którym systematycznie ujawniam własne stanowisko w omawianych kwestiach, i w tym wypadku zarówno dobór dyskutowanych zagadnień, jak i zaproponowane rozwiązania pozwalają mi określić własną tożsamość badawczą wraz z wszelkimi tego konsekwencjami i zaproszeniem do dalszych rozmów, sporów i wymiany poglądów.

Bardzo wiele z decyzji, które poprzedziły wybór zagadnień, problematyki czy konkretnych przykładów, jakimi się posługuję w prezentowanej publikacji, wynika z moich doświadczeń dydaktycznych w procesie przygotowywania i realizowania programu studiów – stale poszerzanego o kwestie związane z grami komputerowymi. W pewnym sensie stanowi ona zbiór odpowiedzi na pytania, które stawiali mi studenci przy naszych wspólnych staraniach, by w możliwie najlepszy sposób poradzić sobie z problemem, jak należy badać równie złożone, niejednorodne, czasem kontrowersyjne zjawisko, jakim są gry komputerowe. Niektóre z tych pytań okazały się stałym, powracającym z każdą nową grupą studentów wątkiem prowadzonych przez nas rozmów, co pozwoliło mi na zdiagnozowanie najbardziej oczywistych i najpilniej domagających się rozstrzygnięć wątpliwości związanych z badaniem gier, a zarazem stanowiło impuls do ponownych przemyśleń nad istniejącymi już rozwiązaniami. Z kolei te pytania, na które nie znałam odpowiedzi, i dociekliwość studentów uświadomiły mi istnienie problemów, które pozostawały dotąd poza polem mojego widzenia, a poszukiwanie na nie odpowiedzi było zajęciem, któremu wiele prezentowane w niniejszej książce badania zawdzięczają. Na ostateczny jej kształt, ale także na wiele inspiracji, jakie znalazły swe odbicie w niniejszym tomie, studenci, z którymi miałam przyjemność prowadzić zajęcia, mieli ogromny wpływ, za co chciałabym im serdecznie podziękować i jednocześnie zadedykować im ten rezultat naszych wspólnych zmagania z niesłychanie ciekawą, ale też dostarczającą nieustannych wyzwań problematyką tekstualności gier komputerowych.

ROZDZIAŁ 1. NARRATOLOGIA VS. LUDOLOGIA

1.1. Narratologia vs. ludologia jako ideologiczny konstrukt

W niniejszym rozdziale chciałabym się przyjrzeć temu, w jaki sposób funkcjonuje dyskurs określany mianem narratologiczno-ludologicznego sporu, któremu część badaczy przypisuje fundamentalną pozycję w historycznym procesie kształtowania się dyscypliny badawczej zajmującej się grami komputerowymi. Uważam, że mamy do czynienia z pozorami historycznego procesu, pod którego powierzchowną warstwą ukrywa się wyjątkowo dysfunkcyjna i potencjalnie destrukcyjna ideologia, a analiza kolejnych odsłon procesu formułowania się owego dyskursu pozwala także na przeegzaminowanie omawianego zjawiska zarówno jako „aktu założycielskiego” dyscypliny, jak często się go opisuje, jak i przyczyny zaistnienia takiego stanu rzeczy. W celu zrekonstruowania tej pierwszej interpretacji zjawiska określanego jako spór między narratologami a ludologami posłużę się polskojęzycznymi opracowaniami tego zagadnienia, natomiast w celu jego dekonstrukcji odwołam się do źródeł. Chciałabym, aby było jasne, że gdy przywołuję interpretacje polskich badaczy, którzy posługują się owym określeniem, by zarysować kontekst historyczny dla szeroko pojmowanych badań nad grami, chodzi mi przede wszystkim o pokazanie, w jaki sposób konstrukt ideologiczny „narratologia vs. ludologia” funkcjonuje w badaniach pod pozorem faktycznej rekonstrukcji zdarzeń, które doprowadziły do powstania dyscypliny. Rezultatem takich praktyk jest fałszywe przekonanie o wykluczających się strategiach badawczych oraz o opcjonalności obiektów, które tym badaniom podlegają, w zależności od tego, czy uznaje się potencjał narracyjny gier, czy też nie. Innymi słowy, jeśli wpada się w pułapki pisania o rzeczonym sporze jako o procesie historycznym, to nie dlatego – czy może nie tylko dlatego – że nie dysponuje się odpowiednio szeroką wiedzą lub zmysł krytyczny pozostaje uśpiony, lecz z tej przyczyny, że trudno jest owych pułapek uniknąć, ponieważ były one umiejętnie zakładane i oczywiście służyły temu, by w nie wpaść.

Warto przyjrzeć się tej wymianie poglądów, argumentów, a czasami dość brutalnych ataków (z uwagi na nie często mówi się w tym kontekście o sporze raczej niż debacie), z kilku powodów. Po pierwsze – moim zdaniem teksty

pisane przez badaczy zabierających głos w owej dyskusji stały się bez wątpienia częścią obowiązującego kanonu lektur w badaniach nad grami. Po drugie – można dziś, jak sądzę, spojrzeć na nią nie tylko z perspektywy jej rezultatów (czyli, w moim pojęciu, najciekawszych rozwiązań teoretycznych w badaniach nad grami, które niewątpliwie wyrosły z przemyśleń i wniosków wysnuwanych po rzekomym starciu), ale także dokonać rekonstrukcji pojawiających się stanowisk, ponieważ tak zwana debata czy spór ma charakter w dużym stopniu ideologiczny. Chcę przez to powiedzieć, że jeśli przyjrzymy się temu, co faktycznie mówili teoretycy utożsamiani ze skrajnie odmiennymi poglądami na to, co można badać w grach, okaże się, że żadnej debaty – w takim rozumieniu, jakie jest systematycznie przedstawiane w polskich opracowaniach na temat aktu założycielskiego *Game Studies* – nigdy nie było, natomiast skutecznie udało się (zobaczmy w jaki sposób) wygenerować pewien ideologiczny konstrukt, którego nie powinno się przekładać na kategorie historyczne. Mówiąc, że nigdy nie było sporu narratologia vs. ludologia, mam na myśli to, że nigdy nie było dyskusji, która dałaby się zrekonstruować w kategoriach opozycji „gry opowiadają historie/gry nie opowiadają historii”. Jeśli da się odnaleźć jakieś napięcie między tymi badaczami, którzy proponowali postrzeganie gier jako systemów reguł i „maszyn stanu”, a badaczami operującymi pojęciem narracji, to faktyczne pytanie brzmiało, czy gry znaczą (generują znaczenia), czy też nie, a jeśli znaczą, to w jaki sposób się to znaczenie wytwarza.

Stosowne wydaje się umieszczenie tej próby rekonstrukcji ideologicznego mechanizmu, opatrywanego hasłem „narratologia vs. ludologia”, w kontekście badań nad tekstualnością w cyfrowym środowisku z pierwszej połowy lat 90. XX wieku, z pracami Davida J. Boltera i George’a P. Landowa na czele. Ich refleksje nad nowymi formami tekstualności przyniosły nowe rozwiązania i prowokowały liczne dyskusje na temat koncepcji tekstu jako takiego (jeśli wychodzimy z założenia, jak czynił to Seymour Chatman, że tekst, aby był tekstem, powinien posiadać strukturę oraz sprawować czasową kontrolę nad własnym przebiegiem¹, to w cyfrowym środowisku własności te przestają być aktualne, a tym samym samo pojęcie tekstu staje pod znakiem zapytania), wynikało z nich wszakże dość jednoznacznie, że należy zreformować dotychczasowe narzędzia badania tekstualności, zwłaszcza te, które pojawiły się na gruncie narratologii. Kontekst tej wczesnej refleksji nad tekstem, który przestaje być statycznym tworem, wyposażonym w stabilną strukturę, a staje się dynamicznym układem współpracy między własnymi elementami a czynnym odbiorcą, jest o tyle istotny, że to właśnie on prowokuje późniejszych ludologów do odrzucenia tradycji narratologicznej jako jednej z dyscyplin, które mogłyby dostarczać narzędzi do badań nad grami. Refleksja nad tekstualnością bowiem nie mogła uniknąć odwoływania się do rozwiązań, jakie pojawiały się na gruncie strukturalistycznej narratologii, silnie zakorzenionej w tradycji

¹ Zob. Seymour Chatman, *Struktura tekstu*, przeł. Adam Elbanowski, „Literatura na Świecie” 1984, nr 4.

arystotelesowskiej, czy to w celu poddania transformacji wykształconych tam narzędzi, czy jej negowania, co skutkowało propozycjami takich pojęć jak „nielinearny” czy „niearystotelesowski”. W nurcie tej właśnie refleksji pojawiają się badania Janet Murray nad narracyjnością w cyberprzestrzeni, które nie koncentrują się na grach komputerowych jako zasadniczym obiekcie badań, ale raczej włączają je w obszar szeroko pojmowanych tekstów cyfrowych, koncertując się na takich potencjalnych ich właściwościach, jakie wynikają z samej natury medium (proceduralności, encyklopedyczności, uczestnictwa i przestrzenności). W książce *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* Murray proponuje zarówno rozszerzone rozumienie kategorii interaktywności, mieszczące w sobie jej pojmowanie jako uczestnictwa w tekście, jak i takie użycie pojęcia opowiadania, które dopuszcza jego wariantowość².

1.2. „Stare” narzędzia i nowa tekstualność

Teoretykiem mediów, który zauważa, że odnoszące się do literatury koncepcje Derridy czy Barthes’a w jakiś sposób antycypują takie cechy nowych technologii, jak nielinearność, czy reagujący na działania użytkownika system, jest George P. Landow, który w swojej książce *Hypertekst. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* podejmuje próbę wykazania podobieństw między sposobem, w jaki strukturaliści i poststrukturaliści opisują świat drukowanych słów, a hipertekstem jako formą elektronicznego tekstu, realizującą się dzięki nowej technologii. Podstawą do snucia owej refleksji jest spostrzeżenie, że teoretycy literatury posługują się tymi samymi terminami, których używa się do opisu komputerowego hipertekstu (sieć, linki, węzły, ścieżki...), autor zajmuje się więc tropieniem zależności między teoriami głoszonymi przez badaczy literatury i nowych mediów³. Aby uniknąć niepotrzebnego rozmycia pojęcia hipertekstu przez umieszczanie go w kontekstach teorii, z których część poprzedza jego powstanie (lata sześćdziesiąte), przytoczę definicję autora tego terminu, Theodora H. Nelsona:

Przez hipertekst rozumiem nie-sekwencyjne pisanie tekstu, który rozgałęzia się i pozwala czytelnikowi dokonać wyboru, czytany najlepiej na interaktywnym ekranie. Zgodnie z popularnym wyobrażeniem jest to seria bloków tekstów połączonych ze sobą linkami, które oferują czytelnikowi rozmaite ścieżki⁴.

² Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1997.

³ Jako jeden z przykładów podaje on fragment książki Michela Foucault, który kwestionując pojęcie książki, zauważa, że jej granice nigdy nie są dokładnie wytyczone: „Poza obszarem zakreślonym przez tytuł, pierwsze zdania i ostatnią kropkę, poza jej wewnętrzną konfiguracją i formą, która ją autonomizuje, mieści się ona w systemie odniesień do innych książek, do innych tekstów, do innych zdań – jest jednym z węzłów całej sieci” (Michel Foucault, *Archeologia wiedzy*, przeł. Andrzej Siemek, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1977, s. 46).

⁴ Cyt. za: George P. Landow, *Hypertekst. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 1992, s. 3.

Nie ukrywam, że przytaczając definicję Nelsona, chciałam podkreślić proponowane tutaj rozumienie pojęcia hipertekstu jako sposobu organizowania danych, które zdecydowanie wymaga mocy komputera. Należałoby teraz ustalić relację między terminami „hipertekst” i „interaktywność”, nawet jeśli okaże się ona pożyteczna wyłącznie w wypadku niniejszych rozważań. Przede wszystkim proponuję uznać hipertekst nie tyle za typ tekstu, co narzędzie, dzięki któremu jesteśmy w stanie tekst stworzyć. Natomiast tym, co umożliwia nam tworzenie tekstu, jest interaktywność, właściwość czy cecha owego narzędzia. Wydaje mi się, że można śmiało stwierdzić, że niemożliwy jest hipertekst, który nie byłby interaktywny. Można też spróbować określić tę relację, posługując się najczęściej przywoływaną metaforą interaktywności – jeśli jest ona spacerem po ogrodzie o rozwidlających się ścieżkach, to hipertekst byłby owym ogrodem.

Najcenniejszą konkluzją z rozważań Landowa jest spostrzeżenie, że zmiany dokonujące się współcześnie w sposobie ludzkiego myślenia nie wynikają tylko z tempa rozwoju technologii i możliwości, jakie ona nam oferuje. To, że wielolinearność wypiera linearność, odbiorca zamienia się w uczestnika, a szeroko rozumiane czytanie w grę, której finał nie jest z góry przesądzony, za to wszystko w równej mierze odpowiedzialni są teoretycy literatury ostatnich kilku dekad. Ostrożnie jednak potraktowałabym sugestie Landowa dotyczące rodzaju relacji między tymi dwoma polami badań i traktowanie myśli krytycznoliterackiej jako przepowiedni, której obleczenie w ciało umożliwia nowa technologia⁵. Chciałabym jeszcze raz podkreślić, że daleko mi do tego rodzaju sugestii; nawet jeśli w teoriach poststrukturalistów pojawiają się fantazje na temat multilinearności czy pełnej swobody odbioru dzieła, pamiętajmy, że teorie te odnoszą się do tekstu w jego najbardziej dosłownym rozumieniu i przesadą wydaje mi się ich stosowanie do opisu relacji człowiek–komputer. Pokusiłam się o próbę dokonania przeglądu kilku teorii literackich, w których, zdaniem Landowa, pobrzmiewa idea interaktywności, ponieważ uważam, że zapoznanie się z literackim kontekstem hasła „interaktywność” pozwoli nam zrozumieć te jego definicje, które ujmują je jako dość ogólnie pojmowaną cechę współczesnej kultury, kształtowaną zarówno przez myślicieli czy teoretyków, jak i technologów, oraz dobitniej zaznaczyć stanowisko wobec powyżej opisanego odmienne.

Pierwszym z przywoływanych badaczy literatury, w których pracach pojawia się hasło „interakcja”, jest Michail Bachtin. W jego koncepcjach dotyczących dialogowości literatury można wyłonić trzy płaszczyzny, na których mamy do czynienia ze zjawiskiem wzajemnego oddziaływania. Na płaszczyźnie pierwszej (zaznaczam, że wyliczanie płaszczyzn w takiej kolejności ma charakter porządkujący zagadnienie, nie zaś wartościujący interakcje, o których pisze Bachtin) utwór literacki uczestniczy w powszechnych procesach komunikowania; płaszczyzna druga to dialogi odbywające się na poziomie

⁵ „Hipertekst dysponuje tym, co proponuje współczesna teoria, ucieleśnia wiele z pomysłów czy stanowisk prezentowanych przez Barthes’a, Derridę czy Foucault”, tamże, s. 73.

rzeczywistości przedstawionej utworu i wreszcie na płaszczyźnie trzeciej sytuuje się opisane przez Bachtina zjawisko wielojęzyczności literatury i dokonującego się w utworze artystycznym dialogu języków. Chciałabym podkreślić, że powoływanie się na Bachtina ma na celu podanie jednego z możliwych przykładów rozumienia pojęcia „interakcja” i w najmniejszym stopniu nie stanowi próby wyczerpującego opisu złożonej problematyki dialogowości literatury.

Ponieważ przywołanie teorii Bachtina ma nam posłużyć do ukazania jednego z możliwych kontekstów, w jakich pojawiało się pojęcie interakcji w badaniach nad literaturą, zawęzę złożony problem dialogowości literatury do tego typu interakcji, którą opisuje Bachtin w pracy poświęconej problemom poetyki Fiodora Dostojewskiego. We wspomnianym dziele dowodził on, że nowatorstwo tego pisarza polega na stworzeniu zupełnie nowego typu myślenia artystycznego, które nazwał polifonicznym.

Dostojewski – pisze Bachtin – tworzy nie bezsłownych niewolników, lecz ludzi niezależnych, zdolnych do tego, by zająć miejsce tuż obok swojego twórcy, by się z nim nie zgadzać, a nawet – by przeciwko niemu się buntować. Mnogość samodzielnych i niespójnych głosów i świadomości, prawdziwa polifonia równorzędnych głosów istotnie stanowi główną właściwość powieści Dostojewskiego⁶.

Interesujące jest to, że, jak twierdzi Bachtin, owo „myślenie polifoniczne” pojawia się przede wszystkim w powieściach Dostojewskiego, ale „znaczeniem swym wykracza poza twórczość powieściową i dotyczy pewnych podstawowych zasad estetyki europejskiej”⁷. Tym zdaniem Bachtin niejako dał przyzwolenie na umieszczenie jego teorii w kontekście przemian w postrzeganiu procesu komunikacji, jakie się dokonały za sprawą semiotyków takich jak Julia Kristeva czy Roland Barthes⁸, sugerując, że zmiany owe dotyczą nie tylko literatury i języka, ale można dostrzec je także w innych zjawiskach, które składają się na obraz współczesnej kultury. Tworząc pojęcie polifonii, podłożył on podwaliny pod późniejszy odbiór tekstu literackiego, którego sens rodzi się w dialogu i polemice, a jego cechą jest niekończąca się intertekstualność. Bachtinowskie pojęcie dialogowości dotyczy zarówno samego dzieła literackiego, w tym wypadku powieści Dostojewskiego, której zasadniczą cechą jest ujmowanie świata w kategoriach współlistnienia i wzajemnego oddziaływania, jak i relacji

⁶ Michał Bachtin, *Problemy poetyki Dostojewskiego*, przeł. Natalia Modzelewska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1970, s. 11 (dalsze odwołania będą dotyczyć tego wydania).

⁷ Tamże, s. 5.

⁸ Mam tu na myśli koncepcje produktywności znaczeniowej tekstów literackich, które zerwały z wywodzącą się ze strukturalizmu teorią komunikacji i traktowaniem tekstu jako skończonego wytworu, niezależnego od intencji pisarza i czytelnika. Ponieważ koncepcją Barthes’a zajmę się bardziej szczegółowo w dalszej części niniejszego szkicu, to aby uzasadnić obecność nazwiska Kristevy w tym kontekście, pozwolę sobie zacytować fragment opisu jej koncepcji: „Badacz literatury ma do czynienia z utrwalonym śladem praktyki produkcyjnej, jakim jest tekst. W zależności od punktu widzenia ów tekst można traktować jako przekaz, towar, nieprzezroczysty obiekt wymiany komunikacyjnej lub też – jak to robi Kristeva – jako rodzaj interakcji różnych praktyk znaczących, które wypowiedź literacka zwłaszcza, powiela i transformuje”. Zofia Mitosek, *Teorie badań literackich*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1998, s. 260.

między tymże dziełem (a właściwie słowami, z których jest zbudowane) a kontekstami, w jakich poprzednio było używane. Tutaj zajmiemy się tym rodzajem interakcji⁹, który dokonuje się wewnątrz powieści.

Określając powieść Dostojewskiego mianem polifonicznej, Bachtin zaznacza, że nie chodzi o

zwykłą dialogową formę prezentacji pewnych treści, homofonicznie ujętych i umieszczonych na stabilnym i jednolitym tle przedmiotowego świata. Chodzi tu o dialogowość najwyższego stopnia, o dialogowość ostatecznej całości. Pod tym względem całość dramaturgiczna (...) jest jednogłosowa, gdy powieść Dostojewskiego – wielogłosowa. Pisarz buduje ją nie jako całość pojedynczej świadomości, ogarniającej inne świadomości-objekty, lecz jako całość wzajemnie oddziaływujących na siebie świadomości, z których żadna nie stała się całkowicie obiektem świadomości cudzej. Tego rodzaju wzajemne oddziaływanie wyklucza pozycję obserwatora obiektywizującego całość zdarzeń (...), a więc również obserwujący musi być uczestnikiem zdarzeń. Żadna trzecia, wszechogarniająca świadomość nie znajdzie na terenie pozadialogowym trwalszego oparcia; wszystko w powieści buduje się tak, aby przeciwstawność dialogowa nigdy nie miała być rozstrzygnięta, (...) autor jest widzem lub staje się współuczestnikiem tego, co się dzieje¹⁰.

Spróbujmy teraz wydobyć z przytoczonego fragmentu cechy układu interaktywnego. „Wzajemne oddziaływanie”, o którym mówi Bachtin, dotyczy odrębnych, niezależnych od siebie oraz instancji autorskiej jednostek i rozgrywa się w świecie fikcji, na płaszczyźnie powieściowej. Nas jednakże bardziej interesują wnioski Bachtina z badań nad tą radykalnie nową formą narracyjną. Autor został włączony w świat interakcji bohaterów, a cały układ powieściowy został pozbawiony jakiegokolwiek hierarchii, ponieważ „żadna spośród idei bohaterów (...) nie przemienia się w konstrukcyjną zasadę autora, żadna nie jest konstruktywna dla całokształtu świata powieściowego”¹¹, a konsekwencją tego jest brak definitywnego rozstrzygnięcia, zamykającej powieść odpowiedzi na wszystkie stawiane w niej pytania. Kolejną cechą powieści Dostojewskiego, na którą zwraca uwagę Bachtin, jest dążenie do uzyskania w powieści dramaturgicznej zasady jedności czasu. Dla Dostojewskiego najistotniejsza jest możliwość równoczesnego istnienia, to, co da się ująć w logicznym związku jednoczasowym, co współistnieje. Natomiast to, czym rządzi kolejność czasu, jest nie do przyjęcia w jego świecie. Te trzy spostrzeżenia Bachtina w odniesieniu do powieści Dostojewskiego (autor jako widz lub współuczestnik wydarzeń, brak rozstrzygnięcia i równoczesność wypadków) wydają mi się najbliższe cechom, które współcześnie przypisuje się zjawisku zwanemu interaktywnością.

Teraz skoncentrujemy naszą uwagę na interakcji odbywającej się na linii tekst–czytelnik. Teoretykiem, któremu współczesna krytyka w ogromnej

⁹ Pozwoliłam sobie użyć tego pojęcia w kontekście Bachtina z dwóch powodów. Po pierwsze, moją intencją jest nieodbieganie od problemu, którym się zajmujemy, a uzasadnieniem niech będzie fakt, że w angielskim tłumaczeniu książki Bachtina (*Problems of Dostoevsky's Poetics*, na j. angielski przeł. C. Emerson, University of Minnesota Press, Minneapolis 1984) cytowany przeze mnie fragment zdania: „całość wzajemnie oddziaływujących na siebie świadomości” brzmi: „a whole formed by the interaction of several consciousnesses”.

¹⁰ M. Bachtin, dz. cyt., s. 28.

¹¹ Tamże, s. 40.

mierze zawdzięcza zmianę postrzegania sposobu odczytywania tekstu, jest Roland Barthes, który czytanie, podobnie jak inne rodzaje aktywności człowieka, opisał jako pracę sensu, polegającą na jego aktualizowaniu, przemieszczaniu, współwytwarzaniu. W książce *S/Z*, pominawszy problem autora wraz z „kodami nadania” i literackimi rolami, jakie się mu przypisuje, proponuje on, aby wartościować tekst poprzez praktykę pisania, która nie jest praktyką pisarza, lecz praktyką odbiorcy.

[W] pracy literackiej (w literaturze jako pracy) – argumentuje Barthes – chodzi o to, by z czytelnika uczynić już nie odbiorcę, lecz wytwórcę tekstu. Nasza literatura naznaczona jest, podtrzymywana przez literackie instytucje, bezlitosnym rozbratem między wytwórcą i użytkownikiem tekstu, właścicielem i klientem, autorem i czytelnikiem. Czytelnik ów pogrążony jest w swego rodzaju beczynności (...), miast w pełni zachwycać się grą *signifiants* i rozkoszować się pisaniem, może jedynie cieszyć się ograniczoną wolnością przyjmowania lub odrzucania tekstu¹².

Dla rozważań o interaktywności kategoria odbiorcy jako wytwórcy tekstu jest ich najistotniejszym elementem, apel zaś, aby czytelnik stał się stroną aktywną w procesie lektury, definitywnie przełamuje tradycyjny paradygmat odbioru, na który składają się trzy elementy: autor, dzieło i odbiorca. W koncepcji Barthes’a liczy się tylko tekst i czytelnik. Skoro czytelnik jest graczem, wyrwanym z dotychczasowej beczynności, czym wobec tego jest tekst? Jedy-
nym rodzajem tekstu, jaki interesuje badacza, jest „tekst pisalny” będący

wieczną terażniejszością, na której nie może się oprzeć żadna mowa ciągła (...), to my w trakcie pisania, zanim jeszcze nieskończona gra świata (świat jako gra) nie zostanie wzięta w nawias, przerwana, powstrzymana, utrwalona przez jakiś pojedynczy system (Ideologię, Gatu-
nek, Krytykę), narzucony na mnogość początków, otwarcie sieci, nieskończoność języków¹³.

Tekst tworzy czytelnik w trakcie lektury i jego zasadniczą cechą jest to, że proces ten dokonuje się „teraz”. Podobnie jak w spostrzeżeniach Bachtina na temat powieści Dostojewskiego, jeśli mówimy o interakcji, to wykluczamy „przedtem” czy „później”, ważne jest tylko to, co dzieje się w chwili obecnej. Zaskakująco bliski opisowi nowatorskiej formy narracyjnej, którą stworzył Dostojewski, jest też fragment dotyczący idealnego tekstu, jaki powstaje w procesie interpretacji. Mamy w nim do czynienia

z wielością sieci, które grają ze sobą¹⁴ w taki sposób, by żadna z nich nie mogła kontrolować pozostałych; tekst ten jest galaktyką *signifiants*, a nie strukturą *signifie*; nie ma on początku: ma charakter odwracalny; można doń się dostać przez rozliczne wejścia, z których żadne nie powinno po prostu zostać uznane za główne, kody, które tekst uruchamia rysują się *jako okiem sięgnąć*, są nierozstrzygalne...¹⁵

¹² Roland Barthes, *S/Z*, przeł. Michał Paweł Markowski, Maria Gołębowska, Wydawnictwo KR, Warszawa 1999, s. 38 (dalsze odwołania będą dotyczyć tego wydania).

¹³ Tamże, s. 39.

¹⁴ W angielskim tłumaczeniu: „the networks are many and interact”, R. Barthes, *S/Z*, na j. angielski przeł. Richard Miller, Hill and Wang, New York 1974, s. 5.

¹⁵ Tenże, dz. cyt., s. 39–40.

Koncepcja Barthes'a różni się od Bachtinowskiej tym, że „idealny tekst pisalny” powstaje dzięki aktywności czytelnika, Bachtin zaś brak autorskiej kontroli nad tekstem opisał jako z rozmysłem stosowany zabieg Dostojewskiego, natomiast każdy z nich wprowadza istotne dla prób ustalenia, czym jest interaktywność, kategorie: teraźniejszość działań (bohaterów w powieści Dostojewskiego i czytelnika w teorii Barthes'a) i brak narzuconego przez autora rozstrzygnięcia.

Tkając sieć zależności między teoriami strukturalistów i poststrukturalistów a komputerowym hipertekstem, wspominany już George P. Landow wpisuje definicję „tekstu idealnego” w historyczny proces powstawania hipertekstu jako koncepcji. Moim zdaniem zbieżność pojęć stosowanych przy opisie tych dwóch rodzajów tekstów to za mało, aby dowodzić historycznej ciągłości pojęcia hipertekstu, tym bardziej że pomiędzy definicjami Barthes'a i Nelsona istnieje dość poważna różnica. Przypomnę, że przez hipertekst Nelson rozumiał „niesekwencyjne pisanie tekstu, który (...) pozwala czytelnikowi dokonać wyboru”, i nie chodzi tu o pisanie czytelnika jak u Barthes'a. To, czy jakiś tekst określimy mianem hipertekstu, zdaniem Nelsona zależy od jego twórcy, który „oferuje czytelnikowi rozmaite ścieżki”, natomiast „tekst pisalny” Barthes'a wiąże się z praktyką pisania, lecz jest to praktyka uprawiana przez odbiorcę, który staje się „wytwórcą tekstu”.

Teoretykiem, który dostrzegł i opisał nowy rodzaj dialektyki stosunków między dziełem i interpretatorem, jest Umberto Eco. Jego koncepcja dotycząca poetyki dzieła otwartego obejmuje tak szeroki, jak i dosłowny zakres tego pojęcia. Z punktu widzenia współczesnej estetyki, która osiągnęła tę świadomość po długotrwałej refleksji nad naturą procesu interpretacji, każde dzieło sztuki jest otwarte w sensie metaforycznym, wymaga od odbiorcy swobodnej i twórczej reakcji, a jego wartość estetyczna zależy od ilości możliwych interpretacji. Przypomnę, że w taki sposób oceniał wartość dzieła Roland Barthes; interpretacja w jego ujęciu nie polegała na liberalnym traktowaniu tekstu przez nadanie mu kilku sensów, chodziło mu o „afirmację istnienia samej mnogości”, bowiem nawet jeśli pojawią się systemy sensów, które podporządkują sobie tekst, to ich liczba będzie nieskończona. Jeżeli założymy, że proces otworzenia dzieła powstałego w wyobraźni twórcy dokonuje się w określonej perspektywie odbiorcy, którą kształtują indywidualne czynniki takie jak gust, kultura, wrażliwość, inteligencja, uprzedzenia czy upodobania, to

każde dzieło sztuki, ukończone i zamknięte niby doskonale zbudowany organizm, jest równocześnie dziełem otwartym, poddającym się stu różnym interpretacjom, zresztą nie naruszającym w niczym jego niepowtarzalnej istoty. Każda percepcja dzieła jest więc zarazem interpretacją i wykonaniem, gdyż w trakcie każdej z nich dzieło ożywa na nowo w oryginalnej perspektywie¹⁶.

Taka koncepcja dzieła wieloznacznego, której ewolucję prześledził Eco od dynamicznej formy baroku, poszukującej ruchu, zagadkowej i wymagającej

¹⁶ Umberto Eco, *Dzieło otwarte*, przeł. Jadwiga Gałuszka, Czytelnik, Warszawa 1973, s. 26.

od odbiorcy inwencji oraz wyobraźni, po *Finnegans Wake* Jamesa Joyce’a, którego to dzieła sens „jest bogaty jak kosmos”¹⁷, ogranicza aktywność odbiorcy do swobodnej reakcji intelektualnej. Każde z tych szeroko rozumianych dzieł otwartych jest wyposażone w strukturę i nawet jeśli widz czy czytelnik nie jest zobligowany do odtworzenia jej zgodnie z zamysłem autora, nie może w nią ingerować w sensie dosłownym.

Przytoczone wyżej rozważania Eco należałoby uzupełnić postawą wobec procesów interpretacyjnych, jaką zaprezentował w zbiorze esejów *Interpretacja i nadinterpretacja*. Najkrócej mówiąc, Eco postuluje ustanowienie pewnego rodzaju ograniczeń w swobodzie interpretacji dzieła i twierdzi, że istnieje interpretacja dobra i zła, zdrowa i paranoidalna. Proponując nowy układ sił elementów, dzięki którym interpretacja jest możliwa, wprowadza trzy zmienne: intencję autora, intencję tekstu oraz intencję czytelnika. Przedstawił on relacje między tymi trzema rodzajami intencji, umieszczając je w perspektywie wieloletnich rozważań nad naturą procesu interpretacji:

W klasycznym sporze o interpretację stawiano pytanie, czy celem jest znalezienie w tekście tego, co autor zamierzał powiedzieć, czy też tego, co tekst mówi niezależnie od intencji autora. Dopiero uznawszy za słuszny drugi człon tej alternatywy, można zapytać, czy znajdujemy to, co tekst mówi mocą swej spójności i systemu oznaczania, który go podbudowuje, czy też znajdujemy to, co znajdujemy, mocą swych własnych systemów oczekiwań¹⁸.

O ile w tak opisanej sytuacji komunikacyjnej można odróżnić intencję autora zarówno od intencji czytelnika, jak i tekstu, o tyle te dwie ostatnie pozostają ze sobą w ścisłym związku. To, czy intencja tekstu zaistnieje, twierdzi Eco, zależy od tego, czy czytelnik będzie skłonny ją odnaleźć. „O intencji tekstu można zatem mówić tylko jako o rezultacie domysłu czytelnika. Inicjatywa czytelnika w gruncie rzeczy polega na postawieniu domysłu co do intencji tekstu”¹⁹.

Interesujący nas problem „wzajemnych oddziaływań” pojawia się w rozważaniach Eco dotyczących procesów odbywających się na linii tekst–czytelnik, przy jednoczesnym zastrzeżeniu, że jest to jedyny przypadek, w którym omawiany autor czuje, jak sam stwierdza: „sympatię do teorii ukierunkowanych na czytelnika”²⁰.

Kiedy tekst zostaje włożony do butelki – pisze Eco – czyli kiedy nie jest tworzony dla jednego adresata, lecz dla wspólnoty czytelniczej (...) – autor wie, że będzie interpretowany nie zgodnie ze swymi intencjami, lecz zgodnie ze złożoną strategią wzajemnych oddziaływań, w które zaangażowani są także czytelnicy wyposażeni w kompetencję językową jako skarbnice społeczna²¹.

¹⁷ Tamże, s. 36.

¹⁸ Umberto Eco, Richard Rorty, Jonathan Culler, Christine Brooke-Rose, *Interpretacja i nadinterpretacja*, red. Stefan Collini, przeł. Tomasz Bieroń, Wydawnictwo Znak, Kraków 1996, s. 63.

¹⁹ Tamże.

²⁰ Tamże, s. 66.

²¹ Tamże.

W tym, co Eco nazywa „językową skarbnicą społeczną”, w którą wyposażony jest czytelnik, odnajdujemy echa bachtinowskiej koncepcji literatury, która bierze udział w powszechnych procesach komunikacyjnych, bowiem kompetencja językowa czytelnika to nie tylko znajomość reguł gramatycznych, ale także, jak twierdzi Eco:

wytworzone przez ten język konwencje kulturowe oraz historia wcześniejszych interpretacji wielu tekstów, łącznie z tym, który jest właśnie odczytywany. Akt lektury w oczywisty sposób musi uwzględniać wymienione przeze mnie czynniki, nawet, jeżeli jest niemożliwe, aby pojedynczy czytelnik wszystkie je opanował. Każdy akt lektury jest zatem trudną interakcją pomiędzy kompetencją czytelnika (jego znajomością świata) a kompetencją, którą postuluje dany tekst, aby mógł zostać odczytany w sposób oszczędny²².

Mamy tu do czynienia z kolejną definicją interpretacji jako interakcją dokonującą się między tekstem i czytelnikiem i niewiele (tylko w kontekście naszych rozważań, rzecz jasna) zmienia tutaj fakt, że w tym wypadku postulowana interakcja ma na celu utrzymanie czytelnika w ryzach, podczas kiedy koncepcje Derridy czy Barthes’a gwarantowały mu nieograniczoną wolność. W koncepcji Eco oddanie tekstu do dyspozycji czytelnika wiąże się z obarczeniem go odpowiedzialnością za to, co z tego powstanie, nie stanowi zaś przepustki do czytania pozbawionego wszelkich rygorów.

Ta nieco odmienna perspektywa w postrzeganiu interpretacji jako interakcji nie zmienia jednakże dość istotnego faktu, że słowo „interakcja”, podobnie jak we wcześniej przytaczanych przeze mnie teoriach, odnosi się do tekstów drukowanych, niepozwalających na dosłowne ingerowanie w samo dzieło. Aby zapoznać się z poglądami Eco na tę ostatnią kwestię, powrócimy do książki *Dzieło otwarte*.

Na użytek nowej sytuacji we współczesnej sztuce, która zaoferowała odbiorcy dzieła „niedokończone”, zapraszające go do materialnej współpracy z autorem i umożliwiając mu zorganizowanie ich struktury, Eco zaproponował, nieco węższą niż poprzednia, kategorię „dzieła otwartego w ruchu”. Człowiekiem, który stworzył i opisał kilkakrotnie wzmiankowany przez Eco przykład dzieła otwartego w ruchu, jest Henri Pousseur, autor kompozycji *Scambi*, o której powiedział, że jest to „nie tyle utwór, co pole możliwości, zaproszenie do wyboru”²³, a jego celem jest

inspirowanie u interpretatora aktów świadomej swobody, do uczynienia z niego ośrodka niewyczerpanej sieci powiązań, którym ma on nadać własny kształt, nie będąc skrepowanym przez konieczność wynikającą z określonych zasad organizacji danego dzieła. (...) Skoro zjawiska nie łączą się ze sobą w sposób konsekwentny i zdeterminowany, to słuchacz powinien samodzielnie sięgnąć w sieć możliwych relacji i dobrać (wiedząc, oczywiście, że jego dobór jest uwarunkowany przez sam przedmiot) własny sposób podejścia, punkt widzenia, skalę odniesień, słowem, sam powinien troszczyć się o symultaniczne wykorzystanie jak największej liczby owych możliwych relacji oraz zdynamizowanie, zwielokrotnienie, maksymalne wzbogacenie swoich narzędzi percepcji²⁴.

²² Tamże, s. 67.

²³ Cyt. za: U. Eco, *Dzieło otwarte*, s. 23.

²⁴ Tamże, s. 27–28.

Dość znamienny wydaje mi się fakt, że Pousseur, używając pojęcia „niewyczerpanej sieci powiązań”, odniósł je do osoby interpretatora, a nie dzieła. Samo oddanie utworu do dyspozycji odbiorcy nie stanowi jeszcze o jego otwartości ani ruchomej naturze. Dopiero poddane dowolnej reorganizacji, dokonującej się w indywidualnym akcie przetworzenia, staje się tym, do czego zostało powołane – dziełem otwartym w ruchu. Innymi słowy, dzieło otwarte w ruchu nie istnieje bez odbiorcy obdarzonego inwencją i sporą dozą wyobraźni, gotowego do podjęcia twórczej gry zaproponowanej przez autora. Jeśli zgodzimy się z tezą Eco, że formy, jakie sztuka przybiera w poszczególnych epokach, odzwierciedlają sposób, w jaki kultura, na którą niewątpliwie mają wpływ odkrycia naukowe, zmieniające sposób postrzegania świata (do tych najbardziej doniosłych należą: teoria względności, zasada nieoznaczoności Heisenberga i teoria chaosu), odbiera otaczającą rzeczywistość, to pojawienie się dzieł otwartych w ruchu świadczy o zmianie, jaka się dokonała we współczesnej świadomości, wrażliwości i wyobraźni. Dlatego też pojęcie interaktywności rozumianej jako wolność wyboru, swoboda interpretacji, dyspozycyjność dzieła, ruch, aktywny odbiór, brak autorskiej kontroli i definitywnego rozstrzygnięcia oraz możliwość wpływania na kształt szeroko rozumianego tekstu stało się, zdaniem wielu badaczy, zasadniczą cechą definiującą współczesną kulturę, a niektóre z jego definicji próbują opisać je jako zmianę dokonującą się w świadomości współczesnego człowieka. Takie ujęcie zagadnienia jest charakterystyczne dla współczesnej estetyki, która w obliczu dzieł tworzonych za pomocą nowej technologii stanęła przed problemem zdefiniowania nowego rodzaju praktyk odbiorczych, umieszczając je w kontekście wcześniejszych rozważań nad naturą procesu interpretacji. W niniejszym szkicu postulowanym rozumieniem interaktywności jest pewien rodzaj zachowania wobec dającej możliwość przetwarzania propozycji, aktywność polegająca na działaniu, nie zaś proces mentalny, na którego dowolność wielkodusznie godzą się dzieło lub/i teoretycy literatury.

Aby dokładnie zrozumieć relację między interpretacją a interakcją, przytoczmy za Eco skalę, dzięki której można zbadać stopień czy też rodzaj otwarcia dzieła. Najwęźszym zakresem objął on dzieła w ruchu,

których cechą charakterystyczną jest zaproszenie odbiorcy do tworzenia wspólnie z autorem; w szerszej skali istnieją dzieła (stanowiące jakby rodzaj wobec gatunku dzieł w ruchu), które, chociaż fizycznie ukończone są jednak otwarte, gdyż mają zdolność ciągłego rodzenia wewnętrznych relacji: odbiorca ma je odkryć i wybrać spośród sumy wrażeń zawartych w akcie percepcji; w istocie każde dzieło sztuki, nawet jeśli powstało przy jawnym lub ukrytym zastosowaniu reguł poetyki konieczności, jest z istoty swej otwarte na potencjalnie nieskończoną serię możliwych interpretacji, z których każda pozwala dziełu odżyć na nowo, wedle jakiejś perspektywy, jakiegoś gustu czy indywidualnego wykonania²⁵.

Estetyczna koncepcja nieskończoności każdego dzieła ze względu na niezliczone sposoby jego odczytań, natomiast skończonego w sensie formalnym, różni się od koncepcji dzieła w ruchu w ten sam sposób, w jaki teoria różni się od praktyki, a interpretacja od interakcji.

²⁵ Tamże, s. 53–54.

Estetyka – pisze Eco – odkrywa możliwość pewnego rodzaju doświadczenia w każdym dziele sztuki (...). Ale poetyka (i praktyka) dzieł w ruchu traktuje ową możliwość jako swoje szczególne powołanie (...), wciela w swój program to, w czym estetyka widzi ogólny warunek każdej interpretacji. Traktuje zatem otwarcie jako fundamentalną szansę współczesnego odbiorcy i współczesnego artysty. Estetyka z kolei dostrzega w tych doświadczeniach potwierdzenie swoich intuicji, skrajny przejaw pewnej sytuacji estetycznej, która może występować w różnym stopniu natężenia²⁶.

Dzieło w ruchu, kształtując nowy typ relacji między artystą i odbiorcą, stanowi nowy etap w rozwoju kultury i jako zjawisko o dość szerokim zakresie przekracza kompetencje samej estetyki, dotychczasową kontemplację dzieła sztuki zastępuje korzystaniem z niego i tym samym zmienia jego status i pozycję w społeczeństwie.

Aby powrócić do kwestii zapatrywania się na możliwości wzajemnych oddziaływań, jakie niesie ze sobą literatura, posłużę się nową koncepcją czytania prozy, którą zaproponował jeden z głównych twórców amerykańskiej awangardy literackiej oraz rzecznik jej teoretycznych przesłanek Raymond Federman. W 1975 roku napisał on esej zatytułowany *Surfikcja – cztery propozycje w formie wstępu*, apelując o „tworzenie literatury, która naprawdę wyraża nasze czasy”²⁷. W propozycjach dotyczących nowego kształtu literatury nie chodziło mu bynajmniej o reanimację konającej powieści, która, jak sam zauważa, zaczęła umierać w momencie swych narodzin, czyli jakieś czterysta lat temu, kiedy powstał *Don Kichote*. Federmana interesuje proza usiłująca zbadać możliwości fikcji literackiej, która rzuca wyzwanie naśladowaniu rzeczywistości, jej przedstawianiu czy rekonstrukcji, sama stając się jedną z rzeczywistości, której jedyny związek ze światem polega na uzupełnianiu go. „Tworzyć fikcję to znaczy w pewien sposób odrzucać rzeczywistość, a zwłaszcza przekonanie, iż rzeczywistość jest prawdą”²⁸. Taką prozę, która opiera się na wyobraźni i irracjonalności, nie zaś na zniekształconej wizji rzeczywistości, Federman nazywa surfikcją. Zdefiniowawszy w ten sposób wartość, na której ma się oprzeć nowa proza, autor wysuwa cztery propozycje zmian, jakie powinny nastąpić w literaturze, aby „dać fikcji jeszcze jedną szansę”²⁹. Nas najbardziej interesuje propozycja pierwsza, dotycząca czytania prozy, którą to czynność Federman uznał za nudną i ograniczającą ze względu na z góry zdefiniowany jego przebieg. Uważa on, że każdy inteligentny czytelnik powinien czuć się sfrustrowany i ograniczony żmudnym i niezmiennym procesem śledzenia słów, począwszy od górnej linijki pierwszej strony, z lewa na prawo, od góry do dołu, strona po stronie, aż do końca. Pierwszą z tradycyjnych cech literatury, które należy zakwestionować, jest konwencjonalna, ustalona i nudna metoda czytania książki. Tymi zaś, na których spoczywa odpowiedzialność

²⁶ Tamże, s. 55–56.

²⁷ Raymond Federman, *Surfikcja – cztery propozycje w formie wstępu*, [w:] *Nowa proza amerykańska*, wybrał, oprac. i wstępem opatrzył Zbigniew Lewicki, przeł. Jarosław Anders, Czytelnik, Warszawa 1983, s. 421.

²⁸ Tamże, s. 424.

²⁹ Tamże, s. 432.

za dokonanie rewolucji w tej dziedzinie, są pisarze, nie technika drukarska. To oni, przez wprowadzenie innowacji literackich, powinni odnowić nasz sposób czytania. Tutaj następuje najbardziej interesująca część jego propozycji:

Wszystkie prawidła oraz zasady druku i budowy książki muszą ulec zmianie pod wpływem zmian w samym sposobie zapisywania (lub opowiadania) historii, tak, aby dać czytelnikowi poczucie swobodnego uczestnictwa w procesie pisania i odbioru, aby dać mu możliwość wyboru (aktywnego wyboru) w dziedzinie porządkowania wypowiedzi i odkrywania jej znaczenia³⁰.

Dalej Federman przekonuje, że aby stworzyć wielowątkowe i symultaniczne metody czytania, należy przekształcić samo pojęcie składni oraz przestrzeń, w jakiej umieszczona jest literatura. Jako przestrzeń rozumie on stronę oraz książkę, złożoną ze stron, które muszą zyskać nowy wymiar, nowy kształt. I dopiero w tak przekształconej, za pomocą „paginalnej składni”, topografii literackiej czytelnik stanie się wolnym odbiorcą, tak w stosunku do języka, jak i do fikcji. Konsekwencją takiego poglądu jest wniosek, że prozę tworzy nie tylko autor, ale tworzą ją wszyscy, którzy biorą udział w jej układaniu, wraz z maszynistką, drukarzem, korektorem i rzecz jasna czytelnikiem, a „prawdziwym środkiem przekazu staje się słowo przedstawione na stronicy, słowo postrzegane, słyszane, odczytywane, oglądane (nie tylko w przenośni, ale i dosłownie) przez odbiorcę”³¹. Teorię Federmana poprzedza próba jej realizacji, jaką jest *Księga* Stéphane’a Mallarmégo, co dowodzi, że ewolucja formy literackiej oraz refleksji nad nią jest procesem przewrotnym, z trudem poddającym się ujęciu w chronologicznym porządku. Na przykład *Księgi* powołuje się Umberto Eco, który uważa, że w klasyczny sposób ilustruje ona oraz antycypuje ideę dzieła w ruchu. Dzieło to miało nie tylko stanowić całą twórczość poety, ale przede wszystkim zawrzeć w sobie świat, który „istnieje po to, by wyrazić się w księdze”³². Struktura *Księgi* miała być otwarta, dynamiczna, pozbawiona początku i końca, nienumerowane kartki dawały się dowolnie przedstawiać, stwarzając możliwość wielokrotnych i dowolnych kombinacji.

Budowa zdań i słów – pisze Eco – miała uzasadnić każdą permutację, stwarzając nowe możliwości rozwiązań (...). *Księga* miała stać się światem będącym w stanie permanentnej artykulacji, odnawiającym się bezustannie w oczach czytelnika³³.

Przedsięwzięcie Mallarmégo, być może, jak twierdzi Eco, ze względu na żenująco naiwne aspiracje, nie zostało ukończone. Stanowi ono jednak nie tylko zapowiedź czy antycypację dzieła w ruchu, ale też znak, że zmienia się ludzka wrażliwość i wyobraźnia, pojawiają się nowe potrzeby, których nie zaspokoi już tradycyjnie drukowana książka, a na które odpowiedź przyniesie nowa technologia.

³⁰ Tamże, s. 426.

³¹ Tamże, s. 427.

³² Cyt. za: U. Eco, *Dzieło otwarte*, s. 40.

³³ Tamże, s. 42.

Propozycje Federmiana i Mallarmégo dotyczące dzieł *par excellence* interaktywnych, pozwalające czytelnikowi na świadomą i dosłowną ingerencję w ich strukturę, wydają się naiwne nie ze względu na swoje aspiracje w postaci próby przededefiniowania pojęcia fikcji czy zawarcia w księdze świata, lecz dlatego, że miały spełnić się w świecie druku, w galaktyce Gutenberga. Patrząc na te pomysły z dzisiejszej perspektywy, dostrzegamy z całą wyrazistością ich utopijność, chociaż kto wie, czy gdyby hipertekst, reprezentujący elektroniczną fazę rozwoju kultury alfabetu, nie odpowiedział na potrzeby w nich zasygnalizowane, nie kupowalibyśmy dziś książek w postaci luźnych kartek, dających się dowolnie przestawiać, i czy czytelnicza potrzeba wolności i aktywności byłaby tak silna, aby przełamać nawyk tradycyjnego czytania i poddać się absorbującemu procesowi, jakim byłaby lektura drukowanego tekstu interaktywnego. Te dwa przykłady nie tylko dobitnie pokazują, że można mówić o interaktywności jako „jednym z konstytutywnych elementów kulturowej panoramy epoki”³⁴, którego zapowiedź w postaci *Księgi* pojawiła się u jej zarania, ale także dowodzą, że w dziedzinie tradycyjnie drukowanej literatury jej zastosowanie nie ma większego sensu.

Po zapoznaniu się z powyższymi przykładami nasuwa się pytanie, czy projekty Federmiana oraz Mallarmégo miałyby szansę powodzenia, gdyby zapisało je elektronicznie, wykorzystując możliwości, jakie stwarza nowa technologia, czyli, krótko mówiąc, gdyby miały postać hipertekstu. Spekulacje na ten temat ułatwi nam fakt, że mamy obecnie do czynienia z dość obszernym zjawiskiem określanym jako interaktywna, czy też hipertekstualna fikcja. Jednym z pierwszych autorów, których proza przybrała kształt hipertekstu, jest Michael Joyce. Oto jak wyjaśnia on powody, które skłoniły go do posłużenia się hipertekstem przy okazji pisania „interaktywnej fikcji” o tytule *Afternoon*:

Chciałem, w możliwie prosty sposób, napisać powieść, która zmieniałaby się sukcesywnie, w miarę czytania i aby te zmieniające się wersje oddawały ten rodzaj powiazań, który sam odkryłem w procesie pisania, tak aby czytelnicy mogli ów proces ze mną dzielić. Dostrzegłem, że akapity umieszczone na niektórych stronach mogły równie dobrze następować po, czy poprzedzać wiele z tych, które były umieszczone na innych, chociaż efekt i skutek tego byłby inny. Tym, co powstrzymywało mnie od napisania powieści w ten sposób, był fakt, że ostatecznie w druku po jednym akapicie nieuchronnie pojawia się następny. Wydawało mi się, że gdybym, jako autor, użył komputera, aby poruszanie nimi było możliwe, pozwoliłoby to czytelnikom, bez zbędnego wysiłku, działać zgodnie z założonym przeze mnie wcześniej schematem³⁵.

Powyższy fragment, oprócz tego, że uświadamia nam, jak wiele dziedzin rozwija się dzięki nowym technologiom, stanowi najwłaściwszy przykład, do którego można odnieść definicję hipertekstu stworzoną przez Theodora H. Nelsona. Przypominam, że w owej definicji położył on nacisk na to, że aby tekst był hipertekstem, musi być tak napisany, nie zaś odczytany w dowolny sposób; musi funkcjonować, jak już wcześniej wspominałam, jak maszyna

³⁴ Tamże.

³⁵ Michael Joyce, *Of Two Minds*, cyt. za: G.P. Landow, dz. cyt., s. 179.

do wytwarzania tekstu, przy czym owo wytwarzanie jest zdecydowanie procesem realnego działania czytelnika/użytkownika, nie zaś jego mentalną operacją, którą można przeprowadzić na dowolnym tekście, istniejącym w tradycyjnej, drukowanej formie zapisu. O hipertekście (podobnie jak o interaktywności) możemy mówić tylko wówczas, kiedy, paradoksalnie, nie mamy wyboru, ale stajemy przed taką koniecznością. W wypadku hipertekstu wybór czytelnika nie jest kwestią przyzwolenia, szansą na stworzenie własnego tekstu na bazie już istniejącego; wybór jest warunkiem jego powstania i na tym polega jedna z różnic między interpretacją, czyli sposobem odczytania tekstu, a interakcją – działaniem, bez którego tekst po prostu nie istnieje.

Perspektywa Landowa, gdy postrzega on interaktywność (jako nieodłączną cechę hipertekstu) w kontekście tych wszystkich teorii, które proponowały zerwanie więzi tekstu z jego autorem i pozwoliły czytelnikowi na dowolność i pełną swobodę odczytania dzieła, jest podstawą do mówienia o kategorii interaktywności jako o wykluwającej się od lat cesze współczesnej kultury, której ostateczną formę urzeczywistnia technologia digitalna. Pisałam na początku o pozytywnych aspektach sympatyzowania z tego rodzaju propozycją badawczą. Jednym z nich jest wrażenie ciągłości rozwoju kultury, chociaż wypada przyznać, że chęć posiadania takiego wrażenia w kontekście omawianych przez nas kwestii może budzić pewne wątpliwości. Przede wszystkim prezentowane przez Landowa rozumienie interaktywności stanowi zagrożenie dla wszystkich nieinteraktywnych form (funkcjonujących w zdeterminowany sposób i niepoddających się zmianom, jakie mógłby wprowadzić odbiorca), w jakie obfituje tak wcześniejsza, jak i współczesna kultura, oraz prowadzi do zgubnego i dość radykalnego wniosku, że interaktywne formy reprezentowania rzeczywistości, jako doskonalsze i właściwsze dla sposobu, w jaki ją postrzegamy, wyprą z naszej kultury wszelkie zamknięte, harmonijne i linearnie rozwijające się dzieła, jako te, które nie wytrzymały próby czasu.

Pytanie, jakie stawiam w rozważaniach o zależności między teorią i praktyką literackiego postmodernizmu a hipertekstem i interaktywnością, nie jest pytaniem o to, czy tego typu ujęcie problemu jest zasadne. Jak się przekonaliśmy, analizując zaledwie kilka tekstów teoretycznych dotyczących literatury, istnieją zbieżności pozwalające wyłonić relacje łatwo zauważalnego pokrewieństwa. Pytanie, na które powinniśmy sobie odpowiedzieć, dotyczy raczej użyteczności takiego spojrzenia na zagadnienia związane z kulturowymi fenomenami doby elektronicznego zapisu. Mając na uwadze właśnie ową użyteczność, proponowałabym wyraźnie odróżnić omawiane zjawiska: tekst od hipertekstu oraz interpretację od interakcji. Przede wszystkim z tego powodu, że rozważania nad literaturą i jej interpretacjami odnoszą się do mentalnego procesu. Argumentem za radykalnym oddzieleniem wspomnianych pojęć niech będzie fakt, że drukowane powieści o narracji linearnej poddają się takiemu odbiorowi, jaki proponuje Barthes, a nie są tylko przejawami medialnych tradycji, nieudolnie próbującymi dostosować się do myśli badacza, która wyprzedziła czasy ich istnienia. Okazuje się również, że rozumienie interaktywności jako możliwości dokonywania zmian w obrębie struktury dzieła

jest dla tradycyjnej, posługującej się analogowym zapisem, literatury wysoce problematyczne. Dlatego pada propozycja, aby wyraźnie oddzielić interpretację, jakkolwiek dowolna by ona nie była, od interakcji, która pojawiła się wraz z techniką digitalną i możliwością uzyskiwania dostępu do danych w dowolnie pożądanej kolejności i dowolnym czasie.

Jest jeszcze jeden dość istotny, jak sądzę, aspekt archeologicznych zabiegów obecnych w refleksji nad nowymi mediami. Konsekwencją takiego ujęcia problemu, jakie proponują Landow i pokrewni mu badacze, jest zabieg, który polega na podważaniu przekonania na temat tego, czym jest teoria oraz system interaktywny. Teorie dotyczące tekstu literackiego przestają być spekulacją czy propozycją, funkcjonują raczej jako tezy, których prawdziwość lub fałszywość można stwierdzić (w omawianym wypadku zostają uznane za prawdziwe), natomiast definiowanie zjawisk takich jak hipertekst i interaktywność zdecydowanie traci na ostrości, dryfuje w stronę ich postrzegania jako pewnych idei, które stają się w coraz większym stopniu mało precyzyjną, chociaż wyraźnie dostrzeganą cechą współczesnej kultury.

1.3. Ludologia – definiowanie pojęcia

W swoim tekście zatytułowanym *The Definitive History of Games and Stories, Ludology and Narratology* Jesper Juul zauważa, że gry komputerowe zaczęły być postrzegane jako obiekt akademickich badań w momencie, gdy moda na używanie pojęcia narracji jako terminu służącego do analizowania bardzo wielu zjawisk osiągnęła szczytowe fazy. W tym kontekście wydawało się, twierdzi Juul, że badania nad gramami nieuchronnie będą zmierzały w kierunku zaaplikowania narzędzi narratologicznych do własnego usankcjonowania się jako dyscypliny³⁶. Był też on jednym z pierwszych teoretyków, jacy podjęli na ten temat dyskusję, i w tekście *A Clash between Game and Narrative. A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction*, którego podstawą jest jego praca magisterska z 1999 roku, twierdził, że:

1. Gry i opowiadania to dwie różne rzeczy (opowiadanie rozumiane jest tutaj jako ustalona sekwencja zdarzeń). To, co grę czyni grą, jest dokładnie tym, co czyni ją również nieciekawym opowiadaniem, które nie ma większego znaczenia. Błędem jest projektowanie gier, które miałyby przypominać opowiadanie, i błędem jest analizowanie ich jako opowiadań.
2. Przyjemność, jaką oferują gry, wynika z reguł, nie z ich reprezentatywnego poziomu. Reprezentacja czy fikcja w grach jest nieistotna³⁷.

³⁶ Jesper Juul, *The Definitive History of Games and Stories, Ludology and Narratology*, <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/> (dostęp: 23.03.2019).

³⁷ Zob. tenże, *A Clash between Game and Narrative. A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction*, <https://www.jesperjuul.net/thesis/> (dostęp: 20.11.2018). W tej kwestii Juul zmienił

Kilka lat później te twierdzenia pokryły się z założeniami dyscypliny, którą określono jako ludologię, a która dla Juula oznacza osobne pole badań nad grami, badania te zaś mogą korzystać z narzędzi wypracowanych na gruncie innych dyscyplin³⁸.

Juul uważa, że to właśnie twierdzenia o nieistotności czy drugorzędności reprezentacji i fikcji w grach spowodowały, że późniejsza proklamacja ludologii często była interpretowana jako odrzucenie możliwości badania narracyjności w grach, co faktycznie nie musi pokrywać się z twierdzeniami zawartymi w tekstach badaczy utożsamianych z tym nurtem refleksji. Ponieważ pojęcie „ludologia” zyskało na popularności, a tym samym straciło na ostrości, Juul proponuje pięć jego interpretacji, z którymi spotyka się najczęściej. Pierwsza z nich to ludologia jako studia nad grami; druga: studia nad grami rozumianymi jako reguły z pominięciem ich fikcyjnej zawartości; trzecia: studia nad grami cechujące się silnym antynarracyjnym nastawieniem, odmawiające wykorzystania narratologicznych narzędzi badawczych, uwzględniające jednakowoż fikcyjne elementy gier; czwarta: grupa ludzi skupionych wokół czasopisma „Game Studies” (aby przekonać się o fałszywości tej tezy, Juul radzi zapoznać się z zamieszczonymi tam artykułami); piąta wreszcie dotyczy kopenhaskiej grupy badaczy zajmujących się grami.

Jeśli chodzi o dwie ostatnie interpretacje, nie tylko są one w sposób oczywisty fałszywe, ale także przesłanki, które za nimi stoją, wynikają z trudno wytłumaczalnej ignorancji i braku znajomości dorobku zróżnicowanych w swym metodologicznym podejściu badaczy. Trzy pierwsze natomiast można, zdaniem Juula, potraktować jako opcje do wyboru, chociaż on sam zaznacza, że najbardziej skłania się ku pierwszej wymienionej propozycji, traktując ludologię jako szeroko rozumiany obszar badań nad grami komputerowymi.

W dość wczesnej, datującej się na 1999 rok, refleksji na temat podobieństw i różnic między grami wideo a narracją Gonzalo Frasca przypomina, że zarówno teorie wyrosłe na gruncie teorii literatury, jak i te wynikające z narratologii były wielokrotnie przywoływane przez badaczy podejmujących próby opisu specyfiki dynamicznych tekstów³⁹. *Poetyka* Arystotelesa, propozycje rosyjskich formalistów, poststrukturalistyczne diagnozy dotyczące szeroko pojętej tekstualności często się pojawiają w rozważaniach takich autorów jak Brenda Laurel, David Porush, Todd Hivnor czy George P. Landow. Niektórzy autorzy postrzegają hiperteksty⁴⁰ czy gry wideo jako nowe formy lub też rozwój

zдание, co do czego nie można mieć wątpliwości, zapoznawszy się z fragmentami jego książki *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge 2005, w których przeprowadza polemiczny dyskurs wobec własnego stanowiska.

³⁸ Juul w tym miejscu śledzi także historię samego pojęcia „ludologia”, za którego twórcę często uważa się Gonzalo Frascę, jednakowoż – jak przypomina Juul – można je odnaleźć w tytule tekstu, którego autorem jest Mihály Csikszentmihályi, *Does Being Human Matter – On Some Interpretive Problems of Comparative Ludology*, „Behavioral and Brain Sciences” 1982, Vol. 5, No. 1.

³⁹ Gonzalo Frasca, *Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative*, „Parnasso” 1999, No. 3.

⁴⁰ Frasca posługuje się pojęciem *cybertext*, niewątpliwie zapożyczonym od Espena Aarsetha, który swoją książkę poświęconą dynamicznej, programowo podlegającej modyfikacjom

tradycyjnych form narracji, co wydaje się zrozumiałe, jako że w obu wypadkach mamy do czynienia z podobnymi elementami, takimi jak postacie, ciągi wydarzeń, miejsca czy zakończenia. Jednakowoż – zauważa Frasca – istnieje jeszcze jeden wymiar, często ignorowany w teoretycznej refleksji nad tym rodzajem programów komputerowych: analizowanie ich jako zjawisk, które przede wszystkim są grami. Istotne jest też tutaj to, że Frasca podkreśla, iż ludologiczna perspektywa badań nad grami jest przez niego w 1999 roku odbierana jako pomijany czy niedoceniany aspekt badań nad grami. Pozwala to bowiem retrospektywnie ocenić postawy badawcze niektórych wczesnych teoretyków proponujących ludologiczną perspektywę refleksji nad omawianymi zjawiskami raczej jako konieczne ich zdaniem uzupełnienie dominujących w tym czasie stanowisk niż definitywne odcięcie się od przekonania, jakoby narzędzia narratologiczne nie nadawały się i nie powinny być stosowane do analizy gier komputerowych. Problematiczne już na wstępie takich badań jest to, jak twierdzi Frasca, że gry w ogóle – w przeciwieństwie do narracji – nie cieszyły się nigdy szczególnie szerokim zainteresowaniem w polu akademickiej refleksji, a jeśli były przedmiotem analiz badaczy, to odbywało się to w sposób tak dyscyplinarnie zróżnicowany, że trudno tutaj mówić o jakiejś spójnej, systematycznie rozwijanej tradycji, do której można byłoby się odwołać przy okazji próby opisu tego nowego zjawiska. Dodam tutaj, że w 2003 roku Frasca powraca do owego starcia między ludologami a narratologami w tekście zatytułowanym *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, w którym śledzi przebieg dyskusji, doprecyzowuje pojęcia i ostatecznie wyraża zawartą w tytule wątpliwość na temat samego jego istnienia. Ponieważ autor odnosi się w tej refleksji do wielu stanowisk, które zostaną przywołane w dalszej części tekstu, a jego rozważania stanowią próbę podsumowania problematyki związanej z rzeczoną sporem, zostaną one przywołane w końcowej części niniejszego rozdziału.

tekstualności zatytułował *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Postanowiłam zastąpić *cybertext*, którym operuje Frasca, pojęciem hipertekstu z dwóch zasadniczych powodów. Po pierwsze uważam, że praktyka określania cybertekstem wszystkich tekstów, które pojawiają się w cyfrowym środowisku i w konsekwencji mają cechy charakterystyczne dla cyfrowych mediów, takie jak interaktywność, wariacyjność czy modularność, jest mało precyzyjna i myląca. Koncepcja cybertekstu Aarsetha nie dotyczy bowiem specyfikacji medialnej nowej odmiany tekstualności. Literatura ergodyczna – termin, którym się posługuje, by opisać zespół tekstowych zjawisk poddawanych przez niego badaniu – nie jest zdeterminowana technologicznie i może, na co wskazują liczne przykłady, jakie przywołuje Aarseth, być odnoszona do tekstów występujących poza obszarem cyfrowości. Cybertekst z kolei, inaczej, niż wynikałoby ze sposobu, w jaki posługuje się tym pojęciem Frasca, nie jest jakąś szczególną odmianą tekstu, lecz perspektywą postrzegania tekstualności, przy której użyciu badane teksty mogą ujawnić to, do jakiego stopnia są dynamiczne. Innymi słowy: każdy tekst, niezależnie od tego, w jakim medium się realizuje, będzie cybertekstem w takim stopniu, w jakim zastosujemy wobec niego perspektywę badawczą, którą zaproponował Aarseth. Powód drugi natomiast jest taki, że żaden z autorów, o których badaniach mówi Frasca (poza samym Aarsethem), nie posługuje się pojęciem cybertekstu, być może dlatego, że w znakomitej większości ich publikacje pojawiają się przed 1997 rokiem, czyli datą ukazania się książki Aarsetha. Zob. Espen Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. Dorota Sikora, Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Korporacja Ha!art – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków–Bydgoszcz 2014.

1.4. Radykalna ludologia

Jeśli w wypadku stanowisk, jakie względem relacji między grami a narracją zajmują badacze tacy jak Juul i Frasca, można zauważyć wyraźną tendencję do uwzględniania narzędzi narratologicznych jako metodologicznie pożytecznych (niezależnie od ich równie wyraźnie artykułowanych propozycji, by badać gry pod kątem ich własnych wyjątkowych cech), to dwaj kolejni teoretycy, których argumenty zostaną przedstawione poniżej, sytuują się w obszarze „radykalnej ludologii”, w dość agresywny sposób odcinając się od możliwości wykorzystywania jakiejkolwiek dziedziny badań nad tekstualnością poprzedzającej pojawienie się gier komputerowych.

Pierwszym z nich jest Markku Eskelinen, którego tekst *The Gaming Situation* pojawia się na łamach pierwszego numeru „Game Studies” w lipcu 2001 roku. Przymiotnik „radykalna” staje się zrozumiały po zapoznaniu się z jednym z najczęściej cytowanych i komentowanych fragmentów tego tekstu:

Poza akademicką teorią ludzie zazwyczaj są znakomici w spostrzeganiu różnic między narracją, dramatem i grami. Jeśli rzucę do ciebie piłkę, nie spodziewam się, że ją upuścisz i będziesz czekał, aż zaczniesz opowiadać historie. Z drugiej strony kiedy gry, a szczególnie gry komputerowe są studiowane i poddawane teoretycznej refleksji, prawie zawsze i niemal bez wyjątku podlegają kolonizacji ze strony literaturoznawczych, teatrologicznych czy filmoznawczych obszarów badań. Gry są postrzegane jako interaktywne narracje, proceduralne opowiadania czy remediowane kino⁴¹.

Eskelinen, powołując się na koncepcję cybertekstu Aarsetha, słusznie zauważa, że tym, co odróżnia relację gracza z grą od tego, w jaki sposób odbierane są tradycyjne media, jest fakt, że względem gier pełnimy funkcję konfiguracywną, nie tylko interpretacyjną, i to właśnie powinno być głównym obiektem zainteresowania badaczy. Biorąc pod uwagę, że głównym obiektem mojego zainteresowania w przywoływanych tekstach są nie tyle proponowane w nich konkretne rozwiązania⁴², ile prześledzenie retoryki akademickiego sporu, ciekawe jest to, że kiedy Eskelinen proponuje, by badania nad grami komputerowymi uwzględniały specyfikę cyfrowego medium, w którym się realizują, za pożytecznych w tym aspekcie badaczy podaje oczywiście Aarsetha, ale także Rogera Caillois, Warrena Motte i Davida Parletta. Jeśli nawet powoływanie się na tego pierwszego można, z pewnymi zastrzeżeniami, które zgłaszałam przy okazji przywoływania jego terminologii przez Frascę, uznać za w dużym stopniu uzasadnione i mało kontrowersyjne, to żaden z pozostałych autorów nie wydaje się tutaj szczególnie pomocny. W sposób oczywisty nie nadaje się do rozważań na temat cyfrowości gier refleksja Caillois z 1958 roku, badania Parletta, jakkolwiek interesujące, dotyczą gier

⁴¹ Markku Eskelinen, *The Gaming Situation*, „Game Studies” 2001, No. 1, lipiec, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (dostęp: 13.02.2017).

