

Wprowadzenie

Wirtualna światopowieść

Gry wideo, jak zresztą żadnej innej, nie da się opowiedzieć. Oczywiście można podejmować próby opisanie jej zasad, przebiegu rozgrywki, ról odgrywanych przez uczestników – aktantów (posługując się pojęciem pochodzącym z teorii aktora-sieci) lub, ujmując to inaczej, elementów oddziałujących na siebie w asambliżu rozgrywki (sięgając po terminologię Jane Bennett). Niezależnie od starań opowiadającego jednak zawsze coś zostanie pominięte, niedopowiedziane. Mogę w nieskończoność mówić o zasadach gry w piłkę nożną, o tym, jak wygląda boisko, piłka i bramki, mogę szczegółowo zrelacjonować dowolną liczbę rozegranych meczy. Ale czy opowiedziałem grę w piłkę nożną? Kiedy piłkarze wybiegają na boisko, wszystko zaczyna się od nowa – rozgrywka musi się wydarzyć, by zostać opowiedzianą. Analogiczna sytuacja ma miejsce w grach wideo. Traktowanie tych opowieści jako całościowego spojrzenia na relację między grą i graczem jest ogromnym uproszczeniem, w konsekwencji którego wiele procesów i relacji zachodzących między poszczególnymi aktantami pozostaje nierozpoznanych. Alexander Galloway w swojej książce poświęconej aktowi grania stwierdza: „gry wideo są działaniami”¹, zwracając uwagę na ciągłość procesu rozgrywki rozumianej jako serie naprzemiennych interakcji między graczem a elementami gry wideo. To ważne spostrzeżenie, jednak niesie ryzyko redukcji sytuacji rozgrywki wyłącznie do tych interakcji. W niniejszej książce stawiam tezę, że gry wideo „wydarzają się” w sposób procesualny, dynamiczny i niedomknięty, a obecna w tytule procesualność światopowieści ujmuje te właśnie zagadnienia. W moim rozumieniu światopowieść nie jest wyłącznie „(...) modelem mentalnym tego, co kto komu zrobił, kiedy, dlaczego i w jaki sposób w świecie, do którego odnoszą się interpretatorzy podczas pracy nad zrozumieniem opowieści”², lecz dynamiką zmian układu elementów w grze wideo i relacji,

¹ A.R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, MN, 2010, s. 2 [tłum. własne].

² M.-L. Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Indiana University Press, Bloomington, IN, 1991 [tłum. własne].

jakie zachodzą między nimi. Światoopowieść, raz „puszczona w ruch”, nigdy się nie zatrzymuje, wydarza się na polu wirtualnego³. Jak pisał Brian Massumi, „(...) wirtualne jest trybem rzeczywistości związanym z pojawianiem się nowych potencjałów”⁴, nie stoi w opozycji do rzeczywistości. Wręcz przeciwnie, jest rzeczywistością, w której pojęcie „możliwość” zastąpione zostało pojęciem „potencjalność”. Różnica polega na tym, że w założeniu możliwe zdarzenie ma potencjał, by dopiero zostać urealnione, potencjalne natomiast ulega aktualizacji. Wszystkie potencjalności są realne w ramach wirtualnego, nie wszystkie natomiast są aktualne. Postrzeganie światoopowieści jako wirtualnego zmusza do włączenia w rozważania problematyki dynamiki zmian zachodzących wobec jej wszystkich potencjalności.

Jeśli wirtualne jest zmianą jako taką, to w każdej faktycznie określonej sytuacji można je jedynie ująć jako tryb abstrakcji. Bo to, co konkretnie dane, jest, to, co jest – co nie jest tym, czym będzie, gdy się zmieni. Potencjał sytuacji przekracza jej aktualność. Oznacza to, że wirtualne nie jest zawarte w żadnej aktualnej formie przyjętej przez rzeczy lub stan rzeczy. Działa w przechodzeniu z jednej formy do drugiej⁵.

