

Katarzyna Prajzner

Narracja

Badania nad narracją w odniesieniu do gier komputerowych stanowią na gruncie groznawczym obszar sporów i dyskusji, ale także są inspiracją dla nowatorskich rozwiązań teoretycznych. Powodem tego stanu rzeczy jest fakt, że narratologia jako dyscyplina naukowa wypracowała metodologie i narzędzia do badania sposobu opowiadania, które z trudem, jeśli w ogóle, dają się zastosować do analizy czy opisu interaktywnych tekstów kultury, jakimi są gry komputerowe. Z drugiej strony trudno zignorować to, że gry mogą zawierać elementy opowiadania, świat, postaci, wydarzenia, a te z kolei są przedstawiane w sposób wyraźnie wskazujący na pokrewieństwo z mediami istniejącymi wcześniej. Aby zrozumieć, skąd mogą brać się wątpliwości co to tego, czy taka dyscyplina jak narratologia może być pożyteczna w badaniach nad grami, warto przyjrzeć się niektórym jej propozycjom. Na poziomie najbardziej ogólnym można uznać, że narracja to sposób opowiadania historii, zaś analizie może podlegać zarówno fabuła, jak i jej przedstawienie za pomocą środków wyrazu, charakterystycznych dla danego medium, czyli dyskurs, oraz relacje między fabułą a dyskursem. W podstawowym pojęciu narracji, niezależnie od tego, jak ostatecznie ją zdefiniujemy, zawierają się także kategorie całości, konieczności i porządku, co wynika z jego rodowodu, którego

najbardziej wpływowym przykładem jest *Poetyka* Arystotelesa. Narracyjność – zdaniem Geralda Prince’a – jest „funkcją szczególnego uporządkowania prezentowanych wydarzeń” i to w takim stopniu, w jakim ich pojawienie się można postrzegać jako fakt, który wydarza się w pewnym świecie, nie zaś jako możliwość czy prawdopodobieństwo. „Cechą narracyjności – dodaje Prince – jest upewnianie. Ona polega na pewności. To wydarzyło się wtedy, to wydarzyło się z powodu tego, to wydarzyło się w związku z tym”¹. W takim ujęciu narracyjność stoi w wyraźnym konflikcie z interaktywnością, którą z kolei – na jakąkolwiek z jej definicji się nie powołać – cechują takie elementy jak wybór, decyzja, możliwość, wpływ, zmiana. Interaktywność także, jako cecha gier komputerowych – czy szerzej: treści prezentowanych z użyciem i przy wykorzystaniu możliwości technologii cyfrowych – stawia pod znakiem zapytania to, czy w ogóle można je określić jako teksty. Przynajmniej teksty w takim rozumieniu, jakim posługuje się Seymour Chatman, dla którego:

1. Teksty, z uwagi na możliwość transponowania historii za pomocą różnych środków, są strukturami od owych środków niezależnymi.
2. Tekst to każda komunikacja, która sprawuje kontrolę nad czasowym przebiegiem własnej recepcji. Wymaga od swego odbiorcy rozpoczęcia od ustanowionego przez siebie początku, śledzenia czasowego rozwinięcia do przewidywanego przezeń końca.
3. Tekst jest strukturą i jako taki daje się opisać za pomocą kluczowych dla niej pojęć: całości („jest układem ciągłym”), przekształcenia („proces przedstawiania jakiegoś wydarzenia musi ulec przekształceniu, aby pojawić się na poziomie powierzchniowym”) i samosterowności (struktura zachowuje swoją stałość i zamknięcie, ponieważ właściwe dla niej przekształcenia nie

¹ G. Prince, *Narratology*, cyt. za: W. Steiner, *Pictorial Narrativity*, [w:] *Narrative Across the Media. The Languages of Storytelling*, ed. R. Marie-Laure, University of Nebraska Press, Lincoln–London 2004, s. 147.

naruszają jej granic). Tekst, który jest strukturą „nie dopuszcza zdarzeń i wszelkich innych faktów, nienależących do struktury i niezachowujących jej prawa”².

Te dwie koncepcje: narracyjności jako uporządkowania, które polega na pewności, i tekstu jako struktury są wyrazem pewnego sposobu pojmowania tego, czym jest narracja, oraz, w konsekwencji, czym nie jest, charakterystycznego dla tradycyjnej narratologii. W takim ujęciu narracja i prowadzone nad nią badania wydawały się trudne do wykorzystania w refleksji nad gramami. Dla niektórych badaczy były wręcz niemożliwe, proponowali więc oni, by w grach badać tylko to, co niewątpliwie czyni je gramami: reguły i rozgrywkę. Perspektywę, w której gry są postrzegane w ten właśnie sposób, określamy jako ludologiczną.

Narratologia – dyscyplina badań, która pojawiła się w drugiej połowie XX wieku i rozwijała się głównie na gruncie francuskiego strukturalizmu. Z obecnej perspektywy postrzega się owe początki nie tyle jako powstanie dziedziny wiedzy o narracji, ile jako nurt narratologii strukturalistycznej, którego przedmiotem zainteresowania są ogólne wzorce budowania opowiadania. W ramach tradycyjnej narratologii badaniu podlega schemat opowiadania i relacje, jakie zachodzą pomiędzy jego poszczególnymi elementami, takimi jak postaci czy wydarzenia, mniej natomiast istotna jest sama realizacja opowiadania w danym systemie znaków. Narratologia w omawianej wersji odwołuje się do językoznawstwa strukturalistycznego oraz inspirowana jest w Morfologią bajki Władimira Proppa z lat dwudziestych XX wieku.

² S. Chatman, *Struktura tekstu*, przeł. A. Elbanowski, „Literatura na Świecie” 1984, nr 4, s. 264.

Czy gry opowiadają historie?