⁴² Dodać tutaj należy, że rozwiązania prezentowane przez badacza w tym właśnie tekście należą nie tylko do nowatorskich i zdecydowanie pożytecznych, ale także cechują się szczególną precyzją i elegancją.

planszowych, Warren Motte zaś jest literaturoznawcą zajmującym się awangardowymi praktykami francuskich pisarzy spod znaku Oulipo. Nie jest moją intencją wywołanie wrażenia, że kwestionuję metodologiczne zaplecze Eskelinena, ale wyjątkowo ciekawe wydaje się to, że odrzuciwszy prace szkodliwych „kolonizatorów”, takich jak Brenda Laurel czy Janet Murray, badacz gier komputerowych, który postuluje konieczność refleksji nad cyfrowym charakterem tego zjawiska, w 2001 roku, jak można wnioskować z propozycji zaprezentowanej w omawianym tekście, nie bardzo ma się do czego odwołać.

Ludologiczna postawa Eskelinena jest także doskonale widoczna w sporze, który podejmuje on ze szczególnym fragmentem książki Janet Murray, kiedy zauważa ona, że gry mogą być czytane jak teksty, oferujące interpretacje doświadczeń. Jedną z gier przywoływanych przez nią w tym kontekście jest gra *Monopoly* (Charles Darrow, Parker Brothers, 1935), która może być czytana jako interpretacja kapitalizmu, drugą natomiast – i to właśnie jej sposób czytania przez Murray staje się powodem krytycznych uwag ze strony Eskelinena, jak i późniejszych licznych dyskusji – jest *Tetris* (Aleksiej Pażytnow, 1984). Interpretacja Murray odnosi się do przeciążonego zadaniami amerykańskiego społeczeństwa lat dziewięćdziesiątych, jak sama mówi: „ciągłego bombardowania zadaniami, które domagają się naszej uwagi i które musimy jakoś wcisnąć w nasze przeciążone plany i wyczyścić nasze biurka, by zrobić miejsce dla kolejnego szturmu”⁴³. Zdaniem Eskelinena taka interpretacja jest równie bezzasadna i pozbawiona walorów badawczych jak chociażby interpretowanie szachów jako doskonale amerykańskiej gry, ponieważ mamy w niej do czynienia z ciągłą walką między hierarchicznie zorganizowanymi, czarnymi i białymi wspólnotami, nie ma równouprawnienia płci oraz opieki zdrowotnej dla poszkodowanych figur. „Oczywiście – dodaje Eskelinen – jest tutaj zasadnicza różnica: po tego rodzaju analizie nie ma dla ciebie intelektualnej przyszłości we wspólnocie szachistów”⁴⁴. Dalej Eskelinen argumentuje, że zamiast przyglądać się samej grze, Murray interpretuje jej domniemaną treść czy projektuje własne przekonanie na temat tego, co ta gra znaczy. W konsekwencji takiej praktyki nie dowiadujemy się niczego o cechach zjawiska takiego jak *Tetris* i o tym, co czyni je grą. W dalszej części tej argumentacji badacz

⁴³ J. Murray, dz. cyt., s. 144.

⁴⁴ M. Eskelinen, dz. cyt. Można oczywiście dyskutować, czy tego rodzaju interpretacja szachów byłaby intelektualną kompromitacją, nie ulega natomiast wątpliwości, że możemy w wypadku tej gry mówić o poziomie reprezentacyjnym i postrzegać ją jako symulację strategii wojennej. Idąc krok dalej, warto przypomnieć historię powstania szachów (nie jest ona jedyną), jaka pojawia się w *Księdze królewskiej*, perskim eposie narodowym autorstwa Ferdousiego, który opisuje historię o tym, jak dwaj królewicze Gau i Talkhand walczyli o prawo do tronu. Gau, szanując wolę swojej matki, wydał rozkaz, by w razie zwycięstwa nie zabijano jego brata. Kiedy jego wojsko wygrało bitwę, jego żołnierze otoczyli przeciwników, znaleziono martwego Talkhanda. Królowa oskarżyła Gau o zamordowanie brata, więc książę zażądał odtworzenia bitwy w taki sposób, by jej udowodnić, że tego nie zrobił. Doradcy wymyślili szachy, aby przedstawić królowej przebieg wypadków. Ta legenda pozwala na polemikę z systematycznie przywoływanym przez ludologów przykładem szachów jako gry pozbawionej narracyjnego potencjału, bo jeśli nawet twierdzenie, że szachy zostały wymyślone, aby opowiedzieć historię, może być trudne do udowodnienia, to sama opowieść o jej powstaniu nie jest niczym innym, jak narracyjną interpretacją gry.

wyraża swe stanowisko w sposób, który nie powinien pozostawiać wątpliwości co do tego, że mamy w rzeczy samej do czynienia z jednoznacznie krytyczną postawą względem możliwości interpretowania znaczeniowej warstwy gier, zwłaszcza jeśli ma ona charakter narracyjny:

Wytlumaczenie tej interpretacyjnej przemocy wydaje się równie odrażające: determinacja, by znaleźć lub zmyślić opowieść za każdą cenę, jakby gry nie mogły pozostać gramy, bo gdyby nimi były, nie mogłyby być badane w ogóle⁴⁵.

Może się wydawać, że tego rodzaju pogląd nie wymaga szerszego komentarza, ale dla porządku trzeba podkreślić, że trudno dopatrzeć się u Murray owej brutalnej strategii, o której mówi Eskelinen. Twierdzenie, że gry mogą być postrzegane jako teksty czy struktury o potencjale semiotycznym i w związku z tym być podatne na interpretację, nie zawiera w sobie wykluczenia możliwości badania ich pod kątem cech, które są wyłącznie dla nich charakterystyczne. Co więcej – Aarseth, na którego koncepcję cybertekstu i funkcji, jakie wobec niego pełni użytkownik, Eskelinen się powołuje, dość jednoznacznie stwierdza, że jako odbiorcy czy użytkownicy tekstów interpretujemy zawsze i dlatego ten właśnie aspekt aktywności odbiorczej go nie interesuje, również z powodu wnikliwych i systematycznych dyskusji, jakie się toczą w szeroko zakrojonych badaniach na temat produktywności znaczeniowej czy procesów semiotycznych, zwłaszcza w perspektywie filologicznej. Ciekawi go natomiast, co jeszcze – poza sferą znaczeniową – można z tekstem zrobić, postrzegając go w kategoriach mechanizmu, jego użytkownika natomiast jako operatora pełniącego funkcję tektoniczną, eksploracyjną bądź konfiguracywną. Za wyjątkowo ironiczne można także uznać to, że polemizując z zasadnością postrzegania gier w perspektywie tekstualnej i przeciwstawiając się znaczeniotwórczym praktykom stosowanym wobec abstrakcyjnych gier, Eskelinen dokonuje finezyjnej, dowcipnej i bez wątpienia interesującej interpretacji szachów z nadzieją, jak przypuszczam, że zostanie ona odebrana jako groteskowy przykład posługiwania się nieadekwatnymi kategoriami względem domniemanego abstrakcyjnego przykładu. Ten zabieg w swym retorycznym aspekcie może oczywiście zostać odczytany jako gest kompromitujący interpretacyjne czy znaczeniotwórcze zabiegi stosowane wobec gier, ale może też przynieść skutek wręcz odwrotny. Czytając szachy jako reprezentację stosunków społecznych panujących w amerykańskim społeczeństwie, Eskelinen niewątpliwie patrzy na grę w taki sposób, jakby była obiektem posiadającym semiotyczny potencjał, który zresztą zostaje w omawianym przypadku zaktualizowany – musimy więc się tutaj zgodzić z Murray, że taka możliwość istnieje, co z kolei stanowi jej zasadniczy argument w kontekście omawiania gry *Tetris*. Wątpliwości Eskelineny pojawiają się w odniesieniu do dwóch wymiarów konsekwencji takiego działania. Po pierwsze – co wynika z takiej praktyki? Jego zdaniem niewiele, ponieważ nie udało się powiedzieć nic istotnego o samej grze (w perspektywie wskazywania elementów pożytecznych definicyjnie), i trudno się z nim tutaj nie zgodzić. Po drugie natomiast, uważa on, że taka interpretacja jest

⁴⁵ Tamże.

jawnie niedorzeczna i z tym przekonaniem oczywiście można już polemizować, przy czym polemika ta odbywałaby się na gruncie refleksji dotyczących samych procesów interpretacyjnych. Jeśli więc Eskelinen próbuje powiedzieć: „Owszem, potraktowałem szachy jak tekst, dokonałem interpretacji na poziomie domniemanych struktur dyskursywnych, ale jest to interpretacja tak niezdrowa i paranoidalna, by posłużyć się pojęciami Umberto Eco, że może stanowić retoryczny argument na rzecz szkodliwości takiego podejścia”, to dość łatwo jest ów argument znieść, powołując się na pragmatystyczne podejście do interpretacji⁴⁶. Innymi słowy: nie jest tutaj problemem to, że autor interpretacji zachęca do jej wartościowania, ale przekonanie, że wartościowanie to powinno mieć charakter negatywny i negacja ta w konsekwencji powinna unieważnić sam akt interpretacji.

Wspomniałam wcześniej o dwóch teoretykach wpisujących się w nurt „radikalnej ludologii” i o ile fragment tekstu Eskelinena o piłce, po której nikt się nie spodziewa opowiadania historii, jest często cytowany w polemice z tym stanowiskiem, o tyle wyjątki tekstu *Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation* drugiego z badaczy, Espena Aarsetha, dają pewne wyobrażenie powodów, dla których mówi się w tym kontekście o radykalizacji podejścia ludologicznego do badania gier komputerowych. W przywołanym tekście Aarseth argumentuje, że z trzech elementów, które składają się na grę: reguł, świata gry i rozgrywki, świat nie powinien być traktowany jako obiekt badań w ramach *Game Studies*, ponieważ system semiotyczny w grach jest przypadkowy. Należy tutaj posłużyć się najbardziej chyba rozpoznawalnym argumentem Aarsetha, który stał się pretekstem dla licznych późniejszych dyskusji, dotyczących zresztą różnorodnych aspektów badań nad grami, od refleksji o charakterze normatywnym po możliwości feministycznej perspektywy interpretacji gier w ogóle:

wymiary ciała Lary Croft, które już były analizowane do znudzenia przez teoretyków filmu, dla mnie jako gracza są nieistotne, ponieważ inaczej wyglądające ciało nie sprawiłoby, że grałbym inaczej. Kiedy gram, nawet nie widzę jej ciała, lecz patrzę przez nie poza nie⁴⁷.

Tego rodzaju stwierdzenie przenosi do pewnego stopnia ciężar dyskusji na temat istotności semiotycznych aspektów gier z obszaru pożyteczności zainteresowań badaczy ich tekstualnością i ewentualnymi procesami znaczeniowymi na zagadnienie specyficznego rodzaju aktywności percepcyjnej, która byłaby charakterystyczna i wyjątkowa dla graczy⁴⁸. Aarseth nie poprze-

⁴⁶ Zob. U. Eco, R. Rorty, J. Culler, C. Brooke-Rose, dz. cyt.

⁴⁷ Espen Aarseth, *Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), The MIT Press, London 2004, s. 50.

⁴⁸ Postać Lary Croft stała się obiektem zainteresowania nie tylko ze strony filmoznawców, ale także badaczy gier komputerowych i kultury popularnej w ogóle w stopniu tak dużym, że trudno byłoby tu przywołać wszystkie stanowiska, podejmując polemikę z twierdzeniem Aarsetha o znaczeniowej irrelewantności omawianej bohaterki. Chciałabym jednak zwrócić uwagę, że analizy sposobu jej przedstawiania i funkcjonowania na gruncie groźnawstwa tematyzują aspekt sterowalności postaci i relacji pomiędzy nią a graczem. Zob. np. Helen W. Kennedy, *Lara Croft*.

staje jedynie na uwagach dotyczących pożyteczności lub raczej jej braku w odniesieniu do użycia narratologicznych narzędzi w badaniach nad grami, ale także podaje powody, jak sam mówi: „ilościowe”, dla których tego rodzaju podejście nie spotyka się z jego uznaniem oraz staje się pretekstem do formułowania przestróg:

Moje ostrzeżenia na temat narratywizmu i teoretycznego kolonializmu mogą wydać się przesadnie surowe, a nawet wojownicze. Dlaczego zatem nie pozwolić tej kwestii na to, by się sama wyjaśniła, poprzez naukowy, logiczny dialog? Powód tej czujności zawiera się w liczbach. Sama liczba studentów kształconych w badaniach nad filmem i literaturą zagwarantuje, że prymitywne i pozbawione obiektywizmu, niewłaściwe zastosowanie teorii narracji do badania gier będzie kontynuowane i prawdopodobnie przytłoczy je na długi czas. Jak długo większość opiekunów naukowych wywodzących się z tradycyjnych studiów narratologicznych będzie traktowała dysertacje i prace naukowe, jakby narracyjność gier była czymś oczywistym, i myliła hybrydy zawierające elementy gier i opowiadania z grami w ogóle, tak długo dobra, krytyczna refleksja nad grami będzie zdziesiątkowana przez niekompetencję, a to problem dla wszystkich zainteresowanych⁴⁹.

Problem z takim liczbowym argumentem jest taki (oprócz tego, że może wydać się nieco arogancki), że to domniemane masowe zainteresowanie grami w perspektywie dyscyplin, które wypracowały na swoim gruncie narzędzia badawcze pozwalające analizować elementy opowiadania różnorodnych medialnych tekstów, równie dobrze może zaowocować ciekawymi propozycjami, ponieważ im więcej badaczy poświęci swą uwagę tym zagadnieniom, tym większa szansa na to, że ostateczne rezultaty dalekie będą od prymitywizmu, programowej stronniczości i braku kompetencji, przed którymi przestrzega Aarseth.

1.5. „Zimowe umysły”

Zdecydowane i często skrajne opinie „radykalnych” ludologów na temat miejsca gier komputerowych w medialnym krajobrazie i refleksji badaczy nastawionych do tych kwestii odmiennie nie pozostawały oczywiście bez komentarza, zwłaszcza ze strony osób bezpośrednio zainteresowanych, jak Janet Murray, która stała się dla badaczy identyfikowanych z ludologią poniekąd uosobieniem „niewłaściwej” postawy badawczej. W tekście zatytułowanym *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*, będącym zapisem jej wystąpienia na konferencji DiGRA w 2005 roku, zauważa ona, że teoretycy, którzy proponują, by w badaniach koncentrować się na regułach gry, nie zaś na reprezentatywnych czy mimetycznych elementach posiadających przypadkowy charakter, czasem przyznają, że w tego typu podejściu

Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis, „Game Studies”, grudzień 2002, Vol. 2, Issue 2, <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/> (dostęp: 13.02.2017).

⁴⁹ E. Aarseth, *Genre Trouble...*, s. 52.

tkwi pewien potencjał bezradności, jeśli chodzi o empiryczne obserwacje gracza, jednak przeciwstawiają się takiej refleksji nad grami, która próbuje połączyć je z innymi kulturowymi formami takimi jak malarstwo, film, sztuka cyfrowa czy narracja.

Próby czynione przez innych akademików – dodaje Murray – by rozważać gry jako część większego spektrum kulturowej ekspresji, są potępiane jako kolonizatorskie wdzieranie się na terytorium, które należy tylko do badających je jako abstrakcyjne systemy reguł⁵⁰.

Murray zauważa, że paradygmatyczną dla takiego podejścia grą jest *Tetris*, która ich zdaniem może być postrzegana tylko i wyłącznie jako abstrakcyjny wzór, na który składają się elementy gry, reguły i działania gracza, i wzór ten nie znaczy nic poza samym sobą, a każda inna gra może być postrzegana jako równie abstrakcyjna. Badacze tacy jak ona, którzy koncentrują się na metaforycznym interpretowaniu gry, przez graczy są oskarżani o brak profesjonalizmu dlatego, że jedynym uznanym sposobem analizowania gier jest abstrakcyjny formalizm. W konsekwencji prowadzi to do sytuacji uprzywilejowania formalistycznego podejścia, proklamowania jego nadrzędności względem innych strategii badawczych oraz pomijania innych istotnych aspektów doświadczenia gracza, takich jak poczucie immersji, performatywny wymiar rozgrywki czy osobiste przeżycia związane z wygrywaniem bądź przegrywaniem. Murray dodaje także, że aby stać się przedstawicielem tej szkoły badawczej, należy posiadać – jak bohater wiersza *Bahwan* Wallace’a Stevensa – zimowy umysł, dzięki któremu można spoglądać na wysoce emotywne, narracyjne, naładowane znaczeniowo obiekty i widzieć w nich jedynie abstrakcyjne funkcje gry. „W rzeczy samej – pisze Murray – dla prawdziwego wyznawcy growego esencjalizmu nawet pojętna Lara Croft jest postrzegana najwyżej jako kolejny pionek do gry, instrument do przestrzegania reguł”⁵¹. Murray kontynuuje swoje rozważania, tłumacząc, że tego typu podejście, kojarzone z terminem „ludologia”, które mogłoby oznaczać dość neutralny sposób badania gier, często funkcjonuje zarówno jako metodologia, jak i ideologia. Ideologię wpisaną w ten nurt Murray określa mianem „growego esencjalizmu” (GE – *Game Essentialism*), ponieważ w jej ramach funkcjonuje pogląd, że gry – w przeciwieństwie do innych kulturowych obiektów – powinny być analizowane tylko w odniesieniu do innych przedstawicieli swojej własnej klasy i tylko za pomocą pojęć definiujących ich formalne, abstrakcyjne cechy. Niezależnie od samej ideologii istnieje metodologia badań nad grami, również określana jako „ludologia”, a którą być może powinno się określać mianem growego formalizmu (CGF – *Computer Game Formalism*). Jako metodologia formalizm growy kładzie nacisk na formalne właściwości gier, które są dla nich zarówno charakterystyczne, jak i stanowią o ich wyjątkowości, co pozwala na dokonywanie klasyfikacji i porównań konkretnych przypadków form,

⁵⁰ Janet Murray, *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*, https://www.researchgate.net/publication/251172237_The_Last_Word_on_Ludology_v_Narratology_in_Game_Studies (dostęp: 14.06.2017).

⁵¹ Tamże.

jakie przybierają. Badaczka podkreśla, że przedstawiciele ludologicznego nurtu, i tego o charakterze metodologicznym, i ideologicznym, wnieśli niezaprzeczalny wkład w badania nad grami:

przede wszystkim – pisze Murray – jako ideolodzy pobudzili i wyznaczyli centrum zainteresowania dla dziedziny poprzez naleganie na zasadność badania gier jako przedmiotów refleksji, które funkcjonują na własnych prawach, a nie „skolonizowanych” przykładów filmu czy narracji. Po drugie, jako rzecznicy formalistycznej metodologii, równoległej względem narratologicznego podejścia do opowiadania, poczynili wysoce pożyteczne obserwacje. Na przykład funkcjonalne jest rozważanie gier, jak zasugerował Aarseth, jako konfiguracywnych struktur, które żądają od nas aktywnego manipulowania własnymi elementami. Co więcej – dzięki zwracaniu uwagi na formalne aspekty gier uruchomili cały zakres produktywnych pytań na temat ich definiowania, form czy granic między grami a innymi formami kulturowymi, które mogą być rozważane z wielu perspektyw⁵².

Murray uważa także, że jako ideologia esencjalizm growy koncentruje się głównie na tym, co miałyby go odróżniać od narratologii, która jest dla formalistów niezwykle istotna. Narratologia bowiem stanowi dla nich reprezentację władzy, przeciwko której się buntują, coś, co powinno zostać odrzucone po to, by ich własne interpretacje nabrały znaczenia. Zdaniem badaczki mamy do czynienia z sytuacją, którą Harold Bloom określił jako „lęk przed wpływem”, z potrzebą odseparowania się od panującej tradycji i jej konstruktów, aby stworzyć coś prawdziwie innowacyjnego. Trzeba się chyba zgodzić, że diagnoza Murray, jakoby ludolodzy operacyjnie funkcjonowali w trybie „lęku przed wpływem”, nie zawiera w sobie sugestii o deprecjonowaniu czy krytykowaniu rezultatów ich wysiłków. Zwraca ona także uwagę na to, że nawet w swojej ideologicznej odsłonie (o formalistycznej nie wspominając) ludologia może być postrzegana jako pożyteczny nurt w refleksji nad grami komputerowymi. Jej wątpliwości i niechęć budzą jednak dwie kwestie. Po pierwsze – trudno jej zdaniem mówić o debacie między narratologami a ludologami, ponieważ właściwie nikt z wzywanych do zajęcia stanowiska domniemyanych narratologów się do niej nie włączył i tutaj rodzą się wątpliwości co do tego, czy owa debata się w ogóle odbyła. Niechęć autorki jest zauważalna natomiast wówczas, gdy mówi ona o opozycji wobec narratologii i narzucaniu etykietek tym, którzy ich nie wybierali, ponieważ wygląda to na uskarżanie się na brak potencjalnego celu ataku. Murray przywołuje słowa Aarsetha, które wygłosił on po konferencji w styczniu 2005 roku:

Miejmy nadzieję – mówił wówczas badacz – że pojawi się jakaś silna narratologiczna propozycja na konferencji DiGRA, w której ludolodzy spotkają się z racjonalnymi kontrargumentami i gry zostaną przedstawione jako opowiadania w dobrze uzasadniony i zdefiniowany sposób. Do tego czasu obowiązek przytoczenia argumentów spoczywa na narratystach⁵³.

Przedstawione stanowisko Aarsetha skłania Murray do zadania pytań: Czyż rzekomo jest to obowiązek? Kto jest zobligowany do obrony twierdzenia,

⁵² Tamże.

⁵³ Tamże.

że gry są opowiadaniem? Jej zdaniem bowiem nikt nie jest specjalnie zainteresowany argumentowaniem na rzecz stanowiska, że między grami a opowiadaniem nie ma żadnych różnic, albo że gry stanowią jakiś rodzaj narracyjnego podgatunku. Ci, którzy interesują się zarówno grami, jak i narracją, dostrzegają przenikanie jej elementów charakterystycznych dla obu z nich w jednej i drugiej formie. W konsekwencji spór między narratologami i ludologami, taki, jakim go przedstawia Murray, nie może być nigdy rozwiązany, ponieważ jego jedna strona uzurpuje sobie prawo do definiowania, czym są i jakie postawy wyrażają obie strony. „Ludolodzy – konkluduje Murray – debatują z duchem, którego sami stworzyli”⁵⁴. W podsumowaniu badaczka wyraża pogląd, że dyskusja wokół sporu na temat relacji między ludologią a narratologią domaga się przeformułowania przede wszystkim dlatego, że w jakimś momencie prowadzonych debat wszyscy zgadzają się na gruncie zdrowego rozsądku, że gry nie stanowią narracyjnego podgatunku oraz że mamy do czynienia z obiektami, które mają cechy zarówno gier, jak i opowiadań. Dodaje ona także, że coraz większa grupa studentów, która interesuje się badaniami nad grami komputerowymi, nie powinna ulegać dezorientacji pozornego wyboru pomiędzy zajmowaniem się grami lub narracją ani też być rozpraszana przez – jak sama to określa – „bezproduktywny, sekciarski dyskurs”. Dalej pisze ona, że:

Już najwyższy czas, aby rozpoznać różnice między pożyteczną formalistyczną metodologią a rozpraszającą nakazową ideologią growego esencjalizmu. Żadna grupa nie może definiować tego, co jest właściwe dla badań nad grami. Groznawstwo, podobnie jak inne zorganizowane formy dążenia do wiedzy, nie jest drużynowym konkursem w trybie gry o sumie zerowej, ale wielowymiarową, niekończącą się łamigłówką, którą próbujemy wspólnie rozwiązać⁵⁵.

Uwagi, jakie w przytoczonym tekście czyni Murray, można postrzegać jako zdyscyplinowaną próbę definiowania radykalnej odslony ludologii, ponieważ jej rozróżnienia na „growy esencjalizm” i „formalistyczną metodologię” pozwalają na lepsze zrozumienie tego nurtu pod względem strategicznym. Co jednak wyjątkowo interesujące w perspektywie retorycznego wymiaru samego sporu, to fakt, że mamy tu do czynienia z ciekawą metasytuacją, kiedy wkraczamy na grunt sporu na temat sporu, którego – zdaniem Murray – właściwie nie było, ponieważ grupa radykalnych ludologów walczyła z czymś, co w gruncie rzeczy nie istniało.

1.6. Ludologia – problemy praktyczne

O ile dorobek formalistycznej metodologii funkcjonującej pod szyldem ludologicznym nie ulega wątpliwości i niektóre padające w jego ramach propozycje konkretnych rozwiązań są wykorzystywane w badaniach, o tyle można się

⁵⁴ Tamże.

⁵⁵ Tamże.

zastanawiać, w jakim stopniu zasadne są pochwały Murray na temat pozytywnych skutków ideologicznego oblicza tego nurtu. Warto się w tym kontekście przyjrzeć, w jaki sposób funkcjonuje ludologia jako inspiracja dla późniejszych rozważań i metod poszukiwania rozwiązań teoretycznych problemów na gruncie badań nad grami. Przykładem może być refleksja, jakiej oddaje się Rune Klevjer, dotycząca statusu i sposobu funkcjonowania fabularnych przerywników w grze, określanych mianem *cutscenes*. Klevjer rozpoczyna swe rozważania od przyglądania się ideologicznym argumentom ludologów, dla których, jak mówi: „narracja jest zaledwie nieciekawym ornamentem, świątecznym opakowaniem gry, a nacisk na badanie tego rodzaju marketingowych narzędzi jest stratą czasu i energii”⁵⁶. Zdaniem autora w perspektywie ludologicznej wszystko, co nie dotyczy czystej mechaniki gry, jest obce jej właściwej estetycznej formie.

Nawiązując do omawianego wcześniej tekstu Eskelinena i przywoływanych przez niego kategorii cybertekstowych, Klevjer zauważa, że w wypadku każdej właściwie gry tryb ergodyczny jest tym, który definiuje dyskurs. W praktyce oznacza to, że użytkownik jest zasadniczo zaangażowany jako gracz, wykonując ergodyczną pracę z użyciem materialnych aspektów tekstu, nie jako czytelnik interpretujący tekst na poziomie struktur semantycznych. Klevjer podkreśla, jak istotny jest ludyczny aspekt w badaniach nad grami nie tylko dlatego, że pozwoli to samej refleksji ludologicznej wykroczyć poza własne wczesne stadium rozwoju, ale przede wszystkim pojawi się możliwość wypracowania nowych narzędzi w kontekście ludyczności w ogóle, co – z uwagi na relatywnie słabe zainteresowanie tą tematyką na gruncie rozważań akademickich – wydaje się szczególnie pożądane. Badacz zauważa także, że wyznaczenie ram metodologicznych dla badania gier w taki sposób, że obejmowałyby one wyłącznie ludyczne aspekty zjawiska, nie tylko wyklucza z obszaru refleksji ich poziom dyskursywny, ale też prowokuje do sformułowania wątpliwości, która wyraża się w pytaniu: Czy gry komputerowe powinny stać się kategorią podrzędną względem ogólnej teorii gier?

Zdaniem Klavjera tak ustawione ramy badawcze mogą budzić wątpliwości z dwóch zasadniczych powodów. Po pierwsze, gry komputerowe funkcjonują na platformie cyfrowej, która determinuje nowe formy wyzwań i możliwości pod względem projektowym i odbiorczym, a związku z tym wydaje się niezwykle trudne, jeśli nie niemożliwe, opisanie tych jakości za pomocą pojęć powstałych na gruncie tradycyjnych teorii niekomputerowych gier. Drugi natomiast powód jest taki, że gry komputerowe (nawet jeśli rozumiemy to pojęcie w wąskim, ludologicznym sensie) często wykorzystują konwencje wypracowane w obszarze kultury popularnej. Gry, zwłaszcza te, które tematycznie osadzone są w fikcyjnych uniwersach znanych swym odbiorcom z filmów, powieści czy komiksów, stanowią dużą część rynku i są powszechnym źródłem zdobywania ergodycznych doświadczeń przez graczy. Co więcej – strategie marketingowe tego typu

⁵⁶ Rune Klevjer, *In Defense of Cutscenes*, [w:] *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Frans Mäyrä (red.), Tampere University Press, Tampere 2002, s. 191.

produkcji rozpoznają w graczach, jako potencjalnych odbiorcach, widzów i czytelników innych tekstów, a same gry w dużym stopniu zawierają intertekstualne odniesienia. Także wydarzenia, które w pozbawiony wariantywności sposób odbywają się w tych światach, są standardowo prezentowane w postaci przerywników, określanych mianem *cutscenes*, i skierowane są raczej do widza niż do gracza. Te uwagi Klevjera nie polemizują z założeniami radykalnej wersji ludologii na ideologicznym czy też metodologicznym poziomie w takim stopniu, w jakim wskazują na problematyczność zastosowania jej strategii badawczych, jeśli weźmie się pod uwagę szeroko rozpowszechnione twórcze, marketingowe i odbiorcze praktyki związane z grami komputerowymi. Rozpoznanie bowiem problematyki łączącej się z którymkolwiek z wymienionych obszarów jako zagadnień możliwych do analizowania na gruncie badań nad grami z ludologicznej perspektywy będzie oceniane jako pochylenie się nad niedojrzałymi i wadliwymi aspektami gry, która powinna funkcjonować samodzielnie, bez żadnych powiązań z innymi mediami. Dla Klevjera ludologiczne podejście do badania gier komputerowych jest problematyczne nie tylko ze względu na swój z założenia wykluczający charakter, ale także dlatego, że brakuje w nim rozróżnienia między „grą”, która funkcjonuje jako pojęcie teoretyczne, a faktycznym, istniejącym w kulturze produktem. Tylko ignorując rzeczywiste teksty kultury, które nazywamy grami komputerowymi, można tak stanowczo twierdzić, że gra jest czymś zupełnie innym niż narracja. Koncepcje ludologiczne na poziomie metodologicznym dotyczące estetycznych aspektów gier zawierają również argumenty związane z przekonaniem o ich „czystości” i w konsekwencji wykluczają narracyjne przejawy tego zjawiska jako nieistotne z badawczego punktu widzenia. Klevjer powołuje się na twierdzenie Aarsetha o wątpliwej funkcjonalności posługiwania się filmową narracją w grach: „wydaje się, że istnieje granica użyteczności tego rodzaju modalnych przejść między grami a filmem w tym sensie, że odbiorcy będą oczekiwali od dzieła, by prezentowało się jako jedno lub drugie i wyznaczało im rolę widza albo gracza”⁵⁷. Klevjer argumentuje jednak, że Aarseth nie odwołuje się do żadnych empirycznych badań na poparcie tego twierdzenia. Dodać tutaj należy, że praktyki odbiorcze, zwłaszcza te lokujące się na obszarze nowych mediów, skłaniałyby do postawienia tezy wręcz przeciwnej: ze względu na symulacyjny charakter technologii cyfrowej, zdolnej do posługiwania się interfejsami kulturowymi wykształconymi na gruncie wcześniejszych mediów, posługujący się nią użytkownicy raczej nie powinni mieć problemów z „przełączaniem” różnorodnych trybów odbiorczych, rozumiejąc mozaikowy charakter samego medium. Kłopot z akceptowaniem założeń, jakie pojawiają się na gruncie radykalnej ludologii, polega nie tyle na ograniczonych możliwościach zastosowania wypracowanych przez nią metodologicznych narzędzi, ile na konieczności odrzucenia wszystkich gier,

⁵⁷ Espen Aarseth, *Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock. The Temporality of Ergodic Art*, [w:] *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*, Marie-Laure Ryan (red.), Indiana University Press, Bloomington–Indianapolis 1999, cyt. za: R. Klevjer, dz. cyt., s. 194.

które posiadają jakiekolwiek narracyjne elementy, ponieważ wykraczają one poza sposób, w jaki ten nurt badawczy definiuje samo pojęcie gry. O ile bowiem propozycja, by analizować gry pod względem formalnym, koncentrując się na regułach, mechanice i rozgrywce, wydaje się możliwa do zastosowania wobec każdej właściwie gry, a już z pewnością wobec gry komputerowej, która właśnie dlatego, że funkcjonuje w restrykcyjnym, zerojedynkowym środowisku, posiada jednoznaczne, obligatoryjne i bezdyskusyjne reguły, o tyle czym innym i zdecydowanie trudniejszym do zaakceptowania są wymagania, jakie ludologia stawia samym obiektom, które mają zostać poddane badaniu. Mówiąc precyzyjniej: esencjalizm growy, o którym wspomina Murray, nie dotyczy jedynie pożądaney postawy badawczej (analizujemy w grach to, co stanowi o sednie ich growości), ale także samych gier, które – jeśli posługują się środkami wyrazu typowymi dla innych mediów – nie tylko w oczach ludologów tracą na czystości, ale zostają wyłączone z obszaru badań jako medialne hybrydy.

1.7. Spór na temat sporu

Chciałabym teraz powrócić do uwag Gonzalo Frasca na temat przebiegu całej dyskusji wokół narratologicznych i ludologicznych narzędzi i możliwości ich zastosowania w badaniach nad grami. Są one bowiem użyteczne zarówno na poziomie definiowania i precyzowania pojęć, jak i w szerszym kontekście dyskusji dotyczącej samego procesu negocjowania, akceptowania i wykluczania badawczych stanowisk. Jak sam zauważa:

pierwszy problem w tej debacie to pojęcie („narratolog”), które ma inne znaczenie poza społecznością badaczy gier i wewnątrz niej. Może być to oczywiście powodem zamieszania. Z tego względu Michael Mateas zaproponował pojęcie „narratywista”, by określić badacza, który wykorzystuje „teorię narracyjną i literacką jako podstawę, na której buduje teorię mediów interaktywnych”. (...) Termin „narratolog” zarezerwuję do opisu badacza koncentrującego się na narracji w dowolnym medium, w tym w filmie, literaturze czy grach wideo⁵⁸.

Frasca słusznie zauważa, że pojęcia niekiedy wykraczają poza mniej lub bardziej restrykcyjne granice swych pierwotnych kontekstów i mają skłonność do semantycznego dryfowania. Przyglądając się dwóm znaczeniom terminu „ludologia” podawanym przez Game-Research.com (1. „Nauka o grach, zwłaszcza grach komputerowych”; 2. „nauka o strukturze gry (lub rozgrywki) w odróżnieniu od badania gier jako narracji lub badania gier jako medium wizualnego”⁵⁹), Frasca zdecydowanie opowiada się za tym pierwszym, tłumacząc, że

⁵⁸ Gonzalo Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, przeł. Mirosław Filiciak, [w:] Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, oprac. Mirosław Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 78.

⁵⁹ Tamże, s. 77.

z drugim nie zgadza się z powodu zbytniego uproszczenia całego zagadnienia. Jeśli Frasca nie ma większych trudności ze zidentyfikowaniem tożsamości ludologa („Według mnie ludolog to po prostu badacz gier, bez względu na jego stosunek do narracji i gier”⁶⁰), to już odpowiedź na pytanie, kim są narratystyści, wydaje się problematyczna:

Kolejnym przykładem tego, że spór ludologia/narratologia nie istnieje, są trudności z odnalezieniem tożsamości narratystów. Mateas jasno identyfikuje ludologów, ale nie określa narratystów. Henry Jenkins twierdzi, że jako o narratystce z reguły pisze się o Janet Murray. Jednak nie wiem nic o żadnym artykule, w którym przyjęłaby ona stanowisko w tej tzw. debacie. (...) Inni obrońcy uprzywilejowania w studiach nad grami narzędzi narratologicznych woleli nie zajmować którejs z stron w tej debacie (...). Ten brak narratystów naprawdę wprawia mnie w zakłopotanie: wygląda to tak, jak gdyby nigdy nie istnieli⁶¹.

Interesujące w tym fragmencie jest to, jak bliska wydaje się jego konkluzja do diagnozy, którą postawiła Murray, oboje bowiem wyrażają wątpliwość na temat samego funkcjonowania sporu między ludologami a narratologami czy narratystami, z powodu braku dowodów na istnienie jednej z jego stron. Dla porządku dodać należy, że przemyślenia, które wygłasza Frasca, datują się na 2003 rok, czyli zostały przedstawione społeczności groźniejszej dwa lata wcześniej niż podsumowanie tych kwestii przez Murray, co tłumaczy fakt, że Frasca nie potrafi przywołać żadnej jej wypowiedzi odnoszącej się do omawianej problematyki. Przy czym faktyczny brak „narratystów”, który wprawia Frascę w zdumienie, da się w dość nieskomplikowany sposób wyjaśnić. Każda rzetelna krytyka radykalnej ludologicznej postawy powinna zaczynać się od (i często, jak pokazuję na wybranych fragmentach polemicznych wypowiedzi przywoływanych w tym rozdziale autorów, z taką praktyką się spotykamy) zastrzeżenia wobec sposobu, w jaki ludolodzy posługują się pojęciem narracji, ponieważ w żadnym stopniu nie oddaje on złożoności i potencjału badawczych zastosowań, jakie tkwią w tym pojęciu oraz w posługującej się nim w refleksyjny sposób dyscyplinie. Fakt, że trudno jest się doszukać badaczy związanych z narratologicznym nurtem rozważań nad grami, których rozumienie zasadniczego obiektu ich rozważań byłoby tak prymitywne, nie powinien więc dziwić, a może nawet stać się powodem pozytywnej diagnozy w kwestiach rzetelności badawczej w ogóle. W swojej dalszej argumentacji Frasca określa radykalną ludologię jako „nieporozumienie”, twierdząc, że „stara” ludologia nigdy nie odrzucała kategorycznie narratologii. Powołuje się w tym kontekście na własne wypowiedzi z 1999 roku, w których można się dopatrywać „intencji pokojowego istnienia narratologii z ludologią”⁶², odnosi się także do Marie-Laure Ryan postulującej, by ludologia nie odrzucała koncepcji narracji, i wreszcie przypomina fragment z *Cybertekstu* Aarsetha: „twierdzić, że nie ma różnicy między grami i narracjami, to ignorować kluczowe cechy obu kategorii. Jednak, jak

⁶⁰ Tamże, s. 80.

⁶¹ Tamże, s. 80–81.

⁶² Tamże, s. 81.

próbuję pokazać to studium, różnica nie jest jednoznaczna i są znaczące części wspólne”⁶³. Dalej wymienia także Juula i Eskelinen i omawiając ich stanowiska, stwierdza, że:

niestawianie narratologii na pozycji uprzywilejowanego narzędzia rozumienia gier to jedno, całkowite odrzucenie jej – coś zupełnie innego. Wynika z tego, że pomysł, iż ludolodzy chcą wykluczyć narrację ze studiów groźnawczych, wydaje się całkowicie chybiony⁶⁴.

Gdybyśmy nie znali tekstów owych autorów, moglibyśmy odnieść wrażenie, że opinie na temat postaw, które przypisuje się „radikalnej” ludologii, są wynikiem jakiegoś niepojętego spisku, uknutego przez nie wiadomo kogo i nie wiadomo w jakim celu. Opinie te jednak, jak wynikałoby z niniejszej próby prześledzenia faktycznych wypowiedzi niektórych z badaczy, są raczej uzasadnione. Nie ma chyba potrzeby, bym przypominała pojawiające się wcześniej wyraźne postulaty wykluczenia narratologii z badań nad grami ze względu na jej szkodliwość dla „czystości” dyscypliny, która miałaby się koncentrować na badaniu gier, warto wszakże zwrócić uwagę, że w tym przeglądzie koncyliacyjnych stanowisk, jakie zajmowali ludolodzy, Frasca wymienia Marie-Laure Ryan, co byłoby sensowne tylko wówczas, gdyby postrzegano ją jako przedstawicielkę drużyny ludologicznej. Ale tak nie jest – Ryan, podobnie jak Murray, prowadzi konsekwentne i wnikliwe badania nad możliwościami narracyjnymi w przestrzeni mediów cyfrowych i jest autorką najciekawszych chyba propozycji teoretycznych dotyczących aplikowalności pojęcia narracji w tekstach interaktywnych.

Frasca kończy swoje rozważania dwoma stwierdzeniami: 1. „prace tzw. ludologów nie odrzucają narracji, nie mają też na celu wykluczenia z gier wideo elementów narracyjnych” oraz 2. „oskarżenia o radykalizację tego sporu są absolutnie bezpodstawne”⁶⁵. Wydaje się, że tego typu konkluzja jest prawidłowa w odniesieniu do logiki wywodu, który prowadzi, trudno natomiast się z nią zgodzić, poddając proces samej dyskusji uważniejszej analizie. Frasca dochodzi do wniosku o nieobecności debaty między innymi przez to, jak definiuje on ludologów – jako badaczy gier, a skoro wszyscy, którzy zajmują się grami, są ludologami, to nie można mówić o wykluczaniu strategii badawczych czy negowaniu użyteczności proponowanych narzędzi. Co do bezpodstawności oskarżeń o radykalizację natomiast, to wystarczy – poza samymi propozycjami – przypomnieć sobie, jakiego rodzaju przymiotnikami autorzy tacy jak Aarseth czy Eskelinen opatrują negowane przez siebie strategie badawcze, żeby samodzielnie wyrobić sobie pogląd w tej kwestii. Można także mieć pewne zastrzeżenia, jeśli chodzi o dobór cytowanych przez badacza fragmentów wypowiedzi autorów kojarzonych z mniej lub bardziej radykalną retoryką, ponieważ bez specjalnego wysiłku można odnaleźć w ich publikacjach jednoznaczne wyrazy

⁶³ Espen J. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore–London 1997, cyt. za: tamże, s. 82.

⁶⁴ Tamże, s. 84.

⁶⁵ Tamże, s. 86.

potępienia dla narracyjnego czy narratystycznego podejścia do badania gier. Powiedziałabym, że pojednawcza postawa, jaką prezentuje Frasca, staje się bardziej przekonująca, jeśli nie potraktujemy jej jako wiarygodnej rekonstrukcji domniemanej debaty, lecz jako drogowskaz na przyszłość, który pozwala na zastosowanie pojęcia takiego jak ludologia wobec szeroko rozumianych badań nad grami komputerowymi. Postulat taki pojawia się zresztą często w późniejszych dywagacjach na temat znaczenia owego pojęcia, niemniej z perspektywy czasu można stwierdzić, że propozycja ta nie została przyjęta jako stałe i funkcjonalne rozwiązanie terminologicznego problemu.

1.8. Polemika z ludologią

Badaczką, której wkładu w rozwój narratologicznych koncepcji w kontekście mediów cyfrowych, w tym również gier komputerowych, nie można przecenić, jest Marie-Laure Ryan. Jej dociekania na ten temat są tak obszerne i konsekwentne, że zdumiewać wręcz może brak chęci odwoływania się do jej propozycji jako zagrażających „czystości” badań ze strony ludologów. Powód tego stanu rzeczy wydaje się jednak zrozumiały. Po pierwsze – Ryan nie zajmuje się wyłącznie grami, ciekawia ją raczej wszelkie aspekty tekstualności i narracyjności w interaktywnym środowisku; po drugie – ze względu na wnikliwe przyglądanie się pojęciu narracji i poddawanie go modyfikacjom i reinterpretacjom w kontekście dynamicznych tekstów kultury z trudem, jeśli w ogóle, wpasowuje się w kształt widma narratysty, kreślonego przez najbardziej radykalną ludologię. Sama Ryan jednak zabiera głos w sprawie debaty narratologia vs. ludologia, prowadząc interesującą polemikę z argumentami ludologów. Powołując się między innymi na wywiady, jakie z producentami gier komputerowych przeprowadziła Celia Pearce, w których to wywiadach widoczny jest powracający motyw opowiadania, Ryan zauważa, że deweloperzy nieszczególnie przejmują się opiniami akademików. Zdaniem badaczki teoretycy tacy jak Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Markku Eskelinen i Jesper Juul ignorują faktyczne propozycje przemysłu growego, jednocząc się wokół sloganu: „Gry nie są opowiadaniem, są grami”. Takie programowe stwierdzenie wymaga niewypowiedzianego wprost, ale koniecznego dla konsekwentnej argumentacji założenia, że zarówno kulturowe artefakty, jak i przejawy ludzkiej aktywności mogą być klasyfikowane za pomocą sztywnych i wzajemnie wykluczających się kategorii, a wymienieni przez nią autorzy postrzegają gry jako zdecydowanie bardziej pokrewne takim zjawiskom jak szachy, piłka nożna, kółko i krzyżyk, niż powieści, dramaty czy filmy. Ryan przywołuje w tym kontekście wypowiedzi Aarsetha z rozdziału opublikowanego w antologii pod jej redakcją, zatytułowanej *Narrative across Media*: „Kiedy gry są analizowane jako opowiadania, zrozumienie zarówno tego, co je od nich odróżnia, jak i nieodłącznie związanych z nimi cech, staje się prawie niemożliwe”, oraz:

„Badanie gier komputerowych wymaga wyzwolenia od narratywizmu i musi zostać skonstruowana alternatywna teoria, która będzie charakterystyczna dla tego pola refleksji”⁶⁶.

Jedyną tradycją, w jaką może wpisywać się ta nowa dyscyplina, są rozważania dotyczące gier i zabaw, które pojawiły się na gruncie socjologicznym, ponieważ ludolodzy zakładają – jak twierdzi Ryan, słusznie – że to, co czyni grę grą, odbywa się na poziomie reguł i analizowanie kwestii związanych z narracją skutecznie odwróciłoby uwagę społeczności badawczej od spraw najistotniejszych.

Deklarowaną ambicją ludologów – pisze Ryan – jest wypracowanie podejścia, które należy przedstawić ludyczny wymiar gry, poprzez koncentrowanie się na rozgrywce, to znaczy sprawczości gracza, którą postrzegają jako zespół strategicznych opcji w ramach wyznaczonych przez reguły⁶⁷.

O ile, zdaniem Ryan, z tego rodzaju ambicjami można sympatyzować, o tyle zastrzeżenia budzi to, że w „kampanii przeciwko narracyjnemu podejściu do gier ludolodzy nawiązali zaskakujący sojusz z tradycyjną szkołą narratologii”⁶⁸. Narratologia jako studia nad fikcją literacką w oczywisty sposób nawiązuje w swych podstawowych definicjach („reprezentowana przez narratora sekwencja wydarzeń”; „opowiadanie komuś, co się wydarzyło”) do językowych form opowiadania, odzwierciedlając główny obszar zainteresowań swoich założycieli i wykluczając możliwość ich dosłownego zastosowania wobec mediów posługujących się mimetyczną reprezentacją. Tym, co konstituuje krytyczną względem narracyjnego potencjału badawczego w grach postawę ludologów, jest ich sposób definiowania samej narracji, gdy powołują się na przykład na definicję Geralda Prince’a z 1987 roku, która brzmi:

Narracja: relacjonowanie jednego lub więcej prawdziwych bądź fikcyjnych wydarzeń prezentowane przez jednego, dwóch lub kilku narratorów (mniej lub bardziej jawnych) dla jednego, dwóch lub kilku odbiorców narracji (mniej lub bardziej jawnych). Przedstawienie

⁶⁶ Tenże, *Quest Games as Post-Narrative Discourse*, [w:] *Narrative across the Media. The Languages of Storytelling*, Marie-Laure Ryan (red.), University of Nebraska Press, Lincoln–London 2004, s. 362. To dwa z kilku powodów, dla których gry komputerowe nie powinny być rozpatrywane jako interaktywne narracje. Dla porządku i w celu wykazania, że Frasca dość wybiórczo podszedł do kwestii cytowania dzieł Aarsetha, w których prezentuje on swój stosunek do omawianej problematyki, przypomnę pozostałe: różnice na poziomie dyskursywnym między grami a opowiadaniem są bardziej znaczące niż te, które występują między powieściami a filmami; teoria narracji (najczęściej w swej archaicznej i najbardziej podstawowej wersji, odwołującej się do *Poetyki Arystotelesa*) jest używana do analizowania gier, ponieważ nie istnieją inne narzędzia, którymi można by się posłużyć, nie dlatego, że jest szczególnie pożyteczna (choć gry posiadają początek, środek i koniec); narratystyczne podejście jest niefortunne, gdyż narzuca pod względem estetycznym zewnętrzną dla gier optykę, traktując je jako najnowsze formy opowiadania, które mogą zostać docenione tylko wówczas, gdy ich poziom artystyczny będzie satysfakcjonujący pod względem literackim.

⁶⁷ Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, „Electronic Mediations Series” 2006, Vol. 17, University of Minnesota Press, Minnesota, s. 183.

⁶⁸ Tamże.

dramatyczne, reprezentujące wiele interesujących wydarzeń, nie konstituują narracji, ponieważ wydarzenia te nie są relacjonowane, lecz dokonują się bezpośrednio na scenie⁶⁹.

Zdaniem Ryan nie powinno nikogo dziwić, że akurat tę definicję (zmodyfikowaną zresztą później przez samego autora) przywołuje Eskelinen i traktuje ją jako jedyną obowiązującą, ponieważ to, co pozwala jej wykluczyć spektakl teatralny z narracyjnych obszarów zjawisk, czyni ją jeszcze bardziej nieadekwatną wobec gier. Ryan podchodzi do dyskusowania możliwości (lub jej braku, w zależności od punktu widzenia) narracyjnych gier i użycia do ich analizowania narzędzi narratologicznych w sposób bardzo metodyczny, gromadząc najczęściej pojawiające się argumenty ludologów i systematycznie egzekaminując ich zasadność.

Jako pierwszy rozważany jest przez nią argument, że gry i narracje to dwie różne kwestie, ponieważ same zjawiska posiadają odmienne cechy. Użycie tego argumentu może się wiązać z wyliczaniem elementów charakterystycznych dla narracji literackiej czy filmowej, które nie pojawiają się w grach. Zostaje także tutaj przypomniane twierdzenie Eskelinena, że nawet jeśli gry zawierają jakieś elementy opowiadania, to nie czyni ich to narracjami, ponieważ nadal brakuje koniecznych dla jej zaistnienia (zdaniem Prince'a) obecności narratora i odbiorców narracji. Wątpliwość wobec uniwersalności tej definicji narracji Ryan zgłaszała już wcześniej, a na użytek głębszej dyskusji ze wspomnianym stanowiskiem powołuje się na Davida Bordwella, rozważającego kwestie związane z opowiadaniem filmowym, dla którego narracja pojawia się wówczas, gdy aranżacja znaków w szeroko rozumianym tekście wywołuje proces mentalnej rekonstrukcji opowiadania i niekoniecznie musi się wiązać z aktem mowy. Poza tym problem z takim argumentem polega na tym, że nie dotyczy on wszystkich gier, ponieważ w niektórych pojawiają się językowe relacje z wydarzeń, które właśnie się odbyły.

Jako drugi argument, który zostaje poddany rewizji, pojawia się twierdzenie, że gry nie mogą być narracjami, gdyż nie pozwalają na rozpoznanie relacji między poziomem opowiadania i dyskursu. Nawet jeśli nie wyrażają tej myśli wprost, daje się ją odnaleźć w diagnozach Juula i Eskelinena, kiedy wspominają o tym, że w grach mamy do czynienia z chronologicznym przedstawianiem wydarzeń, a charakterystyczne dla narracji w tradycyjnych mediach retrospekcje właściwie się nie pojawiają. Ryan zgadza się, że retrospekcje może nie są najczęściej spotykanym zabiegiem narracyjnym w grach, jednak się zdarzają. Można z tą kwestią dyskutować, bo przywołany przez nią przykład przerywnika fabularnego, przedstawiającego wydarzenia z przeszłości, z zasady nie jest interaktywny, ale jeśli już weźmiemy pod uwagę grę taką jak *Heavy Rain* (David Cage, Quantic Dream 2010), to mamy do czynienia z retrospektywną sekwencją dzieciństwa bohatera, którą trzeba rozegrać, by mieć dostęp do dalszej części gry⁷⁰. Dużo bardziej interesujące na poziomie

⁶⁹ Gerald Prince, *Dictionary of Narratology*, University of Nebraska Press, Lincoln 2003 [1987], cyt. za: M.-L. Ryan, dz. cyt., s. 5.

⁷⁰ Można sobie wyobrazić, jak brzmiałby potencjalny kontrargument z perspektywy ludologicznej: złożone programy komputerowe, zawierające elementy reguł i opowiadania, bywają

polemicznym są spostrzeżenia Ryan dotyczące możliwości ponownego rozegrania jakiegoś wydarzenia, kiedy wcześniejsze próby (z reguły mniej udane z powodu braku odpowiednich umiejętności lub wyposażenia) mogą być traktowane jako retrospekcje. Argument Juula, podobnie jak Eskelinena, o tym, że w grach na ogół nie pojawia się możliwość retrospekcji z powodu potencjalnego paradoksu czasu (jeśli możemy zmieniać przeszłość, to teraźniejszość może okazać się niemożliwa), daje się łatwo zastąpić wnioskami płynącymi z doświadczenia grania: przeszłość czasami musi zostać zmieniona, bo inaczej zostaniemy uwięzieni w teraźniejszości i przyszłość nie nadejdzie nigdy. Ryan, rozważając ten problem, przypomina, że podobny jak wymienieni ludolodzy stosunek do narracji w tym względzie ma także H. Porter Abbot, który wyklucza gry z narracyjnych mediów właśnie dlatego, że dla niego narracja zawsze mówi o wydarzeniach, które już się odbyły i są postrzegane jako zamknięte w księdze historii. Dyskusja, jaką z tym stanowiskiem podejmuje badaczka, przybiera postać wątpliwości, czy w istocie taki retrospektywny charakter relacji jest prototypowy dla sytuacji narracyjnej. Jej zdaniem istnieją typy narracji, które nie koncentrują się na przeszłych wydarzeniach, jak na przykład „scenariusze wirtualnej historii”, chętnie przedstawiane wyborcom przez kandydatów na rozmaite stanowiska (jeśli mnie wybieriecie, wydarzy się to i to...), czy narracje religijne, z zapowiedziami Drugiego Nadejścia czy Sądu Ostatecznego. Są także takie, które tworzone są w czasie rzeczywistym, na przykład podczas telewizyjnych relacji na żywo. Najistotniejsze jest jednak to, że zarówno w wypadku filmów, jak i powieści odbiorca często doświadcza wydarzeń, jakby działy się „teraz”, więc różnice między mediami wyznaczone wyłącznie przez retrospektywność są zdaniem Ryan powierzchowne i nie dają się utrzymać przy bliższej analizie.

Według Eskelinena narracje cechują się ustalonym porządkiem wydarzeń, co sprawia, że rodzi się naturalny konflikt między nimi a gramami, ponieważ te ostatnie zawierają otwarte serie wydarzeń. Dyskusję z tym argumentem Ryan podejmuje, przypominając, że nie wszystkie gry cechują się otwartością, o której mówi Eskelinen, a Juul nawet wyłonił osobną kategorię gier, których ukończenie wymaga radzenia sobie z wyzwaniami w ściśle określonym porządku. Otwartość Ryan interpretuje tutaj jako możliwość testowania rozwiązań najbardziej pożądanых z punktu widzenia celowości gry i w tym sensie nie przyczynia się ona do postępu w rozgrywce. Sama poziomowa struktura gry zawiera sugestię ustalonego porządku i systematycznego progresu, a dobrze zaprojektowane gry dostarczają nowych wyzwań tylko wówczas, gdy gracz sprostą poprzednim zgodnie z określoną procedurą.

Nawet gdyby założyć, argumentuje Ryan, że obserwacje Juula i Eskelinena dotyczyłyby wszystkich gier, czyli byłyby to zjawiska, które nie posiadają narratora, sekwencje wydarzeń nie podlegałyby żadnym restrykcjom, chronologia byłaby jedynym możliwym czasowym porządkiem, gracze odbieraliby

określane jako gry, ale nimi nie są (Aarseth); lub: zdanie relacji z wszystkich wydarzeń, do których doszło w grze, byłoby albo niemożliwe, albo potwornie nudne (Juul).

działania jako istniejące w czasie rzeczywistym, podczas gdy czytelnicy i widzowie są świadomi różnicy między czasem opowiadania i czasem dyskursu, czy oznaczałoby to, że gry nie są zdolne do sugerowania narracji? Na to pytanie Ryan odpowiada przecząco, tłumacząc, że różnice, które istnieją między narracyjnymi możliwościami gier a tym, w jaki sposób inne media konstruuja opowiadania, powinno być raczej pretekstem do ich analizowania w kontekście specyfiki tego medium niż negowania jego narracyjnego potencjału.

Kolejna różnica między grami a narracją, podkreślana wyjątkowo wyraźnie przez badaczy takich jak Frasca czy Aarseth, wyraża się w stwierdzeniu, że gry są symulacjami, narracje zaś reprezentacjami. „[T]radycyjne media – argumentuje Frasca – pozbawione są cech pozwalających na modyfikowanie opowiadań, nawet jeśli zdarzają się wyjątki w postaci historii przekazywanych ustnie”⁷¹. W tym wypadku Ryan zgadza się, że jest to istotna różnica między grami a tradycyjnymi mediami, ale wówczas należałoby się zastanowić, dlaczego właściwie wariacyjność gier miałaby wykluczać ich potencjał narracyjny. Dodam tutaj, że problem wariacyjności opowiadania może dotyczyć nie tylko gier komputerowych, ale także – a może głównie, jeśli mierzyć skalę jego występowania z perspektywy powszechności praktyk kulturowych – wydarzeń odbywających się w narracyjnych uniwersach, których śledzenie wymaga od odbiorców przemieszczania się między różnymi mediami. Mowa tu o zjawisku, które Henry Jenkins określa jako opowiadanie transmedialne, a które najczęściej ma charakter wariantywny. Uniwersa spod znaku *Marvela*, Tolkiena, Harry’ego Pottera czy *Gwiezdnych wojen*, by wymienić marki najsilniej obecne w głównym nurcie kultury, nie tylko funkcjonują w rozproszony pod względem medialnym sposób oraz wymagają zróżnicowanych kompetencji odbiorczych, ale przede wszystkim cechują się dużym stopniem wariacyjności. Powszechność tych zjawisk i otaczająca je kultura fanowska raczej dowodzą tego, że wariacyjność opowiadania transmedialnego nie jest przez współczesnych uczestników kultury traktowana jako zaprzeczenie narracji, i świadczą o głębszym i bardziej złożonym sposobie rozumienia samego procesu opowiadania oraz bardziej skomplikowanych praktykach odbiorczych, jakie mu towarzyszą.

Budzące więcej wątpliwości niż posługiwanie się wobec gier pojęciem narracji może być użycie określenia „symulacja”, sugeruje ono bowiem, że istnieje coś względem nich zewnętrznego (procesy, wydarzenia, działania), co może zachodzić w wypadku gier o charakterze reprezentacyjnym, ale jak wówczas traktować gry takie jak *Tetris* czy *Pac Man* (Namco, 1980), które nie prezentują niczego, co istniałoby poza nimi? Badaczka przygląda się dość wnikliwie samemu pojęciu symulacji, wiąże je z koncepcją Juula gry jako maszyny stanu⁷²

⁷¹ Gonzalo Frasca, *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology*, [w:] *The Video Theory Reader*, Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), Routledge, London–New York 2003, s. 227.

⁷² Jego zdaniem gra to system, który może istnieć w różnych stanach. Granie w grę oznacza interakcję ze stanem gry. „Jeśli nie możesz w żaden sposób wpłynąć na stan gry (...), to znaczy, że nie grasz w grę” – twierdzi Juul. Jesper Juul, *Introduction to Game Time*, [w:] *First Person...*, s. 132.

i ostatecznie stwierdza, że nawet jeśli maszyna symulacji nie może zostać nazwana narracją, to każdy pojedynczy jej przebieg produkuje obraz świata, który ulega zmianom w rezultacie rozgrywających się wydarzeń. „Innymi słowy – pisze Ryan – gry może nie są opowiadaniem, ale są maszynami do ich generowania”⁷³. Z narratologicznej perspektywy, wzięwszy pod uwagę współczesną refleksję nad elementami opowiadania, koncepcja gier jako „maszyn do generowania narracji” nie wydaje się szczególnie kontrowersyjna i byłaby zrozumiała nawet na gruncie teorii literackich.

Jakkolwiek niedorzecznie czy metaforycznie brzmi następny argument zgłaszany przez frakcję ludologiczną, nie jest on wbrew pozorom ani używany rzadko, ani wyłącznie na gruncie akademickich rozważań, a brzmi on: „Gry są jak życie, a życie nie jest narracją”. Polemikę z tym twierdzeniem Ryan prowadzi głównie w odniesieniu do wielopoziomowej argumentacji Aarsetha z przywołanego wcześniej tekstu, zatytułowanego *Quest Games as Post-Narrative Discourse*, w którym proponuje on, by za właściwy model dla doświadczenia rozgrywki uznać samo życie. Przesłanki do postawienia tej tezy brzmią następująco: w grach, podobnie jak w życiu, ostateczne rezultaty działań gracza (wygrana bądź przegrana) są przez niego odbierane jako coś prawdziwego i osobistego. Wygrana czy przegrana – odpowiada na to Ryan – jakkolwiek charakterystyczne byłyby one dla gier, są determinowane przez istniejące w grze, restrykcyjne reguły, podczas gdy życiowe sukcesy bądź porażki są raczej definiowane na poziomie określonych, praktycznych celów; nie przegrywamy czy wygrywamy gry w życie w takim stopniu, w jakim udaje lub nie udaje nam się zaspokajać nasze pragnienia i potrzeby. W wypadku gier abstrakcyjnych doświadczenie wygranej lub przegranej jest możliwe tylko w kontekście reguł gry – wiemy, że przegraliśmy, bo gra „powiedziała” nam, że przegraliśmy i to jest podstawa do negatywnego wartościowania tego doświadczenia⁷⁴. W grach, które zawierają reprezentacje wydarzeń, postacie i obiekty, wygrana czy przegrana możliwa jest w trybie symbolicznym. Co więcej – postać bohatera może stanowić swoisty bufor przed odczuwaniem sukcesów lub porażek w sposób osobisty. Jak podsumowuje ten problem Ryan: „Właśnie dlatego, że nieprzyjemne doświadczenia, które zdarzają się podczas grania – zabijanie, krzywdy czy śmierć – nie mają skutków w prawdziwym życiu, gry stanowią źródło rozrywki”⁷⁵. Gracz może odczuwać satysfakcję bądź niezadowolone, rozumiejąc efekty swoich działań poprzez wydarzenia reprezentowane w grze i uzależniając poczucie sukcesu czy porażki od tego, czy jego awatarowi udało się osiągnąć wyznaczone cele, czy też nie. Ten proces jest możliwy dzięki innemu typowi gry, którą Kendall Walton określa jako *make-believe* i która znajduje zastosowanie w opisie praktyk każdej fikcyjnej wypowiedzi,

⁷³ M.-L. Ryan, dz. cyt., s. 187.

⁷⁴ Omawiana metafora, która tutaj wydaje się mieć dwukierunkowy charakter („gra jest jak życie”, „życie jest jak gra”), staje się niebezpiecznie przygnębiająca, kiedy odnieść ją do szeroko rozumianych gier arkaadowych, definiowanych przez zasadę „easy to play, difficult to master”, w których tytuł mistrzowski oddala się bez końca, a wygrana jest praktycznie niemożliwa.

⁷⁵ M.-L. Ryan, dz. cyt., s. 189.

niezależnie od tego, w jakim medium się ona pojawia⁷⁶. Jeśli zgodzimy się, że mechanizm gry *make-believe* funkcjonuje także w odniesieniu do relacji między graczem a fikcyjnymi elementami gry, to należałoby stwierdzić, jak czyni to Ryan, że raczej bliżej grom do innych form mimetycznych wypowiedzi niż do życia jako takiego.

Wydaje się, że elementem, który pozwoliłby na argumentowanie, że grom bliżej jest do życia niż wszelkich narracyjnych form, jest kwestia wyboru. Tak też przedstawia sprawę Aarseth, kiedy mówi o tym, że:

W grze wszystko koncentruje się wokół zdolności gracza do dokonywania wyborów. Jeśli prezentowane graczowi możliwości wyboru są tak ograniczone, że wyraźnie prowadzą jego działania w jednym, nieuniknionym kierunku, to stają się quasi-wyborami, a gra staje się quasi-grą⁷⁷.

Pytanie, jakie w tym kontekście stawia Ryan, brzmi: A właściwie dla czego wybory gracza nie mogłyby być przez niego interpretowane w sposób narracyjny? Nawet jeśli doświadczenie gry jest bardziej zbliżone do wykonywania zadań niż śledzenia opowiadania i wyraźnie zawiera aspekt performatywny (działania gracza powodują powołanie wydarzeń do istnienia, a nie ich relacjonowanie), to konsekwencje jego wyborów i wyniki podjętych akcji są mu prezentowane, by tak rzec, w trybie oznajmującym. Taki akt komunikacyjny może przybrać postać słowną, może być prezentowany za pomocą ruchomych bądź statycznych obrazów, ale stanowi rodzaj informacyjnego sprzężenia zwrotnego, bez którego gracz nie umiałby określić, jak poszło mu wykonanie zadania. Jak stwierdza Ryan:

Oznacza to, że gracze są nie tylko sprawcami, ale także widzami reprezentacji swoich działań. Dlatego doświadczenie grania znajduje się gdzieś w połowie pomiędzy przeżywaniem życia a oglądaniem filmu. Co więcej, działania w grze operują na symbolach, istniejących wewnątrz zaprojektowanego środowiska, podczas gdy w prawdziwym życiu podejmowane są względem materialnych obiektów w świecie uformowanym bez żadnego oczywistego celu⁷⁸.

Jedną z najgoręcej dyskutowanych kwestii w kontekście relacji między narratologicznym i ludologicznym podejściem do badania gier jest potencjał opowiadania, który tkwi w akcie zdawania relacji z doświadczenia grania. Kwestię tę można wyrazić w pytaniu: Czy fakt, że możliwe jest opowiedzenie historii o grze i rozgrywce, oznacza, że gry należy postrzegać w narratologicznej perspektywie? Najczęściej przywoływany w odniesieniu do tego problemu jest oczywiście przykład interpretacji *Tetris* dokonanej przez Janet Murray. Pojawia się on także w rozważaniach Ryan, która się zastanawia, czy to, że możliwe jest opowiedzenie gry, stanowi bezsprzeczny dowód na ich narracyjność. Dla Murray, jak wiemy, możliwość przekucia doświadczenia grania

⁷⁶ Zob. Kendall Walton, *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, Cambridge 1990.

⁷⁷ E. Aarseth, *Quest Games...*, s. 366.

⁷⁸ M.-L. Ryan, dz. cyt., s. 191.

w interpretację o charakterze opowiadania jest zarówno powodem, by uznać gry za teksty, jak i stwarza szansę na zastosowanie wobec tych zjawisk narzędzi narratologicznych. Dla badaczy takich jak Aarseth, Eskelinen czy Juul staje się to raczej pretekstem do wskazania nieprzekraczalnych różnic i źródłem wyodrębniania dystynkcji między dwoma formami; jest narratologicznym błędem, który wynika z mylenia gry z opowiadaniem o niej. Ryan zajmuje pozycję pośrodku tych skrajnych stanowisk, tłumacząc, że niektóre gry są zaprojektowane narracyjnie, a inne nie. Jej zdaniem, aby doświadczenie gry w swobodny sposób dało się zrelacjonować i by relacja ta miała znamiona opowiadania, wpisane w nią narracyjne elementy powinny być bardziej złożone niż te, które pozwalają na wysnucie analogii między grami opartymi na współzawodnictwie a rywalizacją bohaterów i ich przeciwników w archetypowych opowiadaniach. Relacjonowanie przebiegu wydarzeń w grze powinno wynikać raczej z jej powierzchniowej struktury niż z ukrytych, abstrakcyjnych zasad. Z tym drugim przypadkiem mamy do czynienia w szachach, których wysoce rywalizacyjna struktura poddaje się interpretacji w kategoriach wojennych, ale zdaniem Ryan abstrakcyjność reguł czyni je jedną z najsilniej opierających się narratywizowaniu gier. Tezę o tym, że niektóre gry da się opowiedzieć (możliwe jest zrelacjonowanie doświadczenia grania w formie opowiadania), a inne nie, Ryan ilustruje przykładami z gier *The Sims* i *Tetris*:

Łatwo jest opowiedzieć przygody twojej rodziny Simów – jak Bob popadł w depresję, bo nie mógł znaleźć pracy, jak podpalił się dom, jak Betty wszystkich uratowała, w porę dzwoniąc po straż pożarną – ale trudne, jeśli nie niemożliwe, jest opowiedzenie historii o dopasowywaniu klocków, które posiadają różne kształty, spadają od górnej krawędzi ekranu i układają się w równiutkie rzędy. Alegoryczne czytanie *Tetris* przez Murray nie jest opowiedzeniem poszczegółnej sesji grania, lecz subiektywną interpretacją gry definiowanej przez istniejące poza czasem reguły⁷⁹.

Ponieważ inni gracze mogą takie doświadczenie interpretować odmiennie lub też – co bardziej prawdopodobne – nie interpretować go w ogóle, sensowniej wydaje się przyjąć założenie, że gry, które stają się inspiracją dla opowiadania, powinny posiadać elementy narracyjne na poziomie powierzchniowej, czytelnej warstwy. Powinny wymagać działań, których celem nie jest tylko wygrana bądź przegrana, ale osiągnięcie jakiegoś celu. A zrozumienie tego celu jest możliwe w trybie symbolicznym i jest on określony przez zasady panujące w fikcyjnym świecie (uratowanie księżniczki, pokonanie mafii, a nie umieszczenie piłki w siatce). Możliwość zrelacjonowania doświadczenia rozgrywki w formie opowiadania nie powinna być mylona z jego performatywnym wymiarem, ale stanowi wystarczający powód, by postrzegać owo doświadczenie jako coś, co wyzwala mentalny proces, który zdecydowanie posiada narracyjny charakter. Jak mówi w swoim podsumowaniu tego zagadnienia Ryan: „Im silniejszą odczuwamy potrzebę, żeby opowiadać historie o grach, tym wyraźniejsza staje się sugestia, że doświadczyliśmy ich w sposób narracyjny”⁸⁰.