Właśnie tak rozumianej dynamice współzależności zachodzących między wirtualnym, sytuacją i jej aktualnością w grach wideo poświęcona jest niniejsza książka. Afirmacja owej dynamiki zmusiła mnie (jako badacza i gracza) do odrzucenia stabilnej perspektywy antropocentrycznej na rzecz zupełnie odmiennej, w której sytuacja uczestnika i obserwatora podlega nieustannym przesunięciom. Przyjęta przeze mnie perspektywa badawcza nie wynika wyłącznie z pozycji gracza – wymaga ciągłego pozostawania w ruchu między sytuacją użytkownika, badacza i obiektu w grze (nie zawsze są one łatwe do pogodzenia, czasem stoją ze sobą w wyraźnej sprzeczności). Takie podejście umożliwiło mi śledzenie w trakcie rozgrywki i poza nią relacji zachodzących między licznymi obiektami.

Pisanie o grach z uwzględnieniem całej złożoności wydarzającego się układu jest bezspornie trudnym zadaniem. W trakcie prowadzenia badań, będąc w sytuacji rozgrywki i skupiając się na którymś z istotnych jej aspektów, miałem świadomość, że w tym samym momencie poza zasięgiem mojej percepcji mają miejsce niebagatelne mikro zdarzenia wpływające na

³ Rozważania na temat wirtualności podejmowali Henri Bergson, Gilles Deleuze i Felix Guattari oraz Brian Massumi.

⁴ B. Massumi, *Sensing the virtual, building the insensible*, „Architectural Design” 1988, vol. 68, nr 5/6, s. 16–25.

⁵ Ibidem, s. 19.

transpozycje całego systemu. Z tego powodu moim głównym celem była próba dostrzeżenia dynamicznego i relacyjnego charakteru zjawiska, jakie zachodzi w ramach oddziaływania ludzkich i nie-ludzkich aktantów wobec gier wideo. Jednocześnie starałem się uwzględnić szerszy kontekst, w jakim światopowieści gier wideo są performowane. Mam tu na myśli postępującą zmianę kulturową, polegającą na stopniowym przesuwaniu się akcentu w myśleniu o współczesnych mediach w kierunku postrzegania ich jako dynamicznych asamblaży, w skład których wchodzi nie tylko obiekty wywodzące się z samego medium, ale również figury użytkowników, uwarunkowania ekonomiczne, kulturowe, polityczne i społeczne. W konsekwencji, pomimo że niniejsza książka wpisuje się w pole badań groznawczych, mam poczucie, że spostrzeżenia w niej zawarte mogą znaleźć zastosowanie w wielu innych sytuacjach analizy współczesnej kultury medialnej.

W swoich badaniach posługuję się licznymi pojęciami i koncepcjami wywodzącymi się z różnych dyscyplin, nurtów i teorii. Tworzenie powiązań między owymi pojęciami i koncepcjami stanowiło często ambitne wyzwanie, jednak jestem przekonany, że, chcąc uchwycić złożoność opisywanej problematyki, badacz musi mieć możliwość precyzyjnego zaadresowania nie tylko konkretnego zjawiska w obserwowanej formie, ale również kontekstów i mikroteorii, które z danym zjawiskiem są związane. W ten sposób definiowanie i używanie pojęć pozwala na tworzenie nieoczywistych połączeń między dyscyplinami, co przynosi szersze, wieloaspektowe zrozumienie podejmowanego tematu. Taka postawa badawcza realizuje postulat wyrażony przez Mieke Bal: „(...) interdyscyplinarność w humanistyce – nieodzowna, podniecająca, poważna – musi poszukiwać swoich podstaw heurystycznych i metodologicznych nie w *metodach*, lecz w *pojęciach*”⁶. Pojęcia są elastyczne, w ciągłym procesie stawania się. Podobnie Gilles Deleuze i Felix Guattari, mierząc się z pytaniem, czym właściwie jest filozofia, odpowiedzieli kategorycznie: „Filozofia jest sztuką tworzenia, wymyślania i wytwarzania pojęć”⁷. Jednak ten proces twórczy nie polega wyłącznie na znalezieniu i zdefiniowaniu odpowiedniego słowa – pojęcia ulegają zmianom i rekonfiguracjom w procesie sprowadzania ich na jedną płaszczyznę, stawiania obok siebie i pozwalania, by ze sobą współdziałały. Jeżeli zgodzimy się z Bal, że każde pojęcie związane jest z konkretnym problemem, w kontekście którego jest używane, to, umieszczając je w zupełnie innej dyscyplinie, badacz

⁶ M. Bal, *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych. Krótki przewodnik*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2012, s. 27.