Jeśli gry opowiadają historie, a do pewnego stopnia zdecydowanie mają taki potencjał, to należałoby się przyjrzeć temu, czy i w jaki sposób różnią się opowiadania generowane przez gry od tych, z którymi mamy do czynienia na gruncie innych mediów. Jesper Juul w książce zatytułowanej *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* przywołuje kilka definicji narracji (przytaczam tylko część), poczynawszy od tych ułożonych w tradycji arystotelesowskiej, która jest ciągle silnie obecna w anglosaskiej narratologii, po koncepcje związane z percepcyjnymi uwarunkowaniami człowieka.

Cztery wybrane spojrzenia na narrację wyglądają następująco:

1. Narracja jest prezentacją pewnej ilości wydarzeń. Jest, w sensie dosłownym, opowiadaniem (Bordwell, Chatman).
2. Narracja jest uporządkowaną i określoną z góry sekwencją wydarzeń (Brooks).
3. Narracja to każdy rodzaj uporządkowania czy fikcyjnego świata (Jenkins).
4. Narracja to sposób, w jaki nadajemy sens światu (Schrank, Abelson)³.

Każdą z tych definicji Juul odnosi do tradycyjnych sposobów opowiadania historii (powieść, film) oraz gier komputerowych, sprawdzając możliwości ich zastosowania. Uznaje on, że wobec filmów czy powieści stosują się wszystkie z nich, natomiast sprawa komplikuje się wówczas, gdy dokonuje próby przyłożenia ich do gier komputerowych. Pierwsza definicja, zdaniem Juula, nie dotyczy gier w tym sensie, że nie są one tylko reprezentacjami wydarzeń, one są wydarzeniami. Propozycja kolejna trudna jest do zastoso-

³ Definicje zaczerpnięte kolejno z: D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London 1985; S. Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structures in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca, NY 1978; P. Brooks, *Reading for the Plot*, Harvard University, Cambridge 1992; H. Jenkins, *Transmedia Storytelling*, „MIT Technology Review” 2003, no. 15, January; R.C. Schrank, Robert P. Abelson, *Scripts, Goals and Understanding*, Lawrence Erlbaum, Hillsdale, NJ. 1977.

wania wobec gier w sensie zasadniczym, ale można odnieść ją do sytuacji, w której mówimy o progresywności rozgrywki i określonej z góry sekwencji działań, które gracz powinien przedsięwziąć, by ukończyć grę, wyjąwszy jednak te momenty, w których ponosi on porażki, dokonuje ponownych prób wykonania stawianych przed nim zadań. Wykładnia pojęcia narracji Jenkinsa także na ogólnym poziomie nie przystaje do gier, zwłaszcza jeśli postrzegane są one jako zbiory aktywności działań gracza, dokonywanych w oparciu o reguły. Można je natomiast postrzegać również jako fikcyjne światy, jednakowoż ze wspomnianym już zastrzeżeniem, że gry w wyjątkowy sposób przejawiają tendencję do prezentowania światów, które nie są spójne. Ostatnie wreszcie spostrzeżenie z listy definicji – narracje jako sposób percepcyjnego nadawania sensu światu – stosuje się do gier, podobnie jak do wszystkiego innego.

Jeśli przyrzeć się temu, w jaki sposób narracje są konstruowane w odniesieniu do gier, stajemy przed dylematem dotyczącym tego, który z trzech możliwych punktów odniesienia wybrać, aby można było mówić bądź to o „narracji w procesie”, bądź o „opowiadaniu gracza”. Te trzy możliwe punkty odniesienia to:

- doświadczenie gry przez gracza,
- historie, które gracz może opowiedzieć o grze,
- historie, które gracz tworzy, grając⁴.

Warto tutaj przywołać opinię Jenkinsa, który twierdzi: „Struktura narracji w procesie nie jest wcześniej zaplanowana czy zaprogramowana, nabiera kształtu w trakcie rozgrywki, ale to nie znaczy, że jest ona tak chaotyczna, pozbawiona planu czy frustrująca jak życie. Gracze po doświadczeniu *The Sims* mogą w pewnym stopniu odczuwać narracyjną satysfakcję, ponieważ świat gry jest wyposażony w narracyjne możliwości tworzenia interpersonalnych relacji”⁵. Ta

⁴ J. Jull, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge 2005, s. 159.

⁵ H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*, eds. K. Salen, E. Zimmerman, The MIT Press, Cambridge-London 2006.

opinia jest poniekąd pokrewna z wcześniejszą definicją narracji tego badacza, którą można interpretować jako wskazanie wyjątkowej cechy narracyjności gier – to, że nie jest ona dana z góry, że nie wiąże wydarzeń w sposób konieczny, nie oznacza, że nie można na jej podstawie skonfigurować świata, który być może jest mało uporządkowany, ale przecież nie kompletnie chaotyczny i niezrozumiały.

Niezależnie od niewątpliwie słusznych spostrzeżeń Jenkinsa, dotyczących gier komputerowych jako jednej z platform uczestniczących w procesie rekonfigurowania transmedialnego opowiadania, należy je uzupełnić uwagami Juula na temat rodzaju zakończeń narracji, które mogą być zaadaptowane na gruncie tekstów posiadających system reguł, opartych na rywalizacji i wymagających od swoich użytkowników osiągnięcia satysfakcjonującego wyniku. „W toku rozgrywki – pisze Juul – gracz podejmuje wyzwania i pokonuje trudności, uznając tego rodzaju doświadczenie za pozytywne. Cel gry, na poziomie fikcyjnym, powinien odpowiadać doświadczeniu grania i również wiązać się z pozytywnymi emocjami”⁶. Sposób kreowania fikcyjnego świata ma ogromne znaczenie dla budowania motywacji, która – to znów wyjątkowa cecha gier – dotyczy tyleż bohatera/protagonisty w grze, co wcielającego się weń gracza.

Z dzisiejszej perspektywy można powiedzieć, że jedno z najbardziej interesujących pomysłów na to, co można badać w grach komputerowych, wyłoniły się z tej początkowej dyskusji nad regułami i narracją, i prezentują często skomplikowane relacje między tymi dwoma poziomami jako procesy, które są charakterystyczne dla opisywanych zjawisk.