⁷⁹ Tamże, s. 194.

⁸⁰ Tamże.

Nawiasem mówiąc, to kolejny powód, by wyrazić wątpliwość na temat możliwości uniwersalnego zastosowania perspektywy ludologicznej do badania relacji między graczami a grami, w jej ramach bowiem uzasadnione jest rozważanie tego, w jaki sposób gracze wchodzą w relacje z regułami, natomiast ten aspekt doświadczenia grania, o którym mowa powyżej, zostaje z pola badawczego świadomie usunięty lub potraktowany jako nieistotny.

Osobnym powodem niechęci, z jaką spotykają się gry w aspekcie ich narracyjnego potencjału, jest kwestia braku estetycznej satysfakcji towarzyszącej lekturze powieści czy oglądaniu filmu. Ryan przypomina w tym kontekście uwagi poczynione na ten temat przez Aarsetha, który twierdzi, że przedstawiane w grach przygodowych historie są zazwyczaj nieciekawe, a Juul w odniesieniu do gry *Half-Life* zauważa, że narracyjna rekonstrukcja wydarzeń w niej przedstawionych byłaby „potwornie nudna”. Odpowiedź Ryan na tego typu zarzuty sprowadza się do stwierdzenia, że kiepskie opowiadania to nadal opowiadania i wymagania stawiane grom, by dostarczały podobnej gratyfikacji na poziomie przedstawianej historii, stanowią, jej zdaniem, niewłaściwe stosowanie kryteriów ewaluacji, które pomijają kwestie związane z charakterystycznymi dla gier jakościami medialnymi.

Gry – pisze badaczka – nie potrzebują opowiadać historii, które spowodują, jak czyni to literatura, zanurzenie gracza w przeznaczenie fikcyjnego świata, ponieważ przyjemność przebywania w świecie, podejmowanie w nim działań i kontrolowanie jego historii rekompensują intelektualne wyzwanie, subtelności intrygi i złożoności opisu, które najlepsza literatura ma do zaoferowania⁸¹.

W oczywisty też sposób możliwość stworzenia „dobrego” opowiadania w grze komputerowej napotyka trudność w postaci nieusuwalnego konfliktu, jaki istnieje między narracją a interaktywnością. Powiązanie ze sobą wydarzeń w nieuchronny, przyczynowo-skutkowy sposób ogranicza skalę, rangę i ilość wyborów, jakie można zaoferować graczowi i czyni doświadczenie grania mało ekscytującym. Zdaniem Ryan narracja w grze funkcjonuje na podobnej zasadzie jak libretto w operze, jej zadaniem jest zwabienie gracza do świata gry, stworzenie kontekstu do działań i jej rola często bywa instrumentalna – spełniwszy swoje zadanie, przestaje koncentrować na sobie uwagę gracza, którego percepcyjna aktywność jest przekierowana na rywalizację i osiąganie celów wyznaczanych przez grę. Idąc dalej tym tropem, można się przekonać, gdzie leży przyczyna ludologicznej niechęci wobec postrzegania narracji jako pożytecznego pojęcia w odniesieniu do badania gier, wynika ona bowiem z łatwego do podważenia przekonania, że narracja jest zjawiskiem o charakterze określonym pod względem gatunkowym i jako taka wyklucza współistnienie z innymi gatunkami. Dla Ryan gry komputerowe stanowią wyzwanie zarówno dla strategicznego umysłu, jak i wyobraźni, co powoduje, że są one „sztuką kompromisu między narracją a rozgrywką”⁸².

Jako podsumowanie swojego wywodu Ryan proponuje przyjrzeć się grom w kontekście potencjału badawczego uwzględniającego ich narracyjny wymiar

⁸¹ Tamże, s. 196.

⁸² Tamże, s. 197.

i wyszczególniając obszary zagadnień, które mogą stanowić podstawę do rozważań tej problematyki. Należą do nich:

1. Heurystyczne użycie narracji.

Fikcja w dużo bardziej skuteczny sposób niż zestaw reguł może wspomagać proces uczenia się tego, co można, a czego nie można zrobić w grze. Jeśli mamy do czynienia z abstrakcyjnymi obiektami, musimy nauczyć się nimi manipulować i poznać reguły rządzące ich zachowaniem, natomiast jeśli obiekt w grze przypomina samochód, a wokół niego dostarczony jest scenariusz wydarzeń, gracze łatwiej przyswoją sobie zasady panujące w świecie gry.

2. Badanie różnorodnych funkcji i przejawów narracyjności w grach komputerowych.

Tutaj pojawia się kilka wariantów, koncentrujących się głównie na funkcjonalności elementów narracyjnych w grach: od scenariusza gry, przez opowiadanie, które wyłania się w toku podejmowanych przez gracza działań, po narrację jako inicjujący atraktor, narrację jako nagrodę za pomyślnie wykonane zadanie, mikroopowiadania prezentowane przez postacie w grze, narracje tworzone przez graczy z użyciem materiałów nagranych podczas rozgrywki.

3. Opis zróżnicowanych struktur narracyjnych w grach.

W związku z tym, że relacja między narracją a interaktywnością może przybierać zróżnicowane formy współzależności, można przyglądać się owym relacjom jako odmiennym typom struktur tekstowych, wyróżniając, jak uczynił to Jesper Juul, narrację progresywną, w której gracze śledzą ustalony, w przeważającej mierze linearny porządek zdarzeń, przemieszczając się z jednego poziomu na kolejny; narrację emergentną, przypominającą bardziej plac zabaw, gdzie gracze samodzielnie dokonują decyzji dotyczących zarówno stawianych przed sobą celów, jak i działań umożliwiających ich osiągnięcie, czy narrację o charakterze odkrywczym, w pewnym stopniu pozbawioną struktury, umożliwiającą swobodne przemieszczanie się i odkrywanie ukrytych w grze elementów, co może się wiązać z przestrzeganiem określonego porządku działań, który to porządek jednakowoż także należy odkryć.

4. Śledzenie dynamiki procesu, w którego trakcie elementy opowiadania w grze zostają ujawnione przed graczem.

Ponieważ historia może się jednocześnie rozwijać w sposób od gracza niezależny, poprzez fabularne przerywniki o ustalonym porządku i strukturze, jak i być stopniowo ujawniana w zależności od jego decyzji i wyborów, warto przyrzeć się wzajemnym relacjom zachodzącym między tymi dwoma procesami opowiadania oraz jego dynamice. Interesujące może okazać się także to, w jaki sposób elementy opowiadania są wykorzystywane jako strategia informowania o regułach (na przykład postacie w grze,

które wydają instrukcje dotyczące tego, co należy zrobić), a do jakiego stopnia służą prezentacji świata w jego fikcyjnym wymiarze.

5. Badanie relacji między obiektami w grze a regułami.
W tym wypadku refleksji podlega charakter obiektów w grze i możliwość (lub jej brak) manipulowania nimi, zgodnie lub niezgodnie z regułami. Obiekty w grze mogą zarówno stanowić elementy świata przedstawionego, jak i być względem niego zewnętrzne, mogą być podatne na działania gracza lub nie, mogą wreszcie być wykorzystywane zgodnie z regułami gry lub stać się pretekstem do wykraczania poza rolę, którą narzuca gra, i być wykorzystywane poza zasadą celowości rozgrywki.
6. Relacja między rozgrywką a narracją.
W tym obszarze refleksji można doszukiwać się odpowiedzi na pytania: Czy ten sam system reguł może zostać znarratywizowany na wiele różnych sposobów? Czy istnieje konieczne i niejako organiczne powiązanie między regułami a narracją? Czy rozwiązywanie problemów, jakie gra stawia przed graczem, daje się wytłumaczyć na poziomie narracyjnej logiki, czy też ma przypadkowy, chaotyczny charakter?
7. Wpływ reguł na spójność przedstawionego świata.
Można się zastanawiać, do jakiego stopnia wydarzenia, które wynikają z działań podlegających regułom, wspomagają spójność świata przedstawionego, a w jakim wymiarze są postrzegane jako abstrakcyjny względem niego element, dający się wytłumaczyć tylko na poziomie reguł.

Zarysowane powyżej możliwości badawcze stanowią podsumowanie rozważań Ryan na temat relacji między ludologiczną i narratystyczną perspektywą patrzenia na gry komputerowe jako obiekty poddające się akademickiej refleksji. Podsumowanie, które – jak większość dominujących obecnie diagnoz w omawianej kwestii – wyraźnie wskazuje nie tylko na możliwość, ale wręcz konieczność brania pod uwagę w badaniach zarówno reguł gry, jak i tworzonych w nich fikcyjnych światów, to bowiem, co stanowi o wyjątkowości tego medium, i zarazem jest najpoważniejszym wyzwaniem dla badaczy, to właśnie problematyka związana z dynamiką relacji między tymi dwoma elementami.

1.9. Ostatnie słowo

W rozdziale zatytułowanym *Ludology*, będącym fragmentem imponująco kompleksowej próby opisanego wieloaspektowych podejść do badania gier komputerowych, jakim jest *The Routledge Companion to Video Game Studies*,

Espen Aarseth rozpoczyna swe rozważania na temat rzeczzonego pojęcia od stwierdzenia, że:

ludologia była mylnie przeciwstawiana narratologii (teorii narracji), a ponieważ wszyscy „ludolodzy” używali teorii narracji w ich podejściu do gier, takie przeciwstawienie jest wprowadzaniem w błąd i nie wytrzymuje krytycznej analizy⁸³.

Powodem tego nieporozumienia, zdaniem badacza, jest z jednej strony to, że ludologiczna krytyka dotyczyła naiwnego czy pozbawionego teoretycznego oparcia zastosowania pojęcia narracji do badania gier („z pewnością – dodaje Aarseth – nie narratologii jako takiej”), z drugiej strony zaś tej mylnej interpretacji przysłużył się brak prób jednoznacznego zdefiniowania samego pojęcia „ludologia” przez utożsamianych z nim autorów. Uznaje on także, że sam termin ma niejednoznaczny charakter i może funkcjonować w potrójnym rozumieniu. Podobnie jak u Frasci dwa jego początkowe ujęcia odnoszą się kolejno do ogólnie rozumianych studiów nad grami oraz szczególnego podejścia do ich badania, trzeci natomiast sposób definiowania terminu proponowany przez Aarsetha obejmuje ruch akademicki aktywny w latach 1998–2001. Ta próba narzucenia retroaktywnej interpretacji pojęcia „ludologia” budzi wątpliwości na wielu poziomach.

Po pierwsze, wyznaczenie czasowych ram dla zaistnienia ludologii jako „ruchu” wydaje się nieadekwatne względem tego, w jaki sposób funkcjonują propozycje badawcze – arbitralne ustalenie dat ich domniemanej użyteczności nie niweluje treści w nich zawartych. Po drugie, tłumaczenie radykalizmu w podejściu do badania gier komputerowych historyczną koniecznością obrony pola refleksji nad grami przed niebezpiecznymi tendencjami medialnie zorientowanej humanistyki z lat 90. XX wieku nie wytrzymuje analizy treści tekstów przywoływanych jako szczególnie groźne dla wyłonienia się tożsamości nowej dyscypliny. Aarseth, podobnie jak Eskelinen, przywołuje w tym kontekście wielokrotnie już w tym rozdziale omawianą książkę Murray *Hamlet on the Holodeck* oraz Laurel *Computers as Theatre*, opublikowaną w 1991 roku. Pomijając to, że żadna z tych prac nie rości sobie prawa do bycia fundamentalną propozycją dla badań nad grami, samo przypuszczenie, że przemyslenia na temat możliwości tworzenia reprezentacji o narracyjnym charakterze z użyciem mediów cyfrowych akurat tych dwóch autorek nieuchronnie i nieodwracalnie wpłynęły negatywnie na możliwość wyłonienia się dyscypliny badawczej związanej z grami komputerowymi jest nie tylko niedorzeczne jako spekulacja, ale także faktycznie fałszywe – narzędzia analityczne wywiedzione z przemysłów Murray na temat proceduralności i sprawczości czy spojrzenie na media interaktywne z perspektywy performatywnej znacznie się przyczyniły do rozwoju pola refleksji nad omawianą problematyką.

Kolejny aspekt wypowiedzi Aarsetha, jaki może budzić zastrzeżenia, dotyczy nieporozumienia w kwestii proklamowanej odrębności dyscypliny, która

⁸³ Espen Aarseth, *Ludology*, [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), New York 2014, s. 185.

to odrębność miała, jak się teraz dowiadujemy, charakter raczej instytucjonalny niż badawczy, nikt bowiem nie przeczy, że same badania mają charakter multidyscyplinarny.

Wnioski, jakie można wysnuć po przeprowadzonej w tym rozdziale rekonstrukcji dialogu, jaki odbył się (i odbywa nadal) na temat strategii badawczych, które można zastosować w groznawstwie, przedstawiają się następująco:

1. Trudno mówić, że mieliśmy do czynienia ze sporem w takim rozumieniu, jakie zazwyczaj się mu przypisuje, ze względu na brak istnienia jednej z jego stron, co starałam się wykazać zarówno na poziomie rekonstrukcji rzeczowej „debaty”, jak i posługując się logicznym, jak sądzę, argumentem, że nie było żadnych narratywistów w takiej postaci, jakiej widmo pojawia się w obawach, przestrofach i wyzwaniach na pojedynkę formułowanych przez przedstawicieli radykalnej ludologii, i nie mogło ich być, ponieważ nikt, kto posługuje się pojęciem narracji w celach badawczych, nie rozumie jej w tak uproszczony sposób. Druga część logicznej argumentacji na rzecz tego, że nie było żadnych narratywistów, może brzmieć następująco: gdyby istnieli i posługiwali się klasyczną teorią narracji do badania interaktywnych, niestabilnych czy nieliniarnych tekstów, pewnie do dnia dzisiejszego zdaliby sobie sprawę, że popełnili błąd i moglibyśmy obserwować jakieś korekty w tym zakresie. Nie wydaje się jednak, żeby taka sytuacja miała miejsce, natomiast bardzo wyraźnie widać korygowanie własnych postaw i trajektorii osi rozważań ze strony badaczy wyznających początkowo twarde przekonania radykalnej ludologii.
2. Opinie Murray i Ryan postrzegam raczej jako drugą fazę dyskusji o potencjale badawczym gier i komentarz do ogłoszonego wcześniej stanu niezgody między rzekomo dwoma obozami.
3. Obawy radykalnej frakcji ludologicznej uznają – zwłaszcza jeśli spojrzeć na nie w perspektywie, by tak rzec, klimatu intelektualnego tamtych czasów – za raczej uzasadnione, aczkolwiek nie sądzę, by spełniły się w niebezpieczny i zagrażający tożsamości groznawstwa sposób, ponieważ:
4. Nie wydaje mi się, by narzędzia zapożyczone z filmoznawstwa czy literaturoznawstwa szkodziły badaniom nad gramami i mówiąc to, mam na myśli nie hipotetyczną sytuację, w jakiej znajdowali się wyrażający te niepokoje ludolodzy, ale faktycznie istniejące rozwiązania, na których część będą się powoływała w dalszych rozdziałach tej książki.
5. Nie sposób przecenić roli, jaką radykalna ludologia odegrała w procesie uświadamiania konieczności wyodrębnienia dziedziny zajmującej się gramami komputerowymi w kontekście badań nad nowymi mediami czy kulturowymi artefaktami w ogóle, ale jednocześnie:
6. Radykalizm w obszarze ideologicznym (czy growy esencjalizm, jak go określa Murray) spowodował praktyczną niemożność posługiwania się pojęciem „ludologia” na określenie potencjału całej dziedziny, niezależnie od tego, jak bardzo wcześnie ludolodzy do tego zachęcają czy próbują podkreślać neutralny wydźwięk tego pojęcia. Być może ta sytuacja będzie ulegała stopniowej zmianie, ale z pewnością to nie nastąpi dopóty,

dopóki określenie „ludologia vs. narratologia” będzie funkcjonowało jako mit założycielski dyscypliny pozbawiony krytycznego i demaskatorskiego komentarza.

7. Interesujące, po przyjrzeniu się niektórym, jak podkreślam – nieuzasadnionym – obawom o naruszenie czystości dyscypliny ze względu na możliwość wdrożenia wobec niej narzędzi badawczych wypracowanych na gruncie wcześniejszych mediów, takich jak film czy literatura, jest to, że prawdziwe niebezpieczeństwo, utrudniające stosowanie precyzyjnych kategorii do refleksji nad grami, graczami i rozgrywką, przyszło z zupełnie innego pola refleksji – teorii wygłaszanych na temat rzeczywistości wirtualnej. Ale temu zagadnieniu przyglądam się w rozdziale o immersji.

ROZDZIAŁ 2. GRY I KOMPUTERY

2.1. Reguły

Relacje między grami a komputerami można analizować w wielu aspektach, zasadniczo jednak da się je umieścić w którejś z dwóch wyróżnionych przeze mnie perspektyw. Pierwszy typ relacji między grami a komputerami będzie uwzględniał funkcjonalność procesu przejścia określonej formy kulturowej w środowisko cyfrowe. Chodzi tutaj o to, w jaki sposób gry jako rozpoznane i wielokrotnie opisywane przejawy ludzkiej aktywności kulturowej odnajdują się w przestrzeni medium cyfrowego. Drugi typ relacji natomiast ma charakter bardziej ideologiczny i związany jest ze statusem, jaki przypisywany jest grom komputerowym w kontekście różnorodnych form medialnej reprezentacji.

W pierwszym wypadku chodzi zatem o cechy gier jako takich¹ i o to, jak wpisują się one w specyfikę nowych mediów. Jak konkluduje Juul:

Dlaczego istnieje związek między komputerami i grami? Po pierwsze, ze względu na to, że gry są zjawiskiem transmedialnym. Materialna podstawa niezbędna, by zagrać w grę (jak projektor i ekran w kinie), jest w rzeczywistości niematerialna, gdyż gry nie są związane z konkretnym zestawem urządzeń materialnych, lecz z przetwarzaniem danych. Ponadto dookreślony charakter reguł gry oznacza, że komputery mogą je przetwarzać. Jest to więc jeden z dziwniejszych przejawów ironii historii, że gry grane i rozwijane przez tysiące lat tak dobrze pasują do współczesnego komputera cyfrowego².

Na którąkolwiek z tradycji badawczych byśmy się nie powołali: socjologiczną, matematyczną czy językowo-literacką, jakkolwiek skomplikowanym zadaniem byłoby uchwycenie „istotowości” gier, jedno jest pewne: gry posiadają reguły, a stosowanie się do reguł generuje zachowania określone ścisłymi procedurami i jest powodem, dla którego gry jako zjawiska kulturowe mogą funkcjonować jako systemy reprezentacji w medium posługującym się kodem binarnym. Co więcej, „zakodowanie” reguł sprawia, że nie da się ich negocjować,

¹ Chodzi o wszelkie pozakomputerowe sposoby radzenia sobie z kwestią gier na gruncie wielu zróżnicowanych dyscyplin.

² Jesper Juul, *Gra, gracz, świat. W poszukiwaniu sedna „growości”*, przeł. Mirosław Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, oprac. Mirosław Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 61.

a i same reguły mogą być bardziej złożone niż w grach niekomputerowych, w których gracze (lub specjalnie powołane instancje pilnujące ich przestrzegania) muszą po prostu o nich pamiętać. Reguły w grach komputerowych pełnią podobną funkcję jak w innych typach gier, jednak ze względu na specyfikę medialnego środowiska, w którym występują, mają pewne charakterystyczne właściwości. Mimo że reguły odpowiadają w grze za te jej wyznaczniki, które mają wydźwięk raczej pejoratywny (ograniczenie, brak negocjacji czy gwarancja ontologicznego statusu samej gry – złamanie reguł jest jednoznaczne z jej końcem), mogą być one także – jak zauważa Juul – źródłem przyjemności. Możemy pojmować reguły jako restrykcje, które nie pozwalają nam robić tego, na co mamy ochotę, lecz w wypadku gier dobrowolnie się na taką sytuację zgadzamy. „Reguły gry – pisze Juul – są stworzone w taki sposób, żeby było łatwo się ich nauczyć, by działały, nie wymagając pomysłowości od graczy, ale jednocześnie dostarczają wyzwania, które wymagają pomysłowości, aby je przezwyciężyć”³. Reguły dostarczają coś więcej niż tylko sumę restrykcyjnych zasad. W wielu grach strategii prowadzenia rozgrywki są dużo bardziej złożone niż reguły, na których się opierają. Częściowo przyjemność grania wynika właśnie z surowego charakteru reguł – one stwarzają wyzwania, a ich pokonywanie zapewnia graczom poczucie satysfakcji. Nie jest to – twierdzi Juul – wyłączny aspekt generowania przyjemności płynącej z rozgrywki, ale z pewnością należy uznać go za jeden z najbardziej uniwersalnych. Sposób działania reguł Juul opisuje następująco:

1. Reguły funkcjonują poza dyskusją w tym sensie, że konkretna reguła powinna być na tyle jasna, by gracze mogli być zgodni co do jej zastosowania. Reguły opisują, co gracze mogą, a czego nie mogą zrobić oraz co może się wydarzyć w odpowiedzi na ich działania. Reguły powinny być możliwe do zastosowania bez wymagania jakiegokolwiek pomysłowości ze strony graczy.

Dodałabym tutaj uwagę, że kwestia owej „jasności” reguł, o której wspomina Juul, może ulec pewnemu zaciemnieniu na skutek możliwości przetwarzania reguł przez komputer. Czytelna i „jasna” reguła może zostać unieważniona i zastąpiona inną, niezależnie od tego, jak bardzo poprzednia była czytelna i skuteczna w zastosowaniu. Wyrażające się na poziomie mechaniki reguły w grze takiej jak na przykład *Limbo* (Playdead, 2010), gdzie pułapki zastawione na gracza są zazwyczaj przed nim ukryte, są czytelne w tym sensie, że dają się z bardzo dużym powodzeniem zastosować w określonej sytuacji mierzenia się ze zręcznościowym wyzwaniem, ale tylko do momentu, aż napotkamy podobną sytuację jak ta, na której użytek nauczyliśmy się owych reguł, i ona zupełnie i niespodziewanie je unieważni i zmusi nas do przestrzegania całkiem nowych zasad. Właściwością reguł w grach komputerowych jest nie tylko to, że można je zmieniać w trakcie gry, ale także to, że jasne i czytelne

³ Tenże, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge 2005, s. 55.

są one na poziomie, by posłużyć się pojęciem Manovicha, warstwy komputerowej języka, jakim się posługują, natomiast warstwa kulturowych interfejsów, dzięki której mamy w ogóle dostęp do tekstu, powoduje, że jednak trzeba wykazać się pewną pomysłowością w celu ich odkrycia⁴.

2. Reguły gry konstruuja „maszynę stanu”, która odpowiada na działania gracza.
3. Maszyna stanu gry może być przedstawiona jako przestrzeń możliwości czy rozgałęziające się drzewo możliwości pojawiających się od czasu do czasu w trakcie rozgrywki. Granie w grę oznacza interakcje z maszyną stanu.

Te dwie uwagi Juula wiążą się z jego szerszą koncepcją maszyny stanu dotyczącą definiowania pojęcia gry.

4. Ponieważ gra posiada rozmaite wyniki, gracz powinien włożyć wysiłek w uzyskanie najlepszego z możliwych. Uzyskanie pozytywnego wyniku jest zazwyczaj trudniejsze niż uzyskanie wyniku negatywnego – trudniej jest wygrać, niż przegrać. Jeśli gracz stara się uzyskać wynik pozytywny, staje w obliczu wyzwania.

Juul twierdzi, że gra, aby była grą, powinna posiadać policzalny wynik.

5. Sposób, w jaki gra jest każdorazowo rozgrywana przez gracza, który próbuje sprostać jej wyzwaniom, jest rozgrywką. Rozgrywka jest interakcją pomiędzy regułami a usiłowaniami gracza, by zagrać w grę najlepiej, jak to jest możliwe.
6. Gry to doświadczenia procesu uczenia się, podczas których gracz doskonali swoje umiejętności. W każdym punkcie rozgrywki gracz będzie miał do dyspozycji szczególnie repertuar umiejętności i metod potrzebnych do sprostania wyzwaniu gry. Częściowo atrakcyjność dobrej gry polega na ciągłym stawianiu wyzwań i na nowych żądaniach względem repertuaru zachowań gracza.
7. Każda konkretna gra może być bardziej lub mniej wymagająca, może kłaść nacisk na wyjątkowe rodzaje wyzwań czy nawet może służyć jako pretekst do wydarzenia o charakterze społecznym. W ten sposób gra może być dla graczy przyjemnym doświadczeniem, a różne gry mogą dostarczać różnych doznań⁵.

Chciałabym jeszcze zwrócić uwagę na pierwszy punkt, w którym u Juula pojawia się kwestia dyskusyjności reguł, czy – mówiąc precyzyjniej – jej

⁴ Zob. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006. Manovich uważa, że język kulturowych interfejsów, z którymi mamy do czynienia w nowych mediach, zbudowany jest z elementów znanych wcześniej form kultury i tworzy kulturą ich warstwę, której dopełnieniem jest warstwa komputerowa.

⁵ J. Juul, *Half-Real...*, s. 56.

braku. W tradycyjnym ujęciu problematyki gier – chociażby u Rogera Caillois – brak możliwości dyskutowania z regułami wynikał z obawy przed zaburzeniem stabilności ontologicznej zjawiska: jeśli nie przestrzegamy reguł (na przykład oszukujemy), nie gramy w grę⁶. Juul kładzie nacisk na inny aspekt tej sprawy – jego zdaniem nie dyskutuje się z regułami, bo dobre reguły są oczywiste i jednoznaczne. Mimo że ta siedmiopunktowa definicja reguł niekoniecznie musi się odnosić wyłącznie do gier komputerowych, to akurat w tym punkcie wspomniana rozbieżność w interpretacji ewentualnej „negocjowalności” zasad gry może wynikać z rodzaju opisywanych gier. W wypadku gier komputerowych systemu zasad strzeże system zer i jedynek. Pewne rzeczy gracz może zrobić, a innych nie – nie ma tutaj miejsca na negocjacje, ponieważ system na to na ogół nie pozwala. Jeśli – co może się zdarzyć – system reguł gry na jakieś działania nie pozwala, ale możliwe jest ich wykonanie podczas rozgrywki, to mamy do czynienia – jak sugeruje Juul – ze złym systemem bądź z po prostu źle zaprojektowanymi regułami. Można się oczywiście zastanawiać, czy wtedy nadal gramy w grę, ale należy pamiętać o tym, że niestosowanie się do reguł gry w odniesieniu do gier komputerowych oznacza przeważnie automatyczną rezygnację z pokonywania wyznaczonych trudności i osiągnięcia celu.

Definicja gry, która zostanie poniżej przywołana, podkreśla fakt, że – w przeciwieństwie do innych tekstów kultury – w gry się gra, to znaczy: porusza się w obrębie określonych reguł, które dostarczają ram dla aktywności gracza. Celia Pearce, korzystając ze swojego doświadczenia związanego z projektowaniem gier, definiuje grę jako posiadającą strukturę ramę, w której przestrzeni odbywa się spontaniczna gra. Zawiera ona:

- Cel (czy rozmaite lub powiązane ze sobą pomniejsze cele).
- Przeszkody (zaprojektowane po to, by uchronić gracza przed zbyt szybkim osiągnięciem celu).
- Środki (pomagające w osiągnięciu celu).
- Nagrody (dla utrzymania progresywności gry, często w postaci środków).
- Kary (związane z porażką w pokonywaniu przeszkód, często w postaci większej liczby przeszkód).
- Informację, która:
 - jest znana zarówno wszystkim graczom, jak i grze,
 - jest znana pojedynczym graczom,
 - jest znana tylko grze,
 - ma charakter progresywny (zamienia jeden stan wiedzy na inny)⁷.

Pearce podkreśla także inny niż w wypadku książek czy filmów sposób partycypacji, jaki jest oferowany graczowi. Wstępnie możemy uznać, że jedną z różnic jest fakt, że w wielu (choć nie we wszystkich) grach „przyjmujemy” tożsamość awatara i poruszamy się po tekście, zachowując jego/jej

⁶ Zob. Roger Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997.

⁷ Celia Pearce, *Story as Play Space. Narrative in Games*, [w:] *Game On. The History and Culture of Video Games*, Lucien King (red.), Laurence King Publishing, London 2002, s. 113.

perspektywę. Jest to sytuacja, w której nie tyle „zapoznajemy się” z bohaterem i kibicujemy (bądź nie) jego poczynaniom, ile w aktywny sposób, przynajmniej do pewnego stopnia, tworzymy go i nim kierujemy, a przy tym nie należy zapominać, że sekwencje wydarzeń (czy to w wykonaniu różnych graczy, czy w wielu wariantach rozgrywki prowadzonej przez jedną i tę samą osobę) nigdy nie są dokładnie takie same.

Nieco inaczej, chociaż zachowując podobną co Pearce skalę ogólności przy definiowaniu zjawiska (czyli: koncentrując się na grach komputerowych, lecz bez ograniczania się jedynie do nich), podchodzi do zagadnienia Jesper Juul, który uważa, że gry mogą być definiowane przez sześć podstawowych cech:

1. Gry opierają się na regułach.
2. Gry posiadają zmienny, policzalny wynik.
3. Różne wartości (pozytywne bądź negatywne) są związane z wynikami.
4. Gracz wkłada wysiłek w osiągnięcie pożądanego wyniku.
5. Gracz jest emocjonalnie związany z wynikiem.
6. Gry posiadają negocjowalne konsekwencje dla prawdziwego życia⁸.

Zestaw cech, które zdaniem Juula definiują gry, może się pod wieloma względami wydawać dyskusyjny. Jeśli weźmiemy pod uwagę chociażby taką grę jak *The Sims* (na marginesie warto dodać, że jej pomysłodawca – Will Wright – uważa, że nie jest to gra, lecz zabawa), to trudne wydaje się określenie, na czym miałyby polegać jej precyzyjny wynik, z drugiej strony natomiast w planszowych grach typu RPG, które również trudno postrzegać przez pryzmat ewentualnego wyniku, reguły mogą do pewnego stopnia podlegać negocjacjom. To, co wydaje się szczególnie interesujące w definicji Juula, to dwa ostatnie założenia, gdyż można je uznać, w pewnym przynajmniej stopniu, za polemiczne wobec ustaleń, które na temat gier poczynił Roger Caillois i które odbijają się echem w umieszczonych już w kontekście gier komputerowych rozważaniach takich badaczy jak chociażby Katie Salen i Eric Zimmerman. Chodzi tu, najogólniej mówiąc, o „fikcyjną” naturę gier, które różnią się od „codziennego życia” w taki sposób, że niemożliwe jest przenikanie się tych dwóch sfer czy to pod względem temporalnym (gra ma określoną strukturę, w którą wpisany jest początek i koniec; zakończenie gry/uzyskanie wyniku jest zarazem jej celem, jak i momentem, w którym przestaje ona istnieć), czy przestrzennym (można wyraźnie zarysować granice między światem gry a światem codziennego doświadczenia). Co prawda Juul tłumaczy swoje ostatnie założenie, podając przykładową sytuację, w której mielibyśmy do czynienia z graczami przyjmującymi zakład o wynik gry (wówczas również zrozumiałe jest owo emocjonalne zaangażowanie związane z rezultatem rozgrywki), warto jednak przyjrzeć się temu zagadnieniu nieco bliżej.

⁸ J. Juul, *Gra, gracz, świat...*, s. 63.

2.2. Kompetencje gracza

Trudno nie zgodzić się z założeniem, że informacji na temat tego, jak grać w daną grę, dostarczają nam jej reguły (stosujące się tylko do „fikcyjnego”, oderwanego od codzienności zjawiska). Należy však pamiętać o takich momentach gry, kiedy odwołujemy się do naszej wiedzy dotyczącej tak prawdziwego życia (rozpoznając pewne struktury symboliczne, których znaczenie jest dla nas zrozumiałe, ponieważ znamy je z sytuacji „poza grą”), jak i innych gier czy mediów. Rozważając ten pierwszy rodzaj wiedzy, zdobytej przez doświadczenie z grami komputerowymi, warto powołać się na spostrzeżenia, jakie w odniesieniu do tego problemu poczynił Steven Johnson, autor książki o być może niezupełnie akademickim profilu, aczkolwiek – także z tego powodu – zawierającej bardzo interesujące diagnozy, zatytułowanej *Everything Bad Is Good for You. How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*⁹. Johnson szczególnie uważnie śledzi zjawiska kulturowe, w których znaczącą rolę odgrywa nielinearność, bowiem – jak argumentuje – jakiegokolwiek poznawcze pożytki nie płynęłyby z czytania (rozumianego jako bierne przyswajanie informacji), wspomagając naszą pamięć czy zdolność do skupienia uwagi, to we współczesnym świecie obecność tekstów o strukturze nieliniowej znacznie się zwiększyła i spowodowała proces udoskonalania innych zdolności poznawczych niż te, które wykorzystujemy przy czytaniu książek. Dla mniejszych rozważań najbardziej cenne są te jego konkluzje, które dotyczą gier komputerowych i związanych z nimi kompetencji, a rozpoczyna je następującym demaskatorskim twierdzeniem:

Małą, brzydką tajemnicą związaną z graniem jest to, jak dużo czasu spędzasz, wcale się dobrze nie bawiąc. Możesz być sfrustrowany, możesz być pogubiony i zdezorientowany, możesz tkwić w miejscu. Kiedy porzucasz grę i wracasz do prawdziwego świata, możesz łapać się na tym, że wciąż mentalnie próbujesz rozwiązać problemem, z którym się borykałeś, jakbyś martwił się o kiwający się żab. Jeśli jest to bezmyślny eskapizm, to mamy do czynienia z jego dziwnie masochistyczną wersją. Kto chciałby uciekać do świata, który irytuje cię przez 90 procent czasu?¹⁰

Johnson uważa, że grając, uczymy się w dosłownym sensie (także reguł panujących w świecie gry), i to właśnie z tego powodu gry komputerowe mogą okazać się frustrujące dla osób, które nie miały z nimi wcześniej kontaktu. Gracz zasiadający do nowej gry będzie miał inny zasób wiedzy niż niegracz. Jeśli ten drugi, w analogicznej sytuacji, zada graczowi pytanie: „Co powinienem

⁹ Johnson przygląda się we wspomnianej publikacji skomplikowanym relacjom, jakie zachodzą między tekstami kultury głównego nurtu a ich odbiorcami na zróżnicowanym medialnie obszarze. Jego rozważania dotyczą telewizji, filmów i gier komputerowych, tytuł zaś stanowi odwołanie do filmu Woody'ego Allena *Śpioch* (1973), parodii filmów science fiction, w którym naukowcy z 2173 roku nie mogą się nadziwić temu, co w XX wieku było uważane za niezdrowe. Steven Johnson, *Everything Bad Is Good for You. How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*, The Berkley Publishing Group, New York 2006.

¹⁰ Tamże, s. 26.

robić?”, najprawdopodobniej usłyszy odpowiedź: „Powinieneś się dowiedzieć, co powinieneś robić”¹¹. Johnson powołuje się na opisany przez Jamesa Paula Gee czterostopniowy proces uczenia się procedury, którą stosuje się, grając, nazwany przez tego ostatniego: „zbadać, postawić hipotezę, zbadać ponownie, przemyśleć”. Wygląda on następująco:

1. Gracz musi zbadać wirtualny świat (dotyczy to na przykład rozglądania się w aktualnym środowisku, aktywizowania rozmaitych obiektów, podejmowania określonych działań).
2. Na podstawie refleksji, która rodzi się w trakcie badania i po nim, gracz formułuje hipotezę na temat tego, co coś (tekst, obiekt, artefakt, wydarzenie czy działanie) może oznaczać w pożyteczny dla niego sposób.
3. Gracz bada ponownie świat gr w kontekście postawionych hipotez i obserwuje wyniki tych poczynąń.
4. Gracz traktuje wspomniane powyżej wyniki jako informacyjne sprzężenie zwrotne dostarczane przez świat gry i akceptuje lub poddaje weryfikacji swoje pierwotne założenia¹².

Wiedza dotycząca tego, jak grać, obejmuje także kwestie związane z pewną elastycznością procedur towarzyszących procesowi uczenia. Pierwszy wyszczególniony etap przynosi odpowiedź na pytanie: „Co mogę zrobić?” i nie ma opresyjnego („zrób-to-zgodnie-z-regułami”) charakteru. Z drugiej strony w takim ujęciu wiedzy mieści się także świadomość istnienia reguł i procedur absolutnie niedyskutowalnych. Napisałam „absolutnie”, ponieważ w wypadku gier komputerowych to, że reguły nie są poddawane negocjacjom, nie wynika z założeń przyjętych przez graczy; jest to konsekwencja tego, że funkcjonują one (gry) w postaci cyfrowej, dopuszczającej tylko dwa możliwe stany: błąd/brak błędu. Jest to cecha, która wyróżnia gry komputerowe spośród innych zjawisk określanych tym mianem, owa surowość bitowej dyscypliny oznacza bowiem, że na postawione przed graczem pytanie istnieje tylko jedna prawidłowa odpowiedź.

Z przedstawionego powyżej opisu zakresu wiedzy i kompetencji, jakie wiążą się z doświadczeniem grania, wyłania się pewna dystynkcja, która ma zasadnicze znaczenie dla rozumienia procesu budowania podmiotowości w grach komputerowych. Przyjmijmy, że te jakości gier, które związane są ze znajomością procedur i reguł (włączając w to wiedzę nie tylko dotyczącą tego, co ma się zrobić, ale także obejmującą świadomość, że trzeba się dowiedzieć tego, co ma się zrobić), określimy jako ludyczne i ulokujemy je w okolicach definicji Celii Pearce i działań objętych hasłem: „zbadać, postawić hipotezę, zbadać ponownie, przemyśleć”. Można powiedzieć, że tym właśnie jakościom jest przypisywana przez recenzentów i graczy kategoria „grywalności”. Z drugiej strony został poruszony problem narracyjnego charakteru gier, nie tyle w rozumieniu dostarczania satysfakcji, jaką sprawia śledzenie intrygi, ile posługiwania się pewnymi rozpoznawalnymi figurami działań, które (choć nie tylko

¹¹ Tamże, s. 42.

¹² Tamże, s. 45.

je) można określić jako reprezentatywny wymiar gier. Taki właśnie podział, na ludyczne i reprezentatywne cechy gier, wprowadza David Buckingham, który tak argumentuje na rzecz tych ostatnich:

tym, co przyciąga i motywuje graczy, może być także wizualne widowisko gry, opowiadanie, poruszające postaci, humor, poczucie, że gra w jakiś sposób odnosi się do ich życia i tak dalej. Innymi słowy, gry posiadają *reprezentatywny* wymiar, który może być kluczowy dla zrozumienia ich atrakcyjności – jest to wymiar, który ignorujemy na własne życzenie¹³.

Warto jeszcze tutaj dodać, że gry mają wymiar społeczny i to nie tylko te, które wymagają aktywności wielu graczy. Nawet jeśli gramy w pojedynkę, ze względu na szeroki zakres kompetencji o charakterze ludycznym, jakim powinniśmy się wykazać, stajemy się członkami szerszej wspólnoty, z którą nie tylko dzielimy się doświadczeniami, ale także – a może przede wszystkim – pracujemy nad poszerzeniem naszej wiedzy.

2.3. Operacje jednostkowe

Pojęcie „operacji jednostkowych” Iana Bogosta należy rozumieć jako sposoby tworzenia znaczeń, które dotyczą raczej dyskretnych, niepowiązanych ze sobą działań niż deterministycznych systemów¹⁴. Warto zauważyć, że Bogost nie traktuje jednostek i systemów jako pojęć, które pozostają wobec siebie w relacji binarnej opozycji, a postrzeganie procesu rozumienia przez pryzmat operacji jednostkowych nie oznacza końca systemów. Ponieważ zrozumienie przejścia od myślenia w kategoriach deterministycznych, holistycznych systemów do pewnych form nie do końca przewidywalnych złożoności, które wyłaniają się w rezultacie oddziaływania na siebie jednostek, jest kluczowe dla zrozumienia podstawowych koncepcji Bogosta, warto się przyjrzeć, jak definiuje on poszczególne pojęcia „jednostki”, „systemu” i „operacji”. Termin „jednostka”, prócz tego, że nie niesie ze sobą obciążenia wynikającego z używania go w jakiejś konkretnej dziedzinie, jest traktowany przez Bogosta jako materialny element, może być czymś, co tworzy system w sposób zasadniczy bądź przypadkowy, może mieć także charakter autonomiczny. Ta ostatnia uwaga, wraz z wcześniej wspomnianym brakiem opozycji między jednostką a systemem, znajduje swoje potwierdzenie w sformułowaniu, że „często systemy stają się jednostkami innych systemów”¹⁵. Niezależnie od tego, że Bogost

¹³ David Buckingham, *Studying Computer Games*, [w:] Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn, Gareth Scott, *Computer Games. Text, Narrative and Play*, Polity Press, Cambridge 2006, s. 10. Owo ignorowanie, o którym wspomina Buckingham, odnosi się do koncepcji czy badań gier skoncentrowanych na ich ludycznych aspektach i rozważających je przede wszystkim pod kątem reguł.

¹⁴ Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, The MIT Press, Cambridge 2006, s. 3.

¹⁵ Tamże, s. 5.

świadomie unika posługiwania się pojęciem „obiektu”, przy okazji precyzowania znaczenia „jednostki” stwierdza, że myślenie o niej w kategoriach obiektu właśnie może być pożyteczne, ponieważ zostaje podkreślony jej status jako odrębnego, materialnego elementu. Systemy jednostkowo operacyjne różnią się od systemów rozumianych jako całościowe struktury, które szukają wyjaśnień zachowań, zjawisk czy stanów w całej ich rozciągłości. Jeśli te ostatnie są charakteryzowane przez pojęcia takie jak „stabilność”, „linearność”, „uniwersalizm”, to pierwsze należy postrzegać raczej jako zbiór jednostek, struktury operacyjne, które nieustannie muszą się zmagać z niebezpieczeństwem przekształcenia się w całościowe systemy i utraty własnej otwartości. Jeśli chodzi o pojęcie „operacji”, to przy analizie systemów oznacza ono podstawowy proces, w którego toku jeden lub więcej elementów podlega przekształceniu. Istnieją operacje, które zawierają takie elementy jak podejmowanie decyzji, przejścia czy zmiany stanów. Bogost zaznacza, że jego pojmowanie „operacji” ma bardzo szeroki zakres, zdolny pomieścić w sobie różnorodne zjawiska – od parzenia herbaty do zakochiwania się. Także sam charakter operacji może być rozmaicie rozumiany: operacje mogą być mechaniczne, taktyczne czy dyskursywne.

Aby precyzyjniej przedstawić koncepcję operacji jednostkowych, Bogost odnosi ją do pojęcia cybertekstu Espena Aarsetha. Tłumaczy, że cybertekst opiera się na konfiguracji jako elemencie związanym z formalną własnością samego dzieła, operacje jednostkowe natomiast sytuują się zarówno na poziomie krytycznym, jak i tekstualnym. Ustanawiając relacje między skryptonami a tekstonami (ciągi znaków, które zostały fatycznie odczytane z podlegającego przeobrażeniom zapisu), Aarseth niewątpliwie opisuje konfiguracywną praktykę, niemniej jednak koncentruje się głównie na ontologicznym jej wymiarze, powołaniu tekstu do istnienia poprzez sam akt skanowania sekwencji znaków, jakiego dokonuje oko odbiorcy. Nie oznacza to, że Aarseth podważa w ten sposób krytyczny czy interpretacyjny aspekt lektury, ale zdecydowanie, świadomie i konsekwentnie go ignoruje jako coś, co w kontakcie z tekstem wydarza się zawsze i dlatego właśnie w żaden sposób nie pomaga przy próbie zdefiniowania wyjątkowego charakteru cybertekstu jako formy funkcjonowania tekstualności.

Jedną z silniej podkreślanych przez Bogosta cech operacji jednostkowych jest to, że mogą one dotyczyć każdego medium, od literatury, przez film, oprogramowanie, po gry komputerowe. Nie sposób pominąć tutaj faktu, że te różnorodne formy ekspresji w różnym stopniu są podatne na proces konfiguracji, jaki dokonuje się przez wydobywanie skryptonów z tekstonów. Gry komputerowe w tym kontekście są dużo bardziej konfiguracywne niż statyczny wiersz. W perspektywie jednostkowych operacji jednakże tego rodzaju ograniczenia nie wydają się istotne, chodzi bowiem o praktykę krytyczną, a nie, jak w wypadku cybertekstu, mechaniczne operacje na tekście, jakąkolwiek medialną formę on posiada.

W polskim piśmiennictwie groznawczym koncepcjom Bogosta przygląda się Marcin Petrowicz, który wskazując na słabo spopularyzowaną na rodzimym

gruncie refleksję tego autora, prezentuje własne analizy koncepcji operacji jednostkowych i proceduralnej retoryki. I tak Petrowicz przypomina, że:

Podstawy kategorii operacji jednostkowych mają skomplikowany rodowód filozoficzny, czerpiący z panteistycznej metafizyki Spinozy, monad Leibniza i zmatematyzowanej ontologii Alaina Badiou (...). Drugim filarem – obok filozofii – na którym Bogost opiera swoje koncepcje, jest powszechna w informatyce metodologia programowania obiektowego. Nie tylko kod składający się na program, jakim jest gra, najczęściej jest tworzony w tym paradygmacie, ale również same gry są zaprojektowane podobnymi metodami. Stąd intuicja autora, by w ten sposób badać nie tylko ich warstwę technologiczną, ale i projektową czy reprezentacyjną. Paradygmat programowania obiektowego w dużym uproszczeniu zakłada tworzenie programu z pomniejszych, oddzielonych od siebie jednostek – obiektów. Obiekty są wydzielonymi, niezależnymi częściami kodu łączącymi w sobie statyczne informacje – stany z dynamicznymi procedurami – zachowaniami dostępnymi dla owych stanów¹⁶.

Jeśli w zasadniczych założeniach koncepcji operacji jednostkowych porbrzmiewa echo ustaleń dotyczących kondycji, cech i tendencji obserwowanych w obszarach dynamicznej tekstualności czy nowych mediów w ogóle, jakie zostały poczynione przez Aarsetha czy Manovicha, to wydaje się, że Bogost silnie inspirował się tymi autorami (o czym zresztą wprost pisze). Ani w tym stwierdzeniu jednak, ani w praktyce, której dotyczy, nie doszukalibyśmy się wówczas oryginalności. Proponuję zatem spojrzeć na kwestię „jednostkowości” u Bogosta w nieco szerszym kontekście. Kiedy Manovich mówi o modularności czy „fraktalnej strukturze nowych mediów”¹⁷ jako jednej z podstawowych tendencji w tym obszarze, kiedy Aarseth wyróżnia „znak słowny” jako obiekt podatny na manipulacje za strony operatora mechanizmu tekstowego w swojej koncepcji cybertekstu, kiedy wreszcie ja sama używam pojęcia „jednostki narracji” do opisu procesu wyzwalania i uruchamiania zmiennych perspektyw postrzegania elementów tekstu na poziomie ich ontologii¹⁸, to wyrażamy przekonanie o konieczności zastosowania sposobu myślenia w kategoriach dyskretności, cząstkowości, jednostkowości, modularności, czy jakkolwiek inaczej określilibyśmy tę własność pojedynczości. Bogost ten sposób myślenia, który każdy z wymienionych autorów funkcjonalizuje ostatecznie pod kątem

¹⁶ Marcin Petrowicz, *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, Vol. 1.

¹⁷ L. Manovich, dz. cyt., s. 95.

¹⁸ Głównym założeniem w mojej koncepcji tekstu jako mechanizmu jest to, że nie posiada on jakiegoś z góry ustalonego porządku, dlatego też jednostki narracji nie muszą łączyć się ze sobą na zasadzie konieczności, ale w sposób w dużym stopniu dowolny. Jednostka narracji jest zdolna wywołać zjawisko immersji, ale już rozpoznanie jej jako jednostki wiąże się z zastosowaniem perspektywy tekstu-gry i rozważaniem reguł, które regulują jej zdolność do połączenia się z inną jednostką. Na użytek takich sytuacji, kiedy jednostka narracji wywołuje zjawisko immersji, po czym tekst żąda od użytkownika zajęcia perspektywy gracza i dokonania wyboru: podjęcia decyzji, z jaką ewentualnie inną jednostką (jednostkami) można połączyć tę poprzednią, została zaproponowana metafora wizyty – tymczasowego postrzegania tekstu jako świata. Oczywiście łączenie jednostek narracji w sposób analogiczny do, powiedzmy, elementów układanki, czyli na podstawie ich ewentualnego „dopasowania” do siebie, jest tylko jedną ze strategii działania, jakie można podejmować z pozycji gracza. Zob. Katarzyna Prajzner, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009.

celowości własnej refleksji, obiera za główny obiekt swojego zainteresowania, opisuje jego właściwości i czyni oryginalnym i zarazem uniwersalnym narzędziem interpretacyjnym.

Przykładem zastosowania operacji jednostkowych w praktyce krytycznej jest analiza, jakiej Bogost poddaje film *Terminal* (reż. Steven Spielberg, 2004). Zdaniem Bogosta operacja systemowa przeprowadzona na tym dziele wydobydzie z niego narracyjną strukturę, ujawniając opowieść o człowieku, który przybywa do Nowego Jorku z fikcyjnego państwa w Europie Wschodniej, aby spełnić misję, którą jest dotrzymanie przyrzeczenia danego ojcu. Ponieważ w jego kraju przeprowadzono zamach stanu, USA nie mogą uznać jego paszportu i zostaje on uwięziony na lotnisku do czasu, aż sytuacja się wyjaśni. Operacje jednostkowe natomiast ujawniają jako główny temat filmu oczekiwanie w różnych jego wariantach. Viktor Navorski, główny bohater, czeka, aż będzie mógł opuścić lotnisko, stewardesa Amelia i dostawca posiłków Enrique czekają na spełnienie miłości, zawiadujący lotniskiem Dixon czeka na rozwiązanie uciążliwego problemu, jakim staje się Viktor. Mimo że każde z nich czeka na coś innego i w różny sposób radzi sobie z sytuacją, w której się znaleźli, wspólnym mianownikiem dla nich wszystkich jest sam charakter tego oczekiwania. Nikt z bohaterów nie wie bowiem, czym i kiedy to czekanie się zakończy i – w konsekwencji – czy w ogóle jest na co czekać. Jeśli analizujemy ten tekst w perspektywie struktury fabularnej, to oczywiście dostajemy odpowiedź na to pytanie; na poziomie jednostek operacyjnych natomiast opowiadana historia jest też swego rodzaju spoiwem w poddającym się konfigurowaniu dziele, którego zasadniczym tematem jest niepewność związana z nieuzasadnionym zawieszeniem różnorodnych sytuacji, oczekiwanie na coś, co może się nigdy nie wydarzyć.

2.4. Silniki w grach komputerowych

W rozważaniach Bogosta interesujące jest jego podejście do kwestii środków wyrazu, jakimi posługują się gry komputerowe. Nie opisuje on ich bowiem jedynie przez pryzmat „języka kulturowych interfejsów”, ale koncentruje się na fakcie, że są one programami komputerowymi. Konsekwencją takiego spojrzenia jest poświęcenie szczególnej uwagi zasadniczej części kodu gry komputerowej, jaką jest jej silnik, który odpowiada za obsługę fizyki, grafiki i dźwięku, może zawierać moduły dotyczące komunikacji sieciowej, sztucznej inteligencji czy zapisywanie i ładowanie plików. Rozważania na temat silnika gry wpisują się w koncepcje jednostkowych operacji nie tylko ze względu na swój modułowy charakter, ale stają się dla Bogosta też pretekstem do interesujących konkluzji na temat wyjątkowości gier komputerowych na tle innych mediów ze względu na proces ich produkcji i relacje z innymi tekstami kultury. Punktem wyjścia jest stwierdzenie, że na bazie tego samego

silnika mogą powstawać (i powstają) różne gry. Wyjątkowość gier komputerowych na tle tekstów kultury realizowanych w innych mediach, które korzystają z istniejących i sprawdzonych formuł czy to narracyjnych, gatunkowych, estetycznych czy jakichkolwiek innych, polega na tym, że silnik gry wykracza daleko poza coś, co moglibyśmy określić jako inspirację, zapożyczenie czy odwołanie. Silniki gier lokują się na poziomie warstwy komputerowej, co oznacza, że nie tylko są one niewidoczne dla odbiorcy, ale także podlegają prawom związanym z własnością intelektualną. Istnieją w materialnym świecie w inny sposób niż gatunki, narracyjne formuły czy kulturowe klisze. Twórcy filmów, argumentuje Bogost, często posługują się sprawdzonymi formułami, jak komedia romantyczna czy *buddy cop movie*, jednak ich nie produkują, nie posiadają na własność i nie sprzedają. Silniki gier, twierdzi Bogost, nie są bardziej transcendentalne niż gatunki, przynajmniej w takim sensie, że nie da się w nie zagrać, można bowiem zagrać tylko w konkretną grę, która taki silnik zawiera. Niezależnie jednak od tego silniki mają inny status, jeśli chodzi o ich autorstwo czy krytyczne podejście. Współcześnie projektowane gry, prezentujące trójwymiarowe światy, wymagają niezwykle złożonego programowania, odpowiedzialnego na przykład za renderowanie obrazu, w związku z czym możliwość wykorzystania istniejącego już silnika gry powoduje, że twórcy gier mogą się skoncentrować na kreatywnych procesach powstawania dzieła, co czyni je bardziej innowacyjnymi.

Typ relacji, jaki istnieje między grami takimi jak *Half-Life* (1998), która została stworzona w oparciu o silnik *Quake II* (1997) i sama dzieli część kodu z grą *Counter-Strike* (1999), dowodzi Bogost, nie daje się satysfakcjonująco opisać za pomocą kategorii, które powstały na użytek analizowania związków między tekstami kultury powstałymi w innych mediach. Mało adekwatne wydaje się w tym wypadku posługiwanie się pojęciem intertekstualności, ponieważ nieznanie jednej z tych gier nie spowoduje, że jakiś fragment innej będzie dla odbiorcy niezrozumiały (nie wspominając o tym, że nawiązanie w jednym dziele do innego nie wymaga wniesienia opłaty licencyjnej, jak to się dzieje przy wykorzystaniu silnika gry). Można próbować sobie radzić z tym zagadnieniem, powołując się na Boltera i Grusina, którzy do dyskusji nad nowymi mediami wprowadzili pojęcie remediacji, opisujące zjawisko reprezentowania jednego medium w drugim, przy zachowaniu niektórych z jego cech i przekształcaniu innych. Zdaniem badaczy procesy te można zaobserwować na przestrzeni całych dziejów naszej kultury, ale szczególną uwagę poświęcają temu, w jaki sposób charakteryzują one nowe media. Za typ remediacji uznają także sytuację, w której przekształcenie dokonuje się w ramach tego samego medium, przy czym, jak zaznaczają, „wynika ono z tych samych dwuznacznych powodów, z szacunku i wrogości – z tego, co Harold Bloom nazwał «lękiem przed wpływem» – co inne rodzaje remediacji”¹⁹. Warto dodać, że literacka koncepcja lęku przed wpływem Blooma zawiera w sobie

¹⁹ Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2002, s. 49.

nie tylko przekonanie o nieuchronności powielania poprzedników, odczuwania konieczności czy przymusu ich zwalczania, by samemu zostać ocalonym, ale także dopuszcza taką interpretację relacji między wyraźnie powiązаныmi ze sobą tekstami, w której trudno owego lęku się dopatrzeć²⁰. Można tutaj zgodzić się z Bogostem, że zarówno pojęcie remediacji, jak i lęku przed wpływem, choć pozornie kusząco adekwatne, są mało odpowiednie do opisywania niewątpliwego pokrewieństwa gier stworzonych w oparciu o ten sam silnik, trudno bowiem dopatrzeć się między nimi podobnej freudowskiej więzi.

2.5. Remediacja i remiks

W tekście *After Effects, or Velvet Revolution* z 2006 roku Lev Manovich, jeden z najbardziej wnikliwych obserwatorów współczesnej kultury medialnej, a zarazem wrażliwych na zachodzące w niej zmiany, śledzi proces tworzenia się nowego, hybrydycznego języka wizualnej wypowiedzi, którego pojawienie się postrzega jako rezultat digitalizowania tradycyjnych mediów. Ponieważ rozważania na ten temat sprawiają wrażenie „ponownego spojrzenia” na cechy języka nowych mediów, proponuję przywołać ich pierwotny kontekst. Jak już zostało powiedziane, w *Języku nowych mediów* Manovich czyni założenie, że nowe media składają się z dwóch „warstw”: kulturowej i komputerowej. Jako przykłady tej pierwszej wymienia takie zjawiska, jak encyklopedia i narracja, opowiadanie i intryga, kompozycja i punkt widzenia, mimesis i katharsis, komedia i tragedia. Wśród przykładów dotyczących warstwy komputerowej pojawiają się kategorie przetwarzania i pojemności, wyszukiwania, funkcji i zmiennej czy pojęcia takie jak „język komputera” i „struktura danych”. Uwzględnienie tych dwóch warstw pozwala mu stwierdzić, że system identyfikacji rozgrywa się na obu poziomach: (1) kulturowym, gdzie identyfikacji „języka” dokonuje człowiek, posługując się znanymi mu kodami wypracowanymi na użytek różnorodnych form medialnej wypowiedzi, oraz (2) komputerowym, gdzie identyfikacja takich jakości, jak typ pliku, jego rozmiar, typ użytej kompresji, format, dokonywana jest przez maszynę. Interesujące jest także stwierdzenie badacza, że komputerowa ontologia, epistemologia i pragmatyka wpływają na warstwę kulturową nowych mediów, jej organizację, wyłaniające się gatunki oraz zawartość²¹. Nowe media nie stanowiłyby więc wyjątku, jeśli chodzi o tworzenie języka, który byłby jakąś radykalnie świeżą propozycją wyrażania i organizowania informacji, ale dzięki swojej „cyfrowej ontologii”, pozwalającej zaistnieć każdej wykształconej w toku rozwoju wcześniejszych mediów kulturowej formule wypowiedzi, posługują się czymś, co Manovich określa jako „język kulturowych interfejsów”. Jest on wyjątkowy

²⁰ Zob. Harold Bloom, *Lęk przed wpływem*, przeł. Marcin Szuster, Agata Bielik-Robson, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, Kraków 2002, s. 94.

²¹ Zob. L. Manovich, dz. cyt., s. 114–118.

o tyle, że składa się z elementów innych, znanych już form kulturowych: kino, druk, HCI – każda z tych tradycji rozwinęła własny, wyjątkowy sposób organizowania informacji, prezentowania ich użytkownikowi, kształtowania relacji przestrzenno-czasowych, włączania ludzkiego doświadczenia w strukturę procesu zdobywania informacji. Dyscypliny te są także trzema głównymi zbiorami metafor i strategii organizowania informacji, które składają się na kulturowe interfejsy. Manovich zauważa, że podobnie jak nie ma „niewinnego spojrzenia”, nie ma także „czystego komputera”, ponieważ wszystkie te istniejące już formy kulturowe wykształciły własne nośne i znane konwencje organizowania informacji. Tradycyjne formy współpracują, jego zdaniem, z konwencjami interfejsu człowiek–komputer i tworzą to, co nazywa on kulturowymi interfejsami.

W tekście poświęconym aksamitnej rewolucji, która według Manovicha dokonała się na gruncie wizualnego języka za sprawą mediów cyfrowych, następuje interesujące przesunięcie osi rozważań na temat zarówno natury owego języka, jak i powodów jego przeobrażeń. Na tym etapie refleksji kluczową kwestią staje się nie tyle „cyfrowa ontologia” umożliwiająca każdej wcześniejszej formie zaistnieć w digitalnej wersji, co sam proces przekształceń, któremu ulegają owe formy w toku tego procesu. Okazuje się bowiem, że „czysty komputer” nie istnieje w takim samym stopniu jak „cyfrowa wersja tradycyjnego medium”. Pojęcie „remediacji” Manovich zastępuje „remiksowalnością”, „cyfrowe kompozytowanie” podlega reinterpretacji, a język nowych mediów jest postrzegany jako zdecydowanie nowatorska, hybrydyczna forma wypowiedzi.

Od 1993 roku, kiedy pojawia się *After Effects*, program pozwalający łączyć wideo z grafiką, tekstem czy animacją oraz dodawać efekty, następuje fundamentalna zmiana kultury wizualnej. Media, które wcześniej funkcjonowały oddzielnie: kinematografia, grafika, fotografia, animacja zarówno tradycyjna, jak i komputerowa, a także tworzone przez nie specyficzne wizualne formy, zaczynają na różne sposoby łączyć się ze sobą. „Przed końcem dekady – pisze Manovich – czyste media ruchomego obrazu stają się wyjątkiem, a media hybrydyczne – normą”²². Interesujące i znamienne wydaje się autorowi także to, że w przeciwieństwie do „spektakularnych” cyfrowych rewolucji początku lat dziewięćdziesiątych XX wieku (za jedną z nich uznano chociażby rozwój internetu) przeobrażenia wizualnego języka, które poddaje on analizie, nie uzyskały porównywalnego statusu jako wydarzenie ani na gruncie popularnych mediów, ani też w ocenie zajmujących się podobnymi procesami badaczy. Mimo że poświęcono sporo uwagi komputerowym efektom specjalnym wykorzystywanym przy produkcji filmów fabularnych, pozostałe zmiany, którym ulegał wizualny język, nie zostały odnotowane²³. Za jeden z powodów takiego stanu rzeczy Manovich uznaje to, że w toku omawianej przez niego rewolucji nie zostało powołane do istnienia żadne nowe medium. Nadal

²² Tenże, *After Effects or Velvet Revolution*, <http://www.manovich.net/> (dostęp: 23.05.2020).

²³ „W gruncie rzeczy – pisze Manovich – mimo że rezultaty tych transformacji stały się w pełni widoczne około 1998 roku, w czasie, gdy piszę ten tekst (2006), nie są mi znane jakiegokolwiek teoretyczne prace, które by je omawiały”. Tamże.

powstawały obrazy, ale ich estetyka uległa znacznej transformacji. Analizy owego hybrydycznego wizualnego języka, których dokonuje badacz, obejmują lata 1993–1998, czyli czas od pojawienia się After Effects do momentu, kiedy ów estetyczny przełom stał się w pełni zauważalny. Aby oddać stopniowy, niemal niedostrzegalny i łagodny charakter tego procesu, Manovich określa go mianem „aksamitnej rewolucji”²⁴.

Aksamitna rewolucja dokonała się na wielu polach i można prześledzić jej przebieg zarówno pod względem technologicznym (hardware, software), jak i społecznym (praktyki produkcyjne, nowe profesje), lecz za kluczowe wydarzenie uznaje Manovich pojawienie się pierwszego oprogramowania, które pozwalało hybrydyzować wizualny język, czyli After Effects. Dodać należy, że to oprogramowanie jest nie tylko rozumiane jako rewolucyjny fakt, ale także staje się symbolem samej rewolucji, która, zdaniem Manovicha, nie została dostrzeżona. Co więcej – jeśli jesteśmy ślepi na zmiany, które przyniosła, to dlatego, że są one obecne w każdej niemal wizualnej wypowiedzi, z jaką mamy współcześnie do czynienia. Niezależnie od tego, jak różne mogą być rozwiązania estetyczne konkretnych realizacji posługujących się hybrydycznym językiem, i czy różnorodne wykorzystywane media są jawnie sobie przeciwstawiane, czy też nie, istotna jest obecność owej różnorodności w obrębie tego samego obrazu.

Odpowiadając na pytanie, jaka jest logika hybrydycznego języka wizualnego, Manovich rozprawia się z pojęciem „remediacji”, gdyż w jego opinii nie tylko nie oddaje ono istoty procesu, w którego toku tradycyjne media ulegają cyfryzacji, ale staje się wręcz zgubne przy próbie uchwycenia jego charakteru. „Komputer – pisze badacz – nie *remediuje* poszczególnych mediów. Przeciwnie, *symuluje wszystkie media*”²⁵. Tym zaś, co ulega symulacji, nie są powierzchowne wyglądy różnych mediów, ale wszystkie techniki, które służą do ich produkcji, wszystkie metody interakcji i postrzegania dzieł powstałych na zróżnicowanych medialnie obszarach.

Zamiast remediacji²⁶ zostaje zaproponowane pojęcie remiksowości (*remixability*), które tłumaczy logikę, jaką kieruje się hybrydyczny język wizualny. Remiksowość oznacza, że na ów nowy język składają się nie tylko estetyczne aspekty zróżnicowanych medialnie wypowiedzi wizualnych, ale także podstawowe metody ich tworzenia. Kinematografia, animacja, animacja komputerowa, efekty specjalne, grafika i typografia pojawiają się w tym samym środowisku programowym, stając się formą nowego metamedium, a metamedialne dzieło może zostać utworzone za pomocą technik, które wcześniej były charakterystyczne dla każdego z wymienionych mediów.

²⁴ Choć Manovich używa tego określenia w sensie metaforycznym, faktyczna aksamitna rewolucja, czyli wydarzenia roku 1989, które doprowadziły do obalenia systemu komunistycznego w Czechosłowacji, jest istotnym aspektem tych rozważań. W tym kontekście jest ona postrzegana jako polityczny przełom, który umożliwił rozpowszechnienie się nowych form wypowiedzi na skalę globalną.

²⁵ L. Manovich, *After Effects*...

²⁶ Zob. J.D. Bolter, R. Grusin, dz. cyt.

Różne media spotykają się zatem w tym samym cyfrowym środowisku i zaczynają na siebie nawzajem oddziaływać. Zdigitalizowana technika danego medium może być zastosowana jako jego kontynuacja, ale może także mieć wpływ na inne media. Proces digitalizacji zróżnicowanych medialnie technik zmienia je w algorytmy, media przeobrażają się w cyfrowe dane o kompatybilnych formatach plików, oprogramowanie pozwala odczytywać i tworzyć pliki utworzone w innych programach. W rezultacie mamy do czynienia z fundamentalną zmianą w historii mediów i nowym, hybrydycznym, złożonym, bogatym wizualnie językiem, czy też raczej – jak sugeruje Manovich – wieloma językami, które jednak powstają w oparciu o tę samą logikę remiksowości.

Remiksowość nie sprowadza się do estetyki collage'u. Jej ideę dobrze oddaje nazwa programu, który zapoczątkował aksamitną rewolucję – After Effects. Jeśli na początku lat dziewięćdziesiątych spektakularne „efekty specjalne” tworzone za pomocą komputerów zwracały na siebie uwagę, to pod koniec dekady daje się zauważyć nowy typ wizualnej estetyki, która pozbawiona jest ostentacyjnej efektowności. W tak rozumianej estetyce zaczynają być tworzone całe wypowiedzi wizualne (reklamy, wideoklipy) lub ich spójne fragmenty w wypadku filmów pełnometrażowych. Tworzenie hiperrealistycznej „nakładki” na zarejestrowane wcześniej obrazy z jednej strony pozostawia je w obszarze widzialności, z drugiej natomiast – „efekt specjalny” zostaje pozbawiony zwracającej uwagę efektowności, przestaje być czymś „samodzielnym” i staje się elementem zremiksowanej wypowiedzi.

Wracając do okresu trwania aksamitnej rewolucji – czyli lat 1993–1998, najpoważniejszą zmianą, która się wówczas dokonała, jest możliwość zestawiania ze sobą rozmaitych poziomów obrazowania przy jednoczesnym różnicowaniu stopnia ich przezroczystości. Manovich proponuje, by porównać typowy wideoklip czy reklamę z połowy lat osiemdziesiątych z tego samego typu wypowiedziami, które pojawiły się dekadę później. Uderzające różnice nie wynikają tylko z faktu, że twórcy nie mieli w pierwszym wypadku tak ułatwionego dostępu do „wizualnych banków pamięci” jak dziesięć lat później, ale także z tego, że nawet jeśli chcieli zestawiać ze sobą różne warianty obrazowania, musieli umieszczać je obok siebie, czyli w gruncie rzeczy bazować na technikach fotomontażu z lat dwudziestych XX wieku. Ponieważ nie istniały narzędzia, które pozwoliłyby na stopniowanie przezroczystości zestawianych ze sobą wizualnych form, ograniczeniu podlegały również ich źródła. Należało je tak dobrać, by po zintegrowaniu w pojedynczą kompozycję nie przypominały złożonej z fragmentów mozaiki, która jest pozbawiona wizualnej dominanty, jak fotomontaże Johna Heartfielda czy Roberta Rauschenberga. Co więcej, przed 1990 rokiem rozmaite typy mediów, jak chociażby ręcznie rysowana animacja, typografia, film czy wideo, nigdy nie funkcjonowały w obrębie tego samego kadru. Nie znaczy to jednak, że zróżnicowanie medialne nie pojawiało się w ramach pojedynczych wypowiedzi audiowizualnych – różnica polegała jednak na tym, że oddzielnym technikom medialnym przyporządkowywano oddzielne ujęcia. Chociaż istniały wyjątki.