⁷ G. Deleuze, F. Guattari, *Co to jest filozofia?*, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000, s. 9.

przenosi tam również część założeń i mikroteorii zawartych w dyscyplinie pierwotnej. To powód, dla którego w swoich rozważaniach korzystam ze złożonej konstelacji pojęć pochodzących z filozofii, ekologii, fizyki, a nawet wojskowości – próbuję w ten sposób opisać zjawisko światoopowieści, które w swoim charakterze jest (między innymi) filozoficzne, ekologiczne, fizyczne i militarne.

Przyjęta przeze mnie główna optyka widzenia powyższych zjawisk zakłada analizę manifestacji światoopowieści rozedrganej między tym, co aktualne, a tym, co wirtualne. Pozwala na rozpoznanie strategii i taktyk potencjalnych uczestników asamblażu, które ową światoopowieść performują. Warto podkreślić, że w tym wypadku analizowane nie jest medium czy jego elementy, ale raczej procesy zachodzące w trakcie performowania światoopowieści. Proponowaną przeze mnie metodę badań realizują trzy podstawowe poziomy badawcze:

- 1) identyfikacja aktantów, którzy zaangażowani są w proces performowania światoopowieści, a więc mają potencjał do uruchomienia konkretnych strategii i taktyk;
- 2) rozpoznanie strategii i taktyk performujących światoopowieść, ze szczególnym uwzględnieniem zachodzących między nimi zależności, prowadzących do przekształceń wytwarzanych przez nie znaczeń;
- 3) poszukiwanie w rozgrywce i analiza momentów, które pozwalają na ujawnienie się dynamiki światoopowieści.

W celu zdobycia materiału badawczego, najczęściej w postaci zapisów wielu rozgrywek, posługiwałem się metodą autoetnograficzną, zainspirowaną między innymi przez pracę *My Avatar, My Self: Identity in Video Role Playing Games* Zacha Waggonera⁸. Podobnie jak wspomniany autor pozwoliłem, aby moje doświadczenia gracza stały się również analizowanym materiałem badawczym. Metoda ta, poddawana wielu krytycznym dyskusjom w obrębie antropologii kulturowej i nie tylko, okazała się dla mnie istotnym elementem rozumienia i doświadczenia dynamicznych procesów zachodzących w grach wideo. Z tego względu swoje badania oparłem między innymi na metodach opisanych w pracach Carolyn Ellis, Arthura P. Bochnera i Tony'ego E. Adamsa. Ten ostatni, w książce napisanej wraz z Jimmim Manniנגiem, opisuje metodę w następujący sposób:

⁸ Z. Waggoner, *My Avatar, My Self: Identity in Video Role-Playing Games*, McFarland, Jefferson, NC, 2009.

Autoetnografia jest metodą badawczą, która na pierwszym planie umieszcza osobiste doświadczenie badacza (auto), ponieważ jest ono osadzone w tożsamości i kontekstach kulturowych (etno). Wyraża się ono przez akt pisania, wykonywania lub inne podejmowania innych kreatywnych środków (grafia). Dokładniej, jest to metoda, która łączy cele, techniki i teorie badań społecznych – głównie etnografii – z celami, technikami i teoriami związanymi z gatunkami literackimi o życiu, takimi jak autobiografia, wspomnienia czy osobisty esej⁹.