⁶ Argumentuje on, że narracje, które kończą się na przykład śmiercią głównego bohatera, na gruncie gier nie będą w stanie zbudować dostatecznej motywacji gracza. Jako przykład podaje wymyśloną reklamę hipotetycznej gry *Hamlet*: „Twój ojciec został zamordowany! Podejmij wysiłek, aby dokonać nieudanej próby zemsty i zginąć bezsensowną śmiercią!”. J. Juul, *Half-Real...*, s. 162.

Reguły i fikcja

Gry komputerowe, jako jedna z najnowszych form medialnych, są przede wszystkim postrzegane w kategoriach zabawy i rozrywki. Są również tekstami kultury, które wykorzystują środki wypowiedzi charakterystyczne dla wcześniejszych mediów, takich jak powieść, film czy komiks. W przeciwieństwie jednak do swoich medialnych poprzedników, gry, oprócz tego, że mogą opowiadać historie, zawierają także reguły, które stanowią o ich wyjątkowości i umożliwiają rozgrywkę. Istnieją gry abstrakcyjne, określane najczęściej mianem arkadowych, w których obowiązujące reguły są łatwe do zrozumienia i skuteczne w powtarzalnych zachowaniach gracza, ale trudno osiągnąć jest poziom mistrzowski. Gracz, pokonując kolejne poziomy, doskonali swoje umiejętności, gra natomiast stawia go przed coraz nowszymi wyzwaniami. Innym typem gier są takie, które oprócz reguł i wyzwania na poziomie rozgrywki oferują graczom fikcyjny świat, bohaterów i opowiadanie. Takie gry możemy określać jako teksty kultury posiadające charakterystyczne dla siebie sposoby tworzenia historii, reprezentacji fikcyjnego świata. Gry komputerowe mogą zawierać fabułę, ale nie prezentują jej w taki sposób, w jaki czynią to inne media.

Język, który służy do opowiadania w grach komputerowych, jest zapożyczony z istniejących wcześniej medialnych form, najczęściej filmu i komiksu. Pod tym względem gry komputerowe czerpią z tradycyjnych sposobów opowiadania i wymagają od graczy znajomości konwencji, którymi posługują się powieść, komiks i film. Charakterystyczną i wyjątkową cechą gier jest to, że posiadają reguły, które nie tylko umożliwiają rozgrywkę, czyli wpływanie gracza na stan gry, ale także określają, co gracz może, a czego nie może zrobić w grze. Perspektywę, w której można badać gry, uwzględniając zarówno to, że posiadają one reguły, jak i analizować ich fikcjonalne elementy oraz analizować relacje pomiędzy tymi dwoma poziomami, zaproponował wspomniany powyżej badacz Jesper Juul. Jest ona interesującym przykładem procesu przemian, jakim podlegała refleksja nad badaniem

gier komputerowych, o której była mowa wcześniej. Początkowo Juul zakładał, że to reguły i podejmowane w ich ramach działania (rozgrywka) są elementami gry stanowiącymi o ich tożsamości i wyjątkowości na tle innych form obiektów, które mogą zostać poddane analizie kulturowej. Zrekonstruowanie sposobu argumentowania, którego konkluzją jest stwierdzenie, że fikcja w przypadku analizowania gier nie jest istotna, wygląda następująco: po pierwsze – reguły są tym, co grę czyni grą, natomiast fikcyjność jest przypadkowa wobec tego, czy coś jest grą. Przekładkowość oznacza tutaj, że jakimkolwiek fikcyjnym elementem gry posługujemy się do jej rozegrania (czy będzie to kwadrat, elf czy samochód), może on równie dobrze zostać zastąpiony innym fikcyjnym elementem, ponieważ to, *czym* gramy, nie ma znaczenia dla samej rozgrywki. Po drugie – gra pozbawiona fikcji może być interesująca, zaś gra posiadająca interesujący, fikcyjny świat może być fatalną grą. Jeśli przyjmiemy taki tok rozumowania, dojdziemy do wniosku, że fikcja w grach nie jest istotna⁷.

Konkluzja, jak zauważa Juul, jest kusząca, lecz fałszywa. Relacja między symbolicznym czy metaforycznym znaczeniem gry a samą rozgrywką (programem rozgrywki) ma charakter arbitralny. W efekcie tych przemyśleń Juul zaproponował nowe podejście do kwestii badania gier komputerowych, uznając, że zawierają one dwa poziomy: **fikcji**, która jest prezentowana przez użycie grafiki, animacji, dźwięku i tekstu, oraz **reguł**, których gracz uczy się w trakcie rozgrywki. Fikcja i reguły wpływają na siebie nawzajem, ale też bardzo się od siebie różnią. Różnice prezentuje tabela.

FIKCJA	REGUŁY
subiektywna	obiektywne
opcjonalna	obligatoryjne
wieloznaczna	jednoznaczne
provokuje do dyskusji	nie podlegają dyskusji

⁷ *Ibidem*, s. 13.

Fikcja jest subiektywna, ponieważ jeśli w prezentowanej historii występują luki czy niedopowiedzenia, co często się zdarza w grach, każdy gracz dopowie je po swojemu czy inaczej zinterpretuje swoje działania. Reguły są obiektywne, ponieważ nie podlegają interpretacji: obowiązują każdego w taki sam sposób. Opcjonalność fikcji oznacza, że gracz może, ale nie musi wierzyć w świat gry, musi natomiast przestrzegać reguł, które są obligatoryjne, czyli konieczne do zastosowania wobec gry. Fikcja jest wieloznaczna w tym sensie, że może podlegać rozmaitym interpretacjom i uzupełnieniom, co do reguł natomiast wszyscy muszą się zgadzać. Świat stworzony w grze może być tematem dyskusji między graczami, reguły zaś nie mogą podlegać dyskusji – jeśli tak się dzieje, to znaczy, że mamy do czynienia ze złymi regułami, które zagrażają istnieniu gry: jeśli kwestionujemy reguły, przestajemy grać w grę. Różnice między fikcją a regułami w grach powodują, że każdy z tych poziomów wydaje się w swej odmienności atrakcyjny, oraz pozwalają graczom tłumaczyć doświadczenie rozgrywki. Aby się o tym przekonać, można zadać pytanie, jak czyni to Juul w przywoływanej tutaj książce: dlaczego postać w grze, na przykład Mario, ma trzy życia? Odpowiadając na to pytanie, większość graczy nie odwoła się do fikcyjnego poziomu gry, co wymagałoby interpretacji przedstawionego świata. Musieliby powiedzieć: Mario ma trzy życia, ponieważ w jego świecie możliwe jest odradzanie się i przeżywanie tych samych przygód więcej niż jeden raz. Dużo częściej padająca odpowiedź brzmi: Mario ma trzy życia, ponieważ takie są reguły gry. Gdyby miał tylko jedno, gra byłaby za trudna.