Reżyserem, który z powodzeniem zdaniem Manovicha zastosował „medialny montaż”, jest Jean-Luc Godard z filmem *Week End* z 1967 roku, szczególną zaś wrażliwością „multiwizualną” wśród twórców ruchomej grafiki wykazał się Saul Bass, twórca czołówki z *Zawrotu głowy* Alfreda Hitchcocka z 1958 roku. Jednakże tego rodzaju złożone zestawienia elementów pochodzących z różnych porządków medialnych w relacjach przestrzennych, a nie czasowych (czyli umieszczanie ich w tym samym kadrze, a nie montowanie osobnych fragmentów zrealizowanych w różnych technikach), były raczej wyjątkiem; obrazy zarejestrowane za pomocą kamery były przyporządkowane filmowi fabularnemu, a ręcznie rysowane – animowanemu. Efekt łączenia różnorodnych medialnych technik i zawartości był dużo trudniejszy do osiągnięcia w filmie niż w wypadku obrazów nieruchomych, ze względu chociażby na możliwość śledzenia kolejnych zmian wizualnego języka. Przed 1990 rokiem możliwości, jakimi dysponowali twórcy, jeśli chodzi o docieranie do informacji o charakterze wizualnym, manipulowanie nimi czy wreszcie poddawanie ich remiksowaniu, były bardzo ograniczone i nie różniły się za bardzo od tego, co było możliwe sto lat wcześniej. Z drugiej strony, komputeryzacja od roku 1990 następowała w tak wielu dziedzinach, że ucyfrowienie obrazu i zmiana technik pracy nad nim, jaką wykonywali ilustratorzy, graficy, twórcy animacji czy montażyści, była jedynie kwestią czasu. Aczkolwiek – dodaje Manovich – jest to oczywiście dopiero z dzisiejszej perspektywy, gdy mamy już za sobą aksamitną rewolucję.

Kiedy w 1985 roku Jeff Stein stworzył wideoklip dla grupy The Cars (*You Might Think*), osiągając surrealistyczny efekt przez zestawienie ze sobą wizualnych języków z różnych porządków medialnych, nowa formuła audiowizualnej wypowiedzi wydawała się wówczas zaskakująca (wideoklip otrzymał pierwszą nagrodę MTV), natomiast dekadę później tego rodzaju ruchomy collage stał się nie tylko popularny, ale także bardziej złożony i subtelny – składał się z większej liczby „warstw”, przy czym każda z nich mogła zachować własny poziom przezroczystości.

Dokonując analiz hybrydycznego języka, który pojawia się w kulturze audiowizualnej jako rezultat aksamitnej rewolucji, Manovich przywołuje, obecny w jego wcześniejszych pracach, termin „cyfrowe kompozytowanie”. W *Języku nowych mediów* teoretyk pisze, że termin ów na obszarze nowych mediów „ma konkretne i wyraźnie określone znaczenie. Odnosi się do procesu łączenia sekwencji filmowych, również obrazów, w jedną sekwencję za pomocą programów, takich jak After Effects (Adobe), Compositor (Alias/Wavefront) lub Cineon (Kodak)”²⁷. Aby zarysować szerszy kontekst nie tylko dla pojęcia cyfrowego kompozytowania, ale także dla istoty przemian, jakie zaszły w trakcie aksamitnej rewolucji, warto przytoczyć przykład, którym posługuje się Manovich – scenę z filmu *Fakty i akty* Barry’ego Levinsona z 1997 roku. W scenie tej ukazana jest praca nad fikcyjną relacją filmową z nieistniejącej wojny. Jedynym realnym jej elementem jest postać biegnącej dziewczyny, cała reszta

²⁷ L. Manovich, *Język nowych mediów*, s. 229.

natomiast – tło zrujnowanej wioski, kot w jej ramionach – zostały znalezione w wizualnej bazie danych.

Producenci – pisze Manovich – przeszukują bazę danych, próbując różnych wersji tych elementów, a komputer odświeża składaną scenę w czasie rzeczywistym. Sposób powstania tego ujęcia jest typowy dla procesu wytwarzania nowych mediów, bez względu na to, czy konstruowanym przedmiotem będzie ujęcie filmowe lub wideo, tak jak w *Faktach i aktach*, nieruchomy obraz, ścieżka dźwiękowa, trójwymiarowe środowisko wirtualne czy fragment gry komputerowej. W czasie produkcji niektóre elementy tworzone są specjalnie na potrzeby projektu, inne dobierane są z banku gotowych materiałów. Kiedy wszystkie elementy są dobrane i wykonane, składa się je w jeden obiekt, to znaczy łączy i dopasowuje w taki sposób, że zacierają się ich pierwotne cechy. W gotowym produkcie nie widać, że pochodzą one z różnych źródeł i że zostały stworzone przez różnych ludzi w różnym czasie. W rezultacie otrzymujemy jednolity obraz, dźwięk, przestrzeń lub scenę²⁸.

Przytoczony fragment nie tylko pozwala zrozumieć, na czym polega cyfrowe kompozytowanie, ale także opisuje istotne elementy przemian, które nastąpiły w toku aksamitnej rewolucji. Należy do nich łączenie w jednym ujęciu rozmaitych wizualnych elementów, które w ostatecznej wersji stają się przezroczyste, oraz możliwość obserwowania dokonywanych zmian w czasie rzeczywistym, przy czym logika tych zmian jest oparta na potencjalności wyboru: można wybrać czarnego kota i umieścić go w ramionach aktorki, sprawdzić całościowy efekt, powrócić do sytuacji wyjściowej i zamienić go na białego. W tekście poświęconym aksamitnej rewolucji Manovich przywołuje swoje wcześniejsze analizy kompozytowania, zauważając jednak, że w *Języku nowych mediów* zjawisko to było opisywane z innej perspektywy. Zasadniczą oś rozważań stanowiły wówczas filmowy realizm, praktyki montażowe czy sposób tworzenia efektów specjalnych w filmach fabularnych. Tutaj ciężar przenosi się na sposób konstruowania wizualnej wypowiedzi, ze wszystkimi konsekwencjami jakości, jakie pojawiły się na obszarze szeroko pojętej kultury audiowizualnej wraz z digitalizacją tradycyjnych mediów i służących ich produkcji technik.

Cyfrowe kompozytowanie pozwala miksować dowolną liczbę wizualnych elementów, niezależnie od tego, z jakich medialnych źródeł pochodzą, oraz kontrolować je w trakcie tego procesu. Aby dokładniej przedstawić istotę tych przekształceń w kontekście aksamitnej rewolucji, Manovich tworzy analogię między wielościeżkowym nagrywaniem dźwięku a cyfrowym kompozytowaniem ruchomych obrazów. W wypadku wielościeżkowego nagrania każda ścieżka dźwiękowa może być indywidualnie zmieniana, aby w efekcie dało się osiągnąć pożądaný rezultat. Podobnie rzecz ma się z cyfrowym kompozytowaniem. Każdy element obrazu: rozmiar, kolor, animacja może być przekształcaný dowolnie i niezależnie od pozostałych. Podobnie może też przebiegać proces opracowywania poszczególnych partii dzieła – tak samo jak muzyk, który skupia się na pojedynczej ścieżce, wyłączając z obszaru swojego zainteresowania pozostałe dźwięki, twórca wizualnej reprezentacji „zatrzymuje” warstwy

²⁸ Tamże, s. 228–229.

obrazu, poza tą, która podlega opracowaniu. Wszystkie elementy kompozycji mogą zostać zastąpione przez inne, usunięte czy dodane.

Co ważniejsze – pisze Manovich – tak jak wielościeżkowe nagrywanie redefiniowało brzmienie popularnej muzyki od lat sześćdziesiątych, od kiedy cyfrowe kompozytowanie stało się szeroko dostępne w latach dziewięćdziesiątych, uległa zmianie wizualna estetyka ruchomego obrazu w kulturze popularnej²⁹.

Z końcem ostatniej dekady XX wieku kompozytowanie staje się podstawową operacją, którą wykonuje się na ruchomych obrazach, i to nie tylko w celu osiągnięcia realistycznych efektów w wysokobudżetowych filmach fabularnych, ale we wszystkich bez mała formach wypowiedzi wizualnej. Niezależnie od tego, że początkowo kompozytowanie rozwijało się głównie w kontekście efektów specjalnych (lata siedemdziesiąte i osiemdziesiąte), później odegrało kluczową rolę w procesie przekształcania komputera w eksperymentalne laboratorium, gdzie spotykają się rozmaite media, a połączenie w tym nowym środowisku technik służących ich produkcji prowadzi do powstania nowych jakości. Cyfrowe kompozytowanie umożliwiło rozwój nowego hybrydycznego języka ruchomego obrazu i jest ściśle związane z medialną remiksowalnością, którą możemy zaobserwować w każdej wizualnej wypowiedzi, z jaką mamy współcześnie do czynienia.

Manovich zauważa także, w kontekście swoich wcześniejszych rozważań na temat kompozytowania, które za sprawą efektów specjalnych miało służyć wspomaganiu filmowego realizmu, że z czasem procesy manipulowania obrazem zatraciły swoją pierwotną estetykę i zaczęły być stosowane dla osiągnięcia zupełnie odwrotnego efektu. Zamiast w „niewidoczny” sposób stapiać ze sobą rozmaite media, kompozytowanie sprawiło, że zaczęły pojawiać się medialne hybrydy, w których zestawienia obrazów zarejestrowanych i wygenerowanych komputerowo, dwu- i trójwymiarowych, raczej podkreślano niż próbowano ukryć.

Koncepcja remiksowalności dotyczy zarówno obserwowalnych rezultatów aksamitnej rewolucji, czyli po prostu nowych form wypowiedzi medialnych, jak i oprogramowania, które umożliwia ich tworzenie. Interfejs, z którym mamy do czynienia na przykład w After Effects, sam jest remiksem różnych metod pracy, wcześniej związanych z różnymi medialnymi dyscyplinami. Od momentu, kiedy twórcy ruchomego obrazu zaczynają pracować z użyciem kompozytowego oprogramowania, jakim jest After Effects, jego interfejs staje się elementem wyzwalamym wyobraźnię i powoduje, że zaczynają oni myśleć o ruchomym obrazie w zupełnie inny sposób niż dotychczas. Narzędzia służące do montażu filmu i wideo, podobnie jak ich komputerowe symulacje, bazowały na czasowym wymiarze medialnej wypowiedzi, która była postrzegana jako zorganizowana w czasie sekwencja kadrów. Symulowane komputerowo techniki montażu systematycznie odtwarzały fizyczne aspekty filmowego tworzywa pod takimi względami, jak niezmienny rozmiar kadrów czy stałe proporcje

²⁹ Tenże, *After Effects...*

wyglądów, mimo że natura cyfrowego medium umożliwiała manipulowanie tymi elementami. W przeciwieństwie do tych praktyk interfejs After Effects na nowo definiuje manipulowanie ruchomym obrazem jako pracę nad kompozycją, która jest organizowana i przetwarzana zarówno w czasie, jak i w dwuwymiarowej przestrzeni. „Rewolucyjność” tego oprogramowania polega na tym, że w montażowym paradygmacie filmu i wideo XX wieku podstawową minimalną jednostką montażową był kadr. Praktycznie oznacza to, że stanowił on całość, w którą nie można było ingerować. Był on – jak to określa Manovich – swoistą „czarną skrzynką”, której montażysta nie mógł „otworzyć”, mógł to zrobić dopiero twórca odpowiedzialny za efekty specjalne. Zupełnie inaczej rzecz się ma z oprogramowaniem i interfejsem After Effects, gdzie podstawową jednostką, która może ulec manipulacji i do której możliwy jest dostęp, nie jest kadr, lecz każdy wizualny element znajdujący się w oknie kompozycji. Każdy element może być postrzegany jako niezależny obiekt, a medialna kompozycja przestaje być pojmowana jako sekwencja kadrów i staje się serią niezależnych obiektów, które mogą zmieniać się w czasie.

Interfejs After Effects wykorzystuje czy symuluje metody pracy pochodzące z trzech różnych dyscyplin: animacji, grafiki i efektów specjalnych. W tradycyjnej animacji komponowano obraz z nakładanych na siebie warstw, z których każda zawierała jakiś fragment ostatecznej kompozycji kadru. Ponieważ owe warstwy były przezroczyste, nałożenie ich na siebie dawało efekt „dopełnienia” obrazu. Tę zasadę warstwowości wykorzystuje również kompozytowanie – poszczególne elementy funkcjonują jako „ruchome” składowe obrazu, można je usuwać lub dodawać. Podobny rodzaj pokrewieństwa można odnaleźć między interfejsem After Effects a techniką stop-klatki, wykorzystywaną w animacji lalkowej. W obu wypadkach nie czyni się bowiem wstępnych założeń dotyczących rozmiarów czy pozycji poszczególnych elementów. Nie jest to już praca nad standardowymi jednostkami czasu, jakimi są filmowe kadry o zarejestrowanej i nieulegającej zmianie zawartości, ale raczej nad oddzielnymi, wizualnymi elementami umieszczonymi w czasie i przestrzeni. Na owe elementy mogą składać się zarówno kadr cyfrowego obrazu, jak i abstrakcyjny geometryczny kształt, ukończone dzieło zaś jawi się jako rezultat poszczególnych opracowań każdego z elementów składowych w czasie i przestrzeni.

Zestawiając ze sobą metody tworzenia animacji oraz interfejs After Effects, należy, jak sugeruje Manovich, uwzględnić, że te pierwsze dotyczą systemu produkcji, który był charakterystyczny dla filmów komercyjnych, realizowanych przez studia, gdzie wszystkie elementy – rysunki, plany, postaci – były przygotowywane oddzielnie przed procesem filmowania. Alternatywą dla przemysłowego podziału pracy były artystyczne przedsięwzięcia w polu animowanego eksperymentu, ponieważ w tym wypadku kontrolę nad całym procesem produkcji przejmowała jedna osoba. Manovich przywołuje tutaj przykład Oskara Fischingera z jego jedenastominutowym filmem *Motion Painting 1*, który autor opracowywał klatka po klatce. Proces modyfikowania warstwy obrazowej był tutaj znacznie trudniejszy do zaobserwowania niż przy produkcji komercyjnych filmów animowanych.

W przeciwieństwie do twórców filmów animowanych, graficy przed ucyfrowieniem technik pracy mogli kontrolować proces powstawania dzieła na kolejnych etapach produkcji. Podobnie jak w wypadku tradycyjnej grafiki After Effects symuluje ów proces systematycznej kontroli, a jego użytkownik może nie tylko manipulować elementami obrazu w oknie kompozycji, ale także śledzić zmiany w czasie rzeczywistym. W ten sposób, zdaniem Manovicha, tworzenie filmu zamienia się w proces projektowania, film jako taki ulega zaś rekonceptualizacji i zaczyna funkcjonować jako projekt graficzny, który zmienia się w czasie.

Powyższe analizy dotyczące procesu digitalizowania technik medialnych prowadzą do następującego wniosku: kiedy tradycyjne media funkcjonują jako komputerowe symulacje, przestają być tym, czym były w swoim pierwotnym kształcie, ponieważ dzięki wzbogacaniu o nowe jakości zmieniają swoją tożsamość. Jako przykład podaje Manovich dokument tekstowy stworzony za pomocą cyfrowego edytora – „elektroniczna kartka papieru” poddaje się operacjom, które byłyby niemożliwe w jej naturalnym, analogowym środowisku. Możemy manipulować jej wyglądem, wyszukiwać słowa, wstawiać elementy wizualne itd. W podobny sposób można prześledzić zmiany, jakim uległy tradycyjne papierowe mapy – wystarczy spojrzeć na ich interaktywne odpowiedniki w sieci, by dostrzec, że mamy do czynienia nie tylko z remediacją tradycyjnych mediów, lecz też ich twórczą symulacją, której towarzyszy wprowadzanie nowych jakości charakterystycznych dla cyfrowego środowiska. Manovich twierdzi, że jeśli przyjrzymy się takim programom jak After Effects, zauważymy, że „te aplikacje nie symulują żadnego fizycznego medium, które istniało wcześniej. One raczej zapożyczają z wielu różnych mediów ich metody pracy, specyficzne techniki, łącząc i miksując je ze sobą”³⁰. W rezultacie mamy do czynienia nie tyle z sumą elementów charakterystycznych dla różnych mediów, ile z oprogramowaniem, które remiksuje ich techniki na drodze symulacji, i z tworzeniem nowych interfejsów działających w oparciu o właściwą tylko sobie logikę. Dlatego nie można jednoznacznie stwierdzić, że After Effects posługuje się techniką zapożyczoną z pola animacji, grafiki czy kinematografii. Jest to nowe narzędzie służące do tworzenia wizualnej wypowiedzi, która z kolei posługuje się nowym, hybrydycznym językiem różniącym się od poprzednich technik tworzenia wypowiedzi, stosowanych na gruncie ruchomego obrazu.

Podsumowując – aksamitna rewolucja nie polegała na „wyzwoleniu” nowych obszarów pracy dla twórców animacji, grafików czy montażystów bądź ich połączeniu, lecz raczej pozwoliła stworzyć wiele rozmaitych wizualnych estetyk, których nie było wcześniej. Jej rezultatem jest wszechobecny, a tym samym niedostrzegalny, hybrydyczny język wizualny, którego źródeł nie sposób się doszukać na gruncie jakiegokolwiek tradycyjnego medium, ponieważ jego specyfika jest oparta na remiksowości.

³⁰ Tamże.

2.6. Silniki w grach – próba rozwiązania problemu

Można powiedzieć, że są silniki ze sobą związane pod względem prawnym, materialnym, formalnym i dyskursywnym. Rozwiązanie tego problemu – relacji pomiędzy tekstami, z których jeden zawiera fragment innego w sposób dosłowny, prawnie uregulowany, lecz często pozostający poza percepcyjnymi możliwościami stwierdzenia tego faktu – na gruncie teoretycznym wymaga wyjścia poza znane do tej pory instrumentarium, stanowi interesujące wyzwanie i niewątpliwie ujawnia kolejną cechę gier komputerowych, która stanowi o ich wyjątkowości.

Pewnym rozwiązaniem tego zagadnienia mogłoby być doprecyzowanie kategorii narracyjnej formuły czy gatunku i rozważenie, czy zamiast ogólnie sformułowanych zasad budowania narracyjnego tekstu, o którym mówi Bogost, nie lepiej byłoby zastosować bardziej precyzyjne rozumienie konwencji w postaci konkretnych struktur fabularnych. Innymi słowy, czy nie lepiej by było, gdybyśmy nie posługiwali się pojęciem gatunku w sensie paradygmatycznego zbioru elementów, który oczywiście nie jest przez nikogo zastrzeżony i można śmiało korzystać z jego zasobów, by wytworzyć konkretną, podlegającą prawom autorskim syntagmę, lecz przyjrzeni się, w jaki sposób konkretne teksty kultury powielają konkretne struktury fabularne. Na przykład w jaki sposób większość, choć nie wszystkie powieści o przygodach Pana Samochodzika, powieli schemat narracyjny znany z opowieści o przygodach Jamesa Bonda w ich wersji Flemingowskiej. Korzyści z takiego spojrzenia wydają się oczywiste.

Przede wszystkim pozbywamy się kłopotliwego aspektu relacji, który został zdefiniowany jako „lęk przed wpływem”, ponieważ dzieło wprost przywołuje swojego poprzednika, świadomie do niego nawiązując i raczej celebrując tę więź, niż ją ukrywając czy się jej wstydząc. Jakkolwiek jednak kusząca wydaje się wynikająca z takiej identyfikacji możliwość stwierdzenia, że *Dziennik Bridget Jones* został stworzony w oparciu o silnik *Dumy i uprzedzenia*, nadal nie jest to rozwiązanie w pełni satysfakcjonujące. Nie chodzi tu nawet o prawny aspekt sprawy. Wymienione dzieła pozostają co prawda w relacji prawnej rozłączności, ale nie można wykluczyć sytuacji, że gdyby ktoś oskarżył innego autora o to, że skopiował schemat intrygi, to znaczy opisał podobne wydarzenia, które przydarzają się podobnym postaciom w podobnej sekwencji przyczynowo-skutkowej, zmieniając szczegóły świata przedstawionego, i oskarżenie to zostałoby na drodze prawnej uznane za uzasadnione, to moglibyśmy mówić o podobieństwie do relacji między gramami stworzonymi na bazie tego samego silnika.

Nadal jednak nie mamy do czynienia z sytuacją, w której jedno dzieło w sposób dosłowny zawiera w sobie fragment innego, a to – jak się wydaje – stanowi o wyjątkowym charakterze więzi, jaka istnieje między gramami, które posiadają fragmenty tego samego silnika.

Może w celu szukania analogii należy przenieść się w inne rejony sztuki i zastanowić, czy – jeśli uznamy za kluczowy aspekt problemu dyskretny charakter zapisu dzieła – nie znalazłoby się jakieś rozwiązanie przy odwołaniu się na przykład do muzyki i tego, jak utwory dźwiękowe „wchłaniają” swoje elementy. Problem jednak polega tutaj na tym, że o ile zapis nutowy jest abstrakcyjny, to już samej muzyki doświadczamy w sposób analogowy; inaczej mówiąc – nawet jeśli nie zobaczą podobieństwa w zapisie, to istnieje duże prawdopodobieństwo, że je usłyszę.

Opierając się na stwierdzeniu Nicholasa Negroponte, że bit to najmniejsza cząstka DNA informacji, można posłużyć się analogią z dziedziny, powiedzialabym, pozatekstowej, choć nadal do pewnego stopnia kulturowej. Pewnym kompromisem i jednocześnie podkreśleniem wyjątkowego charakteru relacji, jaka się pojawia między grami, które zostały stworzone w oparciu o ten sam silnik, byłoby odwołanie się do inżynierii genetycznej i modyfikowania kodów genetycznych na gruncie biotechnologii. Jakkolwiek perspektywa dokonywania identyfikacji pokrewieństwa silników gier i modyfikowanych genetycznie obiektów biologicznych może się wydać kusząca i słuszna – dostrzeżemy tu bowiem wiele analogii, wymaga ona jednak wyjścia poza sferę tekstualności, a tym samym potwierdza to, co leży u podstaw intuicji Bogosta – gry, rozumiane jako artefakty kulturowe, są pod tym względem wyjątkowe.

2.7. Proceduralna retoryka

W dyskusji na temat tekstualności gier komputerowych, ich potencjalnej narracyjności oraz znaczeniowości istotnym wątkiem są także ich możliwości perswazyjne. W tym kontekście Bogost proponuje koncepcję nowej formy, którą określa jako proceduralną retorykę, będącą sztuką perswazji dokonującą się poprzez reprezentacje oparte na systemach reguł i interakcjach. Tego typu perswazja związana jest z kluczowymi dla komputerów właściwościami: pracą procesora, liczeniem, manipulacjami danymi zgodnie z regułami, które posiadają symboliczny wymiar. Gry, zdaniem Bogosta, wyróżniają się na tle innych złożonych niekiedy programów komputerowych ze względu na wyjątkową siłę perswazyjną i kulturowe znaczenie. Proceduralność odnosi się tutaj do sposobów tworzenia, wyjaśniania i rozumienia procesów, procesy z kolei definiują to, jak działają różnorodne zjawiska od metod czy technik do logiki operacji systemów – zarówno mechanicznych, społecznych, jak i konceptualnych. Retoryka natomiast odnosi się do efektywności i perswazyjności ekspresji. Retoryka proceduralna byłaby więc praktyką wykorzystywania procesów w celach perswazyjnych. „Mówiąc precyzyjniej – pisze Bogost – proceduralna retoryka jest praktyką perswazji poprzez procesy w ogóle i komputerowe procesy w szczególności”³¹.

³¹ Ian Bogost, *Persuasive Games the Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts–London 2007, s. 3.

Charakterystyczne dla Bogosta (zauważalne także w jego koncepcji operacji jednostkowych) jest szerokie ujęcie problemów i zjawisk, wobec których daje się, jego zdaniem, zastosować koncepcję zarówno operacji na jednostkach, jak i proceduralnej retoryki. Z jednej strony nadaje to owym koncepcjom wymiar dość uniwersalny i podkreśla fakt, że opisywane przez niego praktyki – stosowane i na poziomie designu, i w procesie odbiorczej manipulacji tekstem i jego interpretacji – nie zamykają się jedynie na obszarze mediów cyfrowych, z drugiej jednak powoduje pewne straty na poziomie definicyjnej ostrości i stwarza niejako kłopoty interpretacyjne. Według Bogosta systemy proceduralne generują zachowanie w oparciu o modele, które rządzą się określonymi systemami reguł. Proceduralność w tym kontekście stanowi zasadniczą cechę systemu komputerowego, dzięki której możliwe jest generowanie znaczeń w oparciu o algorytmy. Autor przypomina tutaj pojęcie proceduralności, jakie zostało zaproponowane przez Murray, która umieszcza je w swoim zestawieniu jakości stanowiących o charakterystyce komputerów w ogóle. Janet Murray w książce *Hamlet on the Holodeck* formułuje cztery podstawowe właściwości komputera, które – jak pisze – „osobno i we wzajemnych powiązaniach czynią go pełnomocnym narzędziem twórczości”³². Te cztery właściwości środowisk cyfrowych to: proceduralność, uczestnictwo, przestrzenność oraz encyklopedyczność. Dwie pierwsze często bywają ze sobą łączone pod wspólnym pojęciem „interaktywności”, odnosząc się jednocześnie do możliwości eksplorowania cyfrowego środowiska i oddając do pewnego stopnia istotę immersyjności. Nawet jeśli z dzisiejszej perspektywy rozwiniętych diagnoz i szeroko analizowanych właściwości mediów cyfrowych te wczesne ustalenia Murray mogą wydawać się nieco ogólne czy pozbawione waloru odkrywczości, to samo zestawianie tendencji nowych mediów postrzeganych jako jednoznacznie oczywiste (jak encyklopedyczność czy uczestnictwo) z kategorią proceduralności jako kluczowym aspektem funkcjonowania dynamicznej tekstualności nadal wydaje się inspirujące.

„Proceduralność” u Murray odnosi się do tej cechy cyfrowego medium, która pozwala generować zachowania w oparciu o określone zasady. Pojawia się przy tej okazji także uwaga, że mimo iż można wykorzystywać komputer do prezentowania informacji o charakterze statycznym, zasadniczym aspektem jego funkcjonalności jest możliwość reagowania na złożone zachowania. Aby ten efekt osiągnąć, dodaje Murray, należy myśleć w kategoriach algorytmów, a to z kolei oznacza nieustanne „wyprowadzanie” tyleż precyzyjnych, co uniwersalnych zasad postępowania, które mogą opisać dowolny proces. O ile „proceduralność” dotyczy projektowania zachowań na bazie wyselekcjonowanych i precyzyjnych reguł nim rządzących, o tyle „uczestnictwo” polega na wykorzystaniu owych procedur przez użytkownika systemu. Mówiąc inaczej: pojęcie uczestnictwa wskazuje w typologii Murray na tę cechę systemu komputerowego, która pozwala jej stwierdzić, że proceduralne środowiska są

³² Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1997, s. 71.

responsywne (co z kolei, jak sama zauważa, najczęściej definiuje się z użyciem terminu „interaktywność”).

Pisząc o kolejnej właściwości – „przestrzenności” – Murray stwierdza, że: „Nowe cyfrowe środowiska są charakteryzowane poprzez ich zdolność do reprezentowania nawigacyjnej przestrzeni”³³. Zwraca ona uwagę na fakt, że w przeciwieństwie do tradycyjnych mediów – filmu czy książki, jedynie „portretujących” bądź „opisujących” przestrzeń – środowiska cyfrowe są zdolne przedstawiać przestrzenie, po których można się poruszać. Uwagi Murray na temat tej właściwości pozwalają, moim zdaniem, powiązać ją ze spostrzeżeniem Aarsetha dotyczącym pozycji czytelnika w cybertekście i kwestią jego bezpieczeństwa. Przypomnę, że Aarseth twierdził, iż cybertekst nie wyznacza swemu odbiorcy stabilnego miejsca własnego oglądu czy recepcji – w procesie lektury czytelnik nie jest bezpieczny i w tym sensie nie jest czytelnikiem. Murray, pisząc o doznaniach gracza/interaktora, potwierdza tę prawidłowość: „Nie czytasz po prostu o wydarzeniach, które zdarzyły się w przeszłości; to, co się dzieje, dzieje się *teraz* i w przeciwieństwie do wydarzeń prezentowanych na teatralnej scenie, dane wydarzenie przytrafia się *tobie*”³⁴. Zjawisko to postrzega Murray jako początek kształtowania się specyficznej jakości artystycznej w procesie odkrywania możliwości, jakie stwarza formuła tekstu narracyjnego w zetknięciu z medium cyfrowym. Nawet jeśli posłużymy się poprzednio opisanymi jej kategoriami – proceduralnością i uczestnictwem – nie sposób nie zgodzić się z uwagą, że w odniesieniu do cyfrowych środowisk trudno rozważać dramaturgię tekstu, ograniczając się tylko do zaprojektowanych procedur działania. Dramaturgia tekstu tworzy się bowiem także w procesie uczestniczenia w owym tekście i jako taka może być, po pierwsze: przewidywalna w stopniu ograniczonym, i po drugie: wzmocniona ze względu na to, że dla uczestnika/gracza sama lektura tekstu jest, niejako z definicji, czymś niebezpiecznym.

Ostatnia z wymienionych przez Murray cech – encyklopedyczność – odnosi się do możliwości, jakie stwarza cyfrowa technologia w kwestii przechowywania i dostępu do danych posiadających najróżniejszą postać. Porównuje ona internet do Biblioteki Aleksandryjskiej – potężnych zbiorów informacji, zaznaczając, że zawierają one nie tylko teksty, ale także muzykę, obrazy i filmy.

Zdaniem Bogosta proceduralność nie powinna być wymieniana jako jedna z czterech podstawowych cech nowych mediów, ponieważ nie jest względem pozostałych równorzędna i zasługuje na osobne miejsce w rozważaniach o wyjątkowości relacji, jakie mogą zachodzić między interaktywnym, cyfrowym systemem a odbiorcą generującym w jego oparciu teksty i znaczenia. To wyróżnienie proceduralności jako zasadniczej cechy cyfrowego medium stanowi, moim zdaniem, o oryginalności i użyteczności pojęcia proceduralnej retoryki. Można bowiem, podobnie jak w wypadku jego koncepcji operacji

³³ Tamże, s. 79.

³⁴ Tamże, s. 81.

jednostkowych, uznać, że nie mówi nam autor niczego, co nie byłoby wcześniej zdiagnozowane przez badaczy nowych mediów (w odniesieniu do proceduralności nie tylko mamy do czynienia ze zbieżnością samego pojęcia i jego definiovania, jakie pojawia się u Murray, ale też, jak sądzę, można z powodzeniem argumentować, że pobrzmiewa w niej echo definicji tendencji nowych mediów określanej przez Manovicha jako automatyzacja), jednak ten gest Bogosta, polegający na wyłowieniu proceduralności z zestawów pojęć czy tendencji tworzących paradygmat opisu cyfrowych mediów, jest gestem znaczącym oraz, jak powiedziałam, wysoce oryginalnym. Proceduralność, nawet w takim szerokim ujęciu, jakie proponuje Bogost na wstępie swoich rozważań, czyli odnosząca się nie tylko do systemów komputerowych, ale także do sądownictwa czy administracji, polega na ustanawianiu reguł dotyczących zadań i działań, które mogą lub nie mogą zostać podjęte. Jako cecha cyfrowych mediów natomiast zasługuje na osobne rozważania, ponieważ stanowi o ich wyjątkowości w takim sensie, w jakim możliwe jest mówienie o tym, co wyróżnia je na tle pozostałych form mediatyzacji.

Dla Bogosta formy proceduralnej ekspresji muszą odnosić się do manipulacji na symbolach, procesów konstruowania i interpretowania systemów semiotycznych, które determinują przemyślenia i działania ich operatora. Jakkolwiek ta szeroko rozumiana proceduralność pozwala włączyć w obszar rozważań nad nią rozmaite sekwencje ludzkich poczynąń w rzeczywistym świecie, dla Bogosta zasadnicze znaczenie ma fakt, że o ile w sytuacjach, w których to ludzie tworzą i egzekwują procedury, możliwa jest do pewnego stopnia negocjacja z obowiązującymi w ich ramach regułami, o tyle w wypadku komputerów jest to niemożliwe. Konsekwencją tego stanu rzeczy jest to, że komputery mogą i często bywają odbierane jako ograniczające (i frustrujące) narzędzia dla proceduralnych zachowań, podczas kiedy konwencje kulturowe jawią się jako może nie wyzwalające, ale zdecydowanie bardziej elastyczne.

O możliwościach sfunkcjonalizowania koncepcji Bogosta pisze Piotr Sterczewski, przybliżając tym samym nie tylko samo pojęcie proceduralnej retoryki, ale także powiązanej z nią proceduralnej piśmienności:

Bogost proponuje pojęcie „proceduralnej piśmienności” (procedural literacy) na określenie umiejętności odczytywania procesów jako abstrakcyjnych systemów proceduralnych i jednocześnie konstrukcji znaczeniowych – jest to według niego umiejętność rekonfigurowania pojęć i zasad w celu zrozumienia procesów (nie tylko komputerowych), a takie rozumienie powinno prowadzić do zadawania pytań i krytykowania konkretnych reprezentacji konkretnych procesów³⁵.

Proceduralna piśmienność, co wydaje się tutaj warte podkreślenia, dotyczy sposobu rozumienia procesów informacyjnych, które kierują się logiką odmienną od tej, z jaką mamy do czynienia w wypadku form kulturowych

³⁵ Piotr Sterczewski, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6, s. 213.

wyposażonych w określone struktury, jak na przykład klasyczna narracja. O ile w tym ostatnim przykładzie spotykamy się z kumulatywnym charakterem procesu poznania, w którym stopniowo dodając kolejne fragmenty informacji, przechodzimy od stanu ignorancji do stanu wiedzy, i z perspektywy końca ciągłego tekstu wszystkie jego elementy stają się dla nas zrozumiałe, o tyle proceduralna piśmienność może odwoływać się do takich właściwości jak wariantywność, niekompletność czy zastępczość jednostek przekazu, za pomocą których generowane jest znaczenie.

Przywołany powyżej autor przygląda się także relacji, jaka zachodzi między proceduralną perswazyjnością a interaktywnością systemu i możliwością wpływania na ostateczny kształt tekstu przez jego odbiorcę/użytkownika:

W działaniu retoryki proceduralnej pewną przeszkodą jest interakcja gracza. Podczas gdy tekst nieinteraktywny, nawet oparty na retoryce proceduralnej – jak na przykład symulacja warunków pogodowych, służy przede wszystkim aktywności interpretacyjnej użytkownika – synoptyka interpretującego model w celu prognozowania pogody. Tekst interaktywny ma funkcję przede wszystkim konfiguracyjną, zatem sam w sobie nie zapewnia znaczącej komunikacji między dziełem a odbiorcą ani tym bardziej perswazji, jedynie przygotowuje przestrzeń dla zaistnienia obu³⁶.

Trudno odmówić słuszności przytoczonym spostrzeżeniom Sterczewskiego, natomiast można je uzupełnić dodatkowymi komentarzami, jeśli – jak czyni to Bogost – położy się nacisk nie tyle na interaktywność tekstu, co na jego proceduralność. Intuicję, która leży u podstaw założenia, że możliwość wpływania na ostateczny kształt tekstu jest czynnikiem osłabiającym jego retoryczny potencjał, najlepiej chyba wyraził Umberto Eco w eseju zatytułowanym *O paru funkcjach literatury*:

Rola opowieści „niemodyfikowalnych” na tym właśnie polega: na przekór naszemu pragnieniu odmiany losu, opowieści te pozwalają nam się przekonać, że losu nie można odmienić. I niezależnie od tego o czyich losach opowiadają, opowiadają także o nas, dlatego też je czytamy i lubimy. Potrzebujemy ich surowej „represyjnej” lekcji. Narracja hipertekstualna może nas nauczyć wolności i kreatywności. To dobrze, ale to nie wszystko. Opowiadania już napisane uczą nas także umierania³⁷.

Refleksja na temat proceduralnej retoryki, zwłaszcza jeśli weźmie się także pod uwagę założenia Bogosta, na których ufundowana jest jego koncepcja operacji jednostkowych, może być postrzegana jako potwierdzenie intuicji wyrażanej w tekstach innych autorów zajmujących się kwestią perswazyjności w odniesieniu do tekstów interaktywnych czy proceduralnych, ale zarazem stanowi bardzo ekonomiczne i eleganckie rozwiązanie na poziomie teoretycznym.

³⁶ Tamże, s. 216.

³⁷ Umberto Eco, *O paru funkcjach literatury*, [w:] tegoż, *O literaturze*, przeł. Anna Wasilewska, MUZA, Warszawa 2003, s. 19.

2.8. *JFK Reloaded*

Ponieważ oba pomysły Bogosta, dotyczące zarówno operacji jednostkowych, jak i proceduralnej retoryki, zdecydowanie zyskują na wartości wówczas, gdy stosowane są jako wskazówki do przeprowadzania analitycznych operacji na tekstach, posłużę się konkretnymi przykładami w celu uchwycenia istoty tych koncepcji i możliwości ich sfunkcjonalizowania w krytycznej analizie tekstów. Jednym z nich będzie gra *JFK Reloaded* (Traffic Software, 2004), gatunkowo określana jako „pierwszoosobowa strzelanka” i „docu-game”, tematycznie oferująca symulację wydarzeń, do jakich doszło na Dealey Plaza w Dallas 22 listopada 1963 roku. Zadaniem gracza jest jak najdokładniejsze odwzorowanie zamachu na prezydenta Johna F. Kennedy’ego z punktu widzenia jego sprawcy. Dokładność, o której mowa, jest zdeterminowana ustaleniami komisji Warrena³⁸, bo właśnie ten dokument stanowi podstawę informacyjną dla stworzenia systemu reguł w grze.

Jak można się domyślać z tego pobieżnego opisu, gra wzbudziła (i wzbudza nadal) bardzo wiele kontrowersji. Tuż po premierze gry „The Guardian” doniósł, że David Smith, pełniący funkcję rzecznika prasowego Edwarda Kennedy’ego, brata zamordowanego prezydenta, udzielił wywiadu dla Associated Press, opowiadając o telefonach, które rozdzwoniły się w biurze senatora w sprawie wydanej właśnie gry, kończąc swą wypowiedź słowami: „To nikczemne. Nie mam nic więcej do dodania”³⁹. Z kolei Jason Tuohey w tekście zatytułowanym *JFK Reloaded Game Causes Controversy* poza opinią Kennedy’ego przytacza także słowa innego senatora, Josepha Liebermana, który – również poprzez rzecznika – stwierdził, że gra „napawa go obrzydzeniem”⁴⁰. W tym samym artykule pojawia się także odpowiedź na zarzuty stawiane grze, wygłoszona przez dyrektora studia Traffic Kirka Ewinga, który mówi o tym, że gra ma na celu „tchnięcie życia w historię” i zainteresowanie młodszego pokolenia fascynującymi wydarzeniami z przeszłości Stanów Zjednoczonych. „Zasadniczo wierzyliśmy w to – mówi Ewing – że jeśli wystarczająco dużo osób weźmie udział [w rozgrywce – K.P.], będziemy mogli raz na zawsze zadać kłam pomysłom, że ktoś inny był zaangażowany w zabójstwo prezydenta Kennedy’ego”⁴¹. Dalej autor artykułu przytacza stanowisko, jakie w całej tej sprawie – włącznie z komentarzami ze strony studia, które stworzyło grę – zajmuje Christy Glaubke, przedstawicielka organizacji Children NOW badającej bezpieczeństwo treści zamieszczanych w rozmaitych mediach, która odrzuca argumenty Ewinga

³⁸ Mowa o komisji, której pełna nazwa brzmi: President’s Commission on the Assassination of President Kennedy, ustanowionej 29 listopada 1963 roku z polecenia prezydenta Lyndona Baines Johnsona w celu zbadania okoliczności zamachu na prezydenta Kennedy’ego, której przewodniczył sędzia Earl Warren.

³⁹ „The Guardian”, 22.11.2004, <https://www.theguardian.com/technology/2004/nov/22/usnews.games> (dostęp: 12.11.2017).

⁴⁰ Jason Tuohey, *JFK Reloaded Game Causes Controversy*, PC World, 22.11.2004, <https://www.pcworld.com/article/118717/article.html> (dostęp: 12.11.2017).

⁴¹ Tamże.

o możliwym potencjale edukacyjnym takiej gry i stwierdza: „Wydaje mi się, że jedyna lekcja, której ona uczy, to jak być zabójcą”. Glaubke wyraża także zaniepokojenie faktem, że grę można pobrać z internetu, bo nawet wysokie obstrzeżenia wiekowe nie są w stanie powstrzymać dzieciaka z kartą płatniczą przed zagranieniem w nią.

Podaję te wszystkie przykłady oficjalnych reakcji na pojawienie się *JFK Reloaded*, by dokonać niezbyt może odkrywczej diagnozy, że wymienione osoby oburzały się nie tyle treścią samej gry⁴², co efektem retorycznym, jaki ich zdaniem ona wywołuje. Przedstawiciel Traffic Software z kolei odpowiada na zarzuty i broni swojej produkcji również w jej aspekcie retorycznym, widząc więc tutaj dość wyraźnie, że dwie strony sporu posługują się odmiennymi kategoriami rozumienia perswazyjności. Aby zrozumieć, z czego wynikają te skrajne opinie na temat efektu retorycznego, jaki wywołuje omawiana gra, należy zrekonstruować ciągi argumentacyjne, które prowadzą ostatecznie do wniosków o pożyteczności bądź szkodliwości grania w symulator zamachu na prezydenta Kennedy’ego. Większość opisów *JFK Reloaded*, z jakimi spotkałam się na portalach poświęconych grom, rozpoczyna się od stwierdzenia, że jest to gra, „która pozwoli Ci się wcielić w rolę Lee Harveya Oswalda i odtworzyć w domowym zaciszu przebieg zabójstwa prezydenta Stanów Zjednoczonych Johna Fitzgeralda Kennedy’ego”⁴³. Kwestia relacji między tożsamością gracza i tożsamością postaci w grze, jak również wpływu, jaki na cały proces „utożsamiania” ma sposób zastosowania perspektywy pierwszo- lub trzecioosobowej, zostanie szczegółowo omówiona w kolejnym rozdziale, tutaj jednak należy przywrócić się temu, czy faktycznie gra, jak sugerują jej opisy, daje nam możliwość „wcielenia się” w postać konkretnej osoby, Lee Harveya Oswalda.

Ponieważ w grze zastosowano perspektywę pierwszoosobową, gracz nie dostaje żadnych informacji wizualnych na temat postaci, którą steruje.

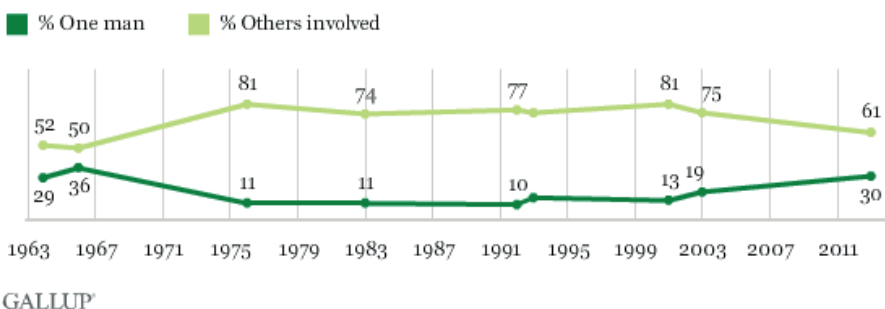
⁴² Zamach na prezydenta Johna F. Kennedy’ego był oczywiście ogromną traumą dla amerykańskiego społeczeństwa, a próby poradzenia sobie z nią znalazły odzwierciedlenie w licznych tekstach kultury popularnej, nie wydaje się więc, by fakt reprezentowania tego wydarzenia przez środki wyrazu, jakimi dysponują formy kulturowe głównego nurtu, był powodem niesmaku i oburzenia związanego z ukazaniem się gry. Poza najlepiej chyba rozpoznany w tych kategoriach film Olivera Stone’a *JFK* (1991), który zresztą jest interpretacją dwóch innych dzieł (Jima Marrsa *Crossfire. The Plot That Killed Kennedy* oraz Jima Garrisona *On the Trail of the Assassins*), mieliśmy do czynienia z prawdziwym „wysypem” tekstów kultury popularnej odnoszących się w jakiś sposób do zamachu na prezydenta Kennedy’ego, zwłaszcza w okolicach 50. rocznicy tego wydarzenia. By wymienić tylko kilka z nich: Henning Mankell, *Mózg Kennedy’ego* (2005); Stephen Hunter, *Trzecia kula* (2013); Stephen King, *Dallas 63* (2011); Ridley Scott, *Zabić Kennedy’ego* (2013, na podstawie książki o tym samym tytule, którą napisali Bill O’Reilly i Martin Dugard). Można by wymienić tych przykładów więcej, ale specjalnie wybrałam te, których celem raczej nie było „rzetelne” przedstawienie wydarzeń z 22 listopada 1963 roku i które operują bez wątplenia fikcyjnością i wariantywnością, a jednocześnie nie wywołały kontrowersji podobnych do tych, jakie były skutkiem pojawienia się gry.

⁴³ Encyklopedia gier, GRYonline.pl, <https://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=4462> (dostęp: 12.05.2018). Bardzo podobnie rozpoczyna się opis gry na Newgrounds: „JFK Reloaded puts the players in the role of Kennedy’s alleged assassin, Lee Harvey Oswald”, <https://www.newgrounds.com/bbs/topic/1260403> (dostęp: 12.05.2018).

Jedyne wskazówki na temat świata przedstawionego w grze, jakie otrzymuje, pojawiają się na początku rozgrywki i składają się z kilku zdań: „Dallas, Texas. 12.30 p.m. November 22nd, 1963. The Texas Schoolbook Depository, sixth floor. The weather is fine. You have a rifle”. Nie tylko nie ma tutaj ani słowa o Oswaldzie, ale graczowi nie dostarcza się także żadnej informacji, która mogłaby umotywować jego działania na poziomie fikcyjnym. W trakcie rozgrywki przekonuje się o tym, że aby osiągnąć jak najlepszy wynik w grze, nie powinien po prostu zastrzelić prezydenta, ale musi trzymać się ściśle określonej procedury, liczba i celność strzałów oceniane są bowiem poprzez system reguł, które odpowiadają takiemu wariantowi przebiegu zdarzeń, jaki został opisany w raporcie komisji Warrena. Chciałabym uniknąć wrażenia, że mówiąc o „wariancie” wypadków przedstawionym we wspomnianym raporcie, wątpię w jego rzetelność i słania się ku którejś z licznych teorii spiskowych. Jest to raczej wyraz świadomości tego, że, jak wiemy z badań przeprowadzonych w okolicach 50. rocznicy zamachu, ponad 60 procent Amerykanów nadal uważa, że Oswald nie działał sam⁴⁴.

The Assassination of John F. Kennedy in 1963

Do you think that one man was responsible for the assassination of President Kennedy, or do you think that others were involved in a conspiracy?



Rysunek 1. Wyniki badań opinii przeprowadzonych przez Instytut Gallupa na temat odpowiedzialności za zamach na prezydenta Kennedy'ego

Źródło: Art Swift, *Majority in U.S. Still Believe JFK Killed in a Conspiracy*, Gallup, 13.11.2013, <https://web.archive.org/web/20160801184321/http://www.gallup.com/poll/165893/majority-believe-jfk-killed-conspiracy.aspx> (dostęp: 12.05.2018).

Gracz po zagranii w *JFK Reloaded* dowie się, ile można było oddać strzałów w danym czasie i z danej broni, natomiast nadal może nie mieć pojęcia o tym, kto zabił prezydenta, a już na pewno nie dowie się z gry, z jakich powodów

⁴⁴ Zob. Art Swift, *Majority in U.S. Still Believe JFK Killed in a Conspiracy*, Gallup, 13.11.2013, <https://web.archive.org/web/20160801184321/http://www.gallup.com/poll/165893/majority-believe-jfk-killed-conspiracy.aspx> (dostęp: 12.05.2018).

to się stało⁴⁵. Jeśli mielibyśmy utrzymać przekonanie, że gra uczy tego, w jaki sposób skutecznie dokonać zamachu na prezydenta Stanów Zjednoczonych, jak twierdzi Glaubke, to należałoby dopowiedzieć, że wyposaża gracza tylko i wyłącznie w takie kompetencje, które mogą być pożyteczne, jeśli prezydent ten przejeżdża limuzyną z otwartym dachem przez centrum Dallas w 1963 roku, a zamachowiec znajduje się na szóstym piętrze składnicy książek. Dodać należałoby może także stwierdzenie, że umiejętność posługiwania się myszką czy klawiaturą od umiejętności posługiwania się bronią znacznie jednak się różni. Trzeba się chyba zgodzić, że szanse na wykorzystanie tak specyficznego wachlarza umiejętności domniemanego zabójcy trudno byłoby raczej zademonstrować w praktyce. Oburzenie zaś wynikające z tego, że reprezentację historycznego wydarzenia przedstawiono z wykorzystaniem interaktywnego medium, jakim jest gra komputerowa, podkreśla zmniejszenie znaczenia tego konkretnego przypadku o tym, że interaktywność wzmacnia potencjał tradycyjnie rozumianego zabiegu retorycznego. Argument, jakim posługiwał się w debacie na temat edukacyjnego aspektu *JFK Reloaded* przedstawiciel Traffic Software, staje się doskonale zrozumiały, jeżeli zastosować względem niego sposób rozumienia perswazyjności leżącej u podstaw proceduralnej retoryki, o której mówi Bogost. Przykład reakcji, z jakimi spotkała się gra, to także znakomita egzemplifikacja tego, jak bardzo różnią się oceny interaktywnego, medialnego tekstu w aspekcie retorycznym ze względu na to, czy samemu weszło się z nim w interakcję. Potępienie ze strony senatora Kennedy'ego na wieść o istnieniu gry, w której gracz doskonalił się w precyzji dokonywania zamachu na życie jego brata, jest, uważam, całkowicie zrozumiałe. Wynika jednak z oceny wymowy tego tekstu, by tak rzec, z zewnątrz, podobnie jak opinia przedstawicielki organizacji Children NOW, która – co ewidentnie wynika z jej wypowiedzi – nigdy w tę grę nie grała. Dla kogoś bowiem, kto posiada pewne uniwersalne kompetencje związane z graniem, jasne jest to, o czym mówi Juul w odniesieniu do reguł – nie jest celem gry zdobycie wiedzy na temat tego, w jaki sposób dokonać zamachu na prezydenta, ale włożenie wysiłku w to, aby osiągnąć jak najlepszy wynik.

Aby to się udało, należy przestrzegać procedur, które wyrażane są poprzez reguły gry. Po każdej kilkudziesięciosekundowej rozgrywce gracz ma do dyspozycji menu, w którym prezentowane są „informacje balistyczne”, dokładnie opisujące efekty, jakie w reprezentowanym świecie gry odniosły jego działania, a ponieważ strzelnie jest wszystkim, co można w niej robić, to

⁴⁵ Gerald Posner, jeden z autorów bardzo wielu publikacji próbujących wyjaśnić przyczyny i przebieg zamachu na prezydenta Kennedy'ego, w swojej książce o wiele mówiącym tytule *Case Closed* dowodzi, że kluczem do zrozumienia tego niewątpliwie wstrząsającego momentu w historii Stanów Zjednoczonych jest poznanie motywacji, pobudek, charakteru i historii życia Lee Harveya Oswalda. Zob. Gerald Posner, *Case Closed*, Random House, New York 1993. Pisząc o tekstach fikcyjnych, publicystycznych czy historycznych, dotyczących zamachu na prezydenta Kennedy'ego w Dallas, bardzo trudno uniknąć poczucia, że stąpa się po grząskim gruncie, gdyż każda decyzja o przywołaniu konkretnego dzieła wiąże się z niebezpieczeństwem wywołania niezamierzonego efektu retorycznego, polegającego na tym, że moje decyzje mogą zostać odebrane jako wyraz poparcia dla tez w nich przedstawianych.

oczywiście dotyczą one trajektorii lotu kuli i skutków, jakie spowodował każdy oddany strzał. Wszystkim podejmowanym przez gracza działaniom jest precyzyjnie przypisana wartość punktowa i dzięki temu wiadomo, jaki uzyskaliśmy ostateczny wynik. Ponieważ tym, co czyni grę grą, jest także system kar i nagród, które pozwalają lepiej orientować się w regułach, znamienne z punktu widzenia proceduralnie retorycznego efektu *JFK Reloaded* jest to, że gra karze gracza za każdą nieścisłość w symulacji wydarzenia opisanego w raporcie komisji Warrena.

Najwyższa liczba punktów, jaką można uzyskać, wynosi 1000, pierwsze podsumowanie punktowe ocenia, do jakiego stopnia udało się zrealizować najbardziej podstawowe cele – nie tylko zastrzelić prezydenta, ale też zranić gubernatora, nie zranić Jackie i tak dalej. Potem następuje najbardziej precyzyjne podsumowanie efektów każdego strzału – i tutaj najczęściej traci się punkty, ponieważ mało komu udaje się tak precyzyjnie wykonać zadanie, by każdy strzał wywołał dokładnie takie efekty, jakie zakłada przewidziana przez twórców wersja wydarzeń.

Dodać tutaj należy, że gra jest bardzo trudna, a egzemplifikacją tego stwierdzenia mogą być wypowiedzi komentujących skalę trudności rozgrywki graczy, które dają się wyrazić następującym zdaniem: „Nie jest trudno zabić prezydenta, trudno jest odtworzyć to, co się wydarzyło”. Jeśli więc weźmiemy pod uwagę fakt, że system reguł w grze konsekwentnie karze gracza za brak ścisłości w rekonstruowaniu historii, sama „zabawa” w zabijanie prezydenta, jak chcą tę grę postrzegać jej krytycy, okazuje się bardzo frustrującym doświadczeniem. Najistotniejsze jest jednak tutaj to, że nawet ktoś, kto nigdy nie słyszał o zamachu na prezydenta Kennedy’ego, dowie się o miejscu i czasie wydarzenia, liczbie oddanych strzałów, skutkach, jakie wywołały, ale też poprzez fakt, że sama gra jest symulacją, interaktywnym modelem odtwarzającym geograficzne, czasowe i pogodowe warunki historycznego zdarzenia, może się samodzielnie przekonać, jaka sekwencja wypadków jest możliwa w danych okolicznościach, a jaka pozostaje poza polem możliwości „odegrania”. Tutaj właśnie należy dopatrywać się perswazyjnego charakteru opisywanej gry, który wynika z proceduralnej właściwości środowiska medialnego, w jakim występuje.

ROZDZIAŁ 3. IMMERSJA, INTERAKTYWNOŚĆ I TOŻSAMOŚĆ

3.1. Interaktywność – definiowanie pojęcia

Przedstawione poniżej rozważania dotyczą nie tyle zjawisk, relacji czy przedmiotów określanych mianem „interaktywnych”, ile samego pojęcia „interaktywność”. Termin ten w ciągu ostatnich dwóch dekad stał się niezwykle popularny i pojawił się w tak rozmaitych kontekstach, że warto byłoby przyrzec się „modnemu fenomenowi, jakim jest interaktywność”¹, analizując znaczenia, jakie przypisuje się samemu hasłu.

Interesujący wydaje się fakt, że w większości tekstów na temat interaktywności pojęcie to funkcjonuje bez dopowiedzeń czy wyjaśnień, jakby jego sens był oczywisty, a jeśli pojawiają się jakieś definicje, to bywają rozbieżne lub sprzeczne. Powód tego terminologicznego bałaganu wydaje mi się dość prosty. Z jednej strony mamy współczesne teorie, głównie z dziedziny badań nad literaturą, w których swoboda odbioru dzieła, począwszy od przyznania odbiorcy prawa do snucia dowolnej interpretacji, a skończywszy na umożliwieniu mu faktycznej ingerencji w strukturę dzieła, była postulowana na długo zanim termin „interaktywność” stał się kluczowy przy opisie wspomnianych praktyk, z drugiej – rozwój technologii, która im bardziej jest zaawansowana, tym bardziej wymaga naszego uczestnictwa w procesach, jakie się dzięki niej dokonują². Pozwolę sobie stwierdzić, że „fenomenem” nie jest interaktywność jako najogólniej rozumiana cecha współczesnej kultury (biorę tu pod uwagę wszelkie zjawiska, przy których opisie stosuje się to pojęcie) – procesy, które doprowadziły do tego, że w rozwijających się współcześnie sytuacjach komunikacyjnych postawę odbiorcy cechuje aktywność, są najzupełniej zrozumiałe i łatwe do prześledzenia, intrygujące jest jednak to, że ten popularny termin posiada wiele, niejednokrotnie sprzecznych, definicji i jednocześnie jest tak powszechnie używany.

¹ Erkki Huhtamo, *From Cybarnation to Interaction. A Contribution to on Archeology of Interactivity*, [w:] *The Digital Dialectic*, Peter Lunenfeld (red.), The MIT Press, London 1999.

² Na temat relacji między teoriami poststrukturalistów, które dotyczą procesu interpretacji dzieła literackiego i koncepcji oraz sposobu funkcjonowania hipertekstu, pisał, jak wspominałam w rozdziale pierwszym, George P. Landow w książce *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*.

Jednym z powodów definicyjnych rozbieżności i nieporozumień jest fakt, że zarówno w wypadku socjologicznego interakcjonizmu, jak i służącej do opisu praktyk właściwych erze elektroniki interaktywności, mówi się o „interakcji”, umieszczając ów termin w kontekstach obu dziedzin. Eku Wand, napotykając ten problem, cytuje słownikową definicję interakcji („wzajemne powiązania między osobami i grupami”³), konfrontując ją z definicją słowa „interaktywność” („dialog między komputerem a jego użytkownikiem”⁴), i stwierdza, że interaktywność zaczyna się tam, gdzie kończy się interakcja. Warto zauważyć, że nie dla wszystkich zajmujących się tym zagadnieniem badaczy sprawa przedstawia się tak prosto i nakładanie się na siebie terminów „interakcja” i „interaktywność”, zdefiniowanych w sposób, jaki został przedstawiony powyżej, jest powodem wielu komplikacji, jakie towarzyszą próbom uchwycenia istoty komunikacji dokonującej się z komputerem lub za jego pośrednictwem.

Mogłoby się wydawać, że w odniesieniu do mediów cyfrowych jest to termin dość jednoznaczny i niebudzący wątpliwości co do tego, jakiego typu relację na linii człowiek–komputer można określić mianem interaktywnej. Tak jednak nie jest. Problemy z definiowaniem interaktywności pojawiają się zwłaszcza w kontekście badań dotyczących komunikowania, dlatego też spróbujemy się przyjrzeć, w jaki sposób tradycyjna i dominująca forma komunikowania twarzą w twarz wpływa na postrzeganie procesów komunikacyjnych, które dokonują się z użyciem nowych mediów. Nie jest to wszakże jedyny aspekt, w którym można postrzegać złożoność zjawiska, jakim jest interaktywność. Badacze zajmujący się interaktywnością systemów komputerowych nie są zgodni co do tego, jakie warunki muszą być spełnione, aby można było o niej mówić. Przede wszystkim nie wiadomo, która z koniecznych do jej zaistnienia stron o tym decyduje: system czy jego użytkownik? Czy interaktywność jest kategorią ostrą i bezwzględną, to znaczy czy pewien określony typ relacji człowieka z maszyną można nazwać interaktywnym, a inny nie, czy też interaktywność pojawia się wszędzie tam, gdzie istnieje jakiekolwiek sprzężenie zwrotne, a system może być mniej lub bardziej interaktywny.

O potrzebie stworzenia jednoznacznej, uniwersalnej definicji pojęcia „interaktywność” oraz o tym, jak trudno takiej potrzebie sprostać, świadczy chociażby fakt, opisany przez Brendę Laurel, że po trwających ponad dekadę sporach toczących się wśród ludzi badających przemysł gier komputerowych w 1988 roku została zwołana konferencja, w której wzięli udział specjaliści zajmujący się szeroko rozumianym „interaktywnym” przemysłem rozrywkowym. Dyskutowano nad sensem tego pojęcia w bardzo szerokim zakresie zjawisk: od osobistych komputerów poczynawszy, przez gry wideo, telewizję, muzea, a na parkach rozrywki kończąc. Przez dwa dni toczyły się rozmowy na temat

³ Eku Wand, *Interactive Storytelling. The Renaissance of Narration*, [w:] *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*, Martin Rieser, Andrea Zapp (red.), British Film Institute, London 2002, s. 164.

⁴ Tamże, s. 165.

znaczenia słowa „interaktywny”, ale nikt nie zdołał zaprezentować takiej definicji, która usatysfakcjonowałaby wszystkich uczestników konferencji. Opisany powyżej przypadek świadczy o tym, że nawet jeśli interaktywność jest postrzegana jako wyjątkowe kulturowe odkrycie doby elektroniki, nie można żądać koherentnej, uniwersalnej definicji tego pojęcia⁵.

Na początku spróbujemy zastanowić się nad tym, czy pojęcie interaktywności nieodłącznie wiąże się z systemem komputerowym. Nawet jeśli zgodzimy się z twierdzeniem Reginy Cornwell, że „interaktywne formy komunikacji, lub po prostu – interaktywność wymaga mocy komputera”⁶, to pozostaje pytanie, czy wszystkie działania, jakie odbywają się na linii człowiek–komputer, można nazwać interaktywnością, a dokładnie rzecz ujmując, czym różni się działający na zasadzie sprzężenia zwrotnego automat od systemu interaktywnego. Najwygodniej będzie nam przyjąć definicję, którą zaproponował Erkki Huhtamo, opisując interaktywność jak etap w rozwoju cywilizacji posługującej się maszynami i odnajdując jej początki we wczesnych formach relacji między człowiekiem i maszyną. Zdaniem Huhtamo maszyna automatyczna to „każda maszyna, która posiada samoregulujący (działający na zasadzie sprzężenia zwrotnego) mechanizm, pozwalający jej na wykonanie pewnych funkcji i niewymagająca przy tym interwencji człowieka”⁷. Z tej definicji automatu można wysnuć dwojakiego rodzaju wnioski. Jeden z nich pokrywałby się z koncepcją Huhtamo, że to, co nazywamy dzisiaj interaktywnością, jest kolejną fazą procesu, który zapoczątkowało pojawienie się automatów, a wraz z nimi intrygującego badaczy problemu relacji między maszyną a człowiekiem. Z drugiej jednak strony rodzi się pytanie, czy relację z tak zdefiniowanym automatem, którego najistotniejszą cechą jest działanie na zasadzie sprzężenia zwrotnego⁸, można określić mianem interaktywności, ponieważ na jakąkolwiek z jej definicji się nie powołać, w sposób najzupełniej oczywisty cechuje ją konieczność interwencji człowieka.

Pojęcie komunikowania w odniesieniu do procesów dokonujących się w oparciu o nowe technologie jest nieco skomplikowane i zależy od perspektywy badawczej, jaką przyjmuje dany teoretyk.

Niektórzy autorzy – pisze Tomasz Goban-Klas – obejmują nazwą *komunikowanie* wszelkie formy przekazu informacji w najszerszym sensie, zarówno między ludźmi, jak i pomiędzy zwierzętami i maszynami. Tak szerokie definiowanie komunikowania wywodzi się z tradycji cybernetyki, która to nauka stara się odkryć podobieństwa leżące u podstaw wszelkich

⁵ Por. Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, Reading, Massachusetts 2001, s. 20.

⁶ Regina Cornwell, *Interactivity. Here to Stay*, „New Observation” 1989, No. 71, s. 3.

⁷ E. Huhtamo, dz. cyt., s. 99.

⁸ Pojęcie sprzężenia zwrotnego Norbert Wiener zdefiniował jako „kontrolę maszyny na podstawie jej *faktycznego* (*actual*), nie zaś *oczekiwanego* (*expected*) działania”, czyli, jak to później wyjaśnił, tłumacząc, że automaty muszą posiadać kontakt za światem zewnętrznym, „jest to kierowanie przyszłym postępowaniem, w zależności od wyników działania w przeszłości”. Norbert Wiener, *Cybernetyka i społeczeństwo*, przeł. Olgierd Wojtasiewicz, Książka i Wiedza, Warszawa 1960, s. 24 i 33.

procesów sterowania⁹. Inni autorzy, zwłaszcza socjolodzy, ograniczają zakres pojęcie tylko do zjawisk porozumiewania się ludzi (...). Za tą różnicą definicji kryje się bądź ograniczenie komunikowania do znaków językowych, lub im podobnych, jak to jest w humanistycznej zorientowanej teorii komunikowania, bądź – jak u cybernetyków i biologów – włączenie wszystkich form oddziaływania między dwoma układami (osobami, zwierzętami, maszynami), choćby nie miały one symbolicznego charakteru¹⁰.

Problem z interaktywnością jako procesem komunikowania dodatkowo komplikuje fakt, że nawet jeśli przyjmimy rozróżnienie na cybernetyczne i socjologiczne rozumienie procesu komunikowania, to należy zdać sobie sprawę z tego, że część definicji interaktywności dotyczących systemów komputerowych przekłada na układ człowiek–maszyna cechy właściwe komunikacji międzyludzkiej, uznając je za decydujące o najwłaściwszym rozumieniu pojęcia „interakcja”. Krótko mówiąc, definicje te przyjmują założenie, że o systemie komputerowym można mówić, że jest interaktywny, tylko wtedy, gdy relacji, jaka zachodzi między nim a jego użytkownikiem przypomina relacje międzyludzkie, najlepiej *face-to-face*¹¹, albo też, jak twierdzi część badaczy, w wypadku relacji człowiek–komputer nie można mówić o interaktywności w ogóle, jedynie o jej niepełnej czy też niedoskonałej formie.

Problem ten pojawia się w tych definicjach interaktywności, które skupiają się na określeniu, w jaki sposób rozwój środków komunikowania wpłynął

⁹ Cybernetyką twórca tego terminu, francuski fizyk Ampère w 1934 roku nazwał naukę o kierowaniu ludzkim społeczeństwem. Dopiero po drugiej wojnie światowej powstała nowa dziedzina nauki i techniki zajmująca się urządzeniami samosterującymi oraz przekazywaniem i przetwarzaniem w nich informacji, do której, za sprawą książki Norberta Wienera pod tytułem *Cybernetics*, przylgnęła ta nazwa. Sam Wiener dość płynnie przechodzi od problemu więzi, jakie tworzą się w społeczeństwie, do stosunków panujących między człowiekiem a maszyną. „Społeczeństwo – pisze wybitny matematyk – można zrozumieć jedynie poprzez studiowanie informacji oraz związanych z nimi sposobów porozumiewania się. Przyszły proces wymiany informacji i porozumiewania się pomiędzy człowiekiem a mechanizmem, mechanizmem a człowiekiem, pomiędzy maszyną a maszyną – będzie odgrywał coraz większą rolę. (...) Gdy wydaje rozkaz maszynie, sytuacja nie różni się w sposób istotny od tej, kiedy wydaje rozkaz człowiekowi. Innymi słowy, jeżeli chodzi o moją świadomość, zdaję sobie sprawę z tego, że rozkaz został wysłany i że sygnał o jego wykonaniu powrócił do mnie. Fakt, że sygnał został w fazie pośredniej przekazany przez maszynę, a nie przez osobę, jest dla mnie nieistotny i nie zmienia zbytnio mojego stosunku do sygnału. Tak więc teoria kierowania w technice, czy to w odniesieniu do człowieka, zwierzęcia czy mechanizmu, jest rozdziałem teorii informacji”. N. Wiener, dz. cyt., s. 13–14.

¹⁰ Tomasz Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa–Kraków 1999, s. 43.

¹¹ Przydatna w tym kontekście okazuje się definicja interakcji stworzona przez Ervinga Goffmana, za którego sprawą dokonano się przeniesienie interakcjonizmu jako jednej z amerykańskich teorii socjologicznych na grunt nauki o komunikowaniu, gdyż określił on interakcję jako „wzajemny wpływ jednostek znajdujących się w swojej bezpośredniej fizycznej współobecności i wpływających na swoje postępowanie. Poszczególne interakcje można określić jako wszelkie działania występujące przy jednej okazji, kiedy współobecność danego zespołu jednostek jest niezaprzeczalna. W tym przypadku słowo «interakcja» można zastąpić słowem «spotkanie»”. Marta Kieldanowicz, *Interakcjonizm w komunikologii – dramaturgiczna koncepcja życia społecznego E. Goffmana*, [w:] *Nauka o komunikowaniu. Podstawowe orientacje teoretyczne*, Bogusława Dobek-Ostrowska (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001, s. 86.

na tradycyjne wzorce interakcji społecznych. Taką perspektywę badawczą prezentuje John B. Thompson, twierdząc, że:

rozwój środków komunikowania powoduje raczej tworzenie *nowych* form akcji i interakcji oraz *nowych* rodzajów stosunków społecznych – form bardzo odmiennych od interakcji bezpośredniej, którą uznajemy za historycznie dominującą. Pociąga to za sobą kompleksowe zmiany organizacji interakcji międzyludzkich w czasie i przestrzeni. Wraz z rozwojem środków komunikowania interakcja społeczna uniezależniła się od fizycznej bliskości, więc osoby mogą wchodzić w interakcje, mimo że nie dzielą wspólnego otoczenia¹².