Podejście autoetnograficzne wykorzystuje osobiste doświadczenia jako narzędzie metodologiczne pomocne w identyfikacji, analizie oraz krytyce teorii i wytworów kulturowych występujących w swoich własnych kontekstach, umożliwia spojrzanie od wewnątrz na procesy powstawania, funkcjonowania i przekształcania się kultury, wreszcie, dzięki licznym przykładom dostępnym w autonarracji, stwarza opis czytelny dla niezaznajomionego z tematem odbiorcy tekstu naukowego.

Przedstawiona metoda, jak już wspominałem, nie jest oczywiście pozbawiona wad i wymaga włączenia jej w inne tryby metodologiczne. Na pewne jej ograniczenia zwróciła uwagę między innymi Heewon Chang. Wśród najważniejszych wymieniła izolację badacza spowodowaną nadmiernym skupieniem się na osobistym doświadczeniu, przedkładanie narracji nad analizę kulturową oraz zaniedbanie standardów etycznych dotyczących innych w autonarracjach¹⁰. Ta ostatnia kwestia została rozszerzona przez Adamsa, który zauważył, że: „(...) udostępnianie wrażliwych, prywatnych i potencjalnie kontrowersyjnych doświadczeń prowadzi do wystawienia badacza na niepotrzebny osąd oraz oskarżenia o obrażę i zdradę innych, których prywatność została pogwałcona”¹¹. Narażeni zatem są zarówno badacz, jak i jego otoczenie. Pracując z gramami wideo, minimalizuję ryzyko wystąpienia konfliktu etycznego w relacji z innymi osobami (w swoich analizach skupiam się głównie na rozgrywkach jednoosobowych), wciąż jednak istnieje prawdopodobieństwo pojawienia się innych problemów związanych z metodą analityczną. Mam świadomość, że stosowane przeze mnie strategie i taktyki uczestnictwa w rozgrywce (a także poza nią) są tylko jednym z wielu sposobów, w jaki użytkownik może performować światopowieść. To ograniczenie wydaje się niemożliwe do przezwyciężenia jedynie przy założeniu, że rolą badacza jest opisanie i przeanalizowanie wszystkich procesów zachodzących

⁹ J. Manning, T.E. Adams, *Popular culture studies and autoethnography: an essay on method*, „The Popular Culture Studies Journal” 2015, vol. 3, nr 1&2 s. 187–222 [tłum. własne].

¹⁰ H. Chang, *Autoethnography as Method*, Left Coast Press, Walnut Creek, CA, 2008, s. 54.

¹¹ J. Manning, T.E. Adams, *Popular culture studies and autoethnography...*, s. 207.

w relacjach między poszczególnymi aktantami. W moim przypadku metoda autoetnograficzna pozwoliła bardzo szybko zrozumieć, że nie zawsze możliwe było bezpośrednie dotarcie do wszystkich mechanizmów i procesów performowania się światoopowieści. Przyczyną takiego stanu rzeczy w niektórych przypadkach były moje niewystarczające kompetencje jako gracza, w innych zaś przyjmowanie konkretnych strategii rozgrywki, a porzucanie innych. Wszystkie te doświadczenia zdają się potwierdzać zarysowaną wcześniej tezę książki, że gra wideo nie jest zamkniętym zdarzeniem dającym się opisać jako historia, narracja czy scenografia, ale dynamicznie rozgrywającym się układem elementów, który nie kończy się w sposób jednoznaczny. W tym znaczeniu pojęcie „performowania światoopowieści” stanowi istotny punkt wyjścia dla rozważań dotyczących ekologii syntetycznych. W dalszej części książki postaram się pokazać, że uchwycenie procesu światoopowieści w kategoriach ekologicznych pozwala na dostrzeżenie i opisanie zjawisk, które w innej perspektywie byłyby niedostępne.