Poziom gry, na którym gracze odwołują się do systemu reguł i wykazują znajomość procedur, które należy zastosować w rozgrywce, określamy jako **ludyczny**. Jeśli bierzemy pod uwagę wizualne widowisko gry, opowiadaną historię, poruszające się postaci czy poczucie, że gra odnosi się w jakiś sposób do naszego życia, mówimy o poziomie **reprezentatywnym/fikcyjnym/symbolicznym**.

Ustalenia Juula, dotyczące występujących w grach komputerowych fikcji i reguł, ich opozycyjnego charakteru i wynikającej z tego zdolności do rywalizacji o uwagę gracza, należy uzupełnić

podsumowaniem badacza, w którym daje on wyraz przekonaniu, że oparte na regułach gry są zdolne prezentować fikcyjne światy, ponieważ pozwala na to natura cyfrowego medium. Jego argumenty brzmią następująco:

1. Ponieważ reguły w grach komputerowych są automatyczne, same gry zezwalają na to, by system reguł był bardziej złożony, a tym samym fikcyjny świat bardziej szczegółowy.
2. Ponieważ reguły mogą być przed graczem ukryte, gry pozwalają, by początkowa koncentracja gracza raczej koncentrowała się na poziomie fikcyjnego świata, niż systemu reguł.
- 3) Ponieważ gry komputerowe są niematerialne, mogą łatwiej przedstawiać fikcyjny świat niż gry tradycyjne⁸.

Automatyczność reguł powoduje, że w walce o uwagę gracza może zwyciężać fikcyjny świat, ponieważ nie muszą one absorbować percepcyjnej aktywności podczas całej rozgrywki. Reguły można „ukryć” za fikcyjną sytuacją, jeśli tylko to, na co pozwalają lub nie, jest wytłumaczalne na poziomie reprezentowanego świata, i wreszcie ze względu na to, że ów świat nie zależy od jakichkolwiek rzeczywistych uwarunkowań, jest w całości wygenerowany cyfrowo, nie dotyczą go żadne ograniczenia dotyczące wyglądu czy zachowań.

Interaktywność, uczestnictwo, i replay story

Badaczką, której refleksja na temat możliwości, jakie media cyfrowe stwarzają dla opowiadania historii, trwale naznaczyła podejście do tych kwestii na gruncie groznawstwa, jest Janet Murray. Cechą mediów cyfrowych, która w największym stopniu wpływa na pojawianie się wątpliwości dotyczących tego, czy można wobec nich zastosować takie pojęcie jak narracja, jest interaktywność. Ujmując problem w najbardziej bezpośredni sposób: jeśli, jak było

⁸ *Ibidem*, s. 162.

wspomniane, narracyjność polega na pewności co do tego, co się wydarzyło, to w jaki sposób można zachować tę pewność, jeśli odbiorca ma możliwość wpływania na wydarzenia czy podejmowania sprzecznych decyzji co do ich przebiegu (jeśli zrobię tak, to wydarzy się to i to, ale jeśli wrócę do momentu podejmowania decyzji i zrobię coś innego, to inne będą też wydarzenia). Murray proponuje, by przyjrzeć się pojęciu interaktywności i zdefiniować je tak, by dało się zastosować je w kontekście narracyjnym. Uważa ona mianowicie, że system, by można było określić go mianem interaktywnego, musi reagować na działania użytkownika, ale samo działanie nie jest uczestnictwem. Akcje, jakie podejmuje użytkownik, by wprowadzić tekst w ruch dynamiczny, czyli taki, który pozwala swojemu odbiorcy na przekształcenia, obejmują rozmaite typy działań, przynoszące rozmaite efekty.

Można oczywiście zakładać, że interaktywny jest każdy system, który działa na zasadzie sprzężenia zwrotnego: reaguje na określony typ działania. Można też kategorię interaktywności, jak proponuje Murray, stosować do bardziej skomplikowanych układów i mierzyć ją w zależności od tego, jaki typ działania przejawia użytkownik:

- aktywność (czyli sposób i częstotliwość posługiwania się interfejsem);
- sprawczość (podjęcie działań poprzedzonych podjęciem określonej decyzji, dokonaniem wyboru ze stosunkowo dużej liczby możliwości, które to działania determinują w dużym stopniu rozwój sytuacji);
- uczestnictwo (użytkownik pełni wyznaczoną przez system rolę, a jego działania dokonują się na poziomie symbolicznym bądź fikcyjnym).

Wymienione typy działań mogą (choć nie muszą) spełnić się poprzez jeden i ten sam gest. Tym, co je odróżnia, jest właściwie stopień zaangażowania użytkownika w proces przekształceń. Działanie symboliczne (jak na przykład umieszczenie pliku w koszu), rozumiane jest tutaj jako gest zapośredniczony i tym różni się od interaktywności postrzeganej wyłącznie jako aktywność. Poziom

fikcyjny natomiast pojawia się wówczas, gdy użytkownik postrzega środowisko, w którym działa, jako świat, zaś on sam pełni w nim strategiczną rolę⁹.