Umieszczając pojęcie interakcji, jaka dokonuje się z użyciem mediów, w kontekście socjologicznym, Thompson wyróżni trzy jej typy. Pierwszym z nich jest interakcja bezpośrednia, której uczestnicy są obecni w miejscu interakcji i dzielą wspólny czasowy i przestrzenny system odniesienia, i ma ona charakter dialogowy, jest obustronnym przepływem informacji, odbiorca może reagować na słowa nadawcy, a nadawca jest także odbiorcą przekazów do niego adresowanych. Interakcji bezpośredniej Thompson przeciwstawia interakcję pośrednią, wymagającą „użycia środka technicznego (papieru, kabli elektrycznych, fal elektromagnetycznych itp.), co umożliwi przekazanie informacji lub kontekstu symbolicznego osobom oddalonym w czasie i przestrzeni lub w obu wymiarach jednocześnie”¹³. Trzecim typem interakcji jest „pośrednia (medialna) quasi-interakcja”. Termin ten odnosi Thompson do stosunków społecznych wytworzonych przez środki komunikowania masowego (książki, prasę, radio, telewizję itp.) i jest ona, podobnie jak interakcja pośrednia, rozciągnięta w czasie i przestrzeni. Tym, co odróżnia ją od dwu poprzednich, jest fakt, że:

produkowane formy symboliczne nie mają konkretnego adresata, a raczej są przeznaczone dla nieokreślonego grona potencjalnych odbiorców. Po drugie, podczas gdy dwa poprzednie typy mają charakter dialogowy, pośrednia quasi-interakcja ma charakter monologu, w tym sensie, że przepływ komunikowania jest w większości wypadków jednokierunkowy¹⁴.

Mimo zastrzeżenia Thompsona, że pojęcie interaktywności zmienia się pod wpływem rozwoju technologii, oczywiste jest, że ma on na myśli zmianę sposobu, w jaki komunikują się ludzie i daleko mu do takiego ujęcia problemu interaktywności, jakie proponują badacze skupiający się na możliwościach, które stwarza technika digitalna.

Podobne stanowisko w tej sprawie zajmują autorzy tekstu *Ewolucja interfejsu. Między sztuką a technologią*. Ich zdaniem komunikacja masowa zajmuje obecnie istotną część przestrzeni komunikacyjnej każdej osoby, a media, poprzez które się ona dokonuje (jak na przykład telewizja), by zapewnić sobie komercyjny sukces, stwarzają iluzoryczne wrażenie wspólnej przestrzeni, w której odbywa się równie iluzoryczna interakcja.

¹² John B. Thompson, *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów*, przeł. Izabela Mielnik, Wydawnictwo Astrum, Wrocław 2001, s. 90.

¹³ Tamże, s. 91.

¹⁴ Tamże, s. 92.

Interaktywność – twierdzą badacze – oznacza rozmowę, do której potrzeba dwóch rozmówców. Tymczasem w aplikacjach przemysłowych, nawet w aplikacjach opartych na nowych technologiach, interaktywność rozumie się w kategoriach współzależności człowieka i maszyny. Tak zwana telewizja interaktywna, CD-ROM-y, gry video, pozwalają na interaktywność z wcześniej zaprogramowanymi procesami, wcześniej zaprogramowanymi danymi, a nie z prawdziwym człowiekiem, znajdującym się na drugim końcu relacji komunikacyjnej. Mamy tu do czynienia z fałszywą interaktywnością, która jedynie powiększy frustrację opinii publicznej spragnionej rzeczywistej wymiany doświadczeń. Wszystkie te rodzaje tak zwanej interaktywności są przydatne jedynie na krótką metę i nieuchronnie przyczynią się tylko do wzrostu problemów związanych z komunikowaniem¹⁵.

Nawet jeśli nie zgodzimy się z założeniem, że zastosowanie terminu „interaktywność” w stosunku do mediów, które oferują komunikację zapośredniczoną, ma na celu zwabienie konsumentów „spragnionych rzeczywistej wymiany doświadczeń” i odniesienie komercyjnego sukcesu¹⁶, to nie sposób pominąć dość istotnego problemu, jaki poruszają cytowani badacze. Pomijając wątpliwości co do tego, czy każdy potencjalny użytkownik systemu interaktywnego zna socjologiczne definicje interaktywności i po kontakcie z owym systemem spodziewa się pełnej i wartościowej wymiany symbolicznych znaczeń, chciałabym jednakże zaznaczyć, że pojęcie frustracji, rozczarowania ograniczonym, w porównaniu z tym, jakie oferuje komunikowanie twarzą w twarz, polem marnemu właściwym relacjom człowiek–maszyna, pojawiające się w omawianym tekście, warte jest uwagi.

Kolejnym teoretykiem, który definiując pojęcie interaktywności, wzorował się na międzyludzkiej komunikacji twarzą w twarz, jest Andrew B. Lippman. Precyzując termin „interaktywność”, odróżnił ją od alternacji, czyli tego typu relacji, która dokonuje się między człowiekiem i maszyną, a wymiana informacji między nimi, jak pisze Piotr Sitarski, odbywa się w ustalonej kolejności, której nie można zakłócać¹⁷. Interaktywność z kolei zdefiniował jako „wzajemną i symultaniczną aktywność obu uczestniczących stron, zwykle zmierzającą do jakiegoś celu, ale niekoniecznie”¹⁸. Wprowadzając rozróżnienie na alternację i interaktywność, Lippman to ostatnie pojęcie odnosi do sytuacji komunikacyjnej właściwej relacjom międzyludzkim, a tym samym wyklucza możliwość określania nim jakiegokolwiek typu działań w układzie człowiek–komputer.

Wniosek, jaki nasuwa się po analizie kilku definicji interaktywności, których autorzy stoją na straży takiego znaczenia pojęcia „interaktywny”, jakie przypisują mu socjologowie, jest taki, że należy odróżnić interaktywność

¹⁵ Don Foresta, Alain Mergier, Bernhard Serexhe, *Ewolucja interfejsu. Między sztuką a technologią*, przeł. Ola i Wojciech Kubińscy, „Magazyn Sztuki” 1997, nr 13/14, s. 94.

¹⁶ Nawiasem mówiąc, interesujący jest fakt istnienia pozytywnej aury konotacyjnej, jaka wytworzyła się wokół tego pojęcia i wykorzystywania go, z tego właśnie powodu, do reklamy usług, produktów i przedsięwzięć kulturalnych czy rozrywkowych.

¹⁷ Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002, s. 35. Tam także opis definicji interaktywności autentycznej (role nadawcy i odbiorcy są wymienne) i quasi-interaktywności (brak „kognitywnego przekazu między interaktantami”) Rudy’ego Berta.

¹⁸ Cyt. za: E. Huhtamo, dz. cyt., s. 106.

„prawdziwą”, o której można mówić tylko w wypadku relacji międzyludzkich, bo to one umożliwiają pełną wymianę ról między nadawcą i odbiorcą, od quasi-interaktywności, alternacji czy też interaktywności fałszywej, które to terminy badacze stosują do opisu relacji, jakie odbywają się między człowiekiem i maszyną. Nie zmienia to jednak faktu, że jest to tylko jeden z nurtów refleksji, jakie towarzyszą przemianom współczesnego społeczeństwa dokonującym się pod wpływem rozwoju technologii, a hasło „interaktywność” dużo częściej jest określeniem sposobu, w jaki ludzie korzystają z komputera, chociaż w tym alternatywnym wobec powyżej opisanego nurcie rozważań pojawia się wiele sprzeczności i nieścisłości.

Wracając więc do naszych rozważań na temat tego, czy w wypadku każdej relacji człowieka z komputerem można mówić o interaktywności, należałoby się zastanowić, dlaczego wobec pierwszych komputerów termin ten wydaje się mało stosowny. Odpowiedzią na sformułowane powyżej wątpliwości jest definicja systemu interaktywnego, którą podaje Erkki Huhtamo. Jego zdaniem:

w systemie interaktywnym rola człowieka nie ogranicza się jedynie do kontrolowania i okazjonalnej interwencji. System interaktywny raczej żąda od użytkownika szybkich i wielokrotnych działań. (...) nie polega [on] na czekaniu, ale na ciągłej re-akcji¹⁹.

Można zatem postrzegać automat i komputer (mówiąc „komputer”, mam na myśli urządzenie o możliwościach, jakie oferuje ono dzisiaj) jako zjawiska rozbieżne w tym sensie, że jedno z nich jest interaktywne, a drugie – jeśli przyjmiemy definicję Huhtamo – takie nie jest. Nie sposób jednak pominąć faktu, na który zresztą badacz zwraca uwagę, że „interaktywne systemy komputerowe posiadają niezliczoną ilość automatycznych funkcji”²⁰, traktowanie więc automatyzacji i interaktywności jako pojęć opozycyjnych nie jest w pełni uzasadnione.

Poglądy Huhtamo ujawniają jeden z dość istotnych powodów zamętu, jaki towarzyszy rozważaniom na temat interaktywności. Otóż wydaje się, że pojęcie to zmienia się wraz z rozwojem mediów czy też urządzeń, których istotą działania jest sprzężenie zwrotne, a jego popularność rośnie wraz ze zmianą społecznych zachowań, które z kolei są w dużej mierze zdeterminowane przez fakt, że „nowe produkty i usługi są tworzone w sposób narzucający ludziom sprawowanie coraz większej kontroli nad ich codzienną rozrywką i sposobami komunikowania się”²¹. Z tej perspektywy uzasadniona wydaje się teza Huhtamo, że interaktywność jako cecha systemów komputerowych stała się konieczna wraz z ich rozwojem, w którego wyniku powstały nowe typy użytkownika komputera, takie jak symulacje, edytowanie tekstów czy gry. Na wstępie zaznaczyłam, że jedna z definicyjnych rozbieżności, jeśli chodzi o termin „interaktywność”, dotyczy problemu, która ze stron biorących w niej udział jest

¹⁹ Tamże, s. 107.

²⁰ Tamże.

²¹ David Rosen, *Expanding Interactive Media*, „New Observation” 1989, No. 71, s. 20.

odpowiedzialna za typ relacji, jaka między nimi istnieje lub mogłaby zaistnieć. Z jednej strony mamy definicje, które koncentrują się na możliwościach, jakie stwarza system komputerowy, i to od niego w głównej mierze zależy, czy w danym wypadku można mówić o interaktywności. Do definicji tego typu należy stworzona przez Richarda N. Tuckera definicja mediów interaktywnych, które opisał on jako „systemy, w których dane wyjściowe (*output*) z przekazników informacji mogą być modyfikowane przez działania użytkownika”²².

W definicji tej nic nie wskazuje na to, by Tucker wiązał pojęcie interaktywności z technologią digitalną i proponuje ona jedno z takich ujęć interaktywności, które obejmują dość problematyczne pod tym względem zjawisko, jakim jest telewizja. Omawiając problem interaktywności telewizji, należy pamiętać o tym, że podobnie jak w wypadku innych mediów, które poddawane są procesom digitalizacji, sytuacja zmienia się bardzo szybko i próby zdefiniowania jej jako systemu interaktywnego zdezaktualizują się wraz z rozpowszechnieniem telewizji nowej generacji, określanej jako *High Definition Television*, która zaoferuje lepszy odbiór, pamięć i możliwości właściwe mediom cyfrowym. Niezależnie jednak od tego, że telewizja zmienia się pod wpływem nowych technologii, przez ostatnie dziesięć lat jej oglądanie przeobraża się z biernego odbioru w proces, który wymaga od widza określonych działań. Po pierwsze, jak pisze David Rosen, pojawiło się więcej stacji, do tego sieć kablowa oraz możliwość rejestrowania za pomocą wideo. Po drugie, nastąpiło nagłe i szybkie rozpowszechnienie pilota telewizyjnego, który, zdaniem Rosena, daje widzom negatywną moc, oferując możliwość łatwego uniknięcia tego, czego nie chcą zobaczyć. Po trzecie, urządzenia takie jak na przykład gry wideo umożliwiły alternatywny sposób użycia telewizora. I wreszcie po czwarte, wzrosła popularność programów typu TV-shop oraz pojawiły się usługi oferowane w telewizji, z których można skorzystać, posługując się telefonem (o możliwości zadecydowania, jak potoczy się dalej nadawany na żywo program, nie wspominając). Wszystko to razem spowodowało zmianę, dzięki której telewizor przestał być „głupim nadajnikiem”, a bierne oglądanie przekształciło się w „bardziej interaktywne czy wielowymiarowe doświadczenie”. Kończąc swoje rozważania na temat rozwoju telewizji, Rosen stwierdza, że jak dotąd żadna z oferowanych przez nią możliwości nie jest „prawdziwie” interaktywna czy nie pozwala widzowi na reorganizację zasadniczej, narracyjnej struktury programu²³.

Powróćmy jednakże do definicji Tuckera, która prócz tego, że obejmuje dość szeroki zakres zjawisk i skupia się głównie na systemie, pomijając osobę użytkownika, zaczyna się od słowa „możliwość”, co sugeruje pewną potencjalność, nie zaś, właściwą aktywnej postawie zajmowanej wobec mediów tworzonych w oparciu o technologie digitalne, konieczność dokonania wyboru. Skoro jesteśmy już przy wolnym wyborze, pojęciu kluczowym dla interaktywności, nie sposób nie wspomnieć o definicji Rice’a, który za podstawę interaktywności

²² Richard N. Tucker, *Interactive Media. The Human Issues*, cyt. za: P. Sitarski, dz. cyt., s. 34.

²³ D. Rosen, dz. cyt., s. 19–20.

przyjął „rzeczywistą, indywidualną wolność wyboru”²⁴, a trafność tej definicji, po uzupełnieniu jej zastrzeżeniem, że pole manewru indywidualnego wyborcy jest ograniczone do możliwości, jakie stwarza dany system, zależy od tego, jaką przyjmujemy wykładnię słowa „rzeczywisty”. Najbardziej odpowiednia z perspektywy naszych dociekań byłaby taka, która rozumiałaby ów wybór jako dosłowne, odbywające się w rzeczywistym czasie działanie polegające na opowiedzeniu się za jakąś opcją, należy jednak zaznaczyć, że mimo powyższych dopowiedzeń i tego, że wyluszcza ona najbardziej elementarną cechę interaktywności, jest to definicja mało precyzyjna i trudno na jej podstawie stwierdzić, czym właściwie jest interaktywność.

W przeciwieństwie do definicji zaproponowanej przez Tuckera, w której elementem decydującym o typie relacji, jaka może zaistnieć między urządzeniem a jego użytkownikiem, jest system, definicja autorstwa Tomasza Gobana-Klasa ujmuje to zagadnienie z zupełnie innej strony. Wyróżniając charakterystyczne cechy mediów telematycznych (łączyących telekomunikację z informatyką), które pozwalają odróżnić je od tzw. starych mediów, jako jedną z nich wymienia „interakcyjność”, która jego zdaniem polega na tym, że „odbiorca może wybrać, odpowiedzieć, wymienić informacje oraz być bezpośrednio połączony z centrum informacji”²⁵. Tym, co łączy rozbieżne pod względem „elementu decydującego” o interaktywności układy definicje Gobana-Klasa i Tuckera, jest założenie pewnej potencjalności, z którym trudno się zgodzić. Tucker pisze o tym, że „dane wyjściowe z przekazników informacji mogą być modyfikowane przez działania użytkownika”, natomiast Goban-Klas twierdzi, że odbiorca może wybrać, odpowiedzieć itd. Otóż wydaje mi się, że jeśli mówimy o interaktywności w odniesieniu do systemów komputerowych, działania ich użytkowników są konieczne, aby można było określić dany system jako interaktywny. Użycie słowa „możliwość” jest uzasadnione tylko wtedy, gdy dotyczy ono pola manewru (nieprzypadkowo Pousseur nazwał swoją kompozycję *Scambi* „polem możliwości”²⁶), jakie dla swojego użytkownika przewiduje system. Zasadniczą cechą interaktywności jest fakt, że, jak twierdzi Huhtamo, „relacja między człowiekiem a systemem odbywa się w rzeczywistym czasie”²⁷, a mówienie o danym systemie, że jest interaktywny, bo „jest zdolny do reagowania na działania użytkownika”, pociąga za sobą konieczność stworzenia pojęcia „potencjalnej interaktywności”, co, jeśli zgodzimy się ze zdaniem Huhtamo, jest po prostu nonsensowne.

Wracając jednak do problemu rozbieżnych poglądów na temat posiadania mocy decyzyjnej w kwestii interaktywności układu człowiek–komputer, nie sposób pominąć definicji stworzonej przez Brendę Laurel, która umieszczając problem interaktywności w kontekście gier komputerowych, stwierdziła, że

²⁴ Ronald E. Rice & Associates, *The New Media. Communication, Research, and Technology*, cyt. za: P. Sitarski, dz. cyt., s. 36.

²⁵ T. Goban-Klas, dz. cyt., s. 24.

²⁶ Zob. koncepcja dzieła otwartego. Umberto Eco, *Dzieło otwarte*, przeł. Jadwiga Gałuszka, Czytelnik, Warszawa 1973, s. 54.

²⁷ E. Huhtamo, dz. cyt., s. 107.

jest to „zdolność ludzi do uczestniczenia w reprezentowanej akcji”²⁸. Po dokładnym przeanalizowaniu problemu Laurel doszła do wniosku, że podstawową miarą interaktywności jest subiektywne wrażenie użytkownika, czy też, jak w wypadku opisywanego przez nią przykładu gier komputerowych, gracza. Jak to określiła Laurel: „Albo czujesz, że bierzesz udział w dziejącej się, reprezentowanej akcji, albo nie”²⁹. Jest to definicja dość radykalna i w gruncie rzeczy mało funkcjonalna. Interesujące jest w niej zwrócenie uwagi na doznania gracza, lecz jeśli uznalibyśmy ją za obowiązującą, nie można byłoby mówić o interaktywności, lecz o jej wrażeniu, co uczyniłoby przedmiot naszych badań jeszcze bardziej nieuchwytnym i enigmatycznym.

Definicję, której udało się uniknąć koncentracji na jednej tylko z obu niezbędnych do zaistnienia interakcji stron, stworzył Piotr Sitarski, opisując interaktywność jako „pewną własność systemów złożonych z maszyn i posługujących się nimi ludzi, która zapewnia tym systemom sprzężenie zwrotne”³⁰. Definicja ta obejmuje dość duży zakres zjawisk, a dokładniej wszystkie te układy, w których znajduje się człowiek i działająca na zasadzie sprzężenia zwrotnego maszyna (niekoniecznie komputer).

Nieco bardziej restrykcyjne poglądy w tej kwestii prezentuje Tomasz Goban-Klas, który we wstępie do książki *Człowiek Turinga* Davida Boltera definiuje interaktywność jako „sprzężenie wprowadzania poleceń z natychmiastowym (niemal) ich wykonaniem oraz ukazywaniem ich wyniku na ekranie monitora”³¹, a tym samym traktuje ją jako zjawisko nieodłącznie związane z układem człowiek–komputer. Poza tym, podobnie jak Huhtamo, zwraca on uwagę na tempo reagowania systemu na działania użytkownika. Interaktywność, uważa Huhtamo, w przeciwieństwie do takiego typu relacji, jakie istnieją między człowiekiem i automatem, nie polega na czekaniu, lecz na szybkim i wielokrotnym działaniu. Definicja ta jednakże, jeśli potraktować ją dosłownie, nie obejmowałaby takich systemów, których działanie nie ukazuje się na ekranie monitora.

Omówione na wstępie komplikacje, znajdujące swe odzwierciedlenie w wymienionych przeze mnie na początku definicjach, wynikają z próby przełożenia pojęcia komunikacji, w sensie, jaki nadały mu jej tradycyjne formy, na grunt nowych technologii, które nie tylko zmieniają obraz współczesnego świata, lecz także nadają nowe znaczenia słowom stosowanym do ich opisu. Podobnie jak proces komunikowania, zdaniem niektórych badaczy możliwy jedynie w relacji międzyludzkiej, został przełożony na układ człowiek–komputer, tak samo zostało zaadaptowane pojęcie wspólnej przestrzeni, jako to, które pozwala wyłonić podobieństwa między tym, jak zachowują się ludzie wobec siebie i wobec komputerów. Zdaniem Herberta Clarka i Susan Brennan wszystkie zbiorowe działania są budowane na wspólnej płaszczyźnie (*common*

²⁸ B. Laurel, dz. cyt., s. 35.

²⁹ Tamże, s. 20–21.

³⁰ P. Sitarski, dz. cyt., s. 36.

³¹ J. David Bolter, *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, przeł. Tomasz Goban-Klas, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1990, s. 9.

ground), co oznacza, że jeśli dwoje ludzi pracuje ze sobą, wita się, gra w szachy czy tańczy walca, aby podejmowane przez nich działania zakończyły się sukcesem, oboje muszą koordynować przebieg owych działań. Innymi słowy, jest to wspólna dla zbiorowych działań wiedza i kontrola nad procesem komunikacji.

Brenda Laurel przełożyła te poglądy na sytuację, w której człowiek komunikuje się z komputerem, i stwierdziła, że pojęcie wspólnej płaszczyzny

nie tylko dostarcza lepszej reprezentacji procesu konwersacji, ale także dowodzi, że interfejs nie jest tylko narzędziem porozumienia, dzięki któremu człowiek i komputer przedstawiają sobie własne reprezentacje. Jest on raczej wspólnie dzielonym kontekstem dla akcji, w której te dwa czynniki są agentami (*agents*), inicjującymi ową akcję³².

W przywołanej koncepcji pada kluczowe dla rozważań nad interaktywnością pojęcie. Jest nim oczywiście „interfejs” określany jako „sposób, w jaki odbywa się interakcja między ludźmi a komputerami”³³ lub też, w liczbie mnogiej, jako „metody współdziałania człowieka i komputera (*methods for human-computer interaction*)”³⁴. Przywołując koncepcję Donalda A. Normana, którego zdaniem interfejs reprezentuje proces interakcji, Laurel opisuje interfejs jako scenę, na niej zaś przedstawiane są zadania, w których zarówno człowiek, jak i komputer odgrywają swoje role³⁵.

Wracając do pojęcia wspólnej płaszczyzny i możliwości konwersowania, jakie pojawiają się w układzie człowiek–komputer, wszystko zależy od tego, jaką postać ma interfejs i jakie stwarza możliwości. Prace współautorki koncepcji „wspólnej płaszczyzny”, Susan Brennan, zmierzają do tego, by zaprojektować interfejsy, które zaoferowałyby umocnienie jej znaczenia i byłyby podobne do komunikacji międzyludzkiej, umożliwiając wtrącenia, pytania, wyrażanie emocji oraz gesty pokazujące, że coś zostało zrozumiane. Tak więc objęcie przez te z definicji interaktywności, które wzorują się na komunikacji twarzą w twarz, relacji człowiek–komputer, jest, być może, jedynie kwestią czasu.

Pozostaje pytanie, czy interaktywność jest stopniowalna, to znaczy czy można powiedzieć, że dany system jest mniej lub bardziej interaktywny. Propozycję potraktowania interaktywności jako złożonego procesu, którego przebieg określają pewne zmienne, wysunęła Brenda Laurel. Według niej interaktywność istnieje w kontinuum, które charakteryzują trzy zmienne. Pierwszą z nich jest częstotliwość, z jaką pojawiają się sytuacje, w których można dokonać wyboru. Jako drugą zmienną wymienia Laurel skalę możliwości, która określa ilość możliwych wyborów. I wreszcie trzecia zmienna to znaczenie, czyli

³² B. Laurel, dz. cyt., s. 3–4.

³³ Tamże, s. 14.

³⁴ Steve Aukstakalnis, David Blatner, *Silicon Mirage. The Art and Science of Virtual Reality*, Peach Pit Press, Berkeley 1992, s. 7. Badacze ci zauważają jednakże, że „każde narzędzie, jakiego używamy, posiada ludzki interfejs, który zależy od zręczności projektanta oraz złożoności zadań, do jakich jest przeznaczony. (...) Im bardziej złożone narzędzie, tym trudniej zaprojektować dobry interfejs”. Tamże, s. 8.

³⁵ B. Laurel, dz. cyt., s. 7.

w jakim stopniu dokonywane przez użytkownika systemu wybory zmieniają zmediatyzowane środowisko, z którym wchodzi on w interakcję. Jeśli zgodnie z propozycją Laurel stosowalibyśmy do opisów systemów interaktywnych wymienione przez nią kategorie, okazałoby się, że niektóre z nich są bardziej interaktywne niż inne, a tym samym możliwe byłoby ulokowanie ich gdzieś na przestrzeni pewnego spektrum, jakim w tym ujęciu jest interaktywność.

Powyżej przytoczone zostały zarówno te definicje, które ujmują zagadnienie interaktywności w kontekście teorii komunikowania i definiują ją jako jedną z jego form, wykluczając przy tym relacje człowiek–maszyna, jak i te, dla których jest ona istotą owego układu, przy czym nie jest jednoznacznie określone, czy występujące w tym układzie sprzężenie zwrotne jest absolutnie wystarczające do tego, by można było mówić o interaktywności, czy też równie niezbędne są takie elementy jak szybko reagujący na polecenia użytkownika komputer, ekran, czy wreszcie reprezentowana akcja.

Wniosek, jaki nasuwa się po analizie tych kilku definicji, jest taki, że nie tylko nie ma uniwersalnej definicji interaktywności, ale też trudno stworzyć taką, która jednocześnie byłaby precyzyjna i obejmowałaby jak najszerszy zakres zjawisk. Należy także wziąć pod uwagę fakt, że technologie digitalne oraz skonstruowane dzięki nim urządzenia nieustannie ulegają przemianom i niewątpliwie jest to jeden z powodów zamętu wokół pojęcia „interaktywność”. Można oczywiście dyskutować nad trafnością definiowania owego hasła, niemniej przyjrzenie się nawet tak niewielkiemu spektrum jego wykładni skłania do refleksji, że nie istnieje lepsze lub gorsze czy też bardziej lub mniej właściwe rozumienie pojęcia interaktywności, lecz jego najistotniejszą bodaj cechą, podobnie jak cechą współczesnej kultury, którą coraz częściej opisuje się, używając tego pojęcia, jest płynność i dynamiczność. Mówiąc „płynność”, mam na myśli to, że podobnie jak ciecz wlewa do naczynia przybiera ono kształt w zależności od kontekstu, w jakim się pojawia, a sam fakt istnienia tak rozmaitych koncepcji interaktywności jest już uzasadnieniem tego, by je wszystkie brać pod uwagę w rozważaniach nad złożonością tego zagadnienia.

Na koniec chciałabym podkreślić, jak bardzo istotna jest refleksja nad pojęciami, które zdaniem wielu badaczy stanowią konstytutywne cechy współczesnej technokultury. Termin „interaktywny”, zauważa Espen Aarseth, podobnie jak „wirtualny”, jest silnie związany z przemysłem, bezkrytyczne zaś przywłaszczanie sobie owych terminów przez akademików nie tylko pozbawia je precyzyjnych znaczeń, ale także pochłania je razem z wpisaną w nie ideologią czy komercyjną retoryką³⁶.

³⁶ Espen Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. Dorota Sikora, Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Korporacja Ha!art – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków–Bydgoszcz 2014, s. 48.

3.2. Immersja – definiowanie pojęcia

Immersja – pojęcie zrodzone w teoretycznych laboratoriach, w których przeprowadzano eksperymenty myślowe pozwalające określić właściwości skrajnej fazy obrazowania, doskonałej reprezentacji i stawiać tezy o ostatecznym zerwaniu więzów między znakiem a rzeczywistością, jak wielu postrzegало to, czym będzie rzeczywistość wirtualna, już dawno z owych laboratoriów się wyprowadziło, usamodzieliło, okrzepło i z powodzeniem zadomowiło w refleksjach dotyczących literatury, filmu czy gier. Muszę jednak przyznać, że uważnie śledząc przebieg jego kariery i będąc żywotnie zainteresowana jego losem, jako że tę wyprowadzkę oceniałam zawsze pozytywnie, a nawet – ciągnąc tę metaforę – pomogłam do pewnego stopnia mu się spakować, odczuwam niejaką frustrację. Bierze się ona z kilku powodów. Pierwszym z nich jest to, że – jak to zazwyczaj bywa, gdy pojęcia porzucają swe pierwotne środowiska – straciło na ostrości, do czego niewątpliwie przyczyniły się rozmaite strategie marketingowe, w których zaczęto go używać, drugim natomiast fakt, że wydaje się nadal ciągnąć za sobą zbędne tobołki z miejsca swych narodzin, przejawiać brak dyscypliny i powodować konfuzje. Kolejnym źródłem licznych nieporozumień jest to, w jaki sposób zaczęto używać go do badań nad gramami, mieszając źródłowe jego pochodzenie z późniejszymi interpretacjami, oraz znaczenia, jakich nabrało, dzielnie maszerując poprzez rozmaite dyscypliny, wykorzystujące je do opisu najrozmaitszych praktyk i strategii obioru, w taki czy inny sposób wiążących się z bardzo ogólnym pojęciem zaangażowania.

Operacje, które zamierzam poczynić na rzecz doprecyzowania tego terminu, wymagają pewnych wyjaśnień, ponieważ – inaczej niż w wypadku dyscyplinowania pojęcia interaktywności, któremu zdecydowanie służy myślenie o nim w kategoriach skalowalności (co pozwala nam mówić o tym, że coś może być bardziej lub mniej interaktywne) – nadal uważam, że immersja, by była pojęciem użytecznym do analizowania dynamicznych tekstów kultury, powinna być rozumiana w trybie zerojedynkowym: albo jestem zanurzona w świecie przedstawionym, albo nie. *Tertium non datur*. Zamierzam dokonać rekonstrukcji procesu, który tłumaczy zasadność takiego definiowania omawianego pojęcia, natomiast sama jego definicja nie różni się niczym od tej, którą zaprezentowałam w książce *Tekst jako świat i gra*. Komuś ten wysiłek mógłby się wydawać zupełnie bezzasadny, bo skoro zamierza się dotrzeć z punktu A do punktu A, to jaki właściwie jest sens podejmowania takiej drogi? A jednak dotarcie dzisiaj do bardzo podobnego miejsca w rozważaniach nad immersyjnością wymaga wyznaczenia sobie zupełnie innej trasy, przedzierania się do jego znaczenia ścieżką, na której spotyka się inne przeszkody i innych także narzędzi należy użyć, by sobie z nimi poradzić.

Proponuję wyróżnić trzy rozumienia pojęcia immersji/immersyjności:

1. Immersja jako *full body immersion*, które pojawia się w opracowaniach teoretycznych modeli rzeczywistości wirtualnej.

2. Subiektywne poczucie przebywania w świecie tekstu, które zdarza się bądź nie.
3. Immersyjność – kategoria badawcza z zakresu teorii narracji, która umożliwia badania tekstualności i pozwala wyróżnić brzegowe warunki tekstowe dla zaistnienia immersji w rozumieniu 2., która – powtórzmy – zdarza się bądź się nie zdarza.

Kiedy opracowywałam kategorię immersji na użytek zastosowania jej w prezentowanym w książce *Tekst jako świat i gra* modelu tekstu jako mechanizmu zdolnego wytwarzać relacje z własnymi elementami raz to w kategoriach świata, raz to gry, operacje, które konieczne były do przeprowadzenia na omawianym pojęciu, by stało się użyteczne w teorii narracji, nie wydawały się skomplikowane, a korzyści z zastosowania go do opisu relacji między tekstami, posiadającymi elementy fikcyjne i jednocześnie zachęcające operatorów do przyjęcia postawy strategicznej, a ich odbiorcami/operatorami – oczywiste. We wspomnianym opracowaniu pojęcie interaktywności zostało przypisane perspektywie patrzenia na tekst jako grę, immersyjność zaś została zaprezentowana jako właściwość postrzegania tekstu jako świata. Różnice między tymi dwoma jakościami opisano poniżej.

Tekst jako świat:

- Medium pozostaje przezroczyste, jest „oknem” na rozciągający się poza nim, tekstualny świat.
- Użytkownik identyfikuje się z działaniami postaci, rozpoznaje akcje poprzez „tryb symboliczny”.
- System reguł gry/narracji jest dekodowany w sposób automatyczny, rozpoznanie reguł bądź nawet jednej reguły może spowodować „wybudzenie się” z immersyjnego transu.

Tekst jako gra:

- Medium nie jest przezroczyste, jest obiektem, którym można manipulować.
- Użytkownik podejmuje świadome decyzje i działania, ma poczucie własnej „sprawczości”.
- System reguł gry/narracji jest jawny, często pozwala podejmować określone działania jako sposób na dotarcie do celu, zakończenie i wygranie gry³⁷.

Inspiracją do odczytania kategorii immersyjności w kontekście badań nad dynamiczną tekstualnością były ustalenia zaproponowane przez Marie-Laure Ryan i Janet Murray, które jako pierwsze dostrzegły potencjał teoretycznych modeli rzeczywistości wirtualnej, możliwy do wykorzystania przy omawianiu nowych jakości narracyjnych pojawiających się wraz z interaktywnym charakterem tekstów. Ponieważ konsekwentnie stosowały one to pojęcie do analizy

³⁷ Zob. Katarzyna Prajzner, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009.

zjawisk o charakterze tekstualnym, zdarza się w późniejszych odwołaniach do ich prac identyfikowanie immersji jako kategorii literaturoznawczej.

Założenie, które leży u podstaw posługiwania się wyrażeniem „rzeczywistość wirtualna” w czasie teraźniejszym, i związana z nim implikacja, że możliwe jest, za pomocą dostępnej technologii cyfrowej, wykreowanie modelu interaktywnego rzeczywistości tak łudząco do niej podobnego, że zawieszeniu ulega wszystko, co do tej pory powiedzieliśmy o konwencjach obrazowania, oraz traktowanie gier komputerowych jako domniemanego stadium pośredniego w rozwoju mediów, które zapowiada i obiecuje pojawienie się w pełni zrealizowanej fantazji na temat medium, jakim miałyby być rzeczywistość wirtualna – nie tylko ogranicza do pewnego stopnia formowania się studiów nad grami jako odrębnej dyscypliny badawczej poświęconej medium, które ma własne wyjątkowe cechy, ale także może prowadzić do błędnych diagnoz czy analiz na poziomie rozważań dotyczących reprezentacji.

Gry komputerowe nie wyglądają i nie zachowują się jak rzeczywistość wirtualna. Wyglądają czasem jak filmy, czasem jak komiksy, czasem jak inne gry – komputerowe lub tradycyjne, zachowują się natomiast jak programy komputerowe – wymagają dostosowywania się do określonych procedur. Rzeczywistość wirtualna w jej modelach opisywanych w latach dziewięćdziesiątych miała zachowywać się jak rzeczywistość, to znaczy wszystkie działania podejmowane w środowisku wirtualnym byłyby możliwe do wytłumaczenia na poziomie logiki świata, w którym jestem, bez konieczności odwoływania się do zewnętrznych reguł nim rządzących, a tym samym „wynurzania się” ponad poziom reprezentacji. By posłużyć się może niedoskonałym, ale obrazowym przykładem: jeśli sterując postacią w grze, przekonuję się, że mogę kucnąć, ale nie mogę podskoczyć, wytłumaczę to sobie raczej na poziomie reguł gry, nie zacznę dociekać przyczyn na poziomie świata, tak jak robię to w rzeczywistości, zastanawiając się, czy nie jest to wynik choroby.

Immersja najczęściej utożsamiana jest z zaangażowaniem, zwłaszcza w sytuacjach, gdy termin ten jest używany jako uniwersalnie zrozumiały w kontekstach pozbawionych definicyjnej ścisłości. Bywa także, że oba te pojęcia używane są wymiennie jako semantycznie zbieżne. Gordon Calleja na przykład proponuje, by w ogóle nie posługiwać się terminem „immersja”, mówiąc o zaangażowaniu gracza, uznaje go bowiem za mało precyzyjny i w zamian proponuje, by używać pojęcia „inkorporowanie”, co zostaje uargumentowane w kontekście rozbudowanej klasyfikacji zaangażowania. Identyfikuje on sześć jego wymiarów, które dodatkowo rozróżnia w zależności od tego, czy występują one w mikro-, czy makrofazie czasowej. Model mikrozaangażowania dotyczy faz czasowych moment do momentu, model makrozaangażowania zaś – długofalowych stanów utrzymującej się koncentracji. Moim zdaniem pojęcie immersji da się sfunkcjonalizować przez odróżnienie go od szeroko rozumianego zaangażowania oraz precyzyjne wskazanie owych różnic, do czego klasyfikacja, której dokonał Calleja, doskonale się nadaje. Żeby uściślić celowość zabiegów interpretacyjnych, których dokonam na wspomnianej analizie wymiarów zaangażowania, chciałabym podkreślić, że są one zbieżne z wymową

diagnoz stawianych przez badacza – immersja w moim pojęciu stanowi określony typ zaangażowania w tekst, charakteryzujący się tym, że w momencie, w którym mamy z nią do czynienia, cała percepcyjna uwaga jego odbiorcy czy użytkownika jest skierowana na wspieranie fikcyjnego poziomu reprezentacji, a gry komputerowe stanowią raczej wyzwanie dla brzegowych warunków jego zaistnienia, niż mu sprzyjają.

Wśród wyróżnionych przez badacza kategorii zaangażowania w mikrofa-
zie pojawiają się takie, które określa on jako:

a) taktyczne

Opisując tę kategorię, Calleja zwraca uwagę na to, że gry na ogół są zaprojektowane w taki sposób, by każdorazowe podejmowanie znaczącego działania wiązało się z utratą pewnych możliwości rozgrywki. Decyzje gracza zazwyczaj mają w czytelny sposób przypisane do siebie potencjalne straty i korzyści, jakie się z nimi wiążą, a co za tym idzie – zarówno umożliwiają one uruchomienie procesu decyzyjnego, jak i go problematyzują. Struktura zaangażowania taktycznego jest ściśle powiązana z zaangażowaniem performatywnym, w wypadku tego pierwszego strategia zostaje sformułowana, w wypadku kolejnego zostaje zastosowana praktycznie.

W moim rozumieniu immersyjności zaangażowanie taktyczne znajduje się poza procesem jej doświadczania dokładnie z tego powodu, o którym mówi tutaj Calleja, to znaczy problematyzowania procesu podejmowania decyzji. Nie tylko bowiem mamy tu do czynienia z mentalnym zaangażowaniem na poziomie możliwości, które oferuje tekst, ale także kalkulacją zysków i strat wiążących się z obraniem określonej strategii. Świadomość istnienia potencjalności czy wariantowości możliwych do powołania zdarzeń na poziomie reprezentacji mieści się w perspektywie postrzegania tekstu jako gry, nie zaś świata.

b) performatywne

Jest ono związane z procesem uczenia się dosłownie rozumianej kontroli nad awatarem czy dowolnymi elementami gry do momentu, w którym proces poruszania się zostanie uwewnętrzniony. Ten typ zaangażowania wymaga świadomego skupienia uwagi zwłaszcza wówczas, gdy dotyczy to kontrolerów i to niezależnie od tego, czy gracz jeszcze niedostatecznie je opanował, czy dlatego, że sytuacja rozgrywki wymaga podejmowania złożonych działań, które stanowią dla niego wyzwanie. Jeśli zaangażowanie taktyczne polega na podejmowaniu decyzji, to performatywne stanowi jego aktualizację, wykonanie strategicznego ruchu.

W odniesieniu do zaangażowania performatywnego możemy mówić o immersji tylko w wypadku, gdy sprawność posługiwania się interfejsem jest na tyle zaawansowana, aby można było stwierdzić, że poruszanie się czy podejmowanie akcji dokonują się w sposób automatyczny, czy też, jak określa to Calleja, zostają uwewnętrznione. Dla niego jednak, co zrozumiałe, zaangażowanie performatywne dotyczy procesu uczenia się panowania nad elementami, które pozwalają kontrolować możliwe

do podjęcia działania, ponieważ niewątpliwie jest to proces angażujący uwagę oraz zdolności motoryczne.

c) afektywne

Ma ono związek z potencjałem gier w wymiarze wpływania na nastroje swoich użytkowników, co z jednej strony, argumentuje Calleja, dotyczy gier w takim samym stopniu jak jakichkolwiek innych tekstów kultury, które posiadają retoryczny charakter, lecz w przeciwieństwie do pozostałych mediów ich retoryczna siła rodzi się na styku tekstowej interpretacji oraz praktyki grania. Poza tym emocjonalne reakcje graczy mogą wynikać z bardziej złożonych mechanizmów niż w wypadku mediów pasywnych, ponieważ poznawczy, afektywny czy kinestetyczny feedback kształtuje się w procesie rozgrywki w sposób zapętłony, a to z kolei ma wyjątkowo istotny wpływ na nastroje użytkowników tego typu tekstów.

Przy omawianiu zaangażowania afektywnego Calleja chyba najlepiej daje wyraz podkreślanej przez siebie kwestii związanej ze złożonością zarówno trybów możliwego wyrażania właściwości gier komputerowych, jak i łączących się z nimi praktyk. Chociaż afektywny rezonans tekstów o charakterze mimetycznym jest w kontekście immersji dyskutowany jako element jej zaistnienia, to w oczywisty sposób nie będzie on obejmował ani emocjonalnych odpowiedzi zrodzonych w wymiarze kinetycznym, ani nastrojów będących konsekwencją istoty gry, to znaczy powiązanych z wygrywaniem bądź przegrywaniem.

d) współdzielone

Cechą, która wyróżnia gry na tle innych mediów takich jak chociażby literatura czy film, uważa Calleja, jest ich zdolność do umieszczenia kontrolowanych przez gracza agentów w przestrzeni reprezentowanego środowiska. Tego rodzaju obecność na poziomie reprezentowanego świata staje się bardziej angażująca, kiedy na ich działania mogą odpowiadać inne sprawcze jednostki, i to niezależnie od tego, czy są one kontrolowane przez człowieka, czy algorytm sztucznej inteligencji. Taki typ zaangażowania odbywa się zarówno w wymiarze przestrzennym, jak i społecznym, a jego stopień może zależeć od skali nieprzewidywalności zachowań, z jakimi gracz sterujący agentem lub agentami ma do czynienia.

e) narracyjne

W kontekście gier komputerowych, jak argumentuje badacz, termin „narracja” ma szczególne implikacje, a przy omawianiu problematyki związanej z zaangażowaniem dwa jego sposoby definiowania są wyjątkowo pożyteczne. Po pierwsze, można w trybie narracyjnym rozumieć takie elementy świata przedstawionego jak jego historia i proveniencja, czy też fabularne tło poszczególnych misji czy wyzwań. Po drugie, istotne będzie także to, w jaki sposób przebiega proces interpretowania zdarzeń w kontekście doświadczenia rozgrywki przez poszczególnych graczy. Ten

pierwszy przypadek Calleja określa jako narrację zaprojektowaną, drugi natomiast jako narrację osobistą.

W wysiłkach, jakie podejmuję, by doprecyzować pojęcie immersji, rozróżnienie proponowane przez przywoływanego autora nie jest konieczne czy nawet funkcjonalne, jeśli bowiem zgodzimy się, że ze stanem immersji mamy do czynienia, gdy percepcyjna aktywność odbiorcy narracyjnego tekstu jest skierowana na wspomaganie fikcyjnego świata raczej niż jego kwestionowanie czy nawet problematyzowanie jego ontologicznego statusu, to informacje na jego temat pochodzące z poziomu reprezentacji nieuchronnie i niezależnie od medium, w jakim jest on prezentowany, będą uzupełniane i stabilizowane w procesie jego recepcji.

f) przestrzenne

Analizując ten wymiar zaangażowania, Calleja zwraca uwagę na dość rzadko podkreślany aspekt doświadczenia obecności w reprezentowanej przestrzeni, a mianowicie, że nie ogranicza się ona zaledwie do tego, co widoczne jest na ekranie. Może ono być wspomagane przez procesy tworzenia mentalnych map, wskazówki udzielane przez innych graczy czy mapy reprezentowanego środowiska znajdujące się w grze lub poza nią. Może także zachodzić tutaj wraz z procesem uczenia się, podobnie jak w wypadku zaangażowania performatywnego, kiedy rozpoznanie miejsca ostatecznie zostanie uwewnętrznione. Wiedza na temat środowiska generuje poczucie habitacji oraz przynależności do reprezentowanego regionu, twierdzi Calleja, a proces uwewnętrznienia tej wiedzy jest kluczowy dla poczucia komfortu związanego z przebywaniem w określonym miejscu, zarówno jeśli chodzi o przestrzeń fizyczną, jak i taką, która jest reprezentowana w grze³⁸.

Opisany powyżej proces zapoznawania się z przestrzenią oraz związane z nim poczucie obecności w reprezentowanym świecie zostaną omówione poniżej, natomiast po raz kolejny wypada zgłosić tutaj podobne zastrzeżenia jak w wypadku wcześniej opracowywanych przez autora typów zaangażowania, to znaczy w perspektywie funkcjonalnego użycia pojęcia immersji. Każdorazowe informowanie się na temat miejsca przebywania i ewentualnego przemieszczania się po świecie za pomocą zewnętrznych względem jego reprezentacji źródeł, czy to map, czy to sugestii innych graczy, w oczywisty sposób narusza immersyjny trans, natomiast uwewnętrzniona wiedza o przestrzennych właściwościach środowiska, po którym się użytkownik porusza, będzie koniecznym warunkiem zaistnienia owego stanu.

³⁸ Zob. Gordon Calleja, *Revising Immersion. A Conceptual Model for the Analysis of Digital Game Involvement*, DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, <http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA07/Proceedings/011.pdf> (dostęp: 12.02.2018).

Jeśli weźmiemy pod uwagę, jak znacząco różnią się od siebie w przedstawionej klasyfikacji zidentyfikowane przez badacza źródła zaangażowania, to czytelny staje się także powód braku znaczeniowej precyzji w sposobie posługiwania się takim pojęciem jak immersja. Jeśli zaangażowanie afektywne i ludyczne wywoływane jest przez zupełnie inne czynniki, trudno zidentyfikować stan, o którym mówimy, w kategoriach immersyjnego transu, a ze względu na systematycznie zwiększającą się popularność użycia terminu, co w konsekwencji prowadzi do destabilizacji jego znaczenia, możemy mieć do czynienia z pogłębiającą się konfuzją. W celu zademonstrowania problemu, o którym mowa, przywołajmy wypowiedź gracza:

Gram w BioShocka, w warstwie fabularnej właśnie stało się coś niespodziewanego, próbuję poukładać sobie zaskakujące wydarzenia w głowie, w tle leci nastrojowa muzyka, ja powoli prę do przodu – jestem „zatopiony w grze”. Nagle zza zakrętu wyskakuje przeciwnik, zaskoczył mnie skubany, pewnie niedawne fabularne niuansy stępiły nieco moją czujność. Na szczęście z pomocą przychodzi mi instynkt, palec sam naciska klawisz strzału. O! Nie strzału, to w innych grach się na tym przycisku strzela, przecież w BioShocku jest inaczej. Zginałem. Sfrustrowany „głupią grą” jałem sprawdzać w opcjach, czy mogę zmienić sterowanie, a kiedy to robiłem, nie byłem już zatopiony w Rapture, lecz w konfiguracji kontrolera. To sterowanie, które ignoruje standardy (choćby standardy gatunkowe) i przyzwyczajenia gracza, wybiło mnie z gry. Czy to znaczy, że immersja jest słaba? Wolę mówić o skopanym sterowaniu, nieszczęśliwej muzyce itd. A więc jednak o poszczególnych elementach? Czym w takim razie jest immersja?³⁹

Wypowiedź ta uzmysławia nam, że immersja jest postrzegana jako stan zaangażowania mechanizmów percepcyjnych na poziomie reprezentacji, ale także jak kruchy może być to stan w odniesieniu do medium takiego jak gry komputerowe, ponieważ czynników potencjalnie wywołujących jego zaburzenie jest więcej niż w wypadku mediów, które nie oferują możliwości ingerowania w prezentowane treści. W kontekście rozważań na temat immersyjności gier, jak wszystkich innych systemów reprezentacji, zasadniczą kwestią jest konwencjonalność rozwiązań na poziomie kodowania, stosowania formuł gatunkowych, estetycznych rozwiązań na poziomie interfejsu, która jest konieczna do uruchomienia mechanizmu automatycznego dekodowania informacji. Dodatkowym wymiarem, który będzie podlegał podobnym prawidłowościom, będzie, jak wynika z przytoczonej wypowiedzi, system sterowania, a nawet mechanika gry – im bardziej rozpoznawalne „standardy” się będą pojawiały na tych poziomach, tym większa będzie szansa na pojawienie się immersji.

Tak zdefiniowana immersja pozwala stwierdzić, że emersyjność gier to nie tyle (czy nie tylko) kategoria związana z ich poetyką, ale wynika bezpośrednio z faktu, że gry komputerowe to, po pierwsze: gry, a po drugie: komputerowe. Wydaje się, że w takim ujęciu bardziej stosowne jest posługiwanie się pojęciem antyimmersyjności, ponieważ nie chodzi tu o odkrycie

³⁹ Marek Bugiel, *O immersji w grach*, <http://polygamia.pl/tekst-czytelnika-puszk-pandory-o-immersji-w-grach/> (dostęp: 7.03.2020).

prawidłowości jakiegoś szczególnego programu działania, który będą przejawiały konkretne gry jako teksty kultury, ale raczej o podkreślenie faktu, że w wypadku omawianego medium jego potencjał związany z „wyrzucaniem” odbiorcy ze świata tekstu leży u podstaw immanentnych cech zjawiska, które – jakkolwiek nie byłoby niejednorodne – posiada reguły oraz jest programem komputerowym.

3.3. Gracz i postać

Chciałabym teraz przejść do zagadnienia relacji między graczem a awatarem i bohaterem/protagonistą. To rozróżnienie pojawiło się już wcześniej, jednakże trzeba jeszcze raz podkreślić, że pojęcia „awatar” będę tutaj używała w odniesieniu do ludycznych kompetencji gracza (w tym sensie można je rozumieć jako pole możliwości, determinowanych przez zespół obowiązujących reguł), natomiast hasło „bohater/protagonista” odnosi się do reprezentatywnych aspektów gry, związanych z narracyjnością i brakiem możliwości wpływania na wywołane przez nią struktury znaczeniowe. Aby zilustrować zarówno tezę o wspólnotowym charakterze wiedzy dzielonej przez graczy, jak i dwa wymienione pojęcia i zakresy kompetencji, posłużę się dwoma cytatami z opisów gry *Max Payne*. Pierwszy z nich to fragment (a właściwie wstęp) poradnika (cały poradnik zawiera opis wszystkich trzech części, liczy dwadzieścia dwa rozdziały i jest ilustrowany kilkuset screenami z gry) opracowanego przez jednego z graczy. Można dowiedzieć się z niego, że:

Max Payne to gra z gatunku TPS – Third Person Shooter. W zasadzie poza fabułą nie różni się niczym od takich gier jak Tomb Raider czy Rune. Jedyną innowacją (pomijając grafikę) jest dodanie tzw. trybu zwolnienia. Jest to po prostu zwolnienie czasu na życzenie gracza. Najczęściej wykorzystujemy je podczas atakowania przeciwnika, gdyż łatwiej wtedy jest trafić i wykonać skomplikowane manewry. Poniżej kilka podstawowych rad, które być może pomogą Wam w grze:

1. Zawsze sprawdzaj zawartość wszelkiego rodzaju szafek, skrytek, szuflad, skrzyń. Zazwyczaj kryją się w nich apteczki (tzw. Painkillers), amunicja, granaty.
 2. Staraj się rozwalać kartonowe pudła, bo również można w nich znaleźć powyższe przedmioty, najlepiej „gaz-rurką” lub kijem bejsbolowym, aby nie tracić amunicji.
 3. Wykorzystuj dostępną broń w zależności od sytuacji. Np. Desert Eagle jest bardzo celny i zarazem ma ogromną siłę ognia, idealny na pojedynczych przeciwników nieco oddalonych od Ciebie. Z kolei UZI i shotguna raczej powinno się stosować na krótkie dystanse. Zastosowanie karabinu snajperskiego jest chyba jasne.
 4. Jeżeli nad głową Maxa pojawia się wykrzyknik, oznacza to, że jest coś do zrobienia w tym miejscu. Np. należy odebrać telefon, strzelić w coś, wysadzić, itp.
- To porady bardzo ogólne. Podczas kilku pierwszych minut gry każdy już będzie wiedział „co i jak”. Tak więc zapraszam do solucji⁴⁰.

⁴⁰ *Max Payne – poradnik do gry*, <http://www.gry-online.pl/S024.asp?ID=85> (dostęp: 13.01.2019).

Przytoczony fragment nie tylko ukazuje, na czym polegają kompetencje ludyczne, ale także zawiera uwagę, która jest wyjątkowo interesująca w perspektywie niniejszych rozważań. Czwarta porada zamieszczona przez autora poradnika pozwala doprecyzować pojęcie awatara, który jest obiektem umożliwiającym podejmowanie decyzji i działań przez gracza w trybie „zbadać, postawić hipotezę, zbadać ponownie, przemyśleć”, a tym samym osiągnąć minicel postawiony w grze.

Drugi cytat, którym zamierzam się posłużyć, pochodzi z recenzji tej samej gry i w odróżnieniu od wcześniej przytoczonego fragmentu dotyczy jej reprezentacyjnego wymiaru:

Zimowy, mroźny wieczór na opustoszałych uliczkach Nowego Jorku nie jest najlepszym momentem na spacer. Chłodny, przenikliwy wiatr hulający po ciemnych zaułkach, zacinający, mokry śnieg nieprzyjemnie wpadający za kołnierz... Czyż nie lepiej spędzić czas w przytulnym domku na przedmieściach, siedząc przy kominku ze swoją rodziną? Niestety, nie wszystkim jest to dane. Max Payne, jeden z najlepszych nowojorskich policjantów, zalicza się właśnie do takich pechowców. Co więcej – gra w ich pierwszej lidze. Miał szczęście zasmakować już takiej idylli, spełnienia marzeń, tylko po to, by trzy lata później cały jego świat runął w gruzach. Brutalne morderstwo na jego wspaniałej, młodej żonie i malutkiej córeczce popełnione przez działających w narkotycznym amoku bandytów zmienia całe życie Maxa w ciąg jednej nocy. Od tej pory zdesperowany gliniarz ma tylko jedno pragnienie – zemsta⁴¹.

Przykład ten ilustruje, jak w konwencjonalny w gruncie rzeczy sposób można traktować postać w grze, jeśli spojrzymy na nią przez pryzmat nie awatara, lecz bohatera/protagonisty. Informacje, które zamieszczone są w przywołanym fragmencie recenzji, nie różnią się od tych, które otrzymuje osoba grająca w tę grę z poziomu jej świata: *Max Payne* w warstwie reprezentacyjnej jest opowiedziany językiem komiksu, a narracyjny charakter tej informacji dostarcza dwojakiego rodzaju wskazówek. Po pierwsze, mówi się nam o tym, co już się wydarzyło i na co nie mamy wpływu, i po drugie, ustanawia na najbardziej ogólnym poziomie cel gry: nasz bohater ma się dowiedzieć, kto jest winny zbrodni i dokonać zemsty. Reprezentatywność tego wymiaru informacji pozwala podtrzymać motywację dla działań gracza, która – w przeciwieństwie do tej odpowiadającej za chęć osiągania minicelów (na przykład znalezienie broni czy wydostanie się z budynku) – nie ulega zmianie i utrzymuje się do końca gry.

Rozważając podobne zagadnienie, Andrew Burn przypomina, że gry bada się w odniesieniu do systemu reguł, jednak uzupełnia tę uwagę: badacz posługuje się podobnie – jak zostało to przedstawione powyżej – rozumianym pojęciem reprezentatywności i stwierdza, że powiązane z nim aspekty gry także tworzą system. Ten pierwszy w wypadku gier komputerowych jest wynikiem procedur określonych przez silnik gry, natomiast system reprezentatywny odnosi się do sposobu, w jaki gra prezentuje świat za pomocą wizualnych i dźwiękowych elementów, opowiadania i postaci. Awatar-protagonista

⁴¹ *Max Payne – recenzja gry*, <http://www.gry-online.pl/S020.asp?ID=543> (dostęp: 13.01.2018).

działa w obu systemach – jeśli rozumie się tę figurę, można dostrzec, w jaki sposób te dwa wymiary podmiotowości współpracują ze sobą, tworząc doświadczenie grania. Burn mówi o tym, że przyglądając się wypowiedziom graczy na temat postaci w grach, można dostrzec, że oscylują one między wyrażeniami „on” i „ty”, odnosząc się do tradycyjnie postrzeganego protagonisty i gracza⁴². Widoczne jest to także w obu przytoczonych przeze mnie fragmentach: przewodnika i recenzji. W tym pierwszym mamy do czynienia z formułą „ty”, co jest doskonale widoczne, kiedy autor wspomina, że określony typ broni ma dużą siłę ognia i jest skuteczny wobec „przeciwników nieco oddalonych od *Ciebie*” (podkreślenie moje – K.P.), recenzja natomiast jest pisana w trybie „on” – Max Payne, któremu przydarzyło się to a to.

Wracając jeszcze na moment do przytoczonego fragmentu podręcznika, chciałabym zwrócić uwagę na „wykrzyknik”, który pojawia się nad głową Maxa, będący informacją dla gracza, że powinien wpaść na to, co ma zrobić, sterując awatarem. Stanowi on niezwykle dobitny przykład na to, w jaki sposób oba systemy czy wymiary gry: ludyczny i reprezentatywny współpracują ze sobą. Wyjątkowo interesujące jest to, że informacje pożyteczne w ludycznym aspekcie gry, jeśli pojawiają się w polu widzenia gracza (dotyczące kondycji postaci, jej zdrowia bądź życia; używanej/możliwej do użycia broni; miejsca, w którym się znajduje względem całego obszaru, po jakim można się poruszać), na ogół znajdują się na peryferiach reprezentacji świata gry. Wspomniany „wykrzyknik”, co oczywiste, nie przynależy do świata gry, nie jest jej reprezentatywnym elementem, pojawia się w obszarze, na którym koncentruje się uwaga gracza i – co najistotniejsze – w żaden sposób nie zaburza doświadczenia grania.

Przez fakt, że relacje gracza z postacią występującą w grze komputerowej odbywają się na obu poziomach: śledzenia poczynąń protagonisty i działania w ramach systemu reguł, którym podporządkowany jest awatar, wydaje się, że można mówić o wyjątkowym procesie kształtowania podmiotowości na tym medialnym obszarze. Nie sądzę, aby opozycyjne pojęcia dystansacji/identyfikacji, opisujące relację podmiotu z reprezentowanym światem i postacią, które można zastosować wobec tradycyjnych (czyli: wcześniejszych niż gry komputerowe) tekstów kultury, realizujących się poprzez rozmaite media, dobrze oddawały opisaną powyżej dynamikę ciągłego „przełączania się” trybów „ja”/„on”, z jaką mamy do czynienia na gruncie opisywanego zjawiska. Nawet jeśli oba stany dadzą się rozpoznać za pomocą pojęć używanych wobec wcześniejszych mediów, to chciałabym bardzo wyraźnie podkreślić, że kluczową kwestią jest nie to, że mogą one zaistnieć czy istnieją także w doświadczeniu grania, lecz fakt ich współistnienia, wymienności na przestrzeni tego samego tekstu.

⁴² Andrew Burn, *Playing Roles*, [w:] Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn, Gareth Scott, *Computer Games. Text, Narrative and Play*, Polity Press, Cambridge 2006, s. 74–75.

3.4. Przestrzeń i tożsamość

Badania nad przestrzennością i warunkowaną przez nią tożsamością, jaką przybierają gracze, stanowią jeden z bardziej interesujących i dynamicznych obszarów refleksji nad grami komputerowymi. Jak zauważa Laurie Taylor:

przestrzenie w grach wideo są rozumiane jako proceduralne wyjściowe dane geometrycznie wyrażanego porządku, pochodzące z użycia kodu programu i fizyki silnika gry. Ale przestrzenie gier wideo są czymś więcej niż sumą swoich kodów – są przestrzeniami eksperymentalnymi, generowanymi poprzez kod i interakcje graczy z manifestacją tego kodu, która ukazuje się na ekranie⁴³.

Właśnie owe relacje zachodzące między graczem a efektami jego działań, które objawiają się na poziomie symbolicznym, stanowią źródło dociekań Taylor na temat szczególnej roli, jaką w wypadku gier komputerowych odgrywa zjawisko teleobecności. Szczególnie ciekawia badaczkę relacje między graczem, postacią i ekranem, z wyjątkowo interesującą analizą roli, jaką w budowaniu tożsamości odgrywa spojrzenie. Tym zagadnieniom przyjrzymy się w dalszej części rozdziału, tymczasem niech mi będzie wolno stwierdzić, że propozycja Taylor, by refleksję na temat relacji przestrzenności i podmiotowości w grach komputerowych konsekwentnie osadzać w kontekście ekranu i wzroku, wydaje się zaskakująco świeżym i poznawczo inspirującym odejściem od metaforycznych „środowisk wirtualnych” i podejmowanych w nich działań graczy.

Ta zmiana paradygmatu – pozornie odbywająca się na poziomie języka – ma zasadnicze znaczenia dla definiowania problematyki związanej z interaktywnością czy immersyjnością gier. Określenia takie jak „świat”, „miejsce”, „otoczenie”, które – nawet jeśli ich metaforyczność jest rozpoznawalna i funkcjonują one jako swoiste hiperbole – powodują, że wyłania się coś w rodzaju niepokojąco bezzasadnego pokrewieństwa między grami komputerowymi a fantazjami na temat rzeczywistości wirtualnej, mówienie zaś o interaktywnych obrazach, ekranach i spojrzeniu nie tylko ustanawia dla gier odmienny kontekst medialny, ale także pozwala przyjrzeć się omawianym zagadnieniom przez pryzmat faktycznych praktyk gracza.

Użytkownik gier komputerowych dokonuje działań na wielu poziomach, w związku z czym jest on obecny w więcej niż jednej przestrzeni. Taylor przypomina tutaj, że zarówno Lev Manovich, jak i Sherry Turkle mówią o tym, że powielenie obecności jest czymś charakterystycznym dla interakcji w obszarze nowych mediów. W kontekście założeń i diagnoz dotyczących teleobecności dwójki wymienionych badaczy można zgłosić pewne zastrzeżenie w odniesieniu do graczy komputerowych, jako że gracz najczęściej operuje na danych zamieszczonych w jego lokalnym komputerze i w związku z tym nie doświadcza zwielokrotnienia obecności. Teleobecność w tym ujęciu nie

⁴³ Laurie Taylor, *When Seams Fall apart Video Game Space and the Player*, <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/> (dostęp: 27.05.2017).

polegałaby na relacji działań i bycia w odrębnych fizycznie miejscach, lecz raczej w przestrzeniach conceptualnych. Stan teleobecności oznacza, że podmiot istnieje w wielu przestrzeniach w taki sposób, że posiada możliwość zarówno wprowadzania zmian w tych z nich, w których się nie znajduje, jak i w swoim faktycznym otoczeniu. Dlatego też, uważa Tylor, można powiedzieć, że teleobecność odnosi się do przebywania podmiotu w symultanicznie funkcjonujących, oddzielnych obszarach, zróżnicowanych pod względem swoich jakości przestrzennych, niekoniecznie zaś odległych od siebie geograficznie. Autorka tłumaczy to zjawisko w odniesieniu do gier następująco:

Stan teleobecności oznacza, że podmiot istnieje w taki sposób, że jest w stanie zmieniać ten czy inny obszar, jednocześnie dokonując zmian w swojej fizycznej przestrzeni. W grze wideo, przy samym umiejscowieniu, pozbawionym obrazowego komponentu, gracz może odnieść owo umiejscowienie do siebie. Kiedy gram jako ja w *Medal of Honor*, wszystko, co się wydarza, jest wynikiem mojego działania, a jeśli gram z trzecioosobowej perspektywy Alicji w *American McGee Alice*, wówczas funkcjonuję jako Alicja. (...) Mogę grać jako Alicja i dzięki niej wejść w jej świat. Mogę wejść w przestrzeń świata Alicji, przemierzając ekran dzięki mojej identyfikacji z Alicją za sprawą psychicznego uwewnętrznienia⁴⁴.

Dla badaczki różnice, które wynikają z zastosowanej przez twórców danej gry perspektywy, nie przynoszą skutków jedynie na poziomie mechaniki czy rozgrywki, ale znacząco wpływają na wszystkie aspekty doświadczenia reprezentacji, które związane są z teleobecnością, a więc typem działań podejmowanych w więcej niż jednej przestrzeni, lokalizowania poczucia sprawczości w danym obszarze i wreszcie konstruowania podmiotowości w oparciu o wizualne sygnały zachodzącego sprzężenia zwrotnego. Jak wyjaśnia w dalszej części tekstu:

Ponieważ w perspektywie pierwszoosobowej gram jako ja i działam na ekranie raczej niż wewnątrz niego, podejmuję tylko własne działania i tylko z nimi się identyfikuję, nie z tym, co robi postać. W większości pierwszoosobowych gier gracz dokonuje operacji na świecie, nie wewnątrz niego, a to z kolei pozwala konstruować ów świat w dużym stopniu z wyobrażeniowego punktu widzenia⁴⁵.

To spostrzeżenie prowadzi Taylor do wniosku, że gry posługujące się perspektywą pierwszoosobową nie tylko wydają się usuwać podmiot z pola widzenia gracza, ale także pociągą to za sobą pojawienie się swoistej niedookreśloności, braku identyfikacji, co z kolei rodzi pytania związane ze spojrzeniem, ucieleśnieniem, i postrzeganie własnych działań w świecie gry przez pryzmat podmiotowości.

Zanim przejdę do omawiania szczególnego przypadku „rozpadania się” przestrzeni reprezentacji i – w konsekwencji – konstrukcji operującego na owej reprezentacji podmiotu, który pojawia się u Taylor, słów kilka należy się szerszemu kontekstowi teoretycznemu, w który wpisują się dociekania

⁴⁴ Tamże.

⁴⁵ Tamże.

badaczki. Taylor wspomina o Lacanowskiej teorii podmiotu i narzędziach psychoanalitycznych wykorzystywanych do opisu relacji między reprezentacją a jej odbiorcą i wydaje się, że warto pochylić się nad tymi sugestiami, ukazując nie tylko skomplikowany ich charakter w odniesieniu do gier komputerowych, ale także wskazując potencjalnie interesujący obszar zagadnień, które mogą stać się obiektem dalszych dociekań. Psychoanalityczna teoria filmu, ufundowana na rozważaniach dotyczących podmiotowości Sigmunda Freuda i Jacques'a Lacana, z najbardziej wpływowymi teoriami Edgara Morina, Christiana Metza czy Jeana-Louisa Baudry'ego, z jednej strony staje się adekwatna do badania relacji między graczem a światem gry, głównie ze względu na kinematograficzne środki stylistyczne, które w dużym stopniu są wykorzystywane do budowania tego ostatniego, z drugiej natomiast stanowi wyzwanie ze względu na konieczność poddania modyfikacjom założeń o biernej postawie widza, przed którego oczami, na ścianie jaskini, przesuwają się obrazy innej rzeczywistości. Chciałabym tutaj jeszcze raz podkreślić, że rozważania na temat spojrzenia konstytuującego podmiotowość na gruncie gier komputerowych są możliwe w, jak się wydaje, raczej zdroworozsądkowej perspektywie umieszczania ich w kontekście medialnych tradycji związanych z ekranem, nie zaś uwarunkowań dyspozytywu, jakimi miałyby dysponować rzeczywistość wirtualna.

Przechodząc do dalszej części wywodu Taylor, warto przytoczyć przykład gry, na którą się powołuje – *The X-Files Game* (Beverly Hills, CA: Fox Interactive, 1998). Główny jej bohater, agent Craig Willmore, pozostaje dla gracza niewidoczny poza wyjątkową sytuacją, kiedy widzimy na ekranie odbicie jego twarzy w lustrze.

Podobieństwo ekranu do lustra osłabione jest jedną fundamentalną różnicą. Zwierciadło to zdolne jest odbijać wszystko z wyjątkiem ciała widza. Widz, który przeszedł w swym rozwoju fazę zwierciadła, zdolny jest integrować lustrzane odbicie świata na ekranie, mimo że on sam jest w tym świecie nieobecny. Jak zatem – i dzięki czemu – możliwa jest identyfikacja? Gdzie znajduje się ja w trakcie projekcji?⁴⁶

Koncepcja, u której podłoża leży rozumienie ekranu jako lustra, możliwa jest do zastosowania w analizie własności reprezentacji, jaką posługuje się gra komputerowa, na dwa sposoby. Pierwszym z nich będzie próba wydobycia potencjału sfunkcjonalizowania tej relacji przy zachowaniu metaforycznego charakteru relacji między lustrem a ekranem, drugim natomiast zastosowanie jej do omówienia konkretnego przykładu wizualnych aspektów gry, na którą powołuje się Taylor, i ich wpływu na kształtowanie się/rozpadanie tożsamości gracza. A co jeśli ekran naprawdę jest powierzchnią lustra?

⁴⁶ Alicja Helman, *Psychoanalityczna teoria filmu*, [w:] Alicja Helman, Jacek Ostaszewski, *Historia myśli filmowej. Słowo/obraz Terytoria*, Gdańsk 2007.