Obszerność materiału badawczego wymagała też rozszerzenia tej perspektywy o doświadczenia innych graczy. Z tego powodu drugim źródłem poznania sposobów wytwarzania skryptu narracyjnego i procesu rozgrywki jest analiza udokumentowanych przez innych graczy zapisów rozgrywki. Dostęp do tego rodzaju materiałów jest powszechny. Są to zarówno zapośredniczone opowieści o rozgrywce konkretnych graczy (na przykład w postaci poradników i solucji do gier), jak i zapisy bezpośrednie (filmy typu *Let's play* udostępnione przez platformę społecznościową, na przykład YouTube). Wreszcie trzecia część materiału badawczego ma charakter potencjalny. Opiera się na analizie kodu źródłowego oprogramowania stanowiącego część gry wideo – ze szczególnym uwzględnieniem mechanizmów i procedur, jakie mogą zaistnieć w trakcie rozgrywki. Jest to metoda dedukcyjna, polegająca na symulowaniu różnych wariantów rozgrywki i wyciąganiu wniosków na tej podstawie.

W polu moich zainteresowań badawczych znajdują się narracyjne gry wideo (za Ryan: gry wideo obdarzone funkcją narracyjności¹²), a więc te, które są zdolne do wytwarzania w procesie rozgrywki kolejnych iteracji skryptu narracyjnego (konkretnej manifestacji światoopowieści). Tym samym wyłączyłem z moich rozważań klasyczne gry *arcade*¹³, zręcznościowe, sportowe i logiczne. W toku prowadzonych przez mnie analiz okazało się jednak, że

¹² *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, red. M.-L. Ryan, University of Nebraska Press, Lincoln, NE, 2004, s. 3–40 [tłum. własne].

¹³ Gatunek zręcznościowych gier wideo wywodzących się z wolnostojących automatów.

zawężenie tego rodzaju nie jest wystarczające. Mowa tutaj o wszystkich narracyjnych grach, których narracja została zaprojektowana jako struktura linearna lub też pozornie multilinearna¹⁴. Oferują one rozgrywkę, w której decyzyjność gracza zredukowana jest do pytania: „jak coś zostanie zrobione?”, znacząco ograniczając możliwość decydowania o tym, „co zostanie zrobione”. W wypadkach analizy tego typu gier narzędzia proponowane między innymi przez narratologię transmedialną wydają się wystarczające do opisu wytwarzającej się w procesie rozgrywki światoopowieści, zwłaszcza jeżeli badacz dodatkowo uwzględni mechanizmy reprodukcji ideologii zawartej w ich procedurach. Ze względu na ogromną złożoność relacji kulturowo-społeczno-ontologicznych, w szczególności zaś problematykę atrybucji tożsamości względem awatara, książka nie skupia się również na wieloosobowych grach sieciowych (*MMOG – Multiplayer Massive Online Games*) – chociaż nie są one całkowicie nieobecne w analizach i przykładach. Moim zdaniem gry sieciowe stanowią odrębną dziedzinę badań groznawczych przede wszystkim ze względu na dodatkową sferę relacji i oddziaływań zachodzących między wszystkimi użytkownikami. Tak znaczące poszerzenie pola badawczego wymaga sięgnięcia do nauk socjologicznych i antropologicznych i z tego powodu zasługuje na oddzielną analizę.

I. Co to jest gra wideo?

Gdyby zebrać razem wszystkie przejawy kultury, które w literaturze akademickiej nazywane są współcześnie grami wideo (lub grami cyfrowymi), okazałoby się, że ich jedyną cechą wspólną jest cyfrowy i wizualny charakter (co się z tym wiąże, konieczność wykorzystania cyfrowego metamedium¹⁵) oraz zaprojektowana forma interakcji między użytkownikiem a systemem. Wszelkie próby klasyfikacji gier wideo jako gier (Jasper Juul, Chris Crawford¹⁶) okazały się niewystarczające do opisu tego niezwykle

¹⁴ Multilinearność pozorna – model, w którym gracz może podjąć różne decyzje, ale nie wpływają one w żaden sposób na aktualny stan świata.

¹⁵ Metamedium – koncepcja Alana Kaya, który w 1977 roku określił w ten sposób komputer. Według słów badacza jest to medium, które wchłonęło wszystkie poprzednie media i jest w stanie je symulować. P. Celiński, *Postmedia: cyfrowy kod i bazy danych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2013.