Zdaniem Marka Meadowsa, kolejnego teoretyka, który rozpatruje pojęcie interaktywności w kontekście mechanizmów narracyjnych, udana i pełna interakcja musi być poprzedzona pewnymi procesami i prowadzić do wzajemnego oddziaływania obu uczestniczących w procesie stron. Pierwszym krokiem w tak rozumianym akcie komunikacji jest obserwacja – rozpoznanie systemu i możliwości akcji (zapoznanie się z interfejsem), aby zdobyć umiejętność poruszania się po danym środowisku. Drugim etapem w procesie pozwalającym na wzajemne oddziaływanie z systemem jest eksploracja – poruszanie się po środowisku. Użytkownik zdobywa wiedzę na temat reguł, na jakich będzie opierać się wzajemna relacja – innymi słowy – co można, a czego nie można osiągnąć w ramach danego systemu. Dopiero kolejny krok pozwala na to, co intuicyjnie rozumiemy jako istotę interakcji: Użytkownik dokonuje świadomej zmiany w systemie. Oznacza to, że dokonuje pewnego określonego działania, w oparciu o pewien kontekst. Świadomość użytkownika dotyczy zarówno możliwości działania, czyli powiązania akcji w rzeczywistym czasie i rzeczywistej przestrzeni z jej rezultatem na poziomie symbolicznym czy fikcyjnym, jak i znajomości kontekstu, w jakim rozgrywa się sytuacja.

Aby użytkownik dokonał takiej zmiany, system nie tylko musi na nią pozwolić, ale także odpowiednio go zmotywować. Rezultatem tych trzech etapów procesu umożliwiającego interakcję jest kolejna próba zmiany, tyle że tym razem to system próbuje wpłynąć na decyzję i działanie użytkownika. Tak rozumiana interaktywność, jakkolwiek ostatni jej etap może wydawać się kontrowersyjny, jest wymianą symbolicznych znaczeń na zasadzie „odpowiedź na odpowiedź”. Każda interakcja, czegokolwiek czy kogokolwiek miałaby dotyczyć, opiera się na znajomości pewnych reguł i umiejętności

⁹ J. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, New York 1997, s. 126–139.

dostosowania się do nich, jest to jednak, jak argumentuje Meadows, zaledwie warunek do jej zaistnienia. Poczucie uczestnictwa w procesie wzrasta wraz ze znajomością kontekstu działań dokonywanych w wymiarze symbolicznym oraz słabo przewidywalnych rezultatów owych działań. Ta ostatnia cecha systemów interaktywnych pozwala wyróżnić te z nich, które teoretyk określa jako zamknięte (w pełni przewidywalne) bądź otwarte (przewidywalne słabo lub w niewielkim stopniu)¹⁰.

W wypadku doświadczenia gry komputerowej, która posiada narracyjne elementy, innego rodzaju problemy wyłaniają się, jeśli jest ono postrzegane z perspektywy ukończenia gry niż wówczas, gdy rozważa się je w kontekście jego przebiegu. Do tej pierwszej grupy można zaliczyć zaproponowane przez Murray pojęcie „replay story”, pod którym kryje się, jak mówi badaczka, „świat powtórnych historii, pozwalający użytkownikowi doświadczyć wszystkich możliwości danego momentu opowiadania, nie nadając żadnemu z nich statusu wyjątkowego i niepowtarzalnego wyboru”¹¹. Ta wyjątkowa cecha gier, czyli możliwość „rozegrania” powtórnie tego samego tekstu w sposób najbardziej chyba wyrazisty pozwala zastosować pojęcie interaktywności. Chęć przeżycia „powtórnej opowieści” nie jest tutaj spowodowana potrzebą znalezienia się raz jeszcze w tym samym świecie, ale doświadczenia go w odmienny sposób, niż stało się to wcześniej. Wyłaniający się w toku tego doświadczenia świat gry nie jest w tym wypadku „miejscem do zamieszkania”, ale swoistą nagrodą, która zostaje utracona wraz z zakończeniem rozgrywki. Zakończenie to natomiast nie oferuje satysfakcji, jaką niesie ze sobą dramaturgiczne zamknięcie, lecz przeciwnie – powoduje uczucie „zawieszenia”, co z kolei wywołuje chęć podjęcia powtórnej próby, jaką staje się gra.

¹⁰ M.S. Meadows, *Pause & Effect. The Art of Interactive Narrative*, New Riders Publishing, Indianapolis, Indiana 2002, s. 45.

¹¹ J. Murray, *From Game-story to Cyberdrama*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, London 2004, s. 6.

Przestrzenne opowiadanie historii

Gry niewątpliwie posiadają reguły, mogą też zawierać elementy fikcjonalne, ale czy to oznacza, że w takim wypadku opowiadają one historie? Aby udzielić odpowiedzi na to pytanie, trzeba najpierw poczynić pewne wstępne ustalenia. Przede wszystkim nie każda gra opowiada historię. Gry mogą przecież posiadać abstrakcyjną formę, bliższą muzyce niż kinu. Istnieje jednak wiele gier, które posiadają narracyjne aspiracje. Żadna gra nie może istnieć bez kogoś, kto w nią gra, dlatego doświadczenie grania nie może być zredukowane do doświadczenia fabuły. Ostatecznie należałoby uznać, że jeśli niektóre gry opowiadają historie, nie robią tego w taki sposób jak inne media.

Immersja – subiektywne doświadczenie występujące w trakcie obcowania z tekstem (powieścią, komiksem, filmem, grą), który posiada cechy świata (obiekty, postaci, wydarzenia), polegające na poczuciu przebywania w tym świecie. Nie zależy od uwarunkowań technologicznych czy specyficznych właściwości jakiegoś szczególnego medium. Może być wygenerowana przez dowolny system reprezentacji, który jest zdolny wykreować świat w wyobraźni operatora (czytelnika/widza/gracza/użytkownika systemu wirtualnego).