Przestrzeń trójwymiarowa w pięciu planach pojęciowych

Gry komputerowe, postrzegane jako nawigowalne, trójwymiarowe wirtualne przestrzenie, dzięki zastosowanej technice nie tylko stają się coraz bardziej „realistyczne”, ale także oferują swoim bywalcom możliwości rozmaitych, czasem nieprawdopodobnych, działań. Michael Nitsche w swojej pracy poświęconej właśnie tak rozumianej przestrzenności gier zauważa, że:

Trójwymiarowe przestrzenie gier pozwalają graczom czołgać się, skakać, biegać, latać i teleportować się do nowych światów o niespotykanych formach i funkcjach. Przestrzeń w grach, która umożliwia nam doświadczanie jej, odkrywanie, manipulowanie, staje się bardziej nieograniczona i jednocześnie dostępna, niż kiedykolwiek wcześniej⁴⁷.

Należy tutaj dopowiedzieć, że Nitsche bardzo wyraźnie podkreśla proceduralność światów w grach komputerowych. Oznacza to, że opierają się one całkowicie na algorytmach i regułach matematycznych, co ma dwojakie konsekwencje. Po pierwsze, dzięki wolności, jaką daje matematyczny model, można wykreować dowolny świat, dowolne miejsce. Po drugie, przestrzeń, która jest tworzona na potrzeby gry, nie musi się do niczego odnosić, nie posiada żadnego początku, żadna historia ani ograniczenia fizyczne jej nie dotyczą.

Ponieważ wraz z badaniami Michaela Nitschego wkraczamy na grunt bardziej zdyscyplinowanej refleksji, warto przywołać pięć podstawowych planów pojęciowych, które, mam nadzieję, okażą się pożyteczne przy analizie przestrzeni gier komputerowych. Pierwszy z nich to „przestrzeń oparta na regułach”, która jest definiowana przez reguły matematyczne, kod, dane i ograniczenia sprzętowe. „Jest to – tłumaczy Nitsche – świat funkcjonalnych restrykcji, który często odzwierciedla architektoniczną strukturę przestrzeni gry”⁴⁸, będąc zarazem podstawą dla, istniejącej w drugim planie, „przestrzeni zmediatyzowanej”. Pojęcie to definiowane jest przez prezentację, plan obrazu i możliwość jego użytkowania wraz z kinematograficznymi formami prezentowania przestrzeni. „Przestrzeń zmediatyzowana” zawiera wszystkie dane, których dostarcza system, by zaprezentować graczowi oparty na regułach świat gry. W kolejnym, trzecim planie mamy do czynienia z „przestrzenią fikcyjną”, czyli taką, która – mówiąc najkrócej – istnieje w wyobraźni gracza. Ma charakter czysto mentalny i jest konstruowana na podstawie audiowizualnych informacji, które w umyśle odbiorcy przyjmują postać świata. Kiedy gracz decyduje się na podjęcie działań, które są dopuszczalne w polu możliwości, jakie stwarza gra, możemy zdefiniować plan czwarty – „przestrzeń rozgrywki”. Na końcu wreszcie, kiedy mamy do czynienia z sytuacją, w której działania podejmowane w wirtualnym świecie wpływają na przestrzeń innych graczy (jak w grach sieciowych), możemy mówić o „przestrzeni społecznej”.

⁴⁷ Michael Nitsche, *Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, The MIT Press, Cambridge, MA–London 2008, s. 2.

⁴⁸ Tamże, s. 16.

Myślenie w kategoriach zaproponowanych przestrzennych planów pozwala z jednej strony precyzyjniej identyfikować intencje rozmaitych teoretyków, którzy zajmują się tym zagadnieniem (czyli na przykład koncepcję „przestrzennych historii” Jenkinsa ułożyć na poziomie „przestrzeni fikcyjnej” oraz uzupełnić jej definicję o te obszary reprezentacji, które nie są dane graczowi bezpośrednio z „przestrzeni zmediatyzowanej” konkretnej gry, ale mogą pochodzić z innych powiązanych z nią tekstów); z drugiej strony natomiast kategoryzacja ta sprzyja zarówno dokładniejszej analizie każdego z planów, jak i dokonywaniu ich kombinacji w zależności od poziomu doświadczania przestrzeni i jego rozumienia.

3.5. Tożsamość tworzy miejsce

Innym istotnym kontekstem dla rozważań na temat procesu, w którego toku gracz doświadcza przestrzeni wirtualnej, jest refleksja dotycząca fenomenologii architektury i tego, w jaki sposób poszczególne architektoniczne elementy tworzą pojęcie „miejsca”. Nitsche powołuje się na Christiana Norberga-Schulza, który zauważa, że „miejsce” jest totalnym fenomenem, na który składają się takie jakości, jak kształt, tekstura czy kolor, ale dopiero gdy są postrzegane w sposób całościowy, tworzą charakter środowiska. Pojawia się tutaj także kwestia przestrzeni, która generuje poczucie tożsamości, ponieważ, jak twierdzi Norbert-Schulz: „ludzka tożsamość implikuje tożsamość miejsca”⁴⁹. Można się tutaj zastanawiać, jak wobec tego mają się wirtualne postaci do tworzenia tożsamości miejsca w cyfrowych środowiskach. Jeśli bowiem ludzka tożsamość jest związana z charakterem miejsca, to tworzenie tożsamości wirtualnych może służyć jako wskazówka dotycząca tego miejsca, w którym owa tożsamość została powołana do istnienia. Nitsche zwraca szczególną uwagę na sposób, w jaki przestrzeń gry komputerowej generuje poczucie tożsamości. Jeśli gracz identyfikuje się z umiejscowioną/zamieszkującą jakąś przestrzeń postacią, to mamy do czynienia z procesem, w którego toku postać jest charakteryzowana nie tyle przez narracyjne wprowadzenie, ile dzięki zlokalizowanym działaniom, jakie podejmuje.

Gracze – argumentuje Nitsche – nie rodzą się w wirtualnych przestrzeniach, ani w nich nie umrą. Podstawowe przestrzenne definicje są w świecie gier płynne. Pojęcia wewnątrz/na zewnątrz są mniej precyzyjne w wirtualnych światach, gdzie kontrola zderzenia jest cechą opcjonalną, a wartość murów czy innych oddzielających granic wątpliwa⁵⁰.

Oznacza to, że choć przebywając w przestrzeni gry komputerowej, tworzymy sobie tożsamość na użytek tego doświadczenia, to jednak możemy naszą

⁴⁹ Tamże, s. 192.

⁵⁰ Tamże, s. 193.

obecność w wirtualnym świecie traktować jako pobyt w innym miejscu niż to, które definiuje nas w rzeczywistości.

Relacja między umiejscowieniem gracza a jego poczuciem tożsamości jest także w interesujący sposób przedstawiana przez Margaret Wertheim, która pisze: „Jeśli *jestem tam*, to musi być *tam*, co oznacza, że to miejsce musi istnieć w wirtualnym świecie, bo ja tam istnieję”⁵¹. Jest to argument na rzecz tego, że mimo braku fizyczności cyberprzestrzeni może być postrzegana w kategoriach prawdziwości, przynajmniej w takim stopniu, w jakim „naprawdę” w niej funkcjonujemy.

Ostatnią wreszcie wartą podkreślenia kwestią poruszaną przez Michaela Nitschego jest to, że działania gracza w przestrzeni środowiska gry nie muszą „wypełniać” zaprojektowanych przez ich twórców możliwości poruszania się po nich. Im bardziej złożone są reprezentacje światów, tym trudniej ich twórcom przewidzieć, w jaki sposób będą się w nich zachowywać gracze. Najistotniejsze jest jednak to, że ów brak kontroli ze strony projektantów danego środowiska nie stoi w sprzeczności z procesem generowania poczucia umiejscowienia czy tworzenia przestrzeni przez graczy. Co więcej – aktywność tych ostatnich może powodować nadawanie przestrzeni nowego sensu i tym samym być postrzegana jako działalność znaczeniowótórcza. Mamy wówczas do czynienia z procesem, który można opisać jako relację między zamieszkanym i niezamieszkanym; nadając znaczenie środowisku, które ulega przekształceniom, gracze zmieniają funkcjonującą w potencjalnym rozszerzeniu, niedookreśloną „przestrzeń” w totalne, posiadające znaczenie „miejsce”. Nitsche dodaje, że za sprawą tych działań gracze czynią wirtualną przestrzeń bardziej precyzyjną; uzupełniając ją o nowe elementy, mogą sprawić, że w sensie kulturowym nabierze ona symbolicznego charakteru, a samo działanie może być zarówno aktem kreacji, jak i destrukcji. Nitsche przypomina także, że w grach takich jak *SimCity* czy *Age of Mythology* budowanie nieistniejących wcześniej struktur, uzupełnianie krajobrazu o nowe elementy czy poddawanie go przekształceniom posiada funkcje dramaturgiczne.

3.6. Gracz, postać, obecność

Badacze zajmujący się problemem relacji między graczem a postacią w grze, natrafiając na szereg niespotykanych we wcześniejszych formach audiowizualnych tekstów problemów, proponują rozmaite rozwiązania i kategoryzacje. Warto się zatem przyjrzeć kilku teoretycznym rozwiązaniom, które – taka intencja przyświecała mi przy ich wyborze – traktują zagadnienie w sposób dość ogólny, ale zarazem uniwersalny. Przy szczegółowych rozważaniach bowiem należałoby przeprowadzić żmudne ustalenie dotyczące tego,

⁵¹ Margaret Wertheim, *The Pearly Gates of Cyberspace. A History of Space from Dante to the Internet*, Virago Press, London 2000, s. 229.

jakie zjawiska określimy grami komputerowymi, jakie zabawami, jakie zaś środowiskami wirtualnymi, o gatunkowości nawet nie wspominając.

Pierwsze z trzech podejść do kwestii relacji gracz–postać, jakie opiszę, autorstwa Espena Aarsetha, najbardziej ogólne, ale też bardzo interesujące i funkcjonalne, wyprowadza definicję gracza z samego pojęcia gry, traktując go jako element podporządkowany jej systemowi, zredukowany do wypełniania stawianych przed nim zadań z jednej strony, z drugiej natomiast jako pokonującego proceduralne ograniczenia buntownika, który w geście odrzucenia reguł wyraża swoją indywidualną tożsamość. Kolejnym rozwiązaniem będzie ukazanie gracza w kontekście tworzenia poczucia obecności, które może konstituować się na kilku poziomach, w rozmaity sposób wpływając na jego poczucie uczestniczenia w grze. Trzecia i ostatnia propozycja dotyczy aktywności gracza jako kogoś, kto może (ale – jak się okaże – nie musi) wcielać się w rolę; podlega procesowi uczenia się, określa swoje kompetencje i wreszcie buduje relacje z wieloma postaciami.

Kim jest gracz?

Espen Aarseth proponuje, by przyjrzeć się samemu pojęciu gracza, zestawiając ze sobą dwie perspektywy: estetyczną i społeczną. Pojawia się tutaj szereg interesujących (oraz, co warto podkreślić, nader rzadko podejmowanych w obszarze badań nad grami) zagadnień. Przede wszystkim – jak sugeruje Aarseth – należy zadać sobie pytania: Kim jest gracz? W jakim sensie i kiedy istnieje gracz? Czy możliwe jest istnienie gracza bez istnienia gry? Aarseth uważa, że w sposób oczywisty gracz nie może istnieć bez gry, w przeciwieństwie do samych gier, których ontologiczny status nie ulega zmianie bez względu na to, czy ktoś w nie gra, czy też nie. Gra, w którą nikt nie gra, nadal stanowi – zdaniem badacza – materialny i konceptualny obiekt, używając zaś pojęć Caillois, moglibyśmy powiedzieć, że akcesoria i reguły gry istnieją niezależnie od możliwości ich wykorzystania do gry. Dalej w rozważaniach Aarsetha pojawia się figura „potencjalnego gracza” – zanim stanie się on graczem „aktualnym”, musi otrzymać instrukcje, które mogą mieć swoje źródło albo w samej grze, w poradniku albo w dowolnych materiałach towarzyszących grze. Z tego punktu widzenia gracz powstaje w efekcie zastosowania owych instrukcji, w procesie uczenia się grania.

Opisując to zagadnienie w perspektywie estetycznej, badacz odwołuje się do rozważań Gadamera na temat gier i jego twierdzeń dotyczących gracza, który doświadcza gry jako przewyższającej go rzeczywistości. Aarseth uznaje, że:

Przez zaakceptowanie gry gracz podporządkowuje się regułom i strukturze gry i to definiuje go jako gracza: osobę podporządkowaną opartemu na regułach systemowi, która nie jest już w pełni wolnym podmiotem, zdolnym decydować o swoich przyszłych działaniach⁵².

⁵² Espen Aarseth, *I Fought the Law. Transgressive Play and The Implied Player*, <http://www.digra.org/dl/db/07313.03489.pdf> (dostęp: 12.09.2010).

Mamy tu do czynienia z sytuacją, w której gracz jest postrzegany jako coś wtórnego czy pochodnego wobec gry, nie tylko z powodów, by tak rzec, ontologicznych (możliwe jest istnienie gry bez gracza, ale nie jest możliwe istnienie gracza bez gry), ale także dlatego, że to właśnie gra określa tożsamość grającego. Takie spojrzenie na kwestię relacji między graczem a grami przynosi też definicję tych ostatnich, która w ujęciu Aarsetha brzmi następująco: „Gry są facylitatorami, które nadają strukturę zachowaniu gracza, i których głównym celem jest przyjemność”⁵³. Tak szerokie definiowanie gier (w jakiegokolwiek perspektywie nie próbuje się ich opisać: czy to w ontologicznej, estetycznej czy socjologicznej, należy brać pod uwagę zachowania gracza) pozwala na odniesienie się do rozmaitych gier: od „zabaw” w rodzaju *The Sims* po gry typu MMOG (*Massively Multiplayer Online Games*), jaką jest na przykład *Second Life*⁵⁴.

Gracz implikowany i gracz transgresyjny

Przytoczona definicja Aarsetha zyskuje na atrakcyjności, jeśli spojrzeć na nią w perspektywie badań postrzegania postawy gracza, jakie prowadził Jonas Heide Smith. W swojej pracy doktorskiej zatytułowanej *Plans and Purposes. How Videogame Goals Shape Player Behavior* Smith analizuje publikacje autorów zajmujących się grami z różnych perspektyw (medialnej, ekonomicznej, przemysłowej) i dowodzi, że na gruncie akademickich badań nad grami dominuje model, który określa mianem „aktywnego gracza” oraz definiuje go jako: „aktywnie zaangażowanego w grę lub przestrzeń gry, w sposób często niezaprojektowany i niezaplanowany przez jej twórców”⁵⁵. Jest to o tyle interesujące, że wbrew życzeniowej postawie gracza (aktywnej, kreatywnej i subwersywnej), jaką opisują akademicy, ta najczęściej spotykana – jak wynika z badań Smitha – różni się od niej w znacznym stopniu. Większość graczy bowiem działa zgodnie z instrukcjami, które dają największą szansę na wygraną. Mimo tej słabej reprezentatywności postawa aktywnego gracza jest, zdaniem Aarsetha, warta analizy nie tylko ze względu na swoją innowacyjność i transgresyjny charakter, ale także może okazać się kluczowa dla rozumienia kultury gier.

Tutaj znów należałoby przypomnieć, że mówimy o badaniu gier w dwóch różnych kontekstach. Pierwszy z nich, na wspólnym obszarze badań nad grami, posiada charakter, można rzec, „graczocentryczny”, podczas gdy w drugim

⁵³ Tamże.

⁵⁴ Will Wright, autor gry *The Sims*, określił ją jako raczej zabawkę niż grę z tego względu, że trudno w tym wypadku mówić o jasno określonym celu, do którego gracz miałby zmierzać, natomiast *Second Life* określa się raczej jako środowisko wirtualne niż grę. W obu zresztą przywołanych przypadkach można mówić o dyskusyjnej ich relacji wobec rozbudowanych definicji gier. Ta zaproponowana przez Aarsetha mieści je bez trudu.

⁵⁵ Jonas Heide Smith. *Plans and Purposes. How Videogame Goals Shape Player Behavior*, cyt. za: E. Aarseth, *I Fought the Law...*

pojawiają się raczej rozważania nad grami jako tekstami medialnymi. Podział ów, zdaniem Aarsetha, pozwala wyróżnić dwa sposoby pojmowania tego, kim jest gracz. W pierwszym – socjologicznym – ujęciu badacze koncentrują się na obserwowaniu prawdziwych graczy, ich zachowań i relacji, podczas gdy w drugim – humanistycznym – uwaga poświęcana jest grze jako estetycznemu obiektowi. Aspektem, w którym te dwa podejścia do badań oraz ich efekty różnią się najbardziej, jest sposób pojmowania gracza. Dla socjologów gracz jest realną postacią, która podejmuje działanie nie tylko w odniesieniu do gry, ale także do innych graczy, natomiast przez humanistycznie zorientowanych badaczy ta sama postać pojmowana jest jako funkcja gry, jak to ujmuje Aarseth, „otwór w maszynie gry, możliwy do wypełnienia przez każdą racjonalną, krytyczną, poinformowaną osobę”⁵⁶. W tym drugim ujęciu, niezależnie od tego, czy efektem badań ma być analiza pojedynczej gry, czy też próba ujęcia grupy gier w kategorii gatunkowe, gracz postrzegany jest jako niezbędny, ale znajdujący się poza kontrolą badacza, element. Aarseth do pewnego stopnia łączy te perspektywy, proponując analogiczną do „implikowanego czytelnika” Wolf-ganga Isera kategorię „implikowanego gracza”, który:

może być postrzegany jako rola stworzona dla gracza przez grę, zestaw oczekiwań, które gracz musi spełnić (...). Gra mieści w sobie oczekiwania dla zachowań gracza, które są wspomagane przez interfejs i reprezentowanego wewnątrz gry awatara (choć ten ostatni nie występuje we wszystkich grach)⁵⁷.

Bardziej niż implikowany czytelnik, implikowany gracz istnieje w konkretnym, materialnym wymiarze, ponieważ gra nie zostanie uruchomiona i zrealizowana bez jego aktywności. Można również odnieść – jak czyni to Aarseth – pojęcie implikowanego gracza do pozbawionego wolności podmiotu podejmującego grę w ujęciu Gadamera i postrzegać go jako ograniczenia swobody ruchu i decyzji grającej osoby.

O ile pojęcie „implikowanego gracza” pozwala określić poziom oczekiwań, jakie grającemu stawia gra, o tyle trudno jest za pomocą tej kategorii wyjaśnić czy opisać rzeczywiste jego działania. Problem, którego wspomniana kategoria nie obejmuje, lokuje się na obszarze, który Aarseth żartobliwie określa jako „sekretną przestrzeń”. To właśnie tutaj pojawia się „transgresyjny gracz”, który zbacza z przewidzianej przez twórców gry trajektorii i wykorzystuje fakt, że gry pozwalają na zachowania, które – choć nie były planowane i mogą nie być pożyteczne z punktu widzenia celowości gry (czy też wręcz destrukcyjne) – pozostają w sferze możliwości, przez sam fakt, że nie są zakazane. Transgresyjne zachowanie jest, w sensie symbolicznym, buntowniczym gestem, wymierzonym w tyranię gry, a dla gracza może oznaczać przededefiniowanie własnej tożsamości w kontekście reguł, które narzuciła mu gra.

Z tych dwóch pojęć: implikowanego i transgresyjnego gracza, Aarseth buduje ciekawy model doświadczenia gry, który zarówno odnosi się

⁵⁶ Tamże.

⁵⁷ Tamże.

do narzucanych przez nią reguł, jak i pozwala dostrzec zindywidualizowane zachowania, które mogą pojawić się w jednostkowych przypadkach.

Gry – podsumowuje Aarseth – narzucają nam reguły. Jako gracze jesteśmy tylko w części sobą podczas rozgrywki, reszta nas jest chwilowo w posiadaniu implikowanego gracza. Te marginalne zdarzenia czy okoliczności, te zdumiewające akty transgresji są absolutnie niezbędne, ponieważ dają nam nadzieję, prawdziwą bądź nie; przypominają nam o tym, że można przejąć kontrolę, jakkolwiek krótkotrwałą, aby zdominować to, co zdominowało nas całkowicie⁵⁸.

Chciałabym zwrócić uwagę, że te spostrzeżenia Aarsetha są tyleż nowatorskie, co niezwykle interesujące w kontekście rozumienia tożsamości gracza. Jeśli bowiem gra (system) definiuje przestrzegającego jej reguły jako gracza, który spełniając jej oczekiwania, zostaje zredukowany do elementu pozwalającego jej zaistnieć, to odbywa się to kosztem poczucia jego indywidualności. Jeśli natomiast reguły gry zostaną złamane (pytanie, czy nadal mówimy wówczas o grze; zarówno Caillois, jak i Huizinga odpowiedzieliby na nie negatywnie), to następuje transformacja użytkownika gry, który z ograniczonej procedurami pochodnej gry staje się na powrót „sobą”.

3.7. Obecność w środowiskach wirtualnych

Aarseth próbował odpowiedzieć na pytanie, kim jest gracz zarówno dla zajmujących się nim badaczy, jak i kim się staje, czy może się stawać dla samego siebie podczas rozgrywki. Chciałabym teraz przyjrzeć się nieco innym analizom tego zagadnienia, które – podobnie jak podejście Aarsetha – odnoszą się do problemu w taki sposób, by można było nimi objąć szeroką skalę działań graczy. Chodzi o trzy różne formy obecności w środowiskach wirtualnych zaproponowane przez Carrie Heeter. Jako pierwszą wymienia ona „obecność osobistą”, pozwalającą określić, do jakiego stopnia i z jakich powodów czujesz, że przebywasz w wirtualnym świecie. Drugą formą jest „obecność społeczna”, określająca poziom istnienia i reagowania na ciebie innych istot (żywych bądź sztucznych), natomiast ostatnia, „obecność środowiska”, dotyczy środowiska właśnie i jego, można powiedzieć, „świadomości” twojego w nim istnienia i reagowania na ciebie⁵⁹.

Należy zwrócić uwagę na to, że Heeter pierwszą formę obecności w środowisku wirtualnym traktuje jako subiektywne wrażenie, nieposiadające – w przeciwieństwie do dwóch pozostałych kategorii – znamion interaktywności. Oczywiście interaktywności rozumianej jako dość złożony proces wzajemnych relacji, przypuszczam bowiem, że spacerowanie po wyrafinowanej

⁵⁸ Tamże.

⁵⁹ Zob. Carrie Heeter, *Being There. The Subjective Experience of Presence*, „Presence. Teleoperators and Virtual Environments” 1992, Vol. 1, No. 2, s. 262–271.

pod względem graficznym przestrzeni może wywołać wrażenie „obecności osobistej”, nie pojawia się jednak tutaj żadna możliwość transformowania miejsca, ponieważ tego typu operacja raczej zostałaby określona jako „obecność środowiska”. Wrażenie „obecności osobistej” może być wywołane sztucznymi środowiskami, które są stworzone w odniesieniu do rzeczywistych miejsc, istniejących obecnie lub w przeszłości, jak również takimi, które w najmniejszym stopniu nie odwzorowują prawdziwych budynków czy przestrzennych relacji. „Społeczną obecność” najłatwiej jest opisać w odniesieniu do gier, które dają możliwość grania w nie wielu graczom w tym samym czasie. W takich światach, jak zauważa T.L. Taylor:

sila ucieleśnionej obecności jest często bezpośrednio związana z *praktykowaniem* obecności jako aktywności społecznej (...). Poprzez działanie, komunikowanie się i funkcjonowanie w relacjach z innymi, użytkownicy postrzegają siebie jako znajdujących się „tam”. Przez umieszczanie czyjegoś awatara w społecznym kontekście, posiadanie swojego zwierciadlanego odbicia, a także jego zwrotnego obrazu ta obecność zostaje ugruntowana⁶⁰.

Warto zauważyć, że każda z trzech zaproponowanych kategorii obecności nieco inaczej buduje, a zarazem pozwala interpretować tożsamość gracza. W pierwszym wypadku, doznawania poczucia „obecności osobistej”, osoba oddająca się rozgrywce postrzega siebie jako część reprezentowanego świata; w drugim – poczucia „obecności środowiska” – może mieć wrażenie kontrolowania fikcyjnego środowiska i dokonywać jego transformacji. Trzeci rodzaj obecności, określanej mianem „społecznej”, konstituuje się w kontekście relacji wobec innych graczy, ich tożsamość zaś buduje się w oparciu o budowanie wspólnoty.

3.8. Gracz pozbawiony roli

W kontekście rozważań na temat przestrzennych uwarunkowań, jakim podlega gracz, należy zauważyć, że nie tylko środowisko wpływa na stopień i rodzaj jego zaangażowania. Także on sam ulega zmianie. „W kinie świat jest przedstawiany tobie, w grze wideo ty jesteś projektowany w świat”⁶¹, pisze Steven Poole. Trzeba tutaj dopowiedzieć, że chodzi w tym procesie nie tyle o bezpośrednie „projektowanie” realnej tożsamości gracza w fikcyjny świat, ile jego budowanie relacji z owym światem, możliwość poddawania go transformacji. Gracz posiada dostęp do rozmaitych elementów świata gry, może poddawać je przekształceniom i w ten sposób budować poczucie własnej w nim obecności.

⁶⁰ T.L. Taylor, *Living Digitally. Embodiment in Virtual Worlds*, [w:] *The Social Life of Avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, Ralph Schroeder (red.), Springer, London 2002, s. 44.

⁶¹ Steven Poole, *Trigger Happy. The Inner Life of Videogames*, Fourth Estate, London 2000, s. 98.

Oczywiście zarówno skala, jak i rodzaj wspomnianego dostępu do tych części gry, które są podatne na działanie osób partycypujących, mogą się od siebie różnić. Jeden z badaczy zajmujących się tym zagadnieniem, Michael Nitsche, wyróżnił trzy rodzaje uczestnictwa, z jakimi mamy do czynienia na obszarze bardzo szeroko pojmowanych gier. Pierwszym, nieco dyskusyjnym i skrajnym przypadkiem jest sytuacja, w której gracz nie posiada żadnej fikcyjnej reprezentacji w ramach struktury gry; innymi słowy, nie mamy tu do czynienia z awatarem, lecz z systemem reguł. Z takim właśnie przypadkiem, pozbawionym elementu „odgrywania roli”, spotykamy się w tak zwanych *Alternate Reality Games*, w których gracze śledzą instrukcje ukryte i rozproszone w rzeczywistym świecie za pomocą medialnych narzędzi takich jak internet, telewizja, prasa czy reklamy. Co istotne przy omawianiu tego typu gier – ich struktura bardzo często polega na mobilizowaniu graczy do wzajemnej współpracy w celu osiągnięcia pożądanego rezultatu, wprowadzając jednocześnie elementy współzawodnictwa i pracy zespołowej. Pierwszą taką grą była *The Beast*, wprowadzona w 2001 roku jako część kampanii reklamowej filmu *A.I. Artificial Intelligence* (reż. Steven Spielberg). Gracze oddawali się poszukiwaniom tropów w śledztwie dotyczącym (fikcyjnego) morderstwa zarówno w przestrzeni rzeczywistej, jak i wirtualnej, od publicznych toalet w Chicago, po skomplikowaną sieć sfabrykowanych stron internetowych. Całe przedsięwzięcie odbywało się pod hasłem „This is not a game”, co prowadzi nas do, paradoksalnego z punktu widzenia ustaleń Gadamera, stwierdzenia, że jeśli nawet nie była to gra, to z całą pewnością brali w niej udział gracze.

Należy w tym momencie przyjąć być może taki sposób rozumienia tego, czym są ARG, by nie tylko jednoznacznie stwierdzić, że są to gry, ale także – tym razem w odniesieniu do definicji Caillois, który zakładał, że gry całkowicie są wyłączone z rzeczywistości – dopowiedzieć, że mieszanie fikcyjnych elementów fabuły z rzeczywistymi miejscami czy instytucjami jest częścią reguł gry. Sprawa się jednak komplikuje w momencie, gdy owo zacieranie się granic między rzeczywistością a grą powoduje, że pewnej deregulacji ulegają zasady tej ostatniej. Nitsche przypomina, że niektórzy z uczestników gry *The Beast*⁶² przekroczyli linię dzielącą przestrzeń gry, określaną jako „magiczny krąg”, i poza zadaniami przewidzianymi przez system próbowali na przykład rozwiązać zagadkę ataków z 11 września. Podjęte przez nich działania stawały się z czasem tak rozbudowane, że – jak zauważa Nitsche – „owe sterowane przez graczy sieci powiązań wydawały się szukać nowej przestrzeni gry, w której można byłoby ponownie zastosować ich systemy reguł”⁶³. W przedsięwzięciach typu ARG mamy do czynienia z sytuacją, w której świat gry jest wszechogarniający, gracze zaś nie identyfikują się z fikcyjną postacią, ale sami podejmują działania w fikcyjnych sytuacjach. Nitsche powołuje się na Jane McGonigal, która w tekście zatytułowanym *A Real Little Game. The Pinocchio Effect in Pervasive Play* twierdzi, że gracze są całkowicie zdolni do zidentyfikowania

⁶² Elan Lee, Steward Sean, Microsoft, 2001.

⁶³ M. Nitsche, dz. cyt., s. 210.

swoich działań jako przynależnych do poziomu gry bądź rzeczywistości. Co więcej, zaangażowanie w fikcyjny świat gry wyrasta wprost z chęci uwierzenia weń, stanowiąc świadomy wysiłek intelektualny i zarazem dostarczając jasnych poglądów na temat granic⁶⁴. Warto także przywołać wypowiedź jednego z twórców gry *The Beast*, Elana Lee, który zauważa, że:

jeśli spojrzeć na typową grę wideo, okaże się, że tak naprawdę chodzi w niej o zamienienie cię w bohatera: superbohatera lub tajnego agenta. To twoja zdolność do wykroczenia poza swoje życie i stania się kimś innym. ARG wykorzystuje te same odczucia i stosuje je do twojego prawdziwego życia. Pyta, co by było, gdybyś naprawdę był superbohaterem, co by było, gdybyś naprawdę był tajnym agentem. Zamiast funkcjonowania w skrzynce, którą jest twój telewizor czy komputer, dlaczego nie użyć prawdziwego życia jako platformy do opowiadania historii?⁶⁵

Innym przypadkiem systemu, w którym nie jest potrzebna reprezentacja fikcyjnej postaci dla ukazania działań, jakie w środowisku gry podejmuje gracz, jest CAVE (*Cave Automatic Virtual Environment*). Jest to zamknięta przestrzeń, w której stojący gracz jest otoczony stereoskopowymi obrazami wstecznej projekcji, tworzącymi ciągłą iluzję wirtualnej przestrzeni. Tym, co gracz może zobaczyć, jest wirtualne pole gry oraz jego własne, realne ciało. Podobnie jak w ARG nie mamy tutaj do czynienia z awatarem, jednak różnica polega na tym, że w CAVE istnieją jednoznacznie wytyczone granice środowiska gry, ze względu na jego medialną naturę.

3.9. Aktor jednej roli

Jeśli brak awatara czy innej formy reprezentacji działań gracza w przestrzeni gry jest relatywnie rzadki (choć ich skrajne przypadki są interesujące z punktu widzenia teoretycznego badania ograniczeń/swobody systemu gry), to zmediatyzowana forma uczestniczenia w świecie gry jest tą, z którą najczęściej mamy do czynienia. Pozycja użytkownika gry względem reprezentowanego w niej świata generuje nieco bardziej złożone relacje niż te, o których mowa była wcześniej. Graczy, których reprezentacja pojawia się w środowisku gry, Nitsche określa „aktorami jednej roli” i czyni drugim z kolei obiektem zainteresowania w swojej potrójnej klasyfikacji ich pozycjonowania względem świata gry. W tym wypadku funkcjonalność interaktywnych mediów cyfrowych czyni gracza kreatywnym elementem działającym wewnątrz dyskursu, który posiada przestrzenny charakter. Inaczej jednak niż w ARG owe działania podlegają ścisłym limitom, wyznaczanym przez naturę cyfrowego środowiska.

⁶⁴ Jane McGonigal, *A Real Little Game. The Pinocchio Effect in Pervasive Play*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05097.11067.pdf> (dostęp: 14.08.2020).

⁶⁵ M. Nitsche, dz. cyt., s. 210.

Warto tutaj zauważyć, jak czyni to Nitsche, że:

Prezentacja, która dokonuje się za pomocą kinematograficznych środków wyrazu, pozwala wkroczyć graczowi w przestrzenny świat samego działania poprzez filtrujące spojrzenie wirtualnej kamery. Dzięki tej czynności interaktorzy osławają się z dramatycznym umiejscowieniem i wkraczają w dramatyczną rolę w relacji do przestrzeni gry⁶⁶.

Gdy wkraczamy na grunt rozważań dotyczących relacji między graczem a awatarem, pojawia się szereg teoretycznych wątpliwości, które z trudem poddają się jednoznacznym rozstrzygnięciom. Jedną z nich dotyczy różnic, z jakimi mamy do czynienia, porównując gry pierwszo- i trzecioosobowe. Nie chodzi tu zresztą o odpowiedź na pytanie, która z nich bardziej sprzyja poczuciu integracji z fikcyjną postacią, bowiem obie konwencje wykorzystują, jak pisał Nitsche, kinematograficzne środki wyrazu (można tutaj argumentować, że ze względu na powszechniejsze wykorzystywanie trzecioosobowej perspektywy w tradycji filmowej właśnie ona będzie bardziej sprzyjała zaangażowaniu gracza, ale moim zdaniem to inne czynniki mają na tę kwestię decydujący wpływ), tylko o stwierdzenie, że każda z nich, w ramach swojej konwencji, może wywołać wrażenie immersji, czyli poczucie działania na całkowicie fikcyjnym poziomie reprezentacji. Stan ten, jak sądzę, może ulec zaburzeniu dopiero wówczas, gdy gra – w sposób jednoznacznie określany przez proceduralny system – oferuje użytkownikowi obie perspektywy jako zmienne, zmuszając gracza (a nie postać) do aktualizowania swoich kompetencji wizualnych i dostosowania ich do zaproponowanej konwencji.

Wspomniałam wyżej o innych czynnikach, które mogą mieć wpływ na poczucie zaangażowania gracza na poziomie świata gry i prowadzić do immersyjnego doświadczenia. Przede wszystkim należy tu zwrócić uwagę na sytuację narracyjną, w jakiej postać zostaje umieszczona, dostarczając graczowi motywacji do fikcyjnych działań, która na ogół nie zmienia się podczas przebiegu całej gry. Chodzi tu o narracyjną ramę na najbardziej ogólnym poziomie reprezentacji, zawierającą informacje na temat postaci i jej dążeń, która określa także ostateczny fikcyjny cel gry. Innymi słowy: niezależnie od tego, czy w sferze reprezentacji świata celem jest pokonanie przeciwnika, rozwiązanie zagadki czy cokolwiek innego, rama narracyjna pozostaje aktualna przez cały czas rozgrywki, zmienne natomiast mogą być mikronarracje, mikromisje, stawiające przed graczem zadania uporania się z pojedynczymi zagadkami czy przeciwnikami. Jeśli na przykład, jak w grze *Max Payne*⁶⁷, ogólna rama narracyjna dostarcza informacji budujących motywację, którą można streścić następująco: „Muszę pokonać narkotykową mafię, uciekając się czasem do nielegalnych środków (mimo że jestem policjantem), kierując się pragnieniem zemsty za śmierć żony i córki”, to kolejne części gry (rozdziały) dostarczają pomniejszych struktur narracyjnych, z wewnętrzną dramaturgią, zmieniającymi się przeciwnikami i zadaniami do wykonania.

W odniesieniu do gier komputerowych można więc mówić o podwójnym motywowaniu ich użytkowników, które dokonuje się na dwóch narracyjnych

⁶⁶ Tamże.

⁶⁷ Petri Järviö, Marcus Stein, Remedy, 2001.

poziomach: jedna z motywacji wyznacza cel całej rozgrywce, druga natomiast jest ulokowana w przestrzeni pojedynczej misji i kończy się wraz z jej zakończeniem. Owo podwójne motywowanie wynika, jak sądzę, z tego, że czas trwania gry, w której gracz jest „aktorem jednej roli”, nie ma ściśle określonych ram i możliwe jest (jeśli wręcz nie konieczne) w rozmaitych momentach dramaturgicznych. Poczucie zaś zintegrowania z postacią rodzi się na styku obu motywacji, jeśli oczywiście odgrywana przez gracza rola jest koherentna i postać, w którą się wciela, nie ulega zmianie. Może się bowiem zdarzyć, jak chociażby w grze *Fahrenheit*⁶⁸, że scenariusz przewiduje więcej niż jednego bohatera, w którego może się wcielić gracz. Ogólna rama narracyjna (zagadkowe morderstwo popełnione przez jedną z postaci, która jednakowoż nie ma pojęcia, dlaczego to zrobiła) mieści w sobie potrójną motywację, która w zależności od tego, na jaką zdecydujemy się postać, ulegnie pewnej transformacji. Jeśli gramy Lucasem Kanem, bohaterem, który w pierwszej scenie, będąc w niezrozumiałym transie, zabija obcego mężczyznę, to zależy nam na odkryciu przyczyn własnego zachowania oraz, co oczywiste, unikaniu policji. Jeśli natomiast zagramy jedną z dwóch postaci policjantów, oprócz rozwiązania zagadki ważne jest dla nas złapanie mordercy. Te transformacje motywacji uaktywniają się w poszczególnych minimisjach, natomiast ogólna rama narracyjna pozostaje moim zdaniem niezmienna, ze względu na spójne zadanie postawione przed graczem, którego główną motywacją jest chęć rozwiązania zagadki. O zmianach perspektywy wewnątrz tego samego tekstu będzie jeszcze mowa.

Poza czynnikiem, powiedzmy, narracyjnym na stopień zaangażowania gracza na poziomie świata gry duży wpływ ma interfejs, którym się posługuje. Mówiąc najprościej: gracz, który rozpoczyna grę, zanim dozna poczucia integracji ze sterowaną przez siebie postacią, musi, używając stwierdzenia Aarsetha, spełnić oczekiwania interfejsu. Nawet przy założeniu, że systematycznie grające osoby posiadają jakiś uniwersalny zestaw kompetencji, należy pamiętać, że każda gra stawia pod tym względem nowe wyzwania i niezależnie od wcześniejszych doświadczeń użytkownika zmusza go do uczestniczenia w procesie uczenia się. Wydaje się więc, że jedyny „stabilny” zestaw kompetencji, jaki może posiadać gracz, dotyczy nie tyle umiejętności posługiwania się interfejsem, ale raczej polega na zdolności do rozumienia akcji na poziomie symbolicznym, narracyjnych relacji między wydarzeniami czy kinematograficznych sposobów wypowiedzi.

Mimo że w stosunku do graczy sterujących awatarem używa się takich sformułowań jak „wcielanie się w rolę”, należy pamiętać, że na ogół nie dysponują oni scenariuszem, z którego mogliby się dowiedzieć, w jakich wydarzeniach będą uczestniczyć, ani też nie są instruowani przez reżysera. Tym, co określa ich działania „w roli”, jest system, dostarczający informacji na temat możliwości podejmowania akcji za pomocą interfejsu. Jak zauważa Nitsche, w grze *Tekken*⁶⁹ system oferuje graczowi wybór postaci, przy czym w momencie, kiedy zostanie on dokonany, zapadną również decyzje o możliwościach i ograniczeniach awatara, na które sterująca nim osoba już nie ma wpływu.

⁶⁸ David Cage, *Quantic Dream*, 2005.

⁶⁹ Katsuhiro Harada, Namco, 1995–2009.

Niektórzy zawodnicy w serii *Tekken* – tłumaczy Nitsche – są wyposażeni w pewne ruchy i zdolności, i leży to w gestii gracza, by je odkryć i nad nimi zapanować. Jednakże jest zadaniem twórcy upewnienie się, że wszyscy ci, różniący się od siebie, zawodnicy, pozostaną w równowadze, jeśli chodzi o ich możliwości. Jeśli wszystkie postaci są zasadniczo oparte na tym samym modelu (...), to zadaniem twórcy jest zrównoważenie ich i utrzymywanie w roli⁷⁰.

Fakt, że gracze nie dysponują scenariuszem wydarzeń, jest oczywiście elementem sprzyjającym generowaniu zadań, jakie stawia przed nimi gra. Jeden z twórców gry *Half-Life*, Marc Laidlaw, w następujący sposób wypowiedział się na temat tworzenia bohatera tej gry, Gordona Freemana:

Gordon miał być zdolnym, młodym fizykiem, a postaci zakładają, że jest dobrze przygotowany do stojących przed nim zadań, podczas gdy gracz nie ma pojęcia co robić (...). Najważniejszą rzeczą było to, by dać graczowi poczucie, że jest on ciągle pozbawiony oparcia, nie będąc całkowicie pewnym, czego się od niego oczekuje, dać zadanie ustawicznego dowiadzania się tego samodzielnie⁷¹.

Nasuwa się tutaj kilka spostrzeżeń: po pierwsze – nie we wszystkich grach proces uczenia się reguł ma charakter inicjacyjny i po jego ukończeniu pozwala graczom w pełni identyfikować się z postacią przez cały dalszy przebieg rozgrywki. Po drugie: nie tylko transgresyjne zachowania, jak twierdzi Aarseth, powodują, że gracz czuje się bardziej sobą niż postacią. Grając bowiem w przywołaną grę, nie mamy wątpliwości, że nasza postać, bądź co bądź absolwent MIT, *wie* co powinna zrobić, my zaś, pozbawieni tej wiedzy, będąc sobą, musimy *się dowiedzieć*, co ona wie.

Podsumowując, gracze jako aktorzy jednej roli są uczestnikami dyskursu, na który mają wpływ – nie jako odtwórcy postaci, których celem byłoby wiarygodne pokazanie bohatera, ale jako użytkownicy tekstu, zdolni do zmieniania swojej wewnątrz niego pozycji. Mogą identyfikować się z jedną fikcyjną postacią, nie ograniczając się do raz wybranej perspektywy, ponieważ – jeśli system gry na to pozwala – możliwe jest wyjście z jednej roli po to, by odegrać jakąś inną. To, że uczestniczą w pewnych wydarzeniach, zostają umiejscowieni w jakiejś przestrzeni, nie oznacza, że nie pozostaną elastyczni przy wyborze postaci i perspektywie, z jakiej można postrzegać świat gry.

3.10. Aktywny uczestnik w różnych rolach

Jeśli w odniesieniu do tradycyjnych mediów, za pomocą których są opowiadane historie, kluczowym pojęciem pojawiającym się w narratologicznym dyskursie jest „perspektywa”, stabilne spojrzenia na fikcyjny świat, to w momencie, gry wkracamy na grunt gier komputerowych, pojawiają się nowe problemy z jej określeniem. Nie musi być ona bowiem stabilna i to

⁷⁰ M. Nitsche, dz. cyt., s. 216.

⁷¹ Marc Laidlaw, cyt. za: tamże.

pod przynajmniej dwoma względami: przede wszystkim gracz może do pewnego stopnia wpływać na to, co widzi (niezależnie od tego, że zarówno do budowania, jak i zrozumienia przestrzennych relacji potrzebna jest świadomość istnienia wizualnych konwencji wykształconych chociażby na gruncie kina); poza tym może śledzić historię, podejmując przewidziane dla niego działania, z więcej niż jednej perspektywy jej bohatera. Używając metafory, którą posługuje się Michael Nitsche, gracz może używać kilku fikcyjnych postaci jako swego rodzaju okien, przez które patrzy na świat reprezentowany w grze. Każda z postaci, którymi gracz może sterować, oferuje inną perspektywę ze względu na swoje specyficzne możliwości i ograniczenia, własną funkcjonalność i formę prezentacji. Nowa rola, którą zaczyna odgrywać gracz – mając za sobą doświadczenie świata gry zbudowane dzięki innej postaci – powoduje, że nie tylko może inaczej działać w owym świecie, ale także inaczej interpretować swoje wcześniejsze działania.

Owa „wymienność” perspektyw każe zastanowić się nad tym, czy w tego typu sytuacjach zaangażowanie gracza w fikcyjny poziom gry nie ulega zaburzeniu, skoro sama możliwość alternatywnych bohaterów wywołuje poczucie dystansu i zewnętrznej sterowności. Czy świadomość tego, że możemy porzucić jedną postać na rzecz jakiejś innej, nie powoduje, że utożsamiamy się z nią w mniejszym stopniu niż z raz na całą grę danym bohaterem, którego motywację rozpoznajemy jako spójną i niezmienną? Przykładem gry, w której gracz zachowuje taki właśnie dystans względem postaci, jest seria *The Sims*. Tutaj gracze nie mają do odegrania roli bohatera, któremu coś się przydarza, ale sprawują kontrolę nad nieustającą symulacją, przechodząc pomiędzy różnymi postaciami, żyjącymi – jak się wydaje – swoim życiem na wirtualnych przedmieściach. Temu poczuciu dystansu sprzyja użyta w grze perspektywa zewnętrznego wobec świata obserwatora, która funkcjonuje jako analityczne narzędzie, narzucając tym samym pozycję, jaką względem reprezentacji przyjmuje gracz.

Czy tego typu dystansowanie się względem świata gry i występujących w nim postaci oznacza, że nie możemy w odniesieniu do *The Sims* mówić o zaangażowaniu? Oczywiście, że możemy. Jest to jednak nieco inny rodzaj zaangażowania niż immersyjne poczucie bycia w fikcyjnym świecie. Jest to zaangażowanie pozbawione poczucia obecności osobistej, oparte przede wszystkim na wrażeniu sprawowania kontroli oraz przyjemności płynącej z podglądania. Jak podsumowuje ów problem Nitsche: „Lubimy naszego Sima, ponieważ patrzymy na niego, a nie jego oczami”⁷².

⁷² Tamże, s. 221.

ROZDZIAŁ 4. GRY KOMPUTEROWE I KULTURA KONWERCENCJI

4.1. Opowiadanie transmedialne i kultura konwergencji

Pojęcie kultury konwergencji zaproponował Henry Jenkins, amerykański medioznawca i badacz kultury, który opisał nowy sposób funkcjonowania mediów i relacji między producentami a konsumentami. Pojęcie konwergencji odnosi się do zjawiska przepływu treści między różnymi platformami medialnymi i współpracy różnych przemysłów medialnych. Jenkins uważa, że nie sposób mówić o konwergencji mediów tylko w aspekcie technologicznym, czyli o łączeniu różnych mediów w tym samym urządzeniu. Badacz postrzega konwergencję jako zmianę kulturową, dotyczącą aktywności konsumentów, którzy wyszukują informacje, śledzą treści w różnych środkach przekazu i tworzą między nimi nowe połączenia. Tak rozumiana konwergencja nie występuje dzięki nowym technologiom medialnym, ale staje się procesem społecznym, w którym ludzie porozumiewają się ze sobą i tworzą własne treści, zbudowane z fragmentów dostarczanych informacji, oraz nadają im sens¹.

Kiedy mówimy o systemach rozrywkowych, określamy zarazem relację między producentami tekstów kultury a ich odbiorcami. Producenci wytwarzają dzieła kultury masowej, odbiorcy zaś konsumują gotowe produkty. Dzisiaj ten ustalony podział ról coraz częściej ulega zmianom. Stały się one możliwe dzięki szybkiej i dostępnej formie komunikacji, która pojawiła się wraz z internetem. Nie tylko odbiorcy kultury mogą dziś łatwo porozumiewać się ze sobą, ale także mają narzędzia do tego, by ją komentować, opiniować i współtworzyć. Ponieważ nowy rodzaj relacji między konsumentami a producentami w mniejszym stopniu polega dziś na wytwarzaniu i konsumowaniu – obie strony raczej biorą udział w szeregu interakcji – określa się go jako kulturę uczestnictwa.

Posługując się pojęciem kultury konwergencji, łączymy ze sobą dwa aspekty zmian we współczesnym świecie. Pierwszy dotyczy rewolucji cyfrowej,

¹ Henry Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

dzięki której media takie jak książka, film czy telewizja mogą występować w pojedynczym urządzeniu. Druga zmiana polega na ukształtowaniu się nowej świadomości odbiorców kultury, którzy z biernych konsumentów stają się jej aktywnymi uczestnikami. Obie te zmiany – technologiczna i społeczna – mieszczą się w jednym pojęciu kultury konwergencji, ponieważ media funkcjonują na dwóch poziomach. Na pierwszym poziomie medium jest technologia, dzięki której możemy się komunikować. Na drugim – zestawem społecznych praktyk, które towarzyszą korzystaniu z owej technologii. Oznacza to, że czytać książki, oglądać filmy czy słuchać radia możemy za pomocą różnych urządzeń (e-czytników, tabletów, komputerów osobistych, telefonów komórkowych), technologia bowiem ulega zmianom. Nadal jednak – mając na myśli naszą kulturową praktykę – będziemy mówić, że czytamy książkę, oglądamy film czy słuchamy radia.

Wraz z kulturą konwergencji, czyli przepływem treści między różnymi platformami medialnymi i aktywnym ich odbiorem, pojawiło się zjawisko określane mianem opowiadania transmedialnego. Ponieważ pod wspólną marką, taką jak *Batman*, *Gwiezdne wojny* czy *Harry Potter*, mogą funkcjonować zarówno filmy, komiksy, powieści, jak i gry komputerowe, aktywny odbiorca tych tekstów kultury potrafi poznawać fikcyjne światy poprzez różne kanały medialne i analizować powiązania między różnymi wydarzeniami, które dotyczą tych samych bohaterów. Opowiadanie transmedialne jest taką sztuką tworzenia fikcyjnego świata, z którym odbiorcy zapoznają się nie tylko na podstawie jego pojedynczej reprezentacji, czy to w filmie, komiksie czy powieści. Odbiorcy opowiadania transmedialnego nie przyswajają biernie zamkniętych narracji, ale stają się w swojej praktyce czytania tekstów kultury bardziej aktywnymi tropicielami znaczeń: śledzą fragmenty opowieści lub jej interpretacje przez różne kanały medialne, porównują i analizują podobieństwa i różnice między kolejnymi odsłonami tych samych światów, biorą udział w forach dyskusyjnych, wzbogacając w ten sposób swoje doświadczenie obcowania z tekstem kultury.

Za jedno z najbardziej dojrzałych opowiadań transmedialnych uważa się relacje między tekstami stworzonymi przez siostry Wachowskie pod marką *Matrix*, w której skład wchodzi trzy filmy pełnometrażowe: *Matrix*, *Matrix: Reaktywacja* i *Matrix: Rewolucje*, zestaw filmów animowanych *Animatrix*, gry komputerowe: *Enter the Matrix*, *The Matrix Online*, *The Matrix: Path of Neo* oraz komiks *The Matrix Comics*. Seria *Matrix* zyskała sobie wielu fanów, między innymi dlatego, że spełnia dwa najważniejsze wyznaczniki dzieła kultowego, to znaczy: jest całkowicie ukształtowanym uniwersum (aby fani mogli dyskutować o epizodach i postaciach) oraz ma charakter encyklopedyczny – zawiera bardzo dużo informacji (aby fani mogli przyswajać, zgłębiać i wciąż poszerzać swoją wiedzę na temat dzieła). Dodatkowo wszystkie teksty medialne funkcjonujące pod marką *Matrix* uzupełniają się nawzajem w taki sposób, że zapoznanie się z nimi i skonstruowanie na ich podstawie opowiadania transmedialnego daje efekt synergii – to, co powstaje dzięki aktywnemu

śledzeniu wszystkich medialnych realizacji uniwersum *Matrix*, jest czymś więcej niż sumą jego składowych. Przykładem może być scena z filmu *Matrix: Reaktywacja*, w której jedna z postaci – Niobe – pojawia się na autostradzie podczas pościgu i ratuje dwójkę innych bohaterów. To, w jaki sposób się tam znalazła, wiedzą ci, którzy zagraли w grę – dotarcie na ratunek jest bowiem jedną z zasadniczych misji do wykonania. Z kolei w ostatnim filmie, *Matrix: Rewolucje*, spotkamy Niobe tam, gdzie pożegnaliśmy ją w grze *Enter the Matrix*. Jenkins tłumaczy ów interesujący przypadek opowiadania transmedialnego w następujący sposób:

Twórcy serii *Matrix* stworzyli ogromny plac zabaw – miejsce eksperymentów dla innych artystów i jednocześnie miejsce eksploracji dla fanów. Aby plac działał, filmowcy musieli wyobrazić sobie cały świat *Matriksa*, gdzie każda część jednoznacznie pasuje do całości, spełniając jednocześnie wymogi tak różnych form przedstawiania – od fotorealistycznej komputerowej animacji *Ostatniego lotu Ozyrysa* do nieco topornej grafiki pierwszej sieciowej gry *Matrix*. Wewnątrz tych wszystkich przejawów marki znajdują się dziesiątki powracających motywów, jak spadające zielone znaki kanji, łysa głowa Morfeusza, lustrzane ciemne okulary, statki podobne do insektów, gesty Neo czy akrobacje Trinity. Żadne dzieło nie odtworzy wszystkich tych elementów, ale każde z nich musi wykorzystać wystarczającą ich ilość, abyśmy rozpoznali od razu, że należą do tego samego fikcyjnego świata. (...)

Budowanie narracji w coraz większym stopniu staje się sztuką budowania światów. Artyści tworzą frapujące środowiska, których nie da się w pełni zbadać w ramach jednego dzieła lub nawet jednego medium. Świat jest większy niż film, większy nawet niż cała marka – spekulacje i szczegółowe omówienia tworzone przez fanów rozciągają ten świat jeszcze w innych kierunkach².

Twórcy opowiadań transmedialnych mogą projektować fikcyjny świat, zamieszkujących go bohaterów i ich przygody, z góry zakładając, że zostanie on zaprezentowany zarówno w filmie, jak i w grze komputerowej, powieści czy komiksie. Mogą wówczas розміścić informacje w różnych mediach w taki sposób, by dopiero odczytanie wszystkich tekstów kultury, wyprodukowanych pod jedną wspólną marką, pozwalało zrozumieć przebieg wydarzeń. W takim wypadku aktywność odbiorcy jest aktywnością myślową, który tropi wzajemne powiązania między rozproszonymi medialnie fragmentami opowiadania, by złożyć je w całość i zrozumieć jej ostateczny sens. Najczęściej jednak kolejne odsłony tego samego opowiadania transmedialnego powstają do pewnego stopnia niezależnie i mogą opowiadać tę samą historię na różne sposoby. Wówczas aktywny odbiorca śledzi i porównuje różne interpretacje podobnych światów, postaci i zdarzeń, akceptując to, że mogą się one nie tyle uzupełniać, ile stanowić pewne warianty przedstawiania podobnych treści, dostosowanych do możliwości i charakteru danej platformy medialnej. Wynika to także z tego, że mamy inne oczekiwania dotyczące doświadczania tekstów kultury w zależności od tego, czy będzie to film, którego atrakcyjność może polegać na przykład na wizualnym spektaklu, czy interaktywna gra komputerowa, dająca możliwość działania w znanym środowisku.

² Tamże, s. 112.

Jak zauważa Mirosław Filiciak:

Konwergencję najczęściej kojarzy się ze sferą ekonomiczną i technologiczną. W pierwszym wypadku chodzi o horyzontalną integrację firm z branży medialnej i tworzenie wielkich konglomeratów, zarządzających przepływem treści w różnych środkach przekazu. Rzeczywiście, jeszcze nigdy w historii koncentracja mediów nie była tak silna, co stanowi oczywiste zagrożenie dla bezstronności informacji, ale jest też przyczynkiem do swobodnego przepływu treści w różnych mediach. Z kolei na płaszczyźnie technologicznej urządzenia łączą różne funkcjonalności, choć według kulturoznawców trend ten nie jest tak jednoznaczny, jak czasem chce myśleć świat biznesu (...). Coraz częściej mówi się więc, że konwergują treści (...). Konwergencja nie dotyczy więc tylko ekonomii i technologii, ale przede wszystkim kultury. Chodzi o aktywizację odbiorców łączących treści pochodzące z różnych kanałów medialnych. Napięcia rodzące się pomiędzy różnymi poziomami konwergencji w chwili, gdy za sprawą nowych technologii i modeli biznesowych konsumenci mogą stać się także producentami. Dostępność cyfrowych narzędzi kreacji sprawiła, że działania od zawsze obecne na marginesie kultury przesuwały się systematycznie w kierunku jej głównego nurtu³.

Oczywiście ten kierunek kulturowych praktyk ma charakter wymiany wzajemnej, to znaczy produkcyjny główny nurt konsekwentnie i świadomie jest wspierany przez amatorskie działania oddolne głównie za sprawą dyskusji i komentarzy, jakie toczą się w kontekście wysokobudżetowych przedsięwzięć podejmowanych w zróżnicowanych obszarach przemysłów kreatywnych. Wydaje się, że z dzisiejszej perspektywy można zaobserwować wysoką świadomość tego typu relacji między komercyjnymi producentami a niezależnymi prosumentami, zwłaszcza w obszarze budowania strategii marketingowych. Na przykład Walt Disney Company, największa na współczesnym rynku korporacja medialna, systematycznie kieruje do fanów marek takich jak *Star Wars* czy *Marvel* przekaz reklamowy o wysokim poziomie informacyjnej entropii, zdając sobie sprawę z tego, że nie tylko brakujące informacje zostaną przez ich odbiorców uzupełnione, ale przede wszystkim staną się źródłem licznych dyskusji w społecznościach fanowskich, co z kolei wyzwoli bardzo skuteczny mechanizm promocyjny.

4.2. Kultura uczestnictwa

Jedną z najważniejszych cech kultury konwergencji jest powstawanie nowych form uczestnictwa i współpracy między tymi, którzy produkują treści, a tymi, którzy je aktywnie analizują, komentują, przekształcają i ostatecznie współtworzą. Nowoczesne narzędzia komunikacji nie tylko pozwalają odbierać treści kultury poprzez zróżnicowane kanały medialne. Dają także możliwość tworzenia wspólnot, które dzielą się wiedzą, pozwalają na modyfikowanie czy uzupełnianie tekstów kultury i dzielenie się własnymi dziełami,

³ Mirosław Filiciak, *Kultura konwergencji i luka uczestnictwa – w stronę edukacji medialnej*, [w:] *Kultura 2.0. Wyzwania cyfrowej przyszłości*, Edwin Bendyk (red.), Warszawa 2007, http://kpbc.umk.pl/Content/45368/Raport_Kultura_2.0.pdf (dostęp: 3.07.2019).

powstałymi na bazie już istniejących. Jedną z form takiej aktywności jest na przykład *fan fiction* – tworzenie przez fanów historii, które odnoszą się do istniejących powieści, filmów, komiksów czy gier komputerowych. Mogą one dotyczyć wydarzeń alternatywnych wobec tych, które zostały przedstawione w oficjalnej wersji jakiegoś utworu, opisywać zdarzenia względem nich wcześniejsze lub późniejsze, albo rozwijać wątki poboczne. Komunikacja w tradycyjnej kulturze masowej polegała na dostarczeniu treści odbiorcy, który był jej ostatnim i biernym ogniwem. W kulturze uczestnictwa dostarczenie treści jest początkiem nowego cyklu komunikacyjnego, w którym biorą udział już nie indywidualni konsumenci, lecz wspólnoty nastawione na dialog i aktywność.

W kontekście kultury uczestnictwa często mówi się o demokratyzacji praktyk społecznych na wielu różnych poziomach. Zarówno władza, którą nad obywatelami sprawują państwa, jak i ta, której odbiorcy kultury masowej w kapitalizmie doświadczają ze strony koncernów i korporacji, może być korygowana przez działania sieciowe. Z drugiej strony brak możliwości korzystania z technologii czy niedostateczne umiejętności w zakresie korzystania z narzędzi pozwalających na uczestnictwo w kulturze może prowadzić do wykluczenia. Z kulturą uczestnictwa wiąże się także pojęcie zbiorowej inteligencji – mądrości i wiedzy wspólnoty komunikującej się w sieci, która przewyższa inteligencję każdego z jej członków. Powstaje ona przez wykorzystanie dla osiągnięcia jakiegoś celu wspólnych doświadczeń i kompetencji, a przez dyskusje i negocjacje dopinguje uczestników wspólnoty do poszukiwania nowych informacji i rozwiązań. Zbiorowa inteligencja jest także czynnikiem, który wpływa na zmianę relacji między producentami a konsumentami kultury. W tradycyjnym modelu komunikowania treści kultury masowej producent nie zamieszczał informacji, które mogłyby być niezrozumiałe dla przeciętnego odbiorcy danego dzieła. W dobie kultury konwergencji i funkcjonującej wraz z nią zbiorowej inteligencji odbiorcy treści zawartych w powieściach, filmach, grach komputerowych czy komiksach są tak mądrzy, jak mądra jest cała grupa samozwańczych ekspertów wypowiadających się na dany temat i ciągle podnoszących swoje kompetencje.

4.3. Relacje między grami a kinem

W poruszonym powyżej kontekście istotna staje się zapowiedziana wcześniej kwestia „kinematograficznych zapożyczeń”, z jakimi mamy do czynienia w grach komputerowych, a które da się odnaleźć w sposobie prezentowania „przestrzeni zmediatyzowanej”. Na poziomie narzędzi do budowania reprezentacji przestrzeni gry czerpią z istniejących już mediów, wykorzystując rozwiązania formalne, które pojawiły się w kinie czy komiksie. Zasadnicza różnica polega jednak na tym – i tę kwestię podkreśla na przykład Nitsche – że przestrzenie gier komputerowych (nawet jeśli wyglądają podobnie jak

kinematograficzne) pozwalają na wkroczenie w nie tym, którzy je percypują. Z jednej strony – podobnie jak dzieje się to w filmach – przestrzeń w grach jest prezentowana za pomocą kamery, ale w momencie, gdy widz/gracz wkracza w reprezentację świata, można powiedzieć, że „zabiera kamerę ze sobą” i wraz z nią porusza się po nawigowalnym środowisku. Z drugiej natomiast – wirtualny świat nie jest całkowicie podporządkowany obrazom, ponieważ gracze mogą eksplorować go i wchodzić z nim w interakcje. Można powiedzieć, że na poziomie kinematograficznych, wizualnych zapożyczeń wirtualna kamera pozostaje narzędziem narracyjnym i pozwala zrozumieć relacje między poszczególnymi elementami tekstu właśnie dlatego, że pod względem formalnym naśladuje rozwiązania, które znamy z filmów. Możliwość wpływania na przestrzeń, swego rodzaju „dostępność”, która jest oferowana graczowi, powoduje, że przypomina ona struktury architektoniczne. Na styku tych dwóch cech rodzi się, zdaniem Michaela Nitschego, jakość właściwa przestrzeniom trójwymiarowym, z którymi mamy do czynienia w grach, a tym samym zostają zdefiniowane dwie dziedziny pozwalające je opisać: architektura i film.

Nitsche opisuje sytuację, w której sam, jako twórca gry, eksperymentował z kinematograficznymi technikami opowiadania w prototypie gry zatytułowanej *Common Tales*. Jedno z zadań, jakie zostało postawione przed twórcami, polegało na zaprojektowaniu niedużego labiryntu przy zrównoważonych elementach filmowej prezentacji z jednej strony i możliwości nawigowania, która jest oferowana graczowi, z drugiej.

Chcieliśmy – pisze Nitsche – udoskonalić labiryntową jakość sekwencji nie przez zmianę geometrii, ale przez pracę kamery. W celu zaburzenia orientacji i wizualnego powiększenia ograniczonego rozmiaru wirtualnej przestrzeni pozycje kamery zostały zaprojektowane w taki sposób, by skomplikować bezpośrednie postrzeganie. Przez celowe łamanie tradycji filmowej prezentacji wizualizacja labiryntu wywołuje dezorientujący efekt, który wpływa na postrzeganie przestrzeni wewnątrz niego⁴.

Efekt ów wynika przede wszystkim z tego, że „zmediatyzowana przestrzeń” nie odpowiadała odbiorczym przyzwyczajeniom i oczekiwaniom, a poczucie zagubienia gracza, który porusza się po labiryncie, ulega w ten sposób intensyfikacji. To z kolei ma wpływ na dramaturgię rozgrywki, ponieważ gracz traci poczucie kontroli nad sytuacją, w której się znalazł.

Warto w tym momencie zauważyć, że proces zapożyczeń ma charakter dwukierunkowy, to znaczy nie tylko gry wykorzystują środki formalne, jakie zostały wypracowane na gruncie kina, ale także filmy zmieniają się pod wpływem gier komputerowych. Dobrym przykładem takiego dwukierunkowego przepływu technik wizualnych i strategii narracyjnych, czyli zapożyczeń, które dokonują się zarówno w planie „przestrzeni zmediatyzowanej”, jak i w „przestrzeni fikcji”, byłyby filmy sióstr Wachowskich i powiązane z nimi gry⁵. Mamy tutaj do czynienia z sytuacją dość nietypową jak na konwergentny

⁴ Tamże, s. 85.

⁵ *Matrix* (1999), *Matrix: Reaktywacja* (2003), *Matrix: Rewolucje* (2003) oraz gra *Enter the Matrix* (Shiny Entertainment, 2003) i dwa lata późniejsza *The Matrix Online* (Monolith

system, ponieważ reżyserzy filmów są także współtwórcami gry. *Enter the Matrix* odnosi się do filmów nie tylko na poziomie stylu czy wizualnych technik, ale również wydarzeń, które dzieją się w filmie, i do występujących w nich postaci, a powiązanie to podkreśla fakt, że gra ukazała się w tym samym czasie co filmy jako ich medialne uzupełnienie.

Gry komputerowe wchodzą w bardzo zróżnicowane relacje z innymi mediami, nie tylko na poziomie przechwytywania interfejsów kulturowych, ale także pod względem tekstowych powiązań dzieł funkcjonujących pod tą samą marką czy w obrębie tego samego uniwersum, te zaś zjawiska doskonale wpisują się w tendencję przemian praktyk kulturowych, określanych mianem kultury konwergencji.

4.4. Gracze w przestrzeni społecznej

Jeśli mówimy o nadawaniu przestrzeni symbolicznego wymiaru, tworzeniu znaczeń, które są rozpoznawalne w kontekście kulturowym, to kierujemy naszą uwagę na plan pojęciowy określony jako „przestrzeń społeczna”⁶.

W latach dziewięćdziesiątych XX wieku i na początku XXI wieku w grach komputerowych zachodzi bardzo wiele zmian. Ludologia kształtuje się jako dyscyplina badawcza, dyskusje na temat historii i specyfiki gier pojawiają się w mediach drukowanych i elektronicznych, ale największe zmiany przynosi rozwój internetu, zarówno pod względem ilości informacji na temat gier, pojawiających się na stronach i forach tworzonych i odwiedzanych przez graczy, jak i w społecznym wymiarze relacji między osobami prowadzącymi rozgrywki online. Warto dodać, że współzawodniczenie w grach komputerowych jest związane z ich początkami. W grach takich jak *Space War!* (1962) czy *Tennis for Two* (1958, gra w wersji Atari z 1972 roku znana jako *Pong*) dwoje graczy korzystało z tego samego sprzętu i dzieliło to samo środowisko gry. Późniejsze rozwiązania polegały albo na podziale ekranu w taki sposób, by każdy z graczy mógł podejmować działania we własnym tempie, albo na łączeniu kilku komputerów lub konsol tak, by zapewnić każdemu z graczy dostęp do indywidualnego obrazu. Frans Mäyrä zauważa, że bez względu na to, ilu graczy jest w tym samym czasie zaangażowanych we wspólną rozgrywkę, każda taka sesja ma charakter społeczny⁷.

Productions). Nawiasem mówiąc, ta ostatnia gra sprawia, że o relacjach między tymi tekstami możemy mówić także w kategoriach „przestrzeni społecznej”, ponieważ jest grą MMO (*Massive Multiplayer Online*).

⁶ Nitsche powołuje się tutaj na interesującą wypowiedź Binga Gordona z Electronic Arts, który w 2006 roku na sympozjum zatytułowanym „Living Game Worlds” powiedział, że mimo nieaktualnego silnika gry *Ultima Online* (1997, Origin) 350 tysięcy graczy nie opuściło przestrzeni gry z powodu swoich domów, które tam posiadali.

⁷ Frans Mäyrä, *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, SAGE Publications, London 2008, s. 119.

Sieciowa wspólnota graczy zmieniła wcześniejsze warunki społecznego wymiaru rozgrywek, przenosząc zawodników z obszaru fizycznej współobecności w salonach gier do ich własnych domów. Należy tutaj podkreślić, że kategoria „gry sieciowe” nie jest jednoznaczna, ponieważ oprócz gier typu MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) mieszczą się w niej także tak zwane *casual games*⁸, których użytkownicy pod wieloma względami różnią się od stałych bywalców wirtualnych środowisk (mają najczęściej od 35 do 65 lat i jest w ich gronie odrobinę więcej kobiet niż mężczyzn). Przywołując takie gry MMORPR jak *Islands of Kesmai* (1984, CompuServe), *Habitat* (1988, Q-Link) czy *Neverwinter Nights* (1991, AOL), Mäyrä zauważa, że dużo bardziej adekwatne wydaje się określenie ich mianem „wirtualne światy” niż „gry sieciowe”, ponieważ są to środowiska, w których tworzy się i utrzymuje przy życiu wirtualną postać, a dużo bardziej niż poszczególne momenty rozgrywki istotna jest tu ciągłość przestrzeni i występujących w niej bytów. Można powiedzieć, że w sensie komercyjnym te gry są bardziej usługami niż produktami, zważywszy na to, że gracze-klienci płacą za czas spędzony w wirtualnym środowisku.