¹⁶ J. Juul, *The game, the player, the world: looking for a heart of gameness*, w: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, red. M. Copier i J. Raessens, Utrecht University, Utrecht 2003, s. 30–45.

różnorodnego i rozległego zbioru wytworów medialnych. Każdy podejmujący tę tematykę badacz powinien zatem odpowiedzieć na pytanie, czy zasadne jest umieszczanie w jednym zbiorze gier logicznych, gier ekonomicznych, cRPG, *visual novel* oraz projektów artystycznych (na przykład *Journey*¹⁷ lub *Flower*¹⁸). Nie sposób pominąć też syntetycznych światów w postaci *Second Life*¹⁹ lub *EVE: Online*²⁰, które dają użytkownikom nie tylko ogromną swobodę doboru najbardziej satysfakcjonujących strategii rozgrywki, ale również znacząco wpływają na sposób funkcjonowania i rozszerzania tych światów. W tego rodzaju rozgrywce użytkownicy zachęceni są do tworzenia własnych treści (zarówno wizualnych, jak i dotyczących mechanizmów rozgrywki) i wytwarzania oraz interpretowania relacji między uczestnikami (funkcje społecznościowe, takie jak gildie lub klany), co wzbogaca rozgrywkę o dodatkowy element. Wymienione powyżej tytuły to jedynie projekty komercyjne – do tej grupy należałoby doliczyć gry zaangażowane, edutainmentowe czy cyfrowe instalacje interaktywne. W obliczu tak gwałtownie rozrastającego się rynku – zarówno horyzontalnie, jak i wertykalnie – granica tego, co można traktować jako grę wideo, nie tyle ulega przesunięciu, co całkowitemu zatarciu. Paradoksalnie i wbrew nazwie gra wideo nie musi spełniać klasycznych kryteriów gry, jak na przykład policzalny i możliwy do zwaloryzowania wynik²¹. Za przykład posłużyć może *Proteus*²², który skupia się na estetycznych doznaniach wynikających z poruszania się po wyspie. Rozgrywka może się zakończyć, ale nie można jej przegrać. Gra całkowicie pozbawiona jest interfejsu. Użytkownik obserwuje sytuację z perspektywy pierwszej osoby. Poruszanie się po wyspie powoduje reakcję obiektów w najbliższym otoczeniu: wydają one z siebie różnego rodzaju tony i dźwięki. W ten sposób akt ruchu jest jednocześnie aktem tworzenia muzyki. Wykonanie odpowiedniej sekwencji czynności powoduje zmianę pory roku oraz dostępnych dla użytkownika obiektów i dźwięków. Przejście przez wszystkie pory roku ostatecznie kończy rozgrywkę.

¹⁷ *Journey* (thatgamecompany; 2012).

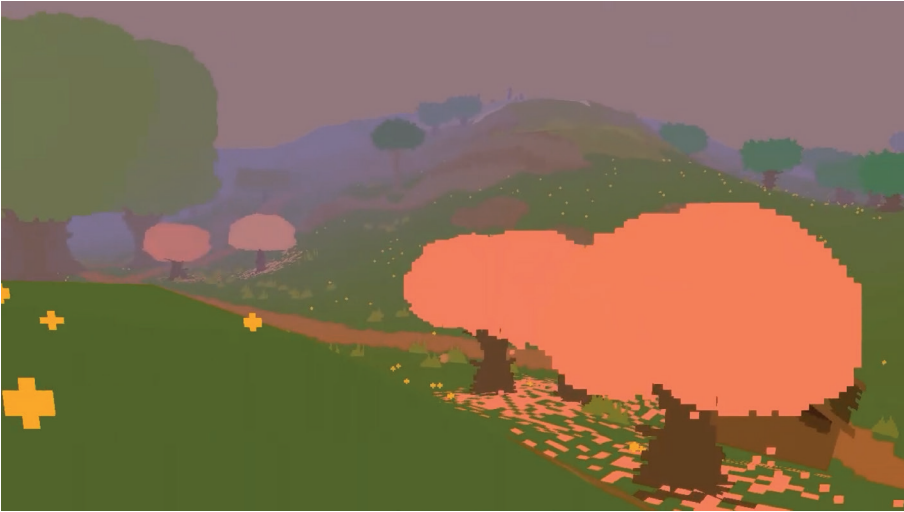
¹⁸ *Flower* (thatgamecompany; 2009).