Henry Jenkins, badacz zajmujący się tym problemem, uznał, że można interpretować grę jako **narracyjną architekturę**, kontynuację tradycji, w którą wpisuje się zjawisko określane przez niego mianem „przestrzennych historii”¹². Powołując się na autorów takich jak J.R.R. Tolkien, Jules Verne, L. Frank Baum czy Jack London, podkreśla transgeneracyjną popularność tych dzieł, dopatrując się jej przyczyny w możliwościach, jakie oferują one

¹² Zob. H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, s. 675–676.

swoim czytelnikom: przemierzania precyzyjnie i z rozmachem skonstruowanych światów. Dlatego też, jeśli twórcy gier sięgają po inspiracje literackie czy filmowe, najczęściej wybierają gatunki umożliwiające adaptację światów jako semantycznych i poznawczych dominant, czyli dzieła fantasy, przygodowe, science fiction czy horror. Jenkins podkreśla, że twórcy gier komputerowych nie tyle opowiadają historie¹³, ile projektują światy i kreują przestrzenie. Badacz twierdzi również, że patrząc z perspektywy historii rozwoju gier, należy się przyjrzeć sposobom konstruowania przestrzeni, nie zaś narracji. Wczesne gry tekstowe, takie jak chociażby *Zork*¹⁴, mimo że dawały możliwość opowiadania rozmaitych historii, koncentrowały się na opisie przestrzeni, w jakiej znajduje się gracz, i na możliwościach poruszania się po niej. Jenkins zauważa, że „opowiadanie przez środowisko” tworzy warunki dla narracyjnego, immersyjnego doświadczenia na kilka sposobów. Przestrzenne historie mogą wywoływać skojarzenia z istniejącymi wcześniej narracjami, mogą dostarczyć sceny, na której wydarzenia zostaną odegrane czy zawierać informacje o charakterze narracyjnym, będącymi zarazem elementami *mise-en-scène* rozrywkowego uniwersum. Przywołanie tego kontekstu pozwala Jenkinsowi na stworzenie nowej kategorii przestrzenno-narracyjnych tekstów, które określa jako „przestrzenie ewokacyjne” i zalicza do nich grę *American McGee’s Alice*¹⁵, tekst,

¹³ Jenkinsowi – choć nie mówi o tym wprost – chodzi tutaj nie o gry abstrakcyjne (arkadowe), lecz o takie, które posiadają narracyjny potencjał czy, jak sam to określa, „narracyjne aspiracje”.

¹⁴ Gra stworzona przez Marca Blanka i Dave’a Leblinga z MIT Laboratory Computer Science, założycieli firmy Infocom, w 1977 roku.

¹⁵ Gra stworzona przez Jamesa McGee, produkcja: Electronic Arts; wydawnictwo: Rogu Entertainmet, 2000. Postaci występujące w grze są co prawda znane czytelnikom książek o przygodach Alicji, natomiast wydarzenia, które pojawiają się w grze, następują po tych, które znane są z powieści: Alicja jako jedyna przeżywa katastrofę, w której giną jej rodzice, trafia do szpitala, w którym zmaga się z własnym obłędem i próbuje popełnić samobójstwo.

który można określić jako dość mroczną i niepokojącą interpretację powieści Lewisa Carrolla. Jenkins mówi o tym, że twórca gry, McGee, „może spokojnie zakładać, że gracze rozpoczną grę, posiadając dobrze rozwiniętą mapę mentalną przestrzeni, postaci i sytuacji związanych z fikcyjnym uniwersum Carrolla, i będą czytać tę zniekształcone i często straszliwe obrazy na przekór mentalnym obrazom, uformowanym przez wcześniejsze doznania związane z ilustracjami w książce czy filmami Disneya. McGee pisze swoją historię Alicji, w dużym stopniu poprzez projektowanie na nowo jej przestrzeni”¹⁶. Jenkins argumentuje, że w coraz większym stopniu odbiorcy kultury popularnej zamieszkują świat transmedialnego opowiadania, który nie jest zależny od pojedynczego, samowystarczalnego dzieła, lecz najczęściej bywa konstruowany w oparciu o każde dzieło przynależące do większego narracyjnego systemu. Gdyby gry takie jak *Gwiezdne wojny* oferowały swoim odbiorcom podobne doświadczenie, jakie stało się ich udziałem podczas oglądania filmów z tej serii, byłoby to, zdaniem Jenkinsa, frustrujące doznanie, dlatego też gra funkcjonuje w dialogu z filmami, dostarczając nowych narracyjnych doświadczeń poprzez możliwość kreatywnej manipulacji elementami środowiska. W ten sposób odbiorca narracyjnego systemu, w którym opowiadanie historii dokonuje się poprzez rozmaite medialne formy reprezentacji (książki, filmy, komiksy czy telewizję), dogłębniej rozumie przedstawiany w nich świat. „W takim systemie – dodaje Jenkins – to, co gry uczynią najlepiej, niemal na pewno skoncentruje się na ich zdolności do nadawania kształtów naszym wspomnieniom i wyobrażeniom na temat świata opowiadanej historii, tworząc immersyjne środowisko, po którym możemy wędrować i wchodzić z nim w interakcje”¹⁷. Tak rozumiane „przestrzenne historie” posiadają hipertekstowy charakter, to znaczy nie przestrzegają arystotelesowskich reguł budowania dramaturgii, wydarzenia nie muszą łączyć się ze sobą w sposób konieczny, a niektóre

¹⁶ H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, s. 677.

¹⁷ *Ibidem*, s. 678.

z nich można pomijać bez utraty tożsamości tekstu. „Przestrzenne historie – twierdzi Jenkins – nie są źle opowiedziane; są raczej historiami, które odpowiadają innym zasadom estetycznym, uprzywilejowując przestrzenną eksplorację, nie zaś rozwój fabuły”¹⁸. Badacz podkreśla, że tego typu struktury są powiązane poprzez zdefiniowanie celów i konfliktów, zaś ich rozwój jest uzależniony od poruszania się postaci po mapie. Miejsce przeznaczenia natomiast nie musi być (i często nie jest) znane temu, kto podróżuje, a wszystkie „wprowadzone w ruch” narracyjne elementy, które, jak się wydaje, domagają się wyjaśnienia bądź kontynuacji, nie dają się ustabilizować w jakiejś ostatecznej wersji opowiadania i nie kończą się satysfakcjonującym rozwiązaniem. Mówimy tu o sytuacji, w której fabuła jest kwestią zaprojektowania geografii fikcyjnego świata, a to z kolei nie ułatwia podróżującemu poruszania się w stronę jednoznacznego rozwiązania. Bardziej niż na opowiadaniu historii twórcy gier ostatnich dekad koncentrowali się na budowaniu swoistego „rytmu” rozgrywki, wykorzystując możliwości, jakie stwarza przestrzeń gry.