Jako że owe wirtualne światy różnią się pod względem relacji między graczami od konfliktów, z którymi mamy do czynienia w sytuacjach PvP (*Player-versus-Player*), należy podkreślić złożoność i różnorodność celów, jakie są charakterystyczne dla doświadczeń związanych z pierwszym typem gier. Na poziomie motywacji pojawia się w tym wypadku nie tylko chęć przebywania w innym niż codzienne środowisku, ale także – jak zauważa przywołany przez Mäyrę psycholog Nicholas Yee, który badał zachowania użytkowników takich gier, jak chociażby *EverQuest* (1999, Verant Interactive/Sony Online Entertainment) – można podać przynajmniej cztery inne powody, dla których gracze angażują się w tego typu rozgrywki. Są to kolejno: potrzeba kształtowania i utrzymywania znaczących relacji; potrzeba podejmowania wysiłku w rozmaitej postaci; potrzeba irytowania, drażnienia innych ludzi i wreszcie potrzeba uczestniczenia w grupowej strategii i wzajemnej koordynacji⁹. Najistotniejsze jest jednak to, że utrzymywanie zaangażowania graczy w tego typu gry zależy w dużym stopniu od ciągłości i stabilności wirtualnego świata. Oczywiście stabilność ta nie oznacza braku możliwości zdynamizowania gry, odnosiłaby się raczej do tego planu pojęciowego, w którym możemy mówić o przestrzeni fikcyjnej, natomiast interaktywność systemu pozwala graczom obserwować rezultaty własnych działań, podejmowanych wyzwań i przygód narastających w czasie, a na poziomie świata gry są odzwierciedlane zmiany, które zostały wprowadzone dzięki wydarzeniom przez nich wykreowanym.

Trzeba tutaj dodać, że uniwersum takiej gry jak chociażby *EverQuest* jest podzielone na setki obszarów, a system łąduje elementy „zmediatyzowanej

⁸ Gry będące na przykład symulacjami gier karcianych czy planszowych. Najbardziej popularne *casual games*, które funkcjonują w internecie, zostały wyprodukowane przez PopCap Games, chociaż w tej kategorii mieszczą się także *Solitaire* systemu operacyjnego Windows (Microsoft 1990) czy seria *Snake* dostępna w telefonach komórkowych Nokii.

⁹ Zob. tamże, s. 132.

przestrzeni” (grafikę, NPCs¹⁰ czy inne obiekty) przynależące do tego fragmentu świata po przekroczeniu granicy danego obszaru. Wracając do kwestii pola „przestrzeni społecznej” – długi czas istnienia wirtualnych światów tłumaczy się najczęściej nie tyle ich atrakcyjnością na poziomie reprezentacji, ile właśnie siłą relacji społecznych, które dzięki nim powstają. Mäyrä zauważa, że nawet w wypadku takich gier jak *World of Warcraft* (2004, Blizzard Entertainment), w której większość graczy nie funkcjonuje w poczuciu wzajemnego zaangażowania w konkretną rozgrywkę, dzielenie wspólnej przestrzeni gry i komunikacji z innymi graczami tworzy poczucie społecznej współobecności. Na marginesie warto dodać, że poczucie wspólnoty jest dostrzegalne na poziomie języka, którym posługują się gracze danej gry, co wpływa na poczucie identyfikacji z grupą systematycznie odwiedzającą jakieś miejsce i porozumiewającą się specyficznym kodem związanym z ową przestrzenią.

4.5. Interteksty i interpretacje – gracze jako autorzy przekazu

Przywołując pojęcie wieloznaczności, można zadać sobie pytanie, czy jest jakiś sposób, aby ośwoić wieloznaczność dynamicznego układu, jakim jest interaktywny tekst kultury. Należałoby tutaj zdać sobie sprawę z dość oczywistej kwestii, że teksty nieinteraktywne, czyli takie, których nie można zmieniać, posługują się retoryką perswazji, proponują pewien punkt widzenia i próbują do niego przekonać swego odbiorcę. Interpretacja tekstów statycznych na ogół zmierza do wydobycia ich retorycznego aspektu, polega jeśli nie na akceptacji, to przynajmniej na rozpoznaniu przedstawionego rozwiązania problemu czy proponowanego spojrzenia („jak to jest w prawdziwym świecie”). Czy to zatem oznacza, że interaktywny tekst kultury jest pozbawiony jakiegokolwiek retoryki? Niezupełnie. Jest to, podobnie jak w wypadku odmiennej poetyki, czyli odmiennego programu działania, odmiennych środków stylistycznych służących jego realizacji, odmienny rodzaj perswazji.

Podobnie jak ten pierwszy typ retoryki, także jej drugą postać analizował Seymour Chatman, przypisując tej ostatniej odmienną funkcję. Jeśli owa pierwsza retoryka zakłada przekonanie kogoś do pewnych prawd o charakterze światopoglądowym, o tyle druga „rozważa przekonanie mnie do zaakceptowania formy dzieła”¹¹. Jakkolwiek ów drugi typ retoryki uprawomocnia myślenie o interaktywnych tekstach także w aspekcie perswazyjnym, można się zastanawiać, czy w istocie wyczerpuje on ten temat. Oczywiście tekst

¹⁰ *Non-Playable Character* lub Bohater Niezależny – postać znajdująca się w danym miejscu w grze, w którą nie wciela się żaden z graczy, najczęściej dająca im korzyść (można dostać od nich np. wskazówki odnoszące się do misji w danym momencie gry).

¹¹ Seymour Chatman, *Coming to Terms. The Rethoric of Narrative in Fiction and Film*, Cornell University Press, London 1990, s. 203.

interaktywny może być postrzegany jako wariacja na temat formalnych rozwiązań czy eksploracja możliwości, jakie stwarza medium. Może także kryć w sobie nieco głębszą refleksję o samym akcie perswazji. W wypadku tekstu dynamicznego możemy mieć do czynienia z sytuacją, w której nikt nie próbuje przekonać nas do przyjęcia jakiejś prawdy na temat świata czy jakiegokolwiek dowolnej kwestii. Retoryka interaktywnego tekstu kultury polega na nakłonieniu nas do zaakceptowania formy dzieła, wraz z jego dynamicznym dyskursem i rodzącą się z niego wieloznacznością, a jeśli mamy do czynienia z dynamiczną tekstualnością gier, wyposażonych w reguły, możemy mówić o retoryce proceduralnej, która została omówiona w rozdziale drugim.

4.6. Gracz w kontekście dynamicznego opowiadania

Opisane w poprzednich partiach książki reinterpretacje pojęcia narracji i przede wszystkim praktyki czytania związane z tekstami kultury, które mają takie cechy jak brak znaczeniowej stabilności wpisanej w strukturę dzieła, jego wariantywność czy podatność na konfiguracywne strategie odbiorcze, dają się zastosować do analizy semantycznych procesów generowanych przez gry komputerowe. Mogą jednakże stać się równie skuteczne przy próbie tłumaczenia tekstualnych zjawisk spoza obszaru mediów cyfrowych, które cechuje podobny zespół właściwości, stając się jednocześnie pretekstem do formułowania szerszej zakrojonych diagnoz dotyczących kompetencji odbiorczych tekstów, które wykraczają poza tradycyjnie rozumiane pojęcie narracji. Jako przykład może posłużyć analiza sposobu funkcjonowania wybranych tekstów będących składowymi elementami uniwersum *Marvela*, którego w rzeczonyj analizie centralną częścią będzie film *Avengers* (2012, reż. Joss Whedon), od jego premiery minęło już bowiem tyle czasu, że można się pokusić o pierwsze próby analizy skutków, jakie wywołał zarówno w kontekście ekonomicznym, jak i społecznym i medialnym.

Pytania, na które można już zacząć formułować odpowiedzi, brzmią: Czy *Avengers* zmienił sposób, w jaki myśli się o produkcji filmów wielkobudżetowych? Czy wpłynął na strategie marketingowe, którymi posługują się duże wytwórnie filmowe? Jakie oddziaływanie na jego powstanie oraz funkcjonowanie w społecznej świadomości miały cyfrowe media i rozwój społeczeństwa sieciowego? Czy rzeczywiście *Avengers* to, jak twierdzą niektórzy, prawdziwy *game changer* – zjawisko, które powoduje, że trudno nam sobie przypomnieć, jak wyglądał świat, zanim się pojawiło, i którego skutki są tak ogromne i wielorakie, że nie sposób funkcjonować we współczesnej kulturze, nie korzystając z doświadczeń, jakie towarzyszyły jego powstaniu i recepcji?

Spśród wielu sukcesów, jakie udało się osiągnąć *Avengers*, najbardziej bezdyskusyjnym i najłatwiejszym do stwierdzenia jest oczywiście ten finansowy. Film kosztował 220 milionów dolarów, w pierwszy weekend zarobił ponad 207 milionów, a jego całkowity dochód przekroczył 620 milionów w samych Stanach Zjednoczonych¹². Jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że w kategoriach hollywoodzkiej ekonomii za sukces finansowy uważa się podwojenie zainwestowanej w produkcję sumy, to w wypadku *Avengers* mamy do czynienia z powodzeniem tak dużym, że bez większego problemu staje się on najlepiej zarabiającym filmem 2012 roku i jednym z pięciu najbardziej lukratywnych przedsięwzięć filmowych wszechczasów.

W kontekście analizowania fenomenów, jakie pojawiają się w obszarze kultury popularnej, warto zawsze przyglądać się wynikom sprzedaży, ponieważ – poza mniej lub bardziej profesjonalnym głosem krytyków czy komentatorów – to jedyne faktyczne źródło informacji o tym, w jakiej skali dane zjawisko zaistniało¹³. Co prawda jest to informacja dość skąpa, ale za to jednoznaczna. Na przykład w wypadku *Avengers* wiemy, że film podobał się bardzo wielu osobom, nie wiemy natomiast dokładnie, co właściwie było źródłem tego pozytywnego odbioru. Ta ostatnia kwestia będzie w dalszych rozważaniach przedmiotem spekulacji oraz zostanie poddana próbie zinterpretowania. *Avengers* to film o bohaterach, którzy swoje życie rozpoczęli na kartach komiksów wydawnictwa Marvel. Aby zrozumieć, jak zaskakująca jest skala powodzenia ekranowej wersji przygód postaci tworzonych z myślą o rozrywce dzieci i nastolatków, oraz pojąć powody, dla których film okazał się tak nośnym dla nich medium oraz jaki w tym udział miały zmiany wywołane przez cyfrową rewolucję, należy sięgnąć nieco wstecz. Można wyłonić kilka lub wręcz kilkanaście początków tej historii, ale dla niniejszych rozważań najważniejszy jest rok 2002, kiedy na ekranach kin pojawia się *Spider-Man* (reż. Sam Raimi). Ponieważ nie ma powodu, by wymieniać tu wszystkie finansowe dane dotyczące tego filmu, niech miarą jego ekonomicznego sukcesu będzie kwota ponad 114 milionów dolarów, które zarobił w weekend otwarcia, co było wówczas najlepszym wynikiem, jaki kiedykolwiek w historii filmowego przemysłu udało się osiągnąć. Wiemy więc, że film się podobał, natomiast rozważanie tego, co mogło się w nim podobać, pozwoli nam do pewnego stopnia zmierzyć się później z podobnym pytaniem, jakie padło w odniesieniu do *Avengers*.

Na niespodziewany i dlatego oszałamiający sukces *Spider-Mana* złożyły się wydarzenia poprzedzające samą premierę, które uformowały zarówno oczekiwania fanów komiksowej serii o przygodach Człowieka-Pajaka, możliwości realizacyjne filmu, jak i nastroje społeczne w dużo szerszym zakresie niż ten, jaki producenci i twórcy mogli przewidywać. Jeśli chodzi o oczekiwania

¹² Dane podaje za: <http://www.imdb.com/title/tt0848228/> (dostęp: 25.08.2019).

¹³ Chociaż słowo „faktycznie” należy opatrzyć cudzysłowem, jako że całkowite dochody brutto nie pozwalają na oszacowanie liczby odbiorców, którzy zapoznali się z danym dziełem za darmo, a wiadomo, że im bardziej dany tekst kultury jest popularny, tym trudniej usunąć go na stałe z bezkosztowego obiegu informacji.

fanów *Spider-Mana*, to jedną z wielu elektryzujących dla nich wiadomości – poza oczywiście tą, że film w ogóle powstaje – była decyzja o powierzeniu reżyserii uznanemu twórcy, jakim niewątpliwie był Sam Raimi¹⁴, który nie ukrywał swojej sympatii dla postaci Petera Parkera i jego zmutowanej, superbohaterskiej wersji. Duży wpływ na rozmach przedsięwzięcia i jego promocję miał także fakt, że pełnometrażowa wersja przygód Spider-Mana mogła po raz pierwszy ukazywać możliwości poruszania się bohatera w pełnej krasie efektów specjalnych. Jeden z elementów tej maszyny promocyjnej miał, jak się wydaje, szczególne znaczenie dla późniejszej popularności filmu, chociaż trudno powiedzieć, by wyniknęła ona z procesu przewidzianego przez producentów.

Pierwszy zwiastun, który zapowiadał nadejście filmu o Spider-Manie, nie był jego fragmentem czy montażem najbardziej spektakularnych, a tym samym kuszących, ujęć¹⁵. W zamyśle producentów miał to być *teaser*, wstępna zapowiedź nadchodzącego filmu, która miała za zadanie obudzić ciekawość i zaintrygować potencjalnych odbiorców. Zaprezentowany w lecie 2001 roku zwiastun przedstawia napad na bank w Nowym Jorku i opryszków, którzy, wraz z pokąznym łupem, dokonują brawurowej ucieczki helikopterem. Kiedy już wydaje się, że wszystko przebiegło po ich myśli, okazuje się, że maszyna niespodziewanie wyhamowuje w powietrzu, uwięziona w pajęczej sieci rozpiętej między wieżami World Trade Center.

O traumie amerykańskiego społeczeństwa wywołanej wydarzeniami z 11 września 2001 roku i sposobach radzenia sobie z nią poprzez treści wyrażane w szeroko pojętych tekstach kultury popularnej napisano bardzo wiele¹⁶. Wydaje się jednak, że *Spider-Man* jest w tym kontekście przypadkiem szczególnym. Jak żaden inny komiksowy bohater Peter Parker jest związany z konkretnym miastem, konkretną jego dzielnicą, a przeistoczony w swoje superbohaterskie alter ego wydaje się niemożliwy do zaistnienia w jakiegokolwiek innej przestrzeni niż ta, która pozwala mu na *ultimate spin* między wieżowcami Manhattanu. Spider-Man to symbol i maskotka Nowego Jorku. Oczywiście można czytać popularność tego filmu całkowicie poza kontekstem społecznych nastrojów, posługując się wyjątkowo rozsądnymi argumentami, które przeciwko interpretowaniu filmów w taki właśnie sposób wysunął David Bordwell. W swoim tekście *Superheroes for Sale*¹⁷ argumentuje on, że filmy o superbohaterach są popularne właśnie dlatego, że są o superbohaterach, natomiast tłumaczenie powodzenia ekranowych wersji przygód komiksowych postaci, które od dawna miały bezpieczne i komfortowe pozycje w świadomości odbiorców kultury popularnej, jakimś wyjątkowym momentem dziejowym jest, mówiąc

¹⁴ Nawet jeśli owo uznanie może wydawać się cokolwiek dyskusyjne, to bez wątpienia jego seria *Martwe zło* (*The Evil Dead*, 1981), *Martwe zło 2* (*The Evil Dead II*, 1987), *Armia ciemności* (*Army of Darkness*, 1992) zyskała wielu fanów, a styl reżysera można określić jako konsekwentny i rozpoznawalny.

¹⁵ Warto może także dodać, że Sam Raimi nie był jego reżyserem.

¹⁶ Zob. na przykład *Film and Television after 9/11*, Wheeler Winston Dixon (red.), Southern Illinois University Press, Illinois 2004.

¹⁷ David Bordwell, *Superheroes for Sale*, <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/08/16/superheroes-for-sale/> (dostęp: 29.08.2019).

najogólniej, dużym nieporozumieniem. Argumenty Bordwella są o tyle ciekawe w odniesieniu do *Spider-Mana*, że stosunkowo łatwo daje się w tym akurat wypadku z nimi polemizować, ukazując tym samym wyjątkowość sytuacji, o której mowa. Bordwell mówi, że popularność filmów o superbohaterach po 9/11 nie stanowi jakiegoś szczególnego elementu terapii i nie jest wyrazem tęsknoty za poczuciem bezpieczeństwa Amerykanów, ponieważ każdy popularny film, nie tylko taki, który opowiada o przygodach superbohaterów, może być odczytywany jako wyraz nastrojów społecznych czy objaw głębszego problemu, skrywanego w narodowej podświadomości. Argumenty Bordwella brzmią następująco:

- samo pojęcie *zeitgeist* jest trudne do zdefiniowania, a zjawisko mało uchwytne. Co więcej, nie ma właściwie żadnego powodu, by myśleć, że miliony ludzi, którzy odwiedzają kina, dzielają te same wartości, postawy, nastroje czy opinie;
- w tym samym czasie tyle różniących się od siebie filmów cieszy się ogromną popularnością, że jeśli miałyby to być wyraz zaspokojenia tęsknot jakiejś zbiorowej jaźni, to musielibyśmy uznać, że jest ona zdecydowanie rozszczepiona;
- publiczność, która chodzi do kina, nie jest dobrym miernikiem nastrojów, jakie panują w całym społeczeństwie, ponieważ nie reprezentuje ona całego społeczeństwa. Demograficznie filmy te skierowane są do młodych ludzi i to oni głównie przyczyniają się do ich finansowego sukcesu¹⁸;
- to, że dany film się podoba szerokiej publiczności, nie oznacza, że wszystkim podoba się w nim to samo. A już z pewnością nie oznacza, że młodzi widzowie odnaleźli w nim te treści, które czytelne i oczywiste są dla krytyków;
- kupienie biletu nie jest wyrazem poparcia wartości prezentowanych w filmie, a to, czy dane dzieło się komuś podoba, czy nie, może nie mieć nic wspólnego z jego wewnętrznymi niepokojami czy nastrojami;
- ogromne finansowe sukcesy popularnych filmów biorą się ze światowego nimi zainteresowania, a trudno utrzymać przekonanie, że dla ludzi na całym ziemskim globie duch czasów jest ten sam lub że dzielą oni tę samą podświadomość.

Nawet jeśli trudno nie zgodzić się z wieloma uwagami Bordwella, trudno też nie ulec wrażeniu, że w odniesieniu do *Spider-Mana* niektóre z nich mogą być dyskusyjne. Chociażby ostatnia jego uwaga o niemożliwości zaistnienia czegoś, co nazywamy *zeitgeist* (czymkolwiek miałyby to być) dla wszystkich ludzi na świecie w tym samym czasie. Obrazy wydarzeń z 9/11 nie tylko obiegły

¹⁸ Jak zauważa Barbara Klinger, sukces blockbustów bierze się w dużym stopniu z chęci ponownego obejrzenia filmu w kinie przez docelowego odbiorcę, jakim jest nastolatek czy młody dorosły. Przeciwnie do powtórki obejrzenia filmu w kinie skłonne jest około 2 procent publiczności, natomiast sukcesy finansowe *Titanica*, *Matrixa* (1999, reż. L. Wachowski, L. Wachowski) czy *Władcy pierścieni* (2001–2003, *The Lord of the Rings*, reż. P. Jackson) pokazują, że aż 20 procent najbardziej chłonnego demograficznie obszaru widowni może powrócić po to samo doświadczenie. Barbara Klinger, *Beyond the Multiplex. Cinema, New Technologies, and the Home*, Berkley–London–Los Angeles 2006.

cały świat, nie tylko ludzie w każdym niemal zakątku globu mogli oglądać je na żywo, ale też żadna chyba inna tragedia, które dotknęła mieszkańców jednego miasta, nie wywołała tak empatycznych i zaangażowanych reakcji. Nie można także ukazanego w filmie Nowego Jorku pomylić z żadnym innym miastem lub też potraktować metaforycznie jako współczesną metropolię. Mówiąc krótko: Nowy Jork nie jest dla widzów *Spider-Mana* tym samym, czym Gotham City dla fanów serii o przygodach Batmana.

W nowej rzeczywistości, która zrodziła się po 11 września, pytania o gatunkową formułę, aspekty wizualne i w ogóle sens istnienia filmu takiego jak *Spider-Man* były nieuniknione. Wiadomo było jednak, że jeśli ma on zaistnieć, nie powinien być tym, czym miał być we wcześniejszych założeniach, a prawie każda decyzja, która wiązała się z kontynuowaniem projektu, wydawała się ryzykowna. Czy można pokazać nowojorskiej/amerykańskiej/światowej publiczności eskapistyczny w swojej formule film o superbohaterze, który ratuje ludzi, skacząc z budynku na budynek, podczas gdy tak niedawna tragedia ukazała heroizm prawdziwych bohaterów: strażaków, policjantów czy pracowników medycznych? Czy widzowie nie będą zniesmaczeni celebrowaniem urody Nowego Jorku, podczas gdy świadomość głębokiej rany, jaka została zadana temu miastu, jest ciągle dramatycznie obecna? Czy wreszcie entuzjastyczny optymizm, wpisany w postać Spider-Mana, jego relacje z miastem i charakter przygód, które mu się przytrafiają, nie okaże się zbyt nachalny i trudny do przyjęcia?

Pomimo tych wątpliwości i ryzyka, na które narażone było całe przedsięwzięcie, film powstał. Nastąpiły, oczywiście, pewne korekty: wycofano kosztowny i spektakularny zwiastun, na którym widoczne były wieże WTC, a same budynki usunięto ze zrealizowanych już zdjęć; w końcowej fazie pracy nad filmem dodano scenę ukazującą jednego z przypadkowych obserwatorów wydarzeń, wykrzykującego: „To jest Nowy Jork, jeśli zadzieras z jednym z nas, zadzieras z wszystkimi”; nowy zwiastun tchnął energią i radością, koncentrując się na efektach specjalnych, które „ożywiły” znane z komiksowych kart, wyczynowe akrobacje superbohatera, na historii jego początków oraz ukazywaniu olśniewających pejzaży Manhattanu.

Sukces *Spider-Mana*, przy wielu przewidywalnych powodach jego zaistnienia¹⁹, jest intrygujący właśnie dlatego, że zarówno decyzje o jego ostatecznym kształcie, jak i dacie premiery były, jak się wydaje, mocno ryzykowne. Cała trudność polegała na tym, że po 9/11 reakcje publiczności nie były i nie mogły być przewidywalne, zarówno dla specjalistów od marketingu, jak i samych widzów. Okazało się jednak, że to, co film miał im do zaoferowania, było odpowiedzią na jakieś oczekiwania, jakkolwiek antycypacje te nie wydawały się podlegać znanym wcześniej regułom. Pogodny, z młodzieńczo energicznym

¹⁹ Przed 9/11 wydawało się, że tego typu projekt ma bardzo duże szanse powodzenia. Zarównom bowiem strategia marketingowa, niewątpliwie oparta na rozwiązaniach wymyślonych na użytek filmu *Szczęki* (*Jaws*, 1975, reż. Steven Spielberg), których skuteczność nie ulega wątpliwości, jak i nadzieje związane ze wzmocnieniem istniejącej już popularności głównego bohatera, pozwalały na daleko posunięty optymizm.

i etycznie jednoznacznym bohaterem, ukazujący społeczność odważną i zjednoczoną w działaniu, dowcipny i efektowny film, jaki zdecydował się pokazać światu Sam Raimi, stał się zwiastunem przemian, których kontynuację i rozwinięcie można zaobserwować na przykładzie *Avengers*.

Kolejny fragment rozdziału może zostać opatrzony hasłem: „Zielony jest naprawdę trudny”, ponieważ oddaje ono skalę złożoności problemów, z jakimi borykają się specjaliści od efektów specjalnych przy próbach wiarygodnego przedstawienia animowanych postaci w foto realistycznym środowisku²⁰. W lutym 2013 roku Rick Marshall napisał dla internetowego magazynu *Digital Trends*, że:

Kiedy Marvel po raz pierwszy ogłosiło swoje plany wyprodukowania serii pojedynczych filmów o superbohaterach, które doprowadzą do powstania dużego filmu, jednoczącego pełny skład postaci, nikt nie sądził, że będzie to możliwe²¹.

Wydaje się, że nie była to opinia odosobniona. Marshall przyczyn sukcesu *Avengersów* upatrywał w wyjątkowo dobrze zaprojektowanych i wykonanych efektach specjalnych. Za szczególnie udaną uznał postać Hulka, przypominając, że dwie poprzednie produkcje, które miały stanowić wprowadzenie do świata marvelowskich przygód tego akurat bohatera, nie były sukcesami komercyjnymi, co trudno zinterpretować inaczej niż jako przejaw braku entuzjazmu ze strony potencjalnego targetu. *Hulk* w reżyserii Anga Lee (2003) jest interesującym przykładem tego, w jaki sposób działają oczekiwania fanów i możliwości studia. Nawet jeśli film ten, także dziś, wydaje się ciekawą propozycją pod względem wizualnym, to pomysł, by przenieść formułę komiksową na ekran, nie spotkał się z uznaniem wielbicieli papierowej wersji jadeitowego giganta. Wydaje się, że można to interpretować jako szczególny rodzaj podejścia do kwestii wierności wobec oryginału: dyskusje na fanowskich forach podnoszą kwestie związane z obsadą i szczegółami fabularnymi, wizualnie zaś, wydaje się, nie oczekuje się przeniesienia formalnych zasad kompozycji kadrów w taki sposób, jak to wygląda w komiksie.

Trudno się dziwić, że to właśnie Hulk staje się głównym obiektem zainteresowania Marshalla, żadna inna bowiem postać spod znaku Marvela nie ukazuje tak wyraźnie roli, jaką w planach produkcyjnych filmów studia odegrały efekty specjalne. Kiedy Hulk pojawia się na ekranach kin po raz pierwszy w specjalnie dedykowanym mu tytule, mamy rok 2003, co oznacza, że czekano około 12 lat, by możliwości techniczne cyfrowej kreacji postaci osiągnęły dojrzałość na tyle zaawansowaną, aby można było zadowalająco ukazać tę postać w ruchu. To wymagające zadanie powierzono prawie 200 specjalistom

²⁰ W wywiadzie dla *fxguide* Jeff White, kierujący zespołem specjalistów od efektów specjalnych w ILM, wyznaje, że przy pracy nad Hulkiem przyświecało im wypisane na tablicy hasło: „Zielony jest naprawdę trudny”, co było efektem problemów, jakie mieli oni z utrzymaniem wiarygodnej tonacji skóry bohatera. Zob. *Revisiting The Avengers*, <https://www.fxguide.com/fxpodcasts/fxpodcast-the-avengers/> (dostęp: 15.09.2016).

²¹ Rick Marshall, *Oscar Effects: How The Avengers Built a Better Hulk*, <http://www.digitaltrends.com/gaming/the-avengers-at-the-oscars-building-a-better-hulk/> (dostęp: 27.08.2016).

ze studia George'a Lucasa Industrial Light & Magic, którym zajęło ono ponad półtora roku²². Pomimo tych intensywnych starań ostateczny rezultat okazał się niejakiem rozczarowaniem. Nawet jeśli uznać częste porównywanie Hulka do Shreka (postaci, która stała się popularna dzięki animacji wyprodukowanej przez DreamWorks w 2001 roku) za mało zjadliwą krytykę, to, jak pisze Marshall:

Brak podobieństwa między Bruce'em Bannerem a jego rozgniewaną wersją, zarówno pod względem wizualnym, jak i wymowy postaci, również przysporzył filmowi więcej niż kilku negatywnych opinii, skutkując ogromnym spadkiem sprzedaży biletów po weekendzie otwarcia²³.

Co zatem sprawiło, że *Hulk* anno domini 2012 okazał się lepszy od swoich poprzedników? Przede wszystkim Marvel Studios wyciągnęło wnioski z wcześniejszych doświadczeń z Hulkiem, szczególną uwagę poświęcając popełnionym błędom. Mark Ruffalo, któremu tym razem powierzono trudne zadanie wcielenia się w rolę wrażliwego, sympatycznego i spokojnego naukowca, który doznaje nagłych przemian w nieokiełznaną, wściekłą i potężną bestię (nie wspominając już o jej kolorze), w taki sposób mówił o tym wyzwaniu: „Nikt nigdy wcześniej właściwie nie grał Hulka: to zawsze była postać wygenerowana komputerowo”²⁴.

Za efekty specjalne do *Avengers* znów mieli odpowiadać specjaliści z ILM²⁵, którzy stwierdzili, że tym razem przedstawia kontrowersyjną postać jako jedną osobę, zamiast – jak w poprzednich podejściach – dwóch wyraźnie różniących się od siebie charakterów²⁶. Ruffalo nie tylko faktycznie zagrał Hulka²⁷, ale zrobił to na planie filmowym, odziany w skafander umożliwiający *motion-capture*, przed czterema dedykowanymi temu zadaniu kamerami HD (dwie filmowały jego twarz, dwie ciało). Także sama twarz Hulka, już na etapie prac nad ostatecznym wizualnym kształtem filmu, została dopracowana tak, by przypominała w szczegółach twarz aktora (mówiąc „szczegóły”, mam na myśli nie tylko oczy, usta, zęby, ale także każdą zmarszczkę i każdego pora na skórze). Jak mówi Jeff White, który nadzorował powstawanie cyfrowych efektów specjalnych w ILM: „Wiedzieliśmy od samego początku,

²² Tamże. Dla osób niezorientowanych w uniwersum Marvela – „rozniewana wersja” Bruce'a Bannera to właśnie Hulk, zielony olbrzym o niespożytej energii, którego nie da się kontrolować.

²³ Tamże.

²⁴ Tamże.

²⁵ Dodać należy, że za efekty specjalne szczególnie związane z Hulkiem i Nowym Jorkiem. Nad całym bowiem filmem pracowały zespoły zatrudnione w Weta Digital, Scanline VFX, Hydraulx, Fuel VFX, Evil Eye Pictures, Luma Pictures, Cantina Creative, Trixter, Modus FX, Whiskytree, Digital Domain, New Deal Studios, The Third Floor, Method Design.

²⁶ Marshall przypomina wywiad, w którym Eric Banner, aktor grający Hulka z 2003 roku, wyznaje, że Ang Lee porównał pracę na planie filmu do reżyserowania greckiej tragedii, podczas gdy film o Hulku powstaje w zupełnie innym miejscu. R. Marshall, *Oscar Effects...*

²⁷ Co zresztą zdarzyło się po raz pierwszy, włączając telewizyjny, wielbiony przez fanów, serial o przygodach tej postaci.

że możemy dopracować do perfekcji Nowy Jork, kosmitów, innych bohaterów, ale i tak, koniec końców, będziemy oceniani na podstawie Hulka”²⁸.

I tak się stało. Nowy Jork, owszem, wygląda imponująco, ale tyle się w nim dzieje, że trudno podziwiać dokładność jego odwzorowania i się nim zachwycać. Natomiast to, co przeszkadzało widzom poprzednich filmów o Hulku: brak podobieństwa między jedną i drugą tożsamością postaci, mało czytelna mimika, niewiarygodny sposób poruszania się (zwłaszcza na to narzekali fani, czemu trudno się dziwić, kiedy mierzący i ważący swoje gigant podskakuje na piasku jak tenisowa piłeczka, nie pozostawiając żadnych niemal śladów), wszystko to zostało naprawione i Hulk stał się może nie najważniejszym, ale zdecydowanie jednym z kluczowych powodów sukcesu filmu.

Praca nad „perfekcyjnym” Nowym Jorkiem była żmudna i czasochłonna, ale konieczna. Ze względu na sposób poruszania się niektórych członków drużyny Mścicieli (mam tu na myśli zwłaszcza latającego Iron Mana) większość Nowego Jorku musiała być odtworzona cyfrowo. Przy realizacji sekwencji pościgów w trakcie polowania na kosmitów nie sprawdziłby się tradycyjny helikopter, ponieważ w Nowym Jorku nie można nim zniżyć się bardziej niż na 500 stóp nad budynek. Wizualna atrakcyjność Iron Mana śmigającego między wieżowcami wymagała ogromnego nakładu pracy. Najpierw, oczywiście, należało dokładnie sfotografować miasto, a przynajmniej tę jego część, w której będzie rozgrywała się akcja. Zadanie to wykonywało czterech fotografów przez osiem tygodni. Robiono zdjęcia budynków najpierw z poziomu ulicy, potem na wysokości 120 stóp, wreszcie dokładnie sfotografowano dachy. Praca ta zajmowała długie godziny, więc naturalne oświetlenie się zmieniało w zależności od pory dnia. Aby uzyskać podobny efekt w obrazie całego budynku, należało wracać po własnych śladach, wielokrotnie robiąc zdjęcia tym samym obiektom w odpowiednim czasie. Tak uzyskana dokumentacja miasta została poddana cyfrowej obróbce nie tylko w celu ujednolicenia ostatecznego obrazu, ale także w jej toku usunięto ze zdjęć znajdujących się na nich prawdziwych pieszych, prawdziwe obiekty i prawdziwe samochody, by potem wstawić ich cyfrowe odpowiedniki, dopasowane do potrzeb filmowej dramaturgii zdarzeń²⁹.

W ILM opracowano także algorytm, który został zastosowany do wygenerowania ulicznych korków, tak by wyglądały one wiarygodnie w sytuacji, gdy nagle na miasto spada duża liczba kosmitów. Trudność w przygotowaniu sekwencji, w której toczy się walka o Nowy Jork, polegała też na tym, że odbywa się ona nie tylko na poziomie ulicy, ale i na różnych wysokościach, tło zaś wówczas stanowią ściany wieżowców, widoczne w nich okna, za którymi toczy się jakieś życie.

W przemyśle kreatywnym zdarzają się sukcesy niewątpliwe i przewidywalne, natomiast sukcesy oszałamiające są zazwyczaj wynikiem podjętego ryzyka. Była mowa o tym, w jaki sposób ryzyko, które wiązało się z produkcją

²⁸ Wypowiedź z filmu: *Behind the Magic. Creating the Hulk for The Avengers*, <https://www.youtube.com/watch?v=hQRwrgKOexw> (dostęp: 12.09.2016).

²⁹ Czyli, mówiąc wprost: podatnych na wysadzenie w powietrze.

Spider-Mana, ostatecznie okazało się opłacalne, podobną refleksję można prowadzić także w odniesieniu do filmu *Avengers*. Zasadnicze pytanie w tym kontekście brzmiało: Czy uda się połączyć w jednym tekście wielu różnych bohaterów, z których każdy ma swoją odrębną, znaną fanom historię, każdy funkcjonuje w innych ramach gatunkowych, wygląda i porusza się w inny sposób, dysponuje inną bronią i – wreszcie – ma zupełnie inny charakter?

Odpowiedzi na owo pytanie szukano przez cały proces powstawania filmu, i ostatecznie udzielili jej odbiorcy. Owszem, udało się. Pierwszym powodem, dla którego można uznać to zadanie za wykonane w satysfakcjonujący sposób, jest struktura fabularna. Mimo wielu bohaterów, którzy pojawiają się w tym filmie, odbiorca bez większego problemu potrafi zidentyfikować protagonistów i antagonistów, wie, o co walczą, co potrafią, rozumie motywacje głównego przeciwnika oraz jego plan, czytelne są także czas akcji i geografia świata przedstawionego. Należy dodać jeszcze, że widz rozumie to wszystko, nawet jeśli *Avengers* jest pierwszym filmem spod znaku studia Marvel, z jakim ma do czynienia, i nigdy wcześniej nie czytał komiksów o postaciach, na które patrzy. Inny rodzaj przyjemności odczuwa oczywiście prawdziwy wielbiciel marvelowskiego uniwersum, film bowiem dostarcza wielu odpowiedzi na pytania, które wielokrotnie były zadawane przez fanów, stanowiąc część zabawy w zgadywanie niedopowiedzianych wprost reguł, jakie panują w tym świecie. Przykładem niech będzie tu scena walki, jaka rozgrywa się między Thorem, Iron Manem i Kapitanem Ameryka, która nie tylko jest spełnieniem fanowskich fantazji o tego typu starciu, ale także przynosi odpowiedzi na wielokrotnie zadawane wcześniej pytania: Jak będzie wyglądało zderzenie tak różnych osobowości, możliwości wykorzystania mocy i stylów walki? Który okaże się najbardziej odpowiedzialny? Co jest silniejsze w bezpośrednim starciu – tarcza Kapitana czy młot Thora? Scena ta dostarcza także wielu informacji dla widza, który ma z tymi bohaterami do czynienia po raz pierwszy. Ukazuje charakter postaci, podstawowe zasady walki, prawa, jakimi rządzi się świat przedstawiony. Podobną funkcję pełni także scena walki między Czarną Wdową a groźnymi złoćczyńcami, z którymi bez większych problemów daje sobie ona radę, natomiast później, w trakcie misji mającej na celu zwerbowanie do drużyny Hulka, wyraźnie obawia się Bruce'a Bannera, co może dawać widzom pewne wyobrażenie o tym, jak bardzo jest on niebezpieczny po transformacji.

Ryzyko związane z realizacją tego filmu polegało też na tym, że należało w logiczny sposób wyjaśnić obecność w jednym świecie wielu postaci, które są pod względem gatunkowym bardzo od siebie odległe. Mityczni bogowie spotykają agentkę rodem ze szpiegowskich filmów o zimnej wojnie, niepokornego i genialnego naukowca fascynuje zielony nieobliczalny olbrzym (choć akurat ci dwaj mieszczą się w formule SF, jakkolwiek o nieco innym zabarwieniu w tonie), a przewodzi im wszystkim najstarszy, najbardziej klasyczny superbohater. Równowagę udało się zachować dzięki równomiernemu rozłożeniu czasu obecności poszczególnych postaci. Ostatecznie gatunkowa formuła może być wyrażona jako film akcji i trudno nie zauważyć, że spektakularne sceny są właśnie przepełnione niezwykle szybkim i widowiskowym działaniem, które

jednakowoż jest atrakcyjne głównie ze względu na ujawniający się w nim charakter samych postaci.

W wypadku projektu takiego jak *Avengers* kibicowanie bohaterom na płaszczyźnie fabularnej znajduje odzwierciedlenie także w szerzej rozumianym procesie recepcji filmu. Tak samo jak odbiorca dopinguje mentalnie grupę różnorodnych postaci, która stara się stworzyć zgrany zespół i wspólnym wysiłkiem pokonać przeciwników, na innym poziomie trzyma kciuki za powodzenie całego projektu – udane połączenie bohaterów znanych z innych tekstów kultury, funkcjonujących wcześniej w odrębnych ramach gatunkowych. Dlatego kulminacyjna scena – kiedy widzimy statyczną niemal, acz przygotowaną do dalszej akcji, sześciuosobową grupę, prezentowaną w 360-stopniowym ujęciu – jest tak satysfakcjonująca. To nie tylko kulminacyjny moment w fabularnej strukturze tekstu, ale przede wszystkim celebrowanie sukcesu, jakim jest sam film *Avengers*.

Ostatnim, choć być może najbardziej znaczącym przełomem, który dokonał się za sprawą filmu *Avengers*, było rozwianie wątpliwości na temat tego, czy widzowie są już gotowi na pojawienie się popularnego w swych założeniach produktu, który będzie od nich wymagał zaangażowania na dużą skalę poza samym aktem odbioru. Pytania w tym wypadku brzmiały: Czy prezentowane treści, odwołujące się do wielu istniejących wcześniej, bardzo różnych tekstów, nie będą zbyt hermetyczne? Czy nie stanie się tak, że tylko naprawdę zaangażowani fani komiksowych i filmowych serii o bohaterach Marvela odpowiedzą na taki film pozytywnie? Czy przeciętni widzowie nie okażą się zbyt leniwi, by wykazać się zainteresowaniem wcześniejszymi (i, w konsekwencji, późniejszymi) losami bohaterów?

Wydawało się, że rozwój technologiczny i dysponowanie narzędziami cyfrowymi są na takim etapie, że nie tylko pozwalają na zaprezentowanie filmowej wersji uniwersum Marvela w sposób doskonalszy niż kiedykolwiek, ale przede wszystkim odbiorcy tekstu, dzięki nowym możliwościom komunikacyjnym, tworzą nowy rodzaj informacyjnej wspólnoty. O zmianach, jakie rewolucja cyfrowa przynosiła i miała przynieść w Hollywood, Janet Wasko pisała w 1994 roku, że: „Temu technicznemu rozwojowi, podobnie jak historycznemu procesowi przemian mediów, towarzyszyły uprzedzenia i obietnice, w tym wypadku dotyczące twórców filmów, przemysłu filmowego i odbiorców kina”³⁰.

Trzy zasadnicze obietnice, o których mówi Wasko, można sformułować następująco:

1. Więcej kompetencji.
2. Zwiększony konflikt przemysłowy.
3. Większa różnorodność i większy dostęp.

Obietnice te, jakkolwiek dają się podsumować słowami: „więcej” i „lepiej”, dotyczyły większych możliwości niezależnych produkcji, co w konsekwencji spowodowałoby współzawodnictwo oraz pojawienie się bardziej spektakularnych

³⁰ Janet Wasko, *Hollywood in the Information Age. Beyond the Silver Screen*, Polity, Cambridge 1994, s. 6.

filmów o lepszej jakości, co z kolei nie byłoby możliwe dzięki „magii” nowych produktów technologicznych. Wreszcie konsumentom obiecywano większy wybór, dogodniejszy dostęp i różnorodność oferty, co znalazło swoje odzwierciedlenie w hasle, że publiczność „dzięki większej ilości informacji i rozrywki będzie bardziej rozbawiona, wyedukowana i szczęśliwa”³¹.

Z dzisiejszej perspektywy trudno wykazywać się przesadnym sceptycyzmem względem spełnienia owych obietnic, bo nawet jeśli można się spierać, czy rzeczywiście mamy do czynienia z sytuacją lepszą lub czy współczesna publiczność jest szczęśliwsza, to bez wątpienia ma ona dostęp do większej ilości informacji, dzięki czemu ma szansę być bardziej wyedukowana. Przy czym tę edukację w odniesieniu do filmu takiego jak *Avengers* należy rozumieć jako w miarę bezbolesny proces dowiadywania się tego, co przy zaangażowanym trybie odbiorczym może być pożyteczne do jego zrozumienia, choć możliwe jest także pominięcie ogromnych zasobów informacji, którymi dzielą się fani uniwersum Marvela w internecie.

Podsumowując, można stwierdzić, że *Avengers* to przedsięwzięcie, w którego ramach bardzo wiele ambitnych celów zostało osiągniętych. Co więcej, niepokój związany z powodzeniem tego filmu przypadł także w udziale jego odbiorcom, więc ostateczne ich zadowolenie wynikało tyleż z samej przyjemności obcowania z tekstem, co z ulgi i satysfakcji związanych ze spełnionymi nadziejami. Najistotniejsze jest jednak to, że ryzyko, jakie zostało podjęte przy planowaniu i tworzeniu tej produkcji, narzędzia, jakie zostały wypracowane, by osiągnąć zamierzone cele, i wreszcie przestrzeń informacyjna, którą zaczęli tworzyć i okupować odbiorcy, w bardzo dobitny sposób ukazują ewolucję kina w dobie nowych mediów.

Najdobitniejszym jednakże przykładem strategii czytania wariantywnych tekstów kultury jest film spod znaku uniwersum Marvela *Avengers: Endgame* (reż. Anthony Russo, Joe Russo, 2019), któremu udało się dotrzeć na pierwsze miejsce najlepiej sprzedających się filmów wszech czasów, co z kolei może do pewnego stopnia świadczyć o tym, że omawiane praktyki odbiorcze bez większego trudu upowszechniły się także w kontekście produktów przemysłu kreatywnego głównego nurtu. O ile bowiem wcześniejsze propozycje studia Marvel, będące składowymi częściami kinematograficznego uniwersum, były w swych podstawowych fabularnych konstrukcjach zrozumiałe jako osobne teksty (jak w wypadku omawianego *Avengers*), o tyle zarówno kampania promocyjna *Avengers: Endgame*, jak i jego treść wymagały złożonych operacji znaczeniowótórczych ze strony odbiorców. Na gruncie teorii i krytyki filmowej praktyki czytania nieliniarnych tekstów określane są mianem *hyperlink cinema*³², co podkreśla nie tylko ich multilinearny charakter, ale przede wszystkim odnosi się do strategii odbiorczych, dzięki którym możliwe jest powiązanie znaczących elementów dzieła nie na zasadzie kumulatywnego

³¹ Tamże, s. 9.

³² Pojęcie zaproponowane w recenzji filmu *Happy Endings* (reż. Don Roos, 2005). Zob. Alissa Quart, *Networked. Don Roos and 'Happy Endings' (Film Comment)*, http://alissaquart.com/networked_don_roos_and_happy_e/ (dostęp: 13.05.2020).

i systematycznego dodawania informacji, ale przez „linkowanie” poszczególnych fragmentów w dynamiczny sposób. Pojęcie to zazwyczaj jest stosowane wobec pojedynczych dzieł, które zachęcają do tego, by przeprowadzać na nich omawiane operacje, w odniesieniu zaś do takiego filmu jak *Avengers: Endgame* owo linkowanie odbywa się nie w obrębie pojedynczego tekstu, lecz w ramach wszystkich tytułów składających się na trzy pierwsze fazy budowy kinematograficznego uniwersum, jakie tworzą dwadzieścia dwa filmy. Proces semantycznej stabilizacji świata w nich przedstawionego stanowi na tyle duże interpretacyjne wyzwanie, że nieuchronną jego konsekwencją jest odbiorcza współpraca społeczności fanowskiej, która w dobitny sposób daje wyraz słuszności diagnoz stawianych w odniesieniu do zjawiska zbiorowej inteligencji.

ROZDZIAŁ 5. REPREZENTACJA

5.1. Znaki i teksty

W antologii poświęconej problematyce tekstualności w dobie mediów cyfrowych, *Comparative Textual Media. Transforming the Humanities in the Postprint Era*, redaktorki tomu N. Katherine Hayles i Jessica Pressman proponują badania porównawcze nad mediami o charakterze tekstowym na tle przemian, jakim uległa tekstualność w procesach ucyfrowienia mediów. W wstępie zostaje zaznaczone, że: „Jednym ze sposobów analizowania literatury, który podkreśla jej związki z rzeczywistym światem oraz innymi polami intelektualnych dociekań, jest spojrzenie na nią przez pryzmat medialny”¹. W dalszej części argumentacji sugerują one, że nowa perspektywa postrzegania tekstualności, określana jako CTM (*Comparative Textual Media*), stanowi propozycję zmiany paradygmatu badań nad tekstualnością, która miałaby polegać na odejściu od analizy krytycznej na rzecz produktywnego badania relacji z czymś, co określają jako „etykę tworzenia”. Media, czytamy, „są w sposób konieczny powiązane ze specyficznymi technologiami i materialnymi strukturami, ale również z ekonomicznymi, prawnymi czy społecznymi instytucjami”².

Nadrzędna diagnoza łącząca większość esejów zaprezentowanych w owym tomie sprowadza się do przekonania, że determinizm technologiczny nie jest wystarczającą ramą badawczą, w której pomieściłyby się faktyczne przemiany kulturowych praktyk, ponieważ wpływają na nie, poza technologią, czynniki społeczne czy ekonomiczne. W założeniu badawcze CTM wpisana jest teza, że obserwacje rozwoju medialnych zjawisk powinny dokonywać się na przecięciu tego, co oferuje technologia, oraz faktycznych kulturowych praktyk.

Z kolei John Cayley w swoim eseju *The Code Is Not the Text (Unless It Is the Text)* podejmuje dialog z utopijnym, jego zdaniem, założeniem o przezroczystości kodu obiektów cyfrowych, które w intencjonalny sposób mają generować znaczenie. Wyraża on przekonanie, że „niektóre z powodów tego, że takie prace są obce utopii przezroczystości, są dokładnie tymi samymi

¹ *Comparative Textual Media. Transforming the Humanities in the Postprint Era*, N. Katherine Hayles, Jessica Pressman (red.), University of Minnesota Press, Minneapolis 2013, s. xv.

² Tamże.

powodami, dla których są zdolne do generowania znaczenia i oddziaływania”³. Dzieje się tak, ponieważ, jak wylicza Cayley: kod nie jest w sposób konieczny widoczny lub przezroczysty w języku czytelnym dla człowieka; kod posiada własne struktury, słowniki i syntaksy; kod zazwyczaj funkcjonuje niezależnie od tego, czy jest obserwowany (może w ten sposób nawet reprezentować sekretne działanie, wewnętrzność, ukryte procesy); istnieją podziały i różnice między tym, czym jest i w jaki sposób działa kod, a tym, czym jest i w jaki sposób działa język tekstu obecnego w przestrzeni interfejsu. Co więcej, Cayley uważa, że przykładanie szczególnej wagi do kodu w żaden sposób nie wyklucza wzajemnego „skażania się” (*mutual contamination*) kodu i języka naturalnego w tekstach czytanych z ekranów – raczej uznaje ten fakt, podobnie jak i odmiennie role i funkcje. „Kod i język – podsumowuje Cayley – wymagają różnych strategii czytania”⁴.

W dalszej części wywodu badacz formułuje szereg zastrzeżeń względem dotychczasowych podejść do postrzegania prac opartych na kodzie lub wykorzystujących programowalne media, które w nazbyt entuzjastyczny i zarazem naiwny sposób traktują zagadnienie języka nowych mediów i możliwości generowania znaczeń. Pierwsza wątpliwość, którą zgłasza, dotyczy dzieła opartego na kodzie, które funkcjonuje jako tekst na poziomie interfejsu, i wyraża się w przekonaniu, że jakkolwiek te dwie warstwy nie wpływałyby na siebie (Cayley, dla ścisłości dodam, nadal posługuje się frazą o wzajemnym skażeniu), to jest on przede wszystkim czytany jako język prezentowany na ekranie, jego tryb odbioru ulega nadmiernemu uproszczeniu. Jeśli bowiem odbiorcą tekstu jest człowiek (*human reader*), to w proces czytania w sposób implikowany wpisana jest asymilacja kodu jako części naturalnego języka. Taki rodzaj czytania nazbyt upraszcza, twierdzi Cayley, wrodzoną niejako złożoność adresowania twórczości, która wykorzystuje programowalne media. Kod także, nawet jeśli nie ujawnia się na poziomie interfejsu i jest przeznaczony do „czytania” przez procesor, może zostać przeczytany również przez niektórych ludzkich odbiorców, którzy będą w stanie na przykład go „zhakować”, podczas gdy tekst wyświetlany na ekranie zasadniczo adresowany jest – i tutaj Cayley ma wątpliwość: symultanicznie?, asynchronicznie? – do każdego czytelnika.

Konstatacje Cayleya – przybierające najczęściej postać licznych wątpliwości i pytań o tryb analizy prac opartych na kodzie – można nie tylko ekstrapolować na grunt badań nad gramami, ale także przywoływać wprost część jego zastrzeżeń, ponieważ sam autor zauważa, że dostarczenie odpowiedzi na nurtujące go pytania, a nawet pogłębiona refleksja nad naturą kodowanych tekstów mogą być pożyteczne w odniesieniu do gier, jak mówi, elektronicznych (choć zastrzega, że będzie to możliwe w takim stopniu, w jakim postrzegane będą jako sztuka literacka, które to stwierdzenie jest tyleż protekcyjne, co mocno niejasne). Uwaga ta pojawia się w odniesieniu do problemu

³ John Cayley, *The Code Is Not the Text (Unless It Is the Text)*, „Electronic Book Review”, <https://electronicbookreview.com/essay/the-code-is-not-the-text-unless-it-is-the-text/> (dostęp: 29.11.2020).

⁴ Tamże.

szczególnych praktyk czytania dzieł opartych na kodzie, które wymagają odmiennych niż w wypadku tradycyjnych tekstów narzędzi poznawczych. W praktyki te wpisana jest potrzeba wykreowania różniących się od tradycyjnych strategii perswazji oraz generowania znaczenia. Odnosząc się do gier, Cayley zauważa, że chociażby kwestia grywalności (*playability*) wyłania się jako wypadkowa zarówno kompozycji kodu, jak i tradycyjnego tworzenia tekstu w sensie scenariopisarskim.

O ile przedstawiona powyżej problematyka związana z retorycznym aspektem funkcjonowania teksów w programowalnych mediach jest na gruncie studiów nad grammi szeroko omawiana, dostarczając satysfakcjonujących rozwiązań (jak chociażby koncepcja retoryki proceduralnej Iana Bogosta), o tyle kolejny wątek w refleksji omawianego autora faktycznie może prowokować do zadawania pytań o proces znaczeniotwórczy w tekstach opartych na kodzie, włączając w to pojęcie również gry komputerowe.

W obszarze pytań domagających się odpowiedzi Cayley wymienia także problem materialności języka i konsekwencji tworzenia w mediach programowalnych. Pojawia się tutaj propozycja N. Katherine Hayles, by doprecyzować procesy znaczeniotwórcze w cyfrowych mediach za pomocą ukutego przez nią pojęcia „migotliwego znaczącego”. Pojęcie to zostaje powołane na użytek refleksji, która pojawia się w jej książce *How We Became Posthuman. Visual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, i zostaje wywiedzione z „płynnego znaczącego”, które z kolei jest terminem wprowadzonym przez Claude’a Lévi-Straussa⁵ i interpretowanym później przez Lacana. Dla Hayles „migotliwe znaczące” odnosi się do sytuacji, w której dialektyka obecności/nieobecności zostaje zastąpiona dialektyką wzoru/przypadkowości przepływu informacji, przyczyniając się do procesu dematerializacji reprezentacji w odniesieniu do zjawisk związanych zarówno z tekstualnością, jak i cielesnością. Jej koncepcja dotyczy nie tyle kwestii nieobecności czy znikania, ile nieustannych przemian tego, co widzialne, migotliwe znaczące zaś: „charakteryzowane są poprzez ich tendencję do nieoczekiwanych metamorfoz, osłabiania, rozpraszania”⁶, towarzyszącego wymianie informacji.

Zdaniem Cayleya koncepcja Hayles posiada znacznie większy potencjał niż spoglądanie na teksty oparte na kodzie wyłącznie przez pryzmat płynnego znaczącego, także dlatego że może być ona zastosowana poza kontekstem dzieł literackich. Migotliwe znaczące wykracza w takim ujęciu poza to, co się dzieje

⁵ Pojawia się ono we *Wprowadzeniu do twórczości Marcela Maussa* i jak twierdzi Grzegorz Michalik: „Tok jego rozumowania przebiega następująco: skoro człowiek ma do dyspozycji już od samych początków cały materiał znaczący, to w sposób nieunikniony dojść musi do nadwyżki tego materiału wobec jego potencjalnego zakresu. Tę równowagę przywracać mają płynne znaczące, które w społecznościach badanych przez antropologów przyjmują formę parasolowych terminów, którymi określa się np. to, co nieznanne”. Zob. Grzegorz Michalik, *Być w mówieniu i być mówionym – o teorii języka Jacques’a Lacana i jej konsekwencjach dla podmiotowości, „Przestrzenie Teorii”* 2020, nr 33, s. 108.

⁶ N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman. Visual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, University of Chicago Press, Chicago 1999, s. 30.

pod powierzchnią ekranu, i przypisuje kodowi właściwe miejsce i funkcję, którą pełni wówczas, gdy jest w ruchu.

Semiotyczne podejście do definiowania procesów związanych ze sposobem, w jaki funkcjonują znaki w odniesieniu do mediów cyfrowych, jest jednym z obszarów toczących się dyskusji. Za przykład może posłużyć koncepcja „znaków komputerowych” (*computer-based signs*) autorstwa Petera Andersena, który proponuje swój własny system klasyfikacji oparty na czterech cechach, takich jak: stałość (*permanence*) – zdolność znaku do bycia rozpoznanym przez fakt jego istnienia; krótkotrwałość (*transience*) – zdolność do zmiany części wyglądu znaku lub kontekstu, przy czym, mimo owych zmian, którym może ulec znak, możliwa jest jego identyfikacja jako tego samego; manipulacja (*handling*) – możliwość kontrolowania znaku przez użytkownika za pomocą bezpośrednich sygnałów (np. poruszając joystickiem); akcja (*action*) – zdolność znaku do powodowania zmian bez konieczności uczestniczenia w tym procesie innego znaku. Cechom tym towarzyszy rozbudowana klasyfikacja – Andersen wyróżnia siedem klas znaków: interaktywny, aktor, obiekt, przycisk, regulujący, dekorujący, duch⁷.

Mimo tak zdyscyplinowanego podejścia do zagadnienia semiotyki komputerowej warstwy języka nowych mediów, by posłużyć się pojęciem Manovicha, propozycja ta budziła pewne wątpliwości, czego wyrazem może być na przykład wypowiedź Aarsetha, który w następujący sposób skomentował przywołaną teorię:

Głównym problemem wydaje się założenie, że proces, jakiemu podlega cybernetyczny znak, może być pojmowany i klasyfikowany wyłącznie na podstawie obserwacji jego powierzchniowej warstwy. Kiedy relacja między powierzchnią znaku i jego użytkownikiem jest wszystkim, co istotne, wyjątkowa podwójna materialność procesu, jakiemu podlega cybernetyczny znak, jest lekceważona. Bez zrozumienia owej dualności analizy fenomenów komunikacyjnych dotyczące produkcji cybernetycznego znaku stają się pobieżne i niekompletne⁸.

⁷ Zob. Peter Andersen, *A Theory of Computer Semiotics. Semiotic Approaches to Construction and Assessment of Computer Systems*, Cambridge University Press, Cambridge 1991.

⁸ Espen J. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore–London 1997, s. 40. Dualność tę postrzega Aarseth jako wyjątkową cechę systemów cybernetycznych. W przeciwieństwie bowiem do innych systemów znaczeniowych, które mogą funkcjonować na jednym bądź dwóch poziomach materialnej ekspresji (transformacja, która zachodzi między poziomami, w tym wypadku jest zdeterminowana przez materialny wymiar pierwszego poziomu. To, co widzimy na kinowym ekranie, jest uzależnione od tego, co znajduje się na taśmie filmowej), transformacja znaku cybernetycznego jest relacją arbitralną, ponieważ wewnętrzny, zakodowany poziom może być doświadczany tylko na poziomie zewnętrznej ekspresji. Co więcej – to, co dzieje się na poziomie zewnętrznym, może zostać zrozumiane tylko w świetle tego, co dzieje się na poziomie wewnętrznym. Poziomy te są w równym stopniu wewnętrzne, w przeciwieństwie na przykład do „zewnętrznego” wobec scenariusza przedstawienia. By jeszcze bardziej skomplikować sprawę – dwa inaczej zakodowane obiekty mogą zostać wyrażone w taki sam sposób i odwrotnie – dwa różnie wyrażone obiekty mogą posiadać ten sam kod. „Możliwości wyjątkowego i pozaintencjonalnego zachowania się znaku – dodaje Aarseth – są nieskończone, co musi być niezbyt dobrą wiadomością dla typologów”. Tamże.

W kontekście problematyczności definiowania pojęcia znaku komputerowego czy cybernetycznego propozycja Hayles, by proces rozumienia tekstów opartych na kodzie analizować ze świadomością „migotliwości” znaczącego, jest na omawianym gruncie nie tylko propozycją wypełniającą zauważalną lukę, ale także inspirującą, a jednocześnie podatną na dointerpretowywanie w zależności od rodzaju reprezentacji, z jaką mamy do czynienia.

5.2. Medium i narracja

Jeśli niejednoznaczność takiego pojęcia jak „reprezentacja” niekoniecznie wiąże się z jego dysfunkcjonalnością i może być powodem do wytwarzania wokół niego interesujących i pożytecznych dyskusji, to brak zdyscyplinowanej refleksji w odniesieniu do terminu „media” bywa często powodem nieporozumień. Brak znaczeniowej precyzji określenia „media” wynika z różnorodności domyślnych typologii czy klasyfikacji, jakie mogą być weń wpisane, w zależności od tego, czy mówimy o mediach jako kanałach informacji, technologiach komunikacji, semiotycznych formach ekspresji, materialnych nośnikach danych czy dziedzinach sztuki. Próba usystematyzowania kwestii związanej z pojęciem „medium” stanowi szczególne wyzwanie na gruncie współczesnej narratologii, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę fakt, że dominujące w dyskursie badawczym podziały niejednokrotnie utrudniają przyglądanie się niezwykle zróżnicowanym postaciom, jakie może przybrać opowiadanie oraz w jaki sposób może funkcjonować.

Ryan, omawiając ten problem, twierdzi, że zauważalnym trendem w studiach nad mediami jest skłonność do wiązania ich ze specyficznymi technologiami komunikacji, takimi jak pismo, film, fotografia, radio, telewizja czy telefon, oraz posługiwanie się osobno zwrotem „nowe media” względem technologii cyfrowej⁹. Istotne dla dalszych jej propozycji jest spostrzeżenie, że niezależnie od pożyteczności definiowania pojęcia mediów przez pryzmat ich technologicznej podstawy (co umożliwia również badania na gruncie medialnej archeologii) tak zdyscyplinowane podejście staje się wykluczające dla rozważań na temat form narracyjnych, ponieważ nie zawsze posiadają one niezależną pod względem technologicznym podstawę, która pozwala na ich różnicowanie¹⁰. Aby uniknąć wspomnianych nieścisłości i wykluczeń, Ryan proponuje własną kategoryzację, która opiera się na trzech kryteriach. Pierwszym z nich jest podstawa semiotyczna, rozumiana jako podstawowe typy znaków (obraz,

⁹ Marie-Laure Ryan, *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, [w:] *Storyworlds across Media*, Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon (red.), University of Nebraska Press, London–Lincoln 2014, s. 27.

¹⁰ Wątpliwości na temat odpowiednich strategii badawczych przy respektowaniu założeń technologicznej klasyfikacji mediów mogą budzić narracje wyrażane w komiksach (technologicznie: druk) czy przekazywane ustnie (brak technologii).

dźwięk, język, ruch), które z kolei mogą być rozpoznawane poprzez czasowy i przestrzenny wymiar własnego istnienia (kolor, kształt, wymiar, rytm itd.), charakter sensoryczny (dźwiękowe, wizualne) i rodzaj oznaczania (ikoniczny, indeksowy, symboliczny). Posługując się tą kategorią, będziemy w stanie wyróżnić media najczęściej odpowiadające dziedzinom sztuk, takich jak muzyka, malarstwo czy rzeźba. Kryterium drugim jest wymiar techniczny, który nie tylko odnosi się do technologicznej podstawy medialnej, pozwalającej wyróżnić na przykład film, telewizję czy fotografię, ale obejmuje każdy rodzaj produkcji i materialnej podstawy. W niektórych wypadkach definiowania medium te dwa ostatnie wyróżniki będą ze sobą tożsame, w innych będziemy mieli do czynienia z wielowarstwowym wymiarem technicznym. Trzeci wreszcie aspekt definiowania medialności dotyczy wymiaru kulturowego, obejmującego zarówno rozpoznanie medium jako narzędzia komunikacyjnego, jak i zagadnienia związane z instytucjonalnością oraz praktykami towarzyszącymi jego funkcjonowaniu.

Odpowiednio do przedstawionej propozycji kategoryzacji mediów Ryan dokonuje systematyzacji podejść, które można zastosować w badaniu narracji w sposób ujawniający jej zmediatyzowany charakter. Podejście semiotyczne będzie się więc koncentrowało na narracyjnych możliwościach języka, obrazu, dźwięku, ruchu, interakcji twarzą w twarz oraz kombinacji powyższych elementów; podejście techniczne obejmuje zagadnienia związane z przepływem informacji, relacjami między nadawcą a odbiorcą, komunikacją w aspekcie czasowym i przestrzennym oraz materialnością podstawy, która zmienia charakter opowiadania. Kulturowe podejście natomiast dotyczy obszarów związanych z praktykami i protokołami zachowań zarówno użytkowników, jak i producentów oraz instytucjonalnego wymiaru funkcjonowania mediów¹¹. Zaproponowana przez Ryan kategoryzacja oraz wyznaczenie obszarów badawczych dla analiz narratologicznych nie tylko wprowadza konieczną dyscyplinę w akademickich rozważaniach na temat teorii narracji, ale przede wszystkim ustanawia istotne konteksty dla przyglądania się samym aktom opowiadania i ich wielowymiarowej naturze.

5.3. Reprezentacja i kulturowe znaczenie

Postrzeganie gier komputerowych jako tekstów kultury (co, jak mieliśmy się okazję przekonać, nie zawsze jest sprawą oczywistą i jednocześnie stanowi kluczowy aspekt niniejszych rozważań w wymiarze analitycznym i perswazyjnym) wymaga nie tylko dostosowanych do medium gier narzędzi badania tekstualności, ale także pozwala na badanie tego, w jaki sposób gry komputerowe budują znaczenie w szerszym kulturowym kontekście. Mam tu

¹¹ Tamże, s. 30.

na myśli te sposoby badania kultury i jej artefaktów, które wpisują się w nurt refleksji prezentowany przez szkołę brytyjską, a w szczególności założenia, jakie poczynił Stuart Hall, sugerując, że „analizy ideologiczne” powinny stanowić priorytet w badaniach nad mediami i konstruowanymi w nich przekazami¹². Z jednej strony wydaje się oczywiste, że gry komputerowe, posiadając w swoim repertuarze środków wyrazu ugruntowane medialnie i kulturowo strategię prezentowania informacji, takie jak obrazy, ruchome obrazy, dźwięk czy język, będą podatne na analizy warstwy reprezentacyjnej w kontekście wymowy ideologicznej, z drugiej strony, będąc programami komputerowymi, w których naturę wpisana jest możliwość ich modyfikacji, domagają się uwzględnienia tego aspektu ich funkcjonowania w ostatecznej próbie określenia własnego przekazu na poziomie symbolicznym czy światopoglądowym.

Zgodnie z propozycją Adrienne Shaw gry komputerowe mogą być badane w szerokim kontekście kulturowym bądź jako kulturowe artefakty¹³, gdy skoncentrujemy się głównie na sposobie, w jaki gry reprezentują marginalizowane społecznie grupy oraz w jaki sposób wpływa to na budowanie/demonstrowanie tożsamości graczy. Na przecięciu wspomnianych dwóch strategii badawczych może się pojawić trzecie podejście, które polegałoby na egzaminowaniu gier komputerowych jako części kulturowego dziedzictwa, jak czynią to Majed S. Balela i Darren Mundy w tekście *Analysing Cultural Heritage and Its Representation in Video Games*, podejmującym kwestię symbolicznej reprezentacji kultury, wyzwalającej proces negocjowania tożsamości w różnych aspektach jej kształtowania: etnicznym, narodowym czy historycznym. Zgodnie z sugestiami Halla reprezentacja jest rozumiana przez przywołanych badaczy jako użycie języka w celu nadania znaczenia temu, o czym się mówi, bądź powołania do istnienia świata, który będzie miał znaczenie dla innych. W tym kontekście reprezentacja w grach komputerowych może odnosić się do zróżnicowanych warstw problemowych, poruszając tematy takie jak kulturowe zawłaszczenie, selektywność, decyzje będące wynikiem zaprojektowanych reguł, ideologiczne ograniczenia¹⁴. Jeśli rozumieć kulturowe dziedzictwo jako zróżnicowane zasoby symboli i obiektów przekazywanych w kulturach z przeszłości w teraźniejszość¹⁵, to w sposób oczywisty stanowi ono fundament budowania i aktualizowania kulturowej tożsamości. Ponieważ podejście zaproponowane w omawianym tekście ma na celu nie tylko zbudowanie narzędzia analitycznego, które posłużyłoby do egzaminowania istniejących tekstów, ale także miało być pożyteczną wskazówką na poziomie projektowym, autorzy dokonują

¹² Zob. Stuart Hall, *Kodowanie i dekodowanie*, przeł. Wanda Lipnik, Ireneusz Siwiński, „Przekazy i Opinie” 1987, nr 1–2, s. 58–71.

¹³ Adrienne Shaw, *What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies*, „Games and Culture” 2010, Vol. 5, No. 4, s. 403–424.

¹⁴ Majed S. Balela, Darren Mundy, *Analysing Cultural Heritage and Its Representation in Video Games*, www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/92_BalelaMundy_Analysing-Cultural-Heritage-and-its-Representation-in-Video-Games.pdf (dostęp: 12.06.2019).

¹⁵ Jest to definicja kulturowego dziedzictwa zaproponowana przez Jokilehto w: Jukka Jokilehto, *Definition of Cultural Heritage. References to Documents in History*, ICCROM Working Group ‘Heritage and Society’, 2005.

dość szczegółowych kategoryzacji elementów reprezentacji, które należy brać pod uwagę przy tego rodzaju analizie.