¹⁹ *Second Life* (Linden Research Inc.; 2003).

²⁰ *EVE Online* (Crowd Control Productions; 2003).

²¹ J. Juul, *The game, the player, the world...*

²² *Proteus* (Ed Key; 2013).



Il. 1. Zrzut ekranu z gry *Proteus* (Ed Key; 2013)

Podobnie dzieje się w wypadku bardziej standardowych przykładów, takich jak gry wideo z gatunku *computer role playing games* (cRPG)²³; często „wygranie” gry nie jest uwzględnione w jej projekcie. Możliwe jest ukończenie wszystkich wątków fabularnych, pokonanie wszystkich potworów i odkrycie każdego zakamarka mapy, nie oznacza to jednak, że gracz wygrał. On po prostu skończył rozgrywkę. Z tego samego powodu nie mówi się o zwycięstwie w procesie czytania książki, kiedy tylko czytelnik dotrze do ostatniej strony. Warto wspomnieć też o grach wideo, w których nie ma ustalonej linii fabularnej, gdyż opowieść wytwarza się w procesie rozgrywki. Taka sytuacja ma miejsce w bardzo popularnej serii *The Sims*²⁴ – postacie rodzą się, podejmują różne aktywności, wreszcie umierają, jednak żaden z tych momentów rozgrywki nie oznacza: „Gratulacje, wygrałeś grę *The Sims*!”. Nie oznacza to oczywiście, że nie ma gier, które kończą się jednoznacznym zwycięstwem – w przyjętej przeze mnie perspektywie nie jest to jednak wyznacznik konstytutywny dla medium gier wideo. Wydaje się zatem, że obecnie status gry wideo jest raczej deklarowaną „etykietą”, która oznacza formę aktywności przy użyciu komputera (konsoli, tabletu, smartfona) i jego oprogramowania

²³ W odróżnieniu od RPG, oznaczających tradycyjne gry fabularne, w których do rozgrywki nie wykorzystuje się systemu komputerowego, lecz odpowiednie książki, kostki, karty postaci i wiele innych akcesoriów zależnie od konkretnego tytułu.

²⁴ *The Sims* (EA Maxis; 2000).

określonego przez dewelopera jako gra. Z tego też powodu postanowiłem zrezygnować z dotychczasowych modeli, przyjmując najszerszą możliwą definicję. Zgadzam się całkowicie z rozpoznaniem Jana Stasiénki, według którego: „(...) gra komputerowa rozumiana jako wielowarstwowy produkt cyfrowy dostępny dla gracza za pośrednictwem interfejsu definiuje ją jako pasywny obiekt działania użytkownika”²⁵. Antropocentryczna i statyczna perspektywa definicji wykutych na bazie powyższego podejścia dyskwalifikuje ich użyteczność w kontekście niniejszej książki. Podobnie definicja, w myśl której „(...) gra to interaktywne cyfrowe doświadczenie, w którym gracz eksploruje warstwowe systemy mechanik, wizualności, dźwięków, sekwencji ruchomych, narracji i/lub interakcji społecznych”²⁶, ufundowana jest na antropocentrycznej perspektywie, która nie dopuszcza możliwości wydarzania się sytuacji rozgrywki poza obecnością aparatu percepcyjnego gracza. Z tego powodu zdecydowałem się wykorzystać szersze podejście, definiując grę wideo przez pryzmat jej zdolności do wytworzenia rozgrywki (analogicznie do sytuacji pojęcia narracyjności i światoopowieści), co prowadzi do stwierdzenia, że gra wideo to wizualne medium występujące pod postacią oprogramowania, pozwalające na wytworzenie sytuacji rozgrywki.