Gracz i postać w grze

Pokrewieństwo gier komputerowych z innymi mediami polega na tym, że gry korzystają z dorobku filmu, komiksu czy powieści, aby zaprezentować graczom fikcyjny świat. Różnice między tymi formami tekstów kultury wynikają z faktu, że gry oferują swoim odbiorcom inny sposób uczestnictwa w prezentowanych wydarzeniach. W przypadku książek i filmów ich odbiorcy pozostają biernymi obserwatorami wydarzeń, zapoznają się z bohaterem i kibicują mu w jego poczynaniach, nie mając żadnego wpływu na to, co mu się przydarza. Użytkownicy gier komputerowych przyjmują natomiast tożsamość bohatera i poruszają się po tekście, zachowując jego (lub jej) perspektywę. Możliwe jest aktywne tworzenie postaci i kierowanie nią, czego konsekwencją jest to, że sekwencje

¹⁸ *Ibidem*.

wydarzeń, czy to w wykonaniu różnych graczy, czy w kilku wariantach rozgrywki prowadzonej przez jedną i tę samą osobę, nigdy nie są dokładnie takie same.

Ludyczność (łac. *ludus* – zabawa, gra) – cecha kultury, najczęściej popularnej, określająca jej zdolność do zaspokajania potrzeby zabawy i rozrywki.

Homo ludens (łac. człowiek bawiący się) – koncepcja człowieka zaproponowana przez Johana Huizingę, który zakładał, że ludzkie działanie w głównej mierze polega na zabawie, grze i współzawodnictwie. Huizinga twierdził, że ludzka kultura jest kształtowana i rozwija się poprzez zabawę.

Ludologia – dyscyplina naukowa zajmująca się badaniami nad grami, zwłaszcza grami komputerowymi.

Postać w grze komputerowej funkcjonuje na dwóch omówionych wcześniej poziomach: ludycznym i reprezentatywnym. Na poziomie ludycznym gracz ma możliwość wpływania na te działania awatara, które podlegają regułom. Jeśli gracz może wybrać czy stworzyć w grze postać, którą będzie sterował, to w momencie dokonywania wyborów zapadną również decyzje o możliwościach i ograniczeniach jego awatara, na co nie będzie miał wpływu. Na poziomie reprezentatywnym awatar jest postrzegany jako bohater historii, która jest opowiadana przez grę. Ze względu na owe dwa poziomy możemy mówić o **podwójnym motywowaniu** gracza, który steruje awatarem/bohaterem w grze. Pierwszy poziom motywacji ma charakter ludyczny i polega na chęci jak najlepszego rozegrania gry, przy uwzględnieniu jej reguł, prawidłowym wyko-

rzystaniu możliwości i ograniczeń awatara, którym steruje gracz, oraz dążeniu do osiągnięcia najlepszego wyniku. Motywacja na drugim, reprezentatywnym poziomie jest budowana przez fikcyjne elementy gry. Obejmuje ona opowiadaną historię, w której umieszczony jest **bohater**, dostarczając graczowi motywacji do fikcyjnych działań. Motywacje o charakterze ludycznym mogą się zmieniać w zależności od zadania, jakie stoi przed graczem sterującym awatarem (w danym momencie gry powinien on bądź to dotrzeć do jakiegoś miejsca, odnaleźć jakiś przedmiot, bądź pokonać konkretnego przeciwnika). Motywacje, które są budowane na poziomie reprezentatywnym, nie ulegają na ogół zmianie (przeważnie na początku gry jej użytkownik dowiaduje się, kim jest bohater i do czego powinien zmierzać podczas całej rozgrywki – celem może być uratowanie kogoś, rozwiązanie zagadki morderstwa czy pokonanie narkotykowej mafii). Sformułowanie „wcielić się w rolę”, jakiego używa się w stosunku do graczy sterujących awatarem, nie wydaje się trafne, jeśli weźmie się pod uwagę to, że nie dysponują oni na ogół scenariuszem pozwalającym dowiedzieć się, w jakich będą uczestniczyć wydarzeniach, ani też nie są instruowani przez reżysera. W grach komputerowych postać (awatar na poziomie ludycznym i bohater na poziomie reprezentatywnym) tworzy figurę, w której te dwa poziomy podmiotowości współpracują ze sobą, składając się na doświadczenie grania. Najłatwiej to zaobserwować, przysłuchując się wypowiedziom graczy na temat postaci, które oscylują pomiędzy wyrażeniami „ja” i „on”. „Ja”, gracz, działam w obszarze ludycznym, stosuję się do reguł gry, steruję awatarem i motywuje mnie chęć osiągnięcia jak najlepszego wyniku w grze. „On”, bohater, jest określoną postacią, częścią opowiadanej historii, gracz nie ma wpływu na jego możliwości i ograniczenia, motywuje go sytuacja fikcyjna, która jest częścią poziomu reprezentacyjnego, fikcyjnego świata gry. Cele gracza na poziomie ludycznym mogą mieć negatywny czy destrukcyjny charakter (należy coś zniszczyć lub zabić przeciwnika), natomiast cele na poziomie reprezentatywnym są na ogół pozytywne (należy dowieść prawdy, przywrócić społeczny porządek, ocalić świat przed zagładą).