Na najbardziej ogólnym poziomie, zapożyczając podział z obszaru badań antropologicznych, kulturowe dziedzictwo rozważane jest w aspekcie dostrzegalnym i niedostrzegalnym. Do tego ostatniego należałyby: obyczaje społeczne, systemy wartości, wierzenia, tradycje, mity i folklor. Aspekt dostrzegalny z kolei obejmuje muzykę, taniec, obiekty artystyczne, artefakty, język, festiwale, ceremonie, wiedzę i umiejętności. Pojęcie dziedzictwa kulturowego odnosiłoby się w kontekście tego podziału do zjawisk dostrzegalnych, które są zachowywane i przekazywane przez pokolenia nie tylko z uwagi na ich funkcję estetyczną czy użyteczną, ale przede wszystkim dla zachowania ciągłości w procesie wyrażania kulturowej tożsamości. Ponieważ zastosowanie pojęcia kulturowego dziedzictwa do analizy warstwy reprezentacyjnej w grach komputerowych zdaniem badaczy wymaga zdyscyplinowanego podejścia, proponują oni, by systematycznie dokonywać analizy treści pod kątem dostrzegalnych i niedostrzegalnych elementów, jakie zostały w konkretnym dziele zaprezentowane. Na poziomie dostrzegalnych aspektów będą znajdowały się sztuki i artefakty (takie jak architektura, rzeźba, sztuki wizualne, piśmiennictwo, sztuki performatywne czy ubiór), środowisko (krajobraz), społeczność (ludzie), historia (historyczne miejsca czy postaci). W aspekcie niedostrzegalnych wymiarów reprezentacji te same kategorie będą służyły analizie języka czy folkloru (sztuki i artefakty), warunków klimatycznych (środowisko), zachowań (społeczność), religii, obyczajów, czasu historycznego (historia). Nawet jeśli przedstawiona kategoryzacja może budzić pewne wątpliwości w sensie ścisłości przypisanych aspektów kulturowego dziedzictwa, to niewątpliwą wartość badawczą ma propozycja, by zastosować usystematyzowane podejście do analiz reprezentacji, które odnoszą się do kulturowych tradycji oraz, same będąc owego dziedzictwa częścią, wytwarzają znaczenia istotne dla procesów funkcjonowania kulturowej tożsamości.

Interpretowanie pojęcia reprezentacji jako procesu znaczeniowotwórczego nie tylko w sensie semiotycznym, ale także tożsamościowym, jest szczególnie zauważalne w dyskusjach na gruncie badań nad gramami w obszarach tematycznych dotyczących sposobu przedstawiania mniejszości społecznych oraz przeszłości. W wypadku gier, które można określić mianem historycznych, głównie ze względu na dostrzegalne aspekty reprezentacji przedstawionego w nich świata, problematyzowanym zagadnieniem może być nie tylko ich historyczna akuratność, ale przede wszystkim ukazywanie przeszłości w jej spekulatywnym i performatywnym wymiarze. We wstępie do antologii tekstów poświęconych analizowaniu problematyki historyczności i gier komputerowych *Playing with the Past* redaktorzy tomu zauważają, że istnieją trzy poziomy, na których może odbywać się „historyczne zaangażowanie” w tekst gry. Pierwszy z nich odpowiada rozgrywce i odnosi się do możliwych interakcji, jakie można podjąć w historycznie przedstawionym otoczeniu, które to doświadczenie „pozwala graczowi zaangażować się w symulowaną przeszłość, na podobnej zasadzie jak historyk staje wobec faktów czy dowodów przeszłości, jest ono

eksploracyjne w swej naturze, więc nie musi uczyć go historii”¹⁶. Na poziomie drugim zaangażowanie do pewnego stopnia wynika z pierwszego, to znaczy przez pozwalanie graczowi na podejmowanie działań i wpływanie na rozwijającą się opowieść prezentowane wydarzenia oferują rozumienie historii jako procesu. W kontekście badania przeszłości jest to o tyle istotne, że, jak zauważa Harry Brown: „przez konstruowanie wirtualnej przeszłości oraz oferowanie w niej graczowi sprawczości gry wideo stanowią doskonałą lekcję z zakresu nieprzewidywalności zdarzeń (konsekwencji, jakie przeszłe wydarzenia mają dla współczesnej rzeczywistości)”¹⁷. Trzeci wreszcie poziom odnosi się do sprawczości regulowanej przez reguły, co w wypadku omawianego tekstu oznacza, że pewne działania mogą być podejmowane na poziomie reprezentacji w taki sposób, w jaki nie było to możliwe w kontekście historycznym.

Oczywiście dodać tutaj należy, że na poziomie tego, na co pozwalają i czego zabraniają reguły, tworzy się ideologiczny wymiar reprezentacji przeszłości i chociaż trudno nie zgodzić się z faktem, że każda narracja o przeszłości ma do pewnego stopnia charakter perswazyjny, to w wypadku gier komputerowych to, co dzieje się na poziomie reguł, a co za tym idzie, retoryki proceduralnej, narzuca interpretację zdarzeń. Pojawia się tutaj interesujące pytania, jeśli bowiem w takiej grze jak *Civilization IV: Colonization* Sida Meiera gracz osiąga lepsze wyniki, eliminując rdzenną ludność (nawet jeśli nie dokonuje się to przez akt ludobójstwa), a rezygnując z tego typu działań i tak doprowadza do „nawrócenia się” mieszkańców zajmowanych terytoriów, to nawet jeśli mówimy tutaj o historycznej akuracności symulacji przeszłości, to nie tylko nie jest ona pozbawiona ideologicznego przekazu, ale sposób, w jaki zostaje on zaimplementowany w system reguł, czyni go podatnym na krytyczną analizę wyłącznie w perspektywie narzędzi badawczych wypracowanych na gruncie studiów nad grami.

5.4. Teksty w połowie rzeczywiste

Jedna z propozycji teoretycznych, która w równym stopniu każe rozważać charakterystyczne dla gier komputerowych sposoby funkcjonowania tekstu kultury wykorzystującego zarówno fikcję, jak i reguły, pojawia się w książce Jespera Juula *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Polega zaś na przypisaniu fikcji i regułom binarnie odmiennych własności i przyglądaniu się, w jaki sposób, w procesie interakcji z tekstem, te dwa jego

¹⁶ Andrew B.R. Elliott, Matthew Wilhelm Kapell, *Introduction. To Build a Past That Will „Stand the Test of Time” – Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives*, [w:] *Playing with the Past*, Andrew B.R. Elliott, Matthew Wilhelm Kapell (red.), Bloomsbury, London 2013.

¹⁷ Harry Brown, *Video Games and Education*, cyt. za: A.B.R. Elliott, M.W. Kapell, dz. cyt., s. 11.

aspekty determinują zachowanie gracza oraz pozwalają rozumieć złożoność doświadczenia rozgrywki. Przypomnijmy, że w tym kontekście ta „połowicz-na prawdziwość” odnosi się do dwóch wymiarów dynamicznie funkcjonującego tekstu – opartych na regułach prawdziwych działań, dokonujących się w świecie rzeczywistym, oraz fikcyjnych światów, w których są reprezentowane. W tekście *On Absent Carrot Sticks. The Level of Abstraction in Video Games* badacz powraca do owego podziału, aby wprowadzić uzupełniającą refleksję dotyczącą abstrakcyjności gier. Dla porządku należy zaznaczyć, że Juul kontynuuje tutaj swoje negocjacyjne podejście do roli, jaką fikcja odgrywa w grach komputerowych, mówiąc, że wygląda to rozmaicie w różnych grach (niektóre są abstrakcyjne, w innych pojawia się ona jako „fasada”, są wreszcie takie, w których z rozmachem zaprojektowane światy, postacie i wydarzenia stanowią o ich istocie), w związku z czym, odnosząc się do poziomu reprezentacji, będzie mówił o „fikcyjnych światach” raczej niż narracjach, ponieważ to pierwsze określenie uwzględnia istnienie elementów narracyjnych, nie sugeruje natomiast sekwencyjności reprezentowanych wydarzeń. Nie jest to szczególnie eleganckie rozwiązanie na poziomie aplikowalności pojęcia narracji wobec tekstów interaktywnych, ale użyteczne. Jeśli mówimy o grach, w których mamy do czynienia z reprezentacją świata, ich treść da się przypisać jednej z trzech wyróżnionych przez Juula kategorii:

1. Fikcja jest implementowana w regułach.
Jest to sytuacja najbardziej przejrzysta, kiedy reguły gry są motywowane z poziomu fikcji. Spodziewamy się, że obiekty w grze będą zachowywały się zgodnie z tym, co sugeruje ich znaczenie na poziomie reprezentacji: ptaki mogą latać, a samochody mogą jeździć, by posłużyć się przykładami, które podaje badacz.
2. Fikcja nie jest implementowana w regułach.
W tym wypadku fikcja sugeruje możliwość działania, ale reguły nie pozwalają na jego wykonanie. Należy tutaj dodać, że ten rodzaj ograniczenia w możliwości podejmowanych interakcji rodzi się w procesie negocjacji między znaczeniami elementów świata przedstawionego, które są tworzone w oparciu o wiedzę na temat funkcjonowania rzeczywistych obiektów i procesów, a tym, na co pozwala bądź nie pozwala gra.
3. Reguły nie są wyjaśnione na poziomie fikcji.
Ta ostatnia kategoria odnosi się do sytuacji, w której nie sposób wytłumaczyć reguł, posługując się logiką przedstawionego świata, reprezentowanego w warstwie fikcyjnej¹⁸.

¹⁸ Zob. Jesper Juul, *On Absent Carrot Sticks. The Level of Abstraction in Video Games*, [w:] *Storyworlds across Media*, s. 175.

Kwestia abstrakcyjności, którą w tym tekście porusza Juul, lokuje się w przestrzeni różnic między fikcją, która jest implementowana w regułach, a taką, która nie jest w nich implementowana. W szerszym kontekście, zauważa badacz, problem abstrakcyjności jest do pewnego stopnia pokrewny zagadnieniom związanym z reprezentacją niezależnie od tego, o jakim medium mówimy, bowiem przedstawianie fikcyjnych światów ma zawsze niekompletny charakter:

ponieważ opis fikcyjnego świata ma zawsze ostateczny rozmiar, podczas gdy w każdym świecie może wydarzyć się nieskończona ilość zdarzeń, pominie on także nieskończoną ilość faktów, których nie można stwierdzić tylko na podstawie przyglądania się dziełu¹⁹.

Poruszany tutaj problem, choć stanowi propozycję rozwiązania kwestii relacji między regułami i fikcją w grach komputerowych, daje się, co jest widoczne w refleksji Juula, wpisać w szerszy kontekst rozważań na temat teorii światów możliwych zaadaptowanych na grunt teorii narracji. Autor przywołuje tutaj badania Ryan, ale dodać należy, że pożyteczna może być w tym kontekście także precyzyjna i dogłębna analiza mechanizmów współpracy z tekstem narracyjnym przedstawiona przez Umberto Eco w *Lector in fabula*, gdzie stwierdza on między innymi że:

czytelnik porównujący dany stan fabuły z własnym światem odniesienia lub ze światem własnych oczekiwań przyjmuje ów stan za możliwy; ale dzieje się tak, ponieważ nie poznał on jeszcze kompletnego narracyjnego świata możliwego – oraz dlatego właśnie, iż od przekonania, że stan fabuły trzeba jakoś uzupełnić, zależy jego skłonność do wysuwania przewidywań²⁰.

W przywołanym fragmencie znajdują się elementy kluczowe dla zrozumienia problemu „abstrakcyjnej luki” opisywanej przez Juula. Przede wszystkim należy przyjąć, że budowanie znaczenia świata przedstawionego oraz nadawanie sensu odbywającym się w nim wydarzeniom wymaga od jego interpretatora nieustannego uzupełniania informacyjnych luk, które zawiera sama reprezentacja. Luki te lub, by posłużyć się terminem Eco, „rozdziały-widma”, są tworzone albo na bazie encyklopedii świata rzeczywistego, albo fikcyjnego (przypomnijmy, że zgodnie z założeniami Eco encyklopedia, którą tworzymy na temat reguł istniejących w rzeczywistym świecie, ma również charakter kulturowego konstruktu). W odniesieniu do stabilnych tekstów narracyjnych znaczeniowe negocjacje mogą być weryfikowane przez sam tekst, albo też pozostawione w pewnym semantycznym zawieszeniu jako jedna z możliwych interpretacji. Pytanie, które w tym kontekście stawia Juul, brzmiałoby: Co dzieje się wówczas, gdy możliwość „dziania się” w reprezentowanym świecie jest regulowana przez system reguł? Zdaniem badacza pojawia się tutaj abstrakcyjna luka, ponieważ niezależnie od tego, w jaki sposób zinterpretujemy możliwości wydarzeń w świecie, negocjując jego znaczenia

¹⁹ Tamże, s. 177.

²⁰ Umberto Eco, *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, przeł. Piotr Salwa, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1994, s. 228.

na poziomie reprezentacji, to co faktycznie jest w nim możliwe, jest determinowane przez rzeczywisty wymiar reguł gry.

Juul sugeruje także, co wydaje się wyjątkowo interesujące, że poziom abstrakcji w grach jest ściśle związany z gatunkowością, przynajmniej w takim stopniu, w jakim w miarę precyzyjnie określone gatunki posługują się podobną mechaniką. Oznaczałoby to, że jeśli dany tekst jest przypisany wybranemu rodzajowi gry nie tylko w wymiarze tematycznym, ale także ludycznym, to domysły jego interpretatora na temat możliwego do powołania świata będą uzależniane od zbudowanej przez niego encyklopedii na temat obowiązujących reguł związanych z gatunkowością. Zapoznając się z nowym gatunkiem, czy to w rezultacie braku istnienia odpowiedniej encyklopedii, czy ze względu na nowatorstwo samego projektu w zakresie mechaniki, możliwości podejmowania działań w reprezentowanym świecie, a tym samym prawdopodobnych w nim wydarzeń, będą zdeterminowane przez poziom fikcji, której rozpoznanie jest uzależnione od umiejętności zdekodowania reprezentacji w trybie wykraczającym poza samo medium gier. Samo garnie natomiast, uważa Juul, polega na zaznajomieniu się i aktualizowaniu wiedzy dotyczącej poziomu abstrakcji.

5.5. Reprezentowanie czasu

Chciałabym teraz przejść do omówienia kwestii czasowości w grach komputerowych, a dokładniej – zaprezentować dwie próby kategoryzacji zjawiska, których dokonali Jesper Juul i Markku Eskelinen. W przeciwieństwie do Jenkinsa, który postulował, by odnaleźć pewne pokrewieństwa między narracją i grą, Jesper Juul rozpoczyna swe rozważania o czasowości w grach komputerowych od wymienienia trzech przynajmniej powodów, dla których gry nie powinny być opisywane w narratologicznej perspektywie²¹. Po pierwsze, nie są one zdaniem tego badacza częścią narracyjnego i medialnego środowiska, kształtowanego przez powieść, film czy teatr. Po drugie – relacja między czytelnikiem/widzem a światem przedstawionym w tradycyjnych mediach różni się od tej, która zachodzi między graczem a światem gry. Po trzecie wreszcie, czas w grach funkcjonuje inaczej niż w narracjach. Samą grę Juul definiuje jako „maszynę stanu”, wskazując zarówno na jej systemowość, jak i dynamiczność. Jego zdaniem gra to system, który może istnieć w różnych stanach. Granie w grę oznacza interakcję ze stanem gry. „Jeśli nie możesz w żaden sposób wpłynąć na stan gry (...), to znaczy, że nie grasz w grę”²² – twierdzi Juul. Relacja między czasem gry a czasem wydarzenia może być określona jako odwzorowanie – czas gracza i jego działania są projektowane

²¹ Zob. Jesper Juul, *Introduction to Game Time*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), The MIT Press, London 2004.

²² Tamże, s. 132.

na świat gry, co jest także konsekwencją, jak ujmuje to Juul, „podwójnej tożsamości”, jaką przybiera gracz: jest jednocześnie „sobą” i odgrywa role w świecie gry. Dynamikę gry w kontekście czasowości, czyli „maszynę stanu”, opisuje Juul za pomocą następujących kategorii:

- Stan gry – stan gry w danym momencie.
- Czas gry – czas gracza, w którym gra.
- Czas wydarzenia – czas wydarzeń w grze.
- Odwzorowanie – proces przypisywania działań gracza do tego, co dzieje się w czasie wydarzeń, projekcja czasu gry odwzorowana w czas wydarzenia.
- Szybkość – relacje między czasem gry a czasem wydarzenia.
- Umiejscowienie – historyczny czas wydarzeń.
- Sceny – czas wydarzenia kontrolowany przez narrację (opowiedziany, nie „zagrany”).

Najprostsza relacja czasowa, z jaką możemy mieć do czynienia, pojawia się w grach abstrakcyjnych, takich jak chociażby *Tetris*. Wszystko, co wydarza się w grze, wydarza się „teraz”, w czasie kiedy gramy. Różnica między abstrakcyjnymi grami „czasu rzeczywistego” a takimi, które są oparte na kolejności, polega na tym, że w tym drugim wypadku stan gry może zmienić się tylko w określonych momentach – gdy pojawia się szansa wykonania ruchu. Poza tym w grach abstrakcyjnych niepodjęcie działania ma swoje konsekwencje i może prowadzić do przegranej, a w grach opartych na kolejności reguły nie muszą określać czasu gry, który może być wykorzystany przez gracza na wykonanie ruchu.

„Czas wydarzenia” odnosi się do czasu, który upływa w świecie gry i pozwala opisać relację między działaniami gracza a ich efektami na poziomie reprezentacji wydarzeń. Juul uznaje, że w większości gier akcji (jak na przykład w grze *Quake*) czas gry i czas wydarzenia istnieją w relacji 1:1 (poruszanie joystickiem, myszką, przyciskanie klawiszy natychmiast wpływa na świat gry, który funkcjonuje jako paralelny, istniejący w czasie rzeczywistym). Inaczej sytuacja wygląda w takich grach jak *SimCity* (Maxis, 1989), kiedy wydarzenia reprezentowane w grze (w świecie gry) następują szybciej niż te dokonywane w czasie gry (jeśli gracz decyduje się zainwestować w infrastrukturę i wybudować dom, to czas wydarzenia będzie wynosił powiedzmy rok, natomiast czas gry kilka minut). Istnieją także takie gry, które pozwalają, by to gracz zdecydował o szybkości i o tym, jak długi okres grania zostanie odwzorowany w czasie wydarzenia. Na przykład gra *Max Payne* zawiera opcję „spowolnionego czasu”, którą gracz może uruchomić w dowolnym momencie i „wydłużyć” czas gry w relacji do czasu wydarzenia.

Juul rozważa także taki wariant relacji czasowych, kiedy nie wszystkie wydarzenia w świecie gry są odwzorowywane z czasu gry. Mowa tu o „scenach”, tych partiach gry, które uruchamiają się samodzielnie i „opowiadają” o wydarzeniach ze świata gry, nie pozwalają graczowi na działanie, mogą natomiast być przez niego pominięte. „Sceny” rozdzielają czas gry od czasu wydarzeń i nie wpływają na stan gry, natomiast jeśli – jak to bywa najczęściej w grach

przygodowych – posługują się filmowymi czy komiksowymi konwencjami, to podkreślany jest w ten sposób brak możliwości wpływania na te partie gry.

Interesującym aspektem rozważań na temat czasu w grach jest to, że przeważnie jest on prezentowany chronologicznie. Juul podaje dwa powody takiego stanu rzeczy: po pierwsze, ewentualne przedstawianie przyszłych wydarzeń może oznaczać, że działania podejmowane przez gracza nie mają znaczenia, po drugie zaś, w wypadku pojawienia się retrospekcji, w której gracz ma możliwość działania, teraźniejszość może okazać się niemożliwa. Dlatego też retrospekcje w grach przygodowych, jeśli się zdarzają, mają postać „scen”, w których gracz nie ma możliwości działania.

Wyjątkowa w grach (i interesująca w kontekście problemu czasowości) jest ich poziomowa struktura, która może w dwojaki sposób wpływać na czas wydarzeń. Przejście na kolejny poziom, w czasie gry przerwane „ładowaniem”, może być przedstawiane jako ciągle w czasie wydarzeń, albo też jako niepowiązane z poprzednim poziomem i sugerujące rozpoczęcie kolejnej „rundy”. Gry analizowane pod kątem czasu byłyby także nowatorskie ze względu na panujące w nich, jak to określa Juul, „standardy zakłócania czasu”. Można na przykład grę przygodową przerwać w dowolnym momencie, zatrzymać przebieg wydarzeń w świecie gry, ale temu zatrzymaniu czasu w świecie gry często nadal będzie towarzyszył dźwięk. Innym przykładem „zakłócania czasu” jest możliwość zapisania stanu gry w dowolnym momencie czasu gry i rozpoczęcia jej od tego miejsca później.

Markku Eskelinen wydaje się podzielać stanowisko Juula zarówno w kwestii przydatności narzędzi narratologicznych do badań prowadzonych nad grami komputerowymi, jak i ich istotnych cech w aspekcie czasowości. W grach – twierdzi Eskelinen – zasadniczą relacją czasową jest ta między czasem użytkownika i czasem wydarzenia, nie zaś narracyjna między czasem fabuły i dyskursu²³. Umieszczając gry komputerowe w nurcie refleksji ludologicznej, przywołuje on definicję gry, którą zaproponował David Parlett. Wedle tej koncepcji w sensie formalnym gra posiada strukturę dwupoziomową, obejmującą zakończenie gry (poziom pierwszy) oraz środki potrzebne do samej rozgrywki (poziom drugi). Na poziomie pierwszym odbywa się współzawodnictwo, którego istotą jest jak najszybsze dotarcie do celu wyznaczonego w grze. Parlett zakłada, że tylko jeden z zawodników może do niego dotrzeć i tym samym zakończyć grę. Tak rozumiany „koniec gry”, będący zarazem formalnym wyznacznikiem samego zjawiska, posiada zatem dwojaki sens: w tym samym momencie jeden z graczy osiąga cel oraz dokonuje się faktyczne zakończenie rozgrywki. Poziom drugi natomiast obejmuje „wyposażenie” oraz procedury i reguły umożliwiające takie manipulowanie „wyposażeniem”, które to działanie w efekcie doprowadza do wygranej²⁴.

Zdaniem Eskelinena sekwencja wydarzeń wyprodukowana w procesie manipulowania wyposażeniem i przestrzegania reguł konstryuuje grę. Poza tym

²³ Zob. Markku Eskelinen, *Towards Computer Game Studies*, [w:] *First Person...*

²⁴ Zob. David Parlett, *Oxford History of Board Games*, Oxford University Press, Oxford 2006, s. 3.

zakłada on, że w grach istnieje tylko jeden podstawowy wymiar czasu, który przebiega od początku do wygranej. Systematyzując samo zagadnienie czasowości, Eskelinen proponuje sześć kategorii, które pozwalają opisać relacje czasowe. Są to kolejno:

1. Porządek – relacja między działaniami gracza a strukturą wydarzeń w grze. Jeśli mamy do czynienia z jedną sekwencją wydarzeń, to można śledzić ich porządek lub go poszukiwać. Pojawia się tutaj rozróżnienie na „wariacyjną” i „niewariacyjną” sekwencję wydarzeń, które określa stopień przewidywalności systemu.
2. Częstotliwość – odnosi się do zjawiska „powtarzalności” w grach, zarówno wydarzeń generowanych przez system gry, jak i możliwości powtórzenia określonego zachowania przez gracza.
3. Szybkość – może być regulowana przez gracza bądź przez system; jest postrzegana w dwóch aspektach. W pierwszym określa relację między stałym tempem a jego przeciwieństwem, którym jest przyspieszenie, w drugim natomiast jest istotą gry i określa jej celowość.
4. Trwanie – jest zmienną, która zależy od gracza bądź od systemu gry. Jeśli założymy, że gra jest skończona po przejściu wszystkich wydarzeń, to gracz może regulować czas jej trwania: przyspieszać go przez szybkie wydostawanie się z sytuacji bądź przedłużać, unikając konfrontacji. System może wpływać na czas trwania gry przez wprowadzanie limitów czasowych dla działań gracza.
5. Czas akcji – określa możliwości działania, jakie graczowi stwarza system gry.
6. Symultaniczność – gracz może wzmacniać lub osłabiać liczbę symultanicznych wydarzeń lub je generować.

Klasyfikacja Eskelinena pozwala, w zamierzeniu jej autora, precyzyjnie opisać każdą grę w obu trybach czasowości, zarówno w tym, który jest warunkowany przez system, jak i w tym, który jest kreowany przez gracza, i w tym sensie można ją postrzegać jako bardziej uniwersalną niż klasyfikację zaproponowaną przez Juula. Dodam jednak, że nie jest moim zamierzeniem wartościowanie czy ustalenie przydatności badawczej przytoczonych rozwiązań teoretycznych, ale zasygnalizowanie złożoności samego problemu. Obie przytoczone propozycje postrzegania aspektu czasowości w grach komputerowych ukazują moim zdaniem nie tylko potencjał badawczy zjawiska, jakim są gry komputerowe, ale przede wszystkim pozwalają dostrzec jego wyjątkowość i odrębność na tle wcześniejszych form kulturowych.

5.6. *Her Story*

Wątpliwości, które towarzyszyły formowaniu się groznawstwa jako dyscypliny badawczej, dotyczyły głównie możliwości (bądź jej braku) zastosowania w ich obszarze narzędzi pozwalających obserwować narracyjność gier. Od pojawienia się pierwszych głosów w tej dyskusji minęło dość czasu, by z dużą

pewnością można było stwierdzić, że gry mogą zawierać elementy narracyjne czy nawet opowiadać historie, ale nie robią tego w taki sposób jak inne media. Historia sporu, określanego jako narratologia vs. ludologia, przedstawiona w rozdziale pierwszym, pojawia się w kontekście gry *Her Story* nie bez powodu. Właściwie powodów jest więcej niż jeden i zostaną one ujawnione w dalszej części rozdziału.

Her Story pojawiła się w czerwcu 2015 roku jako niezależny projekt Sama Barlowa, który wcześniej pracował między innymi nad *Silent Hill: Origins* (2007) oraz *Silent Hill: Shattered Memories* (2009), produkowanymi przez Climax Studios. Zarówno na poziomie fikcji, interfejsu, mechaniki, jak i wizualnych środków stylistycznych gra wyróżniała się tak interesującymi i nietypowymi rozwiązaniami, że daje się zaobserwować dwojakiego rodzaju skutki pojawienia się świeżego pod względem twórczym podejścia do możliwości, jakie stwarza medium. Pierwszy obejmuje reakcje zinstytucjonalizowanych środowisk skupionych wokół gier, drugim natomiast są kłopoty z ustaleniem tożsamości nietypowego dzieła na poziomie gatunkowym.

Her Story jest grą niezależną w najmniej dyskusyjnym sensie, to znaczy jeśli kryterium niezależności ustalimy na poziomie źródeł finansowania projektu. Koszty jej produkcji zostały pokryte częściowo przez Indie Found, organizację stworzoną w 2010 roku, której celem jest wspieranie produkcji niezależnych gier komputerowych. Jeśli natomiast wyrazem niezależności miałyby być uznanie środowiska wyrażane przez przyznawane nagrody, to znajdziemy potwierdzenie identyfikowania omawianej gry jako dzieła, które funkcjonuje poza przemysłowym głównym nurtem, w postaci przyznanej jej Grand Jury Award na festiwalu komputerowych gier niezależnych IndieCade w 2015 roku oraz ceremonii The Game Awards, gdzie była nominowana jako najlepsza gra niezależna roku (tego tytułu nie udało się zdobyć, zyskała natomiast uznanie za najlepszą narrację i najlepszy występ dla Viva Seifert. Dla porządku oraz przemysłowego i czasowego kontekstu: tytuł najlepszej gry roku został wówczas przyznany grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, a najlepszym deweloperem został CD Projekt Red²⁵).

Powszechnie podkreślana „nowatorskość” *Her Story* wyraża się nie tylko w rozwiązaniach estetycznych stosowanych przez Barlowa, ale też przez to, że na poziomie gatunkowym jest to przypadek niezwykle kłopotliwy. Zarówno bowiem w informacjach o charakterze marketingowym, jak i w dyskursie

²⁵ Pojawianie się obu tych tytułów wśród więcej niż jednokrotnie nagrodzonych w 2015 roku gier stało się zresztą pretekstem do pojawienia artykułu w magazynie „Forbes”, zatytułowanego *From 'The Witcher 3' to 'Her Story', Games Are Becoming Impossible to Compare*. Paul Tassi, dziennikarz zdający relację z wydarzenia, mówi o tym, że różnorodność gier nie tylko uniemożliwia zastosowanie jakichkolwiek spójnych kryteriów ich oceny, ale przede wszystkim wyróżnia gry jako medium. Nawet jeśli, argumentuje Tassi, ktoś mógłby powiedzieć, że tak samo nie da się porównać *Gwiezdnych wojen* do *Dziewczyny z portretu*, to mimo wszystko da się w filmie odnaleźć jakieś wspólne punkty odniesienia. Gier, o których wspomina w tytule tekstu, nie da się porównać na żadnej płaszczyźnie. Zob. Paul Tassi, *From 'The Witcher 3' to 'Her Story', Games Are Becoming Impossible to Compare*, <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/01/05/from-the-witcher-3-to-her-story-games-are-becoming-impossible-to-compare/?sh=741232cd8f7f> (dostęp: 14.08.2020).

krytycznym mamy do czynienia z rozmaitymi propozycjami przypisywania omawianej grze formuły gatunkowej. Od *full motion video adventure game*, przez grę przygodową, *police procedural game*, *desktop thriller*, po „niezależną grę komputerową w formie filmu interaktywnego”. Z łatwością można zauważyć, że nie pojawiają się w próbach dookreślenia gatunkowego odwołania do mechaniki gry, natomiast wyraźnie widoczna jest tendencja do opisywania jej w kategoriach tematycznych i estetycznych. Wydaje się jednak, że źródłem poczucia eksperymentalności czy wyjątkowości *Her Story* nie jest odkrywczość rozwiązań estetycznych czy formuły tematycznej, rozumienie bowiem tej gry w sensie takim, jakie przypisuje mu Aarseth, mówiąc o „hermeneutyce czasu rzeczywistego”, czyli demonstrowaniu tego, że rozumiemy grę przez granie w nią, jest możliwe dlatego, że bez problemu rozpoznajemy estetyczne tradycje i medialną tożsamość elementów budujących doświadczenie zarówno na poziomie interfejsu, jak i formuły opowiadania. Trudno za przełomowe uznać zatem posługiwanie się interfejsami kulturowymi jako nośnikami znaczeń w grze, nie jest to bowiem w żadnym wypadku sytuacja wyjątkowa, nie tylko dla gier, ale dla nowych mediów w ogóle, wrażenie wyjątkowości natomiast może brać się z faktu, że źródła przechwytywanych rozwiązań estetycznych nie są być może tak często spotykane na gruncie tego medium, oraz z tego, jak skutecznie i ekonomicznie pracują one w procesie sensotwórczym.

Interfejs *Her Story* prezentuje nam się jako pulpit systemu operacyjnego, przypominający Windows 95, w którym mamy dostęp do policyjnej bazy danych zawierającej nagrania z przesłuchiwania kobiety w sprawie morderstwa. Wpisując pojedynczo kluczowe słowa w wyszukiwarce, uzyskujemy ograniczony dostęp do maksymalnie pięciu z 271 plików filmowych prezentujących fragmenty siedmiu wywiadów przeprowadzonych w policyjnym dochodzeniu. Filmowe pliki prezentują się jako materiał zarejestrowany na taśmie VHS²⁶, co do pewnego stopnia tłumaczy określenia gatunkowe takie jak *full motion* czy „gra w formie filmu interaktywnego”. Wypada tutaj zauważyć, że posługiwanie się zarejestrowanym ruchomym obrazem w grach nie jest pomysłem nowym, chociaż, nie da się ukryć, w omawianym wypadku skutecznie i twórczo zrewitalizowanym²⁷. Skuteczność, o której mowa, nie polega tutaj tylko na zakodowaniu informacji o historycznym czasie przedstawianych zdarzeń

²⁶ By uzyskać efekt autentyczności nagrań w kontekście technologicznej wiarygodności przechwyconego interfejsu kulturowego, Barlow „przepuścił” cyfrowy materiał filmowy przez faktyczny magnetowid, co nie tylko wpłynęło na ostateczny charakter obrazu, ale także dźwięku. Na poziomie świata przedstawionego technologiczny transfer ma dokładnie odwrotny kierunek: oryginalny materiał filmowy ma postać zarejestrowanych rozmów na taśmie VHS w 1994 roku, który następnie został zdigitalizowany i zarchiwizowany w postaci bazy danych, do której dostęp ma gracz.

²⁷ W połowie lat 90. XX wieku pojawił się trend prezentowania audiowizualnych treści w grach w postaci zarejestrowanych wcześniej filmów. Przyczyną pojawienia się tego rozwiązania był powiększający się rynek komputerów osobistych i konsol oraz niespotykana wcześniej pojemność zapisu na dyskach CD-ROM, przyczyną jego kresu natomiast konieczność dużego kompresowania materiału, co negatywnie wpływało na płynność rozgrywki.

za pomocą wizualnego ewokowania technologii będących w użyciu w określonych latach, nie jest to także jedynie strategia, którą w nieinteraktywnych mediach rozpoznalibyśmy jako wyzwalacz nostalgii. Zarówno bowiem pulpit z systemem operacyjnym z lat 90. XX wieku, jak i sugerowany typ nośnika, na którym zapisane są dostępne w śledztwie materiały, pełnią określoną funkcję w procesie stabilizowania znaczenia niestabilnego tekstu.

W rozdziale drugim omawiałam proces powoływania do istnienia tożsamości gracza, w rozmaitych jej wariantach, oraz to, w jaki sposób gra wyznacza mu role w tekście. Oba te zagadnienia wydają się istotne w kontekście *Her Story*, ponieważ ujawniają one nie tylko interesującą cechę tego tekstu, ale także samego medium. Omawiana gra, jak się wydaje na pierwszy rzut oka, nie wyznacza (przynajmniej do pewnego momentu) graczowi jakiejś konkretnej roli w prezentowanym świecie. Nie oznacza to jednak, że gracz nie stworzy dla siebie tożsamości na podstawie informacji prezentowanych na poziomie interfejsu gry. Posunęłabym się nawet do stwierdzenia, że ten proces dookreślenia tożsamości wpisującej się w narracyjny aspekt gry jest nieunikniony i w wielu wypadkach będzie przebiegał bardzo podobnie. Ponieważ interfejs wygląda i funkcjonuje jak pulpit systemu operacyjnego z lat 90. XX wieku oraz mamy dostęp do policyjnej bazy danych, ekran naszego komputera staje się ekranem przestarzałego policyjnego sprzętu, a my nie tylko przybieramy tożsamość śledczego, badającego materiały kryminalnej sprawy, ale też przenosimy się w czasie i przestrzeni. Subtelnym, a jednocześnie niezwykle efektywnym środkiem, jakim posługuje się gra, by wygenerować poczucie bycia w innym miejscu niż to, w którym rzeczywiście jesteśmy, jest wizualny efekt odbijających się na ekranie biurowych świetlówek (który zresztą osiągnie taki sam skutek niezależnie od tego, czy pozostawimy go przez cały czas trwania rozgrywki, czy skorzystamy z opcji wyłączenia go). Jak powiedzielibyśmy językiem filmowej analizy, efekt ten ewokuje przestrzeń pozakadrową, a mówiąc precyzyjnie – przenosi nas do przestrzeni biurowej, ponieważ jeśli nasz komputer jest w policyjnym archiwum, to my też tam jesteśmy. Oczywiście cały ten proces budowania tożsamości ma charakter rozdziału-widma, ponieważ tekst nie dostarcza nam osobowej ramy dla podejmowanych działań, ale sugestie zawarte w interfejsie są wystarczające do tego, by wypełnić tę informacyjną lukę samodzielnie wygenerowanym przeświadczeniem o tym, kim jesteśmy w świecie gry oraz – co istotniejsze – że ten świat, do którego mamy dostęp jedynie przez okno pulpitu, istnieje jako kontinuum czasowo-przestrzenne.

Wspominałam o tym, że tekst nie dostarcza graczowi informacji na temat jej/jego tożsamości do pewnego momentu, to znaczy do chwili, gdy nie uruchomimy triggera, za którego sprawą pojawi się okno czatu, gdzie ktoś o inicjałach S.B. (nawiasem mówiąc, wiemy o tej osobie tylko tyle, a fakt, że jej inicjały są jednocześnie inicjałami autora gry, umieszcza naszego rozmówcę w pewnym ontologicznym zawieszeniu) zada nam pytanie, czy już skończyliśmy oraz, jeśli odpowiemy twierdząco, kolejne: „Czy wiesz dlaczego twoja matka zrobiła to, co zrobiła, Saro?”. Można tutaj argumentować, że sugestie

na temat tego, kim jesteśmy, pojawiają się przed powiedzeniem wprost, kim jest postać przeszukująca archiwum, w postaci krótkich momentów, kiedy widzimy pojawiającą się jako odbicie w ekranie czyjaś niewyraźna twarz (przy prawie trzystu filmowych plikach, które można odtworzyć, oczywiście nie wszystkie będą tak samo istotne dla procesu zrekonstruowania opowiadania. Kluczowych jest około trzydziestu, a ich waga jest sygnalizowana albo przez muzyczną wskazówkę, migotanie światełek lub właśnie pojawienie się niewyraźnego odbicia), jest to jednak niedostatecznym powodem do skonstruowania stabilnej tożsamości za względu na dużą dozę niedopowiedzenia, a nawet może wytrącić z immersyjnego doświadczenia, ktokolwiek bowiem to jest – nie jest nami. Ujawnienie tożsamości osoby przeszukującej bazę danych jako córki przesłuchiwanej morderczynie jest pomyślane i funkcjonuje jako swego rodzaju dramaturgiczny zwrot akcji, co moim zdaniem potwierdza tezę o nieuchronności pojawienia się na wstępie rozgrywki rozdziału-widma w umyśle gracza – gdybyśmy sami nie dopowiedzieli sobie, kim jesteśmy, poinformowanie nas o tym, że poszukujemy prawdy o przeszłości jako Sara, nie byłoby zaskakujące.

Her Story jest tekstem niestabilnym nie tylko dlatego, że nie jest on uporządkowany w linearny sposób, ponieważ jest to oczywiste – przy prawie trzystu jego fragmentach, do których dostęp zależy od zindywidualizowanych decyzji każdego z graczy, kombinatoryczny potencjał jest ogromny. Chodzi też o to, że jest on w pewnym sensie o tym, czym jest – brak stabilności jego formy odzwierciedla się w braku stabilności aktu narracji jako takiego. Za wyjątkowo ironiczne, ale przede wszystkim skuteczne można uznać to, że *Her Story* posługuje się – a przynajmniej składa taką obietnicę – formułą opowiadania kryminalnego, które w kategoriach narratologicznych najlepiej oddaje teorię intrygi, sugerując, że celem opowiadania, a tym samym wysiłków gracza jest odpowiedź na pytanie „kto zabił?”. Oczywiście jest to „pytanie przyneęta”, którego poważne potraktowanie z jednej strony jest konieczne do tego, by w ogóle podjąć wysiłek rozgrywki, z drugiej jednak, z perspektywy jej ukończenia, może przynieść rozczarowanie. Dzieje się tak nie dlatego, że kryminalna intryga nie da się ustabilizować w ogóle, lecz z powodu przynajmniej trzech możliwych interpretacji wydarzeń, z których każda posiada pełnoprawny status istnienia, w takim sensie, że tekst „wytrzyma” wszystkie kalibracje sensu opowiadania.

Ponieważ zrekonstruowanie treści opowiadania, ze względu na jego dynamiczny charakter i strategię narracyjną, którą posłużono się w celu destabilizowania jego znaczenia, jest właściwie niemożliwe, można się pokusić o przybliżenie jego treści, formułując serię pytań, pomijając pytanie „kto zabił?”, ponieważ odpowiedź na nie jest oczywista: zrobiła to kobieta, której udokumentowane przesłuchania są dostępne w bazie danych. Prawdziwe pytania, z którymi mierzy się interpretator, pragnąc nadać ostateczny sens intrydze, brzmią: Czy ta kobieta, która przedstawia się na początku jako Hannah Smith, ma siostrę bliźniaczkę o imieniu Eve, która również jest przesłuchiwana? Jeśli tak, to która z nich jest odpowiedzialna za zabicie Simona? Czy cierpi na dysonansyjne zaburzenie osobowości i Eve jest wytworem jej umysłu? Czy udaje

chorobę, by uniknąć konsekwencji swojego czynu? Udzielenie satysfakcjonującej odpowiedzi na którekolwiek z tych pytań albo też uznanie, że wszystkie są tak samo zasadne, w związku z czym nie da się w kategoriyczny sposób odpowiedzieć na żadne z nich, jest wynikiem nie tyle niestabilności samego tekstu, co typem instancji nadawczej, z którą mamy w nim do czynienia. W miarę zapoznawania się bowiem z relacjami bohaterki coraz bardziej zdajemy sobie sprawę, że nie można jej wierzyć, ale od tego, które informacje potraktujemy jako prawdziwe, a które nie, zależy ewentualny wariant ostatecznej interpretacji zdarzeń. Innymi słowy, Hannah/Eve stanowi przykład niewiarygodnego narratora, czyli – jak tłumaczył Wayne C. Booth – następuje konstruowanie dystansu między autorem wpisanym a narratorem, który mówi bądź działa niezgodnie z normami dzieła, a rozpoznanie tego, że nie jest on godny zaufania, zmienia efekt dzieła²⁸.

Posłużenie się kategorią niewiarygodnego narratora ujawni dalsze powody komplikacji, na jakie napotykamy, próbując ustalić stabilny wariant wydarzeń przedstawionych w omawianej grze. Jeśli przyjrzymy się typologii tej kategorii, która została zaproponowana przez Williama Riggana, to okaże się, że nie tylko niepewność związana z wiarygodnością narratora jest powodem niemożliwości określenia „efektu dzieła”, ale także trudność w zidentyfikowaniu przyczyn tego braku zaufania. Riggan, idąc zresztą za sugestią samego Bootha, który nie tylko sam podkreślał niedoskonałość terminologiczną własnych pomysłów, ale przede wszystkim zwracał uwagę na to, że niewiarygodny narrator może przybierać różne formy, konstruuje typologię tej instancji nadawczej, wyróżniając pięć odmian tekstualnego dystansu zrodzonego z braku zaufania do przedstawionych informacji. Są to kolejno:

1. Pícaro, postać charakterystyczna dla powieści pikareskiej czy łotrzykowskiej, której relacja o przedstawionych wydarzeniach cechuje się przesadą i przechwałkami.
2. Szaleniec, narrator, u którego psychiczne mechanizmy obronne, jak na przykład zespół stresu pourazowego czy dysocjacyjne zaburzenia, determinują sposób, w jaki postrzegany i opisywany jest świat.
3. Klaun, narrator, który nie traktuje poważnie samego aktu narracji, świadomie grając z konwencjami i oczekiwaniami odbiorcy.
4. Naiwny, którego sposób postrzegania świata cechuje niedojrzałość bądź poznawcze ograniczenie.
5. Kłamca, świadomy i dojrzały narrator, posiadający pełnię poznawczych zdolności, umyślnie wprowadzający odbiorcę w błąd, często w celu ukrycia przed nim własnej niechlubnej przeszłości²⁹.

W wypadku *Her Story*, w zależności od przyjętej strategii stabilizowania opowiadania, nie tylko konieczne jest samodzielne przypisanie wiarygodności bądź jej braku poszczególnym jego fragmentom, ale wariantywne jest także

²⁸ Wayne C. Booth, *Rodzaje narracji*, [w:] *Narratologia*, Michał Głowiński (red.), Słowo/obraz Terytoria, Gdańsk 2004, s. 224.

²⁹ Zob. William Riggan, *Pícaros, Madmen, Naïfs, and Clowns. The Unreliable First-person Narrator*, University of Oklahoma Press, Oklahoma 1981.

uzasadnienie braku zaufania. Mówiąc inaczej: jeśli skłonni jesteśmy nadać sens narracyjnemu doświadczeniu, które stało się naszym udziałem za sprawą omawianej gry, przyjmując wariant interpretacyjny zakładający zaburzenia dysocjacyjne bohaterki, przypiszemy wartości prawda/fałsz innym fragmentom relacji wydarzeń niż wówczas, gdy przekonuje nas wariant historii o bliźniaczkach. Narracyjna niestabilność opowiadania w *Her Story* wydaje się mieć źródło nie tyle w niepewności, jaką budzi relacja narratora, ale przede wszystkim w zmiennej perspektywie oceny wiarygodności przedstawionych zdarzeń.

Na koniec chciałabym zwrócić uwagę na te elementy omawianego tekstu, które pozwalają jednoznacznie zdefiniować go jako grę, co może wydawać się poniekąd zbędne, zważywszy na sposób, w jaki funkcjonuje on w trybie instytucjonalnym czy marketingowym, niemniej uważam, że warto pokusić się o tego rodzaju diagnozę także w kontekście narzędzi badawczych, które oferują badania nad grami komputerowymi. Jako gra *Her Story* posiada nie tylko reguły, ale także precyzyjnie wyznaczony cel, którym jest dotarcie do wszystkich elementów zawartych w bazie danych. Relacja między fikcją a regułami, o której mówił Juul, pozwala na opisanie doświadczenia obcowania z nią w dużo bardziej precyzyjny sposób, niż gdyby miało się tego dokonać w perspektywie szeroko pojętej audiowizualności czy transmedialnej narratologii. Interpretacyjne wyzwanie, o którym wspominałam wcześniej, daje się bowiem najlepiej tłumaczyć w świetle cechy, jaką Juul przypisuje fikcji w grach, a mianowicie jej opcjonalności. Nie chodzi mi tutaj o opcjonalność w znaczeniu wariantowości interpretacji zdarzeń, a tym samym znaczenia tekstu, ale także o możliwość kompletnego jej zignorowania. Dzieje się tak na przykład wówczas, gdy gra przechodzona jest w trybie speedrun, czyli z zamiarem jak najszybszego jej ukończenia, co może prowokować pytanie o wartość tego rodzaju doświadczenia w kontekście tak frapującego narracyjnie tekstu, jakim jest *Her Story*. Pytanie to jest jednak nieistotne, jeśli rozumiemy, że speedrun jest aktem transgresji, którego dokonuje subwersywny gracz z jednego tylko powodu: ponieważ jest to możliwe. Bardziej zniuansowane doświadczenie stojących ze sobą w sprzeczności cech reguł i fikcji staje się jednak udziałem większości graczy, którzy rozpoznając jedną i drugą warstwę tekstu, potrafią się „przełączać” między takim sposobem radzenia sobie z tekstem, w którym skuteczne z punktu widzenia celowości gry jest traktowanie go jak opowiadania, a takim, w którym patrzymy na jego elementy jako zawartość bazy danych.

Przedstawione tutaj argumenty za „growością” *Her Story* poddają się pewnemu uogólnieniu, jeśli chcielibyśmy się pokusić o zaproponowanie mało być może wyrafinowanej, lecz raczej skutecznej w sensie praktycznym metody definitywnego rozstrzygania wątpliwości, czy w wypadku rozmaitych interaktywnych tekstów możemy posługiwać się pojęciem „gra”. Gordyjski węzeł niedefiniowalności pojęcia daje się bowiem łatwo przeciąć speedrunową brzytwą Ockhama: jeśli speedrun tekstu, z którym obcujemy, jest możliwy, to mamy do czynienia z grą.

ZAKOŃCZENIE

Badanie gier komputerowych w takim ujęciu, jakie zostało przedstawione w niniejszym tomie, wraz z różnorodnością poruszanych wątków i stawianych diagnoz wywodzi się z przekonania, które często wyrażają przywoływani na przestrzeni całej książki autorzy, że medium gier nie tylko domaga się stabilnej pod względem akademickim dyscypliny, ale przede wszystkim jest zjawiskiem na tyle wyjątkowym, że konieczne jest proponowanie nowatorskich rozwiązań analitycznych, dzięki którym można będzie lepiej je rozumieć. Jeśli miałabym doszukiwać się przyczyn owej wyjątkowości, to na najbardziej ogólnym poziomie moja diagnoza dotyczyłaby potrójnej natury samego zjawiska. Gry komputerowe stanowią interesujące i zarazem frapujące wyzwanie badawcze, ponieważ jednocześnie funkcjonują one jako gry, czyli zjawiska posiadające reguły, programy komputerowe, co niesie ze sobą wszystkie konsekwencje własności obiektów cyfrowych, oraz – co stanowiło zasadniczy temat niniejszych dociekań – teksty kultury.

Opublikowana w 1984 roku książka *The Art of Computer Game Design* jest uważana za pierwszą teoretyczną pozycję poświęconą tej problematyce, jej autor zaś, Chris Crawford, stara się opisywać gry komputerowe jako szczególne formy artystyczne. Rozpatruje przy tym zagadnienia związane ze środkami twórczych wypowiedzi, jakie miałyby być charakterystyczne dla gier w dalszej perspektywie rozwoju owego medium, zamiast diagnozować jego kształt w pierwszej połowie lat 80. XX wieku. Na początku Crawford stwierdza, że:

Do dnia dzisiejszego gry w ogóle, a gry komputerowe w szczególności nie były specjalnie imponujące jako formy artystyczne. Gry komputerowe zwłaszcza są wręcz infantylne. Jest tak dlatego, że technologia gier komputerowych znajduje się w rękach technologów, nie artystów. Ci ludzie (i są to przeważnie mężczyźni) potrafią napisać piękne systemy operacyjne (...), ale zmysł artystyczny dotychczas był traktowany jako podrzędny względem technicznej sprawności¹.

Ustawiając w ten sposób perspektywę patrzenia na przyszłość nowego medium, Crawford zdecydowanie podkreśla, że gry powinny być traktowane jako teksty kultury czy formy wypowiedzi artystycznej. Jest to opinia, względem której stanowisko przeciwne – gry przynależą do rodziny gier, nie do innych form kulturowych wypowiedzi, i jako takie nie powinny być badane pod kątem ewentualnych znaczeń – niemal dwie dekady później stanie się jednym

¹ Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf (dostęp: 18.04.2021).

z najbardziej dobitnie wyrażanych przez badaczy gier komputerowych kojarzonych z ludologicznym trendem na gruncie *game studies*.

Dla Crawforda gra jest zamkniętym, formalnym systemem, który w sposób subiektywny reprezentuje fragment rzeczywistości. Autor tej definicji wyjaśnia kolejno każde z pojęć, które się na nią składają. I tak:

- „Zamknięty” oznacza, że gra jako struktura jest kompletna i samowystarczalna – model świata, jaki jest w niej stworzony, jest czymś całkowicie skończonym i nie są potrzebne żadne zewnętrzne referencje, by się w nim poruszać. Crawfordowi nie chodzi tutaj bynajmniej o zaznaczenie zbędności elementów, które ewokowałyby znaczenia w grze poprzez na przykład intertekstualne relacje z innymi tekstami kultury, jest to raczej – a właściwie wyłącznie – cecha przynależna grom, wynikająca z faktu, że opierają się one na regułach. Zastrzeżenie, jakie tutaj zgłasza Crawford, jest podobne do tego, które dużo później powtórzy Juul – jeśli reguły nie są czytelne na poziomie struktury gry i wymagają dyskusji, to świadczy o niedoskonałym ich zaprojektowaniu. „Właściwie zaprojektowana gra – pisze Crawford – wyklucza taką możliwość, jest zamknięta, ponieważ reguły pokrywają wszystkie ewentualności, na jakie napotyka się w grze”.
- „Formalny” odnosi się do jasności czy wyrazistości reguł.
- „System” jest pojęciem, które często bywa używane niewłaściwie, tutaj zaś oznacza grę jako zbiór elementów wchodzących ze sobą w interakcje, często w bardzo złożony sposób².

Omawiając pojęcie reprezentacji, Crawford zauważa, że ma ono dwa oblicza: obiektywne i subiektywne, które się nie wykluczają, choć gra może jawić się graczowi jako rzeczywista metafora świata, który jest przez niego percypowany. Same gry natomiast zdaniem autora są obiektywnie nierzeczywiste, w takim znaczeniu, że nie odtwarzają one w dosłowny sposób sytuacji, które reprezentują. Subiektywnie, w procesie rozgrywki, mogą jednak wytwarzać wrażenie czegoś rzeczywistego. Katalizatorem zaś, który przetwarza jeden poziom reprezentacji na drugi, jest, jak to ujmie Crawford, „ludzka fantazja”.

Nawet jeśli ta pionierska propozycja badawcza posługuje się niekiedy mało zdyscyplinowaną terminologią, to unikalność i trafność diagnoz autora mogą z powodzeniem stanowić stały punkt odniesienia w badaniach nad znaczeniowo-twórczą rolą gier, będąc jednocześnie buforem przed pochopnym uznawaniem najnowszych rozwiązań w badaniach nad grami za nowatorskie czy oryginalne – z tymi, które zostały zaprezentowane w niniejszym tomie, wyłącznie.

² Zob. tamże.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E., *Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock. The Temporality of Ergodic Art*, [w:] *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*, M.-L. Ryan (red.), Indiana University Press, Bloomington–Indianapolis 1999.
- Aarseth E., *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. D. Sikora, M. Pisarski, P. Schreiber, M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków–Bydgoszcz 2014.
- Aarseth E., *Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (red.), The MIT Press, London 2004.
- Aarseth E., *Ludology*, [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, M.J.P. Wolf, B. Perron (red.), New York 2014.
- Aarseth E., *Quest Games as Post-Narrative Discourse*, [w:] *Narrative across the Media. The Languages of Storytelling*, M.-L. Ryan (red.), University of Nebraska Press, Lincoln–London 2004.
- Aarseth E.J., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore–London 1997.
- Andersen P., *A Theory of Computer Semiotics. Semiotic Approaches to Construction and Assessment of Computer Systems*, Cambridge University Press, Cambridge 1991.
- Aukstakalnis S., Blatner D., *Silicon Mirage. The Art and Science of Virtual Reality*, Peach Pit Press, Berkeley 1992.
- Bachtin M., *Problemy poetyki Dostojewskiego*, przeł. N. Modzelewska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1970.
- Barthes R., *S/Z*, przeł. M.P. Markowski, M. Golebiewska, Wydawnictwo KR, Warszawa 1999.
- Bloom H., *Lęk przed wpływem*, przeł. M. Szuster, A. Bielik-Robson, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, Kraków 2002.
- Bogost I., *Persuasive Games The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts–London 2007.
- Bogost I., *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, The MIT Press, Cambridge 2006.
- Bolter J.D., *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, przeł. T. Goban-Klas, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1990.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2002.
- Booth W.C., *Rodzaje Narracji*, [w:] *Narratologia*, M. Głowiński (red.), Słowo/obraz Terytoria, Gdańsk 2004.
- Buckingham D., *Studying Computer Games*, [w:] D. Carr, D. Buckingham, A. Burn, G. Scott, *Computer Games. Text, Narrative and Play*, Polity Press, Cambridge 2006.
- Caillois R., *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997.
- Chatman S., *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, Cornell University Press, London 1990.
- Chatman S., *Struktura tekstu*, przeł. A. Elbanowski, „Literatura na Świecie” 1984, nr 4.
- Comparative Textual Media. Transforming the Humanities in the Postprint Era*, N.K. Hayles, J. Pressman (red.), University of Minnesota Press, Minneapolis 2013.
- Cornwell R., *Interactivity. Here to Stay*, „New Observation” 1989, No. 71.

- Csikszentmihályi M., *Does Being Human Matter – On Some Interpretive Problems of Comparative Ludology*, „Behavioral and Brain Sciences” 1982, Vol. 5, No. 1.
- Eco U., *Dzieło otwarte*, przeł. J. Gałuszka, Czytelnik, Warszawa 1973.
- Eco U., *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, przeł. P. Salwa, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1994.
- Eco U., Rorty R., Brooke-Rose J.Ch., *Interpretacja i nadinterpretacja*, S. Collini (red.), przeł. T. Bieroń, Kraków 1996.
- Elliott A.B.R., Kapell M.W., *Introduction. To Build a Past That Will „Stand the Test of Time” – Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives*, [w:] *Playing with the Past*, A.B.R. Elliott, M.W. Kapell (red.), Bloomsbury, London 2013.
- Eskelinen M., *Towards Computer Game Studies*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (red.), The MIT Press, London 2004.
- Federman R., *Surfiksja – cztery propozycje w formie wstępu*, [w:] *Nowa proza amerykańska*, wybrał, oprac. i wstępem opatrzył Z. Lewicki, przeł. J. Anders, Czytelnik, Warszawa 1983.
- Film and Television after 9/11*, W.W. Dixon (red.), Southern Illinois University Press, Illinois 2004.
- Foresta D., Mergier A., Serexhe B., *Ewolucja interfejsu. Między sztuką a technologią*, przeł. O. i W. Kubińscy, „Magazyn Sztuki” 1997, nr 13/14.
- Foucault M., *Archeologia wiedzy*, przeł. A. Siemek, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1977.
- Frasca G., *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, przeł. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, oprac. M. Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010.
- Frasca G., *Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative*, „Parnasso” 1999, No. 3.
- Frasca G., *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology*, [w:] *The Video Theory Reader*, M.J.P. Wolf, B. Perron (red.), Routledge, London–New York 2003.
- Goban-Klas T., *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia telewizji i Internetu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa–Kraków 1999.
- Hall S., *Kodowanie i dekodowanie*, przeł. W. Lipnik, I. Siwiński, „Przekazy i Opinie” 1987, nr 1–2.
- Hayles N.K., *How We Became Posthuman. Visual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, The University of Chicago Press, Chicago 1999.
- Helman A., *Psychoanalityczna teoria filmu*, [w:] A. Helman, J. Ostaszewski, *Historia myśli filmowej*, Słowo/obraz Terytoria, Gdańsk 2007.
- Huhtamo E., *From Cybernation to Interaction. A Contribution to on Archeology of Interactivity*, [w:] *The Digital Dialectic*, P. Lunenfeld (red.), The MIT Press, London 1999.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Johnson S., *Everything Bad Is Good For You. How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*, The Berkley Publishing Group, New York 2006.
- Jokilehto J., *Definition of Cultural Heritage. References to Documents in History*, ICCROM Working Group 'Heritage and Society, 2005.
- Juul J., *Gra, gracz, świat. W poszukiwaniu sedna „growości”*, przeł. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, oprac. M. Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010.
- Juul J., *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge 2005.
- Juul J., *Introduction to Game Time*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (red.), The MIT Press, London 2004.
- Juul J., *On Absent Carrot Sticks. The Level of Abstraction in Video Games*, [w:] *Storyworlds across Media*, M.-L. Ryan, J.-N. Thon (red.), University of Nebraska Press, London–Lincoln 2014.
- Kieldanowicz M., *Interakcjonizm w komunikologii – dramaturgiczna koncepcja życia społecznego E. Goffmana*, [w:] *Nauka o komunikowaniu. Podstawowe orientacje teoretyczne*, B. Dobek-Ostrowska (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001.

- Klevjer R., *In Defense of Cutscenes*, [w:] *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, F. Mäyrä (red.), Tampere University Press, Tampere 2002.
- Landow G.P., *Hypertekst. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 1992.
- Laurel B., *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, Reading, Massachusetts 1991.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypriański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Mäyrä F., *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, SAGE Publications, London 2008.
- Michalik G., *Być w mówieniu i być mówionym – o teorii języka Jacques’a Lacana i jej konsekwencjach dla podmiotowości*, „Przestrzenie Teorii” 2010, nr 33.
- Mitosek Z., *Teorie badań literackich*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1998.
- Murray J., *Hamlet on the Holodeck*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1997.
- Nitsche M., *Image, Play, and Structure In 3D Game Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts–London 2008.
- Parlett D., *Oxford History of Board Games*, Oxford University Press, Oxford 2006.
- Pearce C., *Story as Play Space. Narrative in Games*, [w:] *Game On. The History and Culture of Video Games*, L. King (red.), Laurence King Publishing, London 2002.
- Petrowicz M., *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, Vol. 1.
- Poole S., *Trigger Happy. The Inner Life of Videogames*, Fourth Estate, London 2000.
- Prajzner K., *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009.
- Riggan W., *Pícaros, Madmen, Naïfs, and Clowns. The Unreliable First-person Narrator*, University of Oklahoma Press, Oklahoma 1981.
- Rosen D., *Expanding Interactive Media*, „New Observation” 1989, No. 71.
- Ryan M.-L., *Avatars of Story*, „Electronic Mediations Series” 2006, Vol. 17.
- Ryan M.-L., *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, [w:] *Storyworlds across Media*, M.-L. Ryan, J.-N. Thon (red.), University of Nebraska Press, London–Lincoln 2014.
- Shaw A., *What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies*, „Games and Culture” 2010, Vol. 5, No. 4.
- Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002.
- Sterczewski P., *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6.
- Taylor T.L., *Living Digitally. Embodiment in Virtual Worlds*, [w:] *The Social Life of Avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, R. Schroeder (red.), Springer, London 2002.
- Thompson J.B., *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów*, przeł. I. Mielnik, Wydawnictwo Astrum, Wrocław 2001.
- Walton K., *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, Cambridge 1990.
- Wand E., *Interactive Storytelling. The Renaissance of Narration*, [w:] *New Screen Media. Cinema / Art / Narrative*, M. Rieser, A. Zapp (red.), British Film Institute, London 2002.
- Wasko J., *Hollywood in the Information Age. Beyond the Silver Screen*, Polity, Cambridge 1994.
- Wertheim M., *The Pearly Gates of Cyberspace. A History of Space from Dante to the Internet*, Virago Press, London 2000.
- Wiener N., *Cybernetyka i społeczeństwo*, przeł. O. Wojtasiewicz, Książka i Wiedza, Warszawa 1960.

Źródła internetowe

(daty dostępu podano w przypisach dolnych)

Aarseth E., *I Fought the Law. Transgressive Play and The Implied Player*, <http://www.digra.org/db/db/07313.03489.pdf>

- Balela M.S., Mundy D., *Analysing Cultural Heritage and Its Representation in Video Games*, www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/92_BalelaMundy_Analysing-Cultural-Heritage-and-its-Representation-in-Video-Games.pdf
- Behind the Magic. Creating the Hulk for The Avengers*, <https://www.youtube.com/watch?v=hQRwrgKOexw>
- Bordwell D., *Superheroes for Sale*, <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/08/16/superheroes-for-sale>
- Bugiel M., *O immersji w grach*, <http://polygamia.pl/tekst-czytelnika-puszk-pandory-o-immersji-w-grach/>
- Calleja G., *Revising Immersion. A Conceptual Model for the Analysis of Digital Game Involvement*, DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, <http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA07/Proceedings/011.pdf>
- Cayley J., *The Code Is Not the Text (Unless It Is the Text)*, „Electronic Book Review”, <https://electronicbookreview.com/essay/the-code-is-not-the-text-unless-it-is-the-text/>
- Crawford C., *The Art of Computer Game Design*, https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf
- Eskelinen M., *The Gaming Situation*, „Game Studies” 2001, nr 1, lipiec, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Juul J., *A Clash between Game and Narrative, Thesis on Computer Games and Interactive Fiction*, <https://www.jesperjuul.net/thesis/>
- Juul J., *The Definitive History of Games and Stories, Ludology and Narratology*, <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/>
- Kennedy H.W., Lara Croft. *Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*, „Game Studies” 2002, Vol. 2, Issue 2, grudzień, <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>
- Manovich L., *After Effects or Velvet Revolution*, <http://www.manovich.net/>
- Marshall R., *Oscar Effects: How The Avengers Built a Better Hulk*, <http://www.digitaltrends.com/gaming/the-avengers-at-the-oscars-building-a-better-hulk/>
- Max Payne – poradnik do gry*, <http://www.gry-online.pl/S024.asp?ID=85>
- Max Payne – recenzja gry*, <http://www.gry-online.pl/S020.asp?ID=543>
- McGonigal J., *A Real Little Game. The Pinocchio Effect in Pervasive Play*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05097.11067.pdf>
- Murray J., *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*, https://www.researchgate.net/publication/251172237_The_Last_Word_on_Ludology_v_Narratology_in_Game_Studies
- Quart A., *Networked. Don Roos and 'Happy Endings' (Film Comment)*, http://alissaquart.com/networked_don_roos_and_happy_e/
- Revisiting The Avengers*, <https://www.fxguide.com/fxpodcasts/fxpodcast-the-avengers/>
- Tassi P., *From 'The Witcher 3' to 'Her Story', Games Are Becoming Impossible to Compare*, <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/01/05/from-the-witcher-3-to-her-story-games-are-becoming-impossible-to-compare/?sh=741232cd8f7f>
- Taylor L., *When Seams Fall Apart. Video Game Space and the Player*, <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>

NOTA BIBLIOGRAFICZNA

W książce zostały zamieszczone fragmenty tekstów wcześniej publikowanych, których lista znajduje się poniżej. Zostały one w dużym stopniu zmienione, poszerzone lub sfunkcjonalizowane w nowym kontekście badawczym.

Avengers. Mściciele zmieniają świat – o przemianach kina pod wpływem rewolucji cyfrowej, [w:] *Sztuka ma znaczenie*, D. Rode, M. Składanek, M. Ożóg (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2020.

Gracz, postać, obecność i tożsamość, [w:] *Olbrzym w cieniu*, A. Pitrus (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.

Gry komputerowe i problem czasowości, „Zeszyty Artystyczne ASP w Poznaniu” 2018, nr 17.

Gry komputerowe i problem podmiotowości, [w:] *Od liberatury do e-literatury*, E. Wilk, M. Górską-Olesińska (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2011.

Nowe media i „aksamitna rewolucja” w koncepcji Lwa Manovicha, „Kultura Współczesna” 2010, nr 3.

Wirtualne spacer. Struktury przestrzenne w grach komputerowych, „Kultura Współczesna” 2010, nr 3.

INDEKS NAZWISK

A

Aarseth Espen 29, 31–33, 35, 38,
40–42, 46–50, 53, 65, 66, 81,
100, 117–120, 125, 126, 154,
167

B

Bachtin Michail 14–18
Balela Majed S. 157
Barlow Sam 166
Barthes Roland 13, 15, 17, 18, 20, 25
Bass Saul 73
Baudry Jean-Louis 113
Bloom Harold 35, 68
Bogost Ian 64–69, 78–84, 87, 153
Bolter Jay David 12, 68, 98
Booth Wayne C. 170
Bordwell David 44, 140, 141
Brennan Susan 99
Brown Harry 159
Buckingham David 9, 64

C

Caillois Roger 29, 60, 61, 117, 120, 122
Calleja Gordon 103–106
Cayley John 151–153
Chatman Seymour 12, 137
Cornwell Regina 91
Crawford Chris 173, 174

D

Dixon Wheeler Winston 67

E

Eco Umberto 18–23, 32, 83, 161
Eskelinen Markku 29–32, 37, 41, 42,
44, 45, 49, 53, 162, 164, 165
Ewing Kirk 84

F

Federman Raymond 22–24
Frasca Gonzalo 27–29, 39–42, 46, 53
Freud Sigmund 113

G

Glaubke Christy 84, 85, 87
Goban-Klas Tomasz 91, 97, 98
Godard Jean-Luc 73
Grusin Richard 68

H

Hall Stuart 157
Hayles N. Katherine 151, 153, 155
Heartfield John 72
Heeter Carrie 120
Hitchcock Alfred 73
Huhtamo Erkki 91, 95, 97, 98

J

Jenkins Henry 40, 46, 115, 129, 131,
162
Johnson Steven 62, 63
Juul Jesper 26, 27, 29, 41, 42, 44–46,
49–51, 57–61, 87, 159–165, 171,
174

K

Kennedy Edward 84, 87
 Kennedy John F. 84–86, 88
 Klevjer Rune 37, 38
 Kristeva Julia 15

L

Lacan Jacques 113, 153
 Laurel Brenda 27, 30, 53, 90, 97–100
 Lee Ang 143
 Lee Elan 123
 Levinson Barry 73
 Lévi-Strauss Claude 153
 Lieberman Joseph 84
 Lippman Andrew B. 94

M

Manovich Lev 59, 66, 69–77, 82, 111, 154
 Marshall Rick 143, 144
 Mäyrä Frans 135–137
 McGonigal Jane 122
 Meier Sid 159
 Metz Christian 113
 Morin Edgar 113
 Mundy Darren 157
 Murray Janet 13, 30, 31, 33–37, 39–41, 48, 49, 53, 54, 80–82, 102

N

Nelson Theodor H. 13, 14, 18, 24
 Nitsche Michael 114–116, 122–127, 133, 134
 Norberg-Schulz Christian 115
 Norman Donald A. 99

O

Oswald Lee Harvey 85, 86

P

Parlett David 29, 164
 Pearce Celia 42, 60, 61, 63

Poole Steven 121

Pressman Jessica 151

Prince Gerald 43, 44

R

Rauschenberg Robert 72

Rice Ronald E. 96

Riggan William 170

Rosen David 96

Ryan Marie-Laure 40–50, 52, 54, 102, 155, 156, 161

S

Seifert Viva 166

Sitarski Piotr 94, 98

Smith David 84, 118, 169

Spielberg Steven 67, 122

Stein Jeff 73

Sterczewski Piotr 82, 8

T

Taylor T.L. 111–113, 121

Thompson John B. 93

Tucker Richard N. 96, 97

Tuohey Jason 84

Turkle Sherry 111

W

Walton Kendall 47

Wand Eku 90

Warren Earl 29, 30, 84, 86, 88

Wasko Janet 147

Wertheim Margaret 116

White Jeff 144

Y

Yee Nicholas 136