Oba poziomy, ludyczny i reprezentatywny, istnieją w polu widzenia gracza w trakcie rozgrywki, przy czym informacje, które są pożyteczne w aspekcie ludycznym (dotyczące aktualnej kondycji postaci, jej stanu zdrowia, używanej czy możliwej do użycia broń czy akcesoriów, miejsca, w którym się znajduje), na ogół znajdują się na peryferiach reprezentacji świata gry.

Pierwsza gra komputerowa nazywała się Tennis for Two (tenis dla dwojga) i została zaprezentowana 18 października 1958 roku. Jej twórcą był William A. Higinbotam, pracownik amerykańskiej instytucji Brookhaven National Laboratory, w której prowadzono badania nad energią atomową. Powstała z okazji dni otwartych, podczas których naukowcy prezentowali społeczeństwu swoje wynalazki. Na grę składał się oscyloskop i dwie skrzynki wyposażone w gałki i przyciski do sterowania. Na ekranie widoczna była „siatka” (pionowa kreska) i piłka, odbijana z jednej strony na drugą. Gracze, używając gałek i przycisków, wpływali na kąt odbicia piłki. W 1972 roku firma Atari wprowadziła na amerykański rynek automaty z grą Pong, nowszą wersją elektronicznego tenisa, ulepszoną o dźwięk, płynniejszą animację i punktację. Te trzy elementy sprawiły, że Pong stał się natychmiastowym i ogromnym sukcesem komercyjnym.

Kompetencje gracza

Łacińskie słowo *ludus* oznacza nie tylko „grę” czy „zabawę”, ale także „miejsce ćwiczeń” lub „szkołę”. W tym kontekście granie można rozumieć jako trenowanie, zdobywanie i doskonalenie rozmaitych umiejętności. Aby zagrać w grę, należy posiadać określoną wiedzę, ale też nieustannie przyswajać nowe informacje, które umożliwią

kontynuowanie rozgrywki. Wiedzy na temat tego, jak zagrać w konkretną grę, dostarczają graczom jej reguły – to dzięki nim wiedzą oni, co mogą, a czego nie mogą zrobić, oraz do czego powinni dążyć, aby wygrać. Jest to rodzaj wiedzy, który jest potrzebny graczom do zrozumienia gry na poziomie ludycznym. Na drugim z poziomów – reprezentatywnym – użytkownicy gier komputerowych odwołują się do wiedzy dotyczącej prawdziwego życia (kiedy rozpoznają pewne działania, ponieważ znają je z sytuacji „poza grą”), ale także innych gier i mediów. Pomijając gry abstrakcyjne czy arkadowe, język gier komputerowych nie wykształcił zupełnie nowych środków wyrazu, lecz korzysta z istniejących wcześniej form reprezentacji. Informacje, dzięki którym jest możliwe opowiedzenie historii w grze, przedstawiane są za pomocą środków powstałych na gruncie takich obszarów kultury jak komiks czy film. Nawet jeśli istnieją pewne różnice między medialnymi źródłami określonego sposobu prezentowania informacji a ich przechwyconymi przez gry formami, to i tak gracz, aby zrozumieć grę na poziomie reprezentatywnym, musi posiadać literackie, komiksowe czy filmowe kompetencje.

Gracze uczą się także podczas samej rozgrywki. Nie dotyczy to tylko systemu reguł, który będzie obowiązywał podczas całej gry, ale także sposobu, w jaki należy w nią zagrać. Istnieją cztery fazy procedury uczenia się, które jest możliwe dzięki graniu. Po pierwsze – należy zbadać fikcyjny świat gry, czyli rozejrzeć się po aktualnym środowisku, podjąć określone działanie, sprawdzić, jakie obiekty można zaktywizować. Po drugie – w odniesieniu do tego, czego gracz dowiedział się w trakcie początkowego badania świata gry, powinien on postawić hipotezę na temat tego, co dany element gry (obiekt, wydarzenie, tekst czy działanie) może dla niego oznaczać w dążeniu do osiągnięcia celu gry. W trzeciej fazie gracz ponownie bada świat gry, zachowując się zgodnie z postawionymi wcześniej hipotezami, i obserwuje wyniki swoich działań. Na koniec wreszcie, w czwartej fazie uczenia się, gracz interpretuje wspomniane wcześniej wyniki jako informacje dostarczane przez świat gry i albo je akceptuje, albo poddaje przemyśleniu swoje pierwotne hipotezy. Gra komputerowa stawia wyzwanie dla gracza na obu omówionych poziomach. Na poziomie reprezentatyw-

nym, w zależności od konkretnej gry, będzie to problem, który jest dla gracza zrozumiały, ze względu na jego kompetencje związane z innymi mediami, za pomocą których opowiadane są historie. Może być to pytanie o to, kto zabił żonę bohatera, czy w jaki sposób i dlaczego zginęła matka bohaterki. Na poziomie ludycznym pytanie, które będzie sobie zadawał gracz, jednocześnie ucząc się prawidłowych odpowiedzi, brzmi: „Jak zagrać w tę grę?”. Uczenie się w trakcie rozgrywania konkretnej gry jest częścią doświadczenia grania.

Bibliografia

- Chatman S., *Struktura tekstu*, tłum. A. Elbanowski, „Literatura na Świecie” 1984, nr 4, s. 259–276.
- Frasca G., *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*, Helsinki 1999, <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (dostęp: 13.08.2018)
- Głowiński M., *Wokół narratologii, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk 2004.
- Huzinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998.
- Jenkins H., *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*, eds. K. Salen, E. Zimmerman, The MIT Press, Cambridge–London 2006.
- Juul J., *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge 2005.
- Meadows M.S., *Pause & Effect. The Art of Interactive Narrative*, New Riders Publishing, Indianapolis, Indiana 2002.
- Murray J., *From Game-story to Cyberdrama*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, London 2004.
- Murray J., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, New York 1997.
- Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*, ed. M.-L. Ryan, University of Nebraska Press, Lincoln–London 2004.
- Ryan M.-L., *Avatars of Story*, Electronic Mediations Series, vol. 17, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006.