Podstawą mojego rozpoznania, które chciałbym zaproponować w tym i kolejnych rozdziałach, jest przesunięcie sposobu myślenia o grze wideo jako zamkniętym i skończonym wytworze medialnym (podobnie jak ma to miejsce w wypadku literatury czy filmu) w kierunku nieustającego i nigdy niedokończonego procesu wytwarzania się i rekonfiguracji jego elementów. W takim rozumieniu proces ten skutkuje nie tylko powstawaniem nowych interpretacji i kontekstów, ale przede wszystkim wytwarzaniem się gry wideo w materialnym znaczeniu. Dokonanie takiego przesunięcia nie jest jednak możliwe bez zmiany postrzegania przedmiotu badań. Gra wideo jako wytwór medialny, podobnie jak zapis rozgrywki odbywającej się w ramach relacji użytkownika z tą grą, jest podatna na analizę, gdyż określona forma jej manifestacji została zatrzymana i ustabilizowana – zapisana i zremediovana w sposób, który pozwala na strukturalistyczną i konstruktywistyczną obróbkę. W tym wypadku jawi się różnica między analizowaniem gry wideo (lub rozgrywki w grze wideo) a analizowaniem opowieści o tej grze lub

²⁵ J. Stasiénko, *Automaty hybrydy afekty – posthumanistyczne konteksty aparatu gry komputerowej i praktyk grania*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 32–50, <https://doi.org/10.18318/td.2017.3.3>.

²⁶ *Examining the Evolution of Gaming and Its Impact on Social, Cultural, and Political Perspectives. Advances in Human and Social Aspects of Technology*, red. K. Valentine i L. Jensen, IGI Global, Hershey, PA, 2016.

skryptu wydarzeń mających miejsce w rozgrywce. Odczytania oderwanych od kontekstu procedur zawartych w kodzie gry wideo (lub zapisie konkretnej rozgrywki) często utożsamiane są z samą rozgrywką. Zarówno teoretyczna analiza procedur, jak i analiza zapisu rozgrywki pozwalają na wskazanie aspektów uniwersalnych dla wszystkich użytkowników. W wypadku zapisu rozgrywki można wręcz powiedzieć, że analizie nie jest poddawana sama gra wideo (na podstawie zapisu), ale już obciążona ideowo opowieść o konkretnej rozgrywce, prowadzona z perspektywy konkretnego użytkownika. Oba te obiekty wymagają sfabrykowania (*fabrication*)²⁷, wydobycia ze swoich potencjalności, by mogły wejść w obszar ludzkiej *praxis*²⁸. W badaniach gier wideo, które posługują się narzędziami klasycznymi, dochodzi zatem do pewnego paradoksu – mogą być badane wyłącznie w działaniu jako proces, ale jednocześnie w procesie rozgrywki ulegają konkretyzacji, przekształcają się pod wpływem działań gracza. Dla opisywanych przeze mnie gier nie da się określić „neutralnego” sposobu grania, który mógłby stanowić punkt odniesienia, a każda forma konkretyzacji powoduje utratę szerszej perspektywy, jak na przykład zupełnie odmiennych strategii wchodzenia w relacje z poszczególnymi uczestnikami.

II. Teoria asamblażu i obiekty

Jednym z głównych punktów rozważań zawartych w tej książce jest pojęcie asamblażu, które rozumiem jako intensywne splątanie autonomicznych wobec siebie obiektów działających w ciągłej styczności. Takie podejście wywodzi się z myśli Gillesa Deleuze’a i Felixa Guattariego o asamblażach powstających w nieprzewidywalny sposób wokół działań i zdarzeń w postaci chaotycznych połączeń. Obrazowo ich wytwarzanie się jako heterogenicznej jedności pokazuje przykład osy i orchidei, opisany przez francuskich filozofów w *Tysiąc plateau*²⁹. Asamblaż powstaje w trójstopniowym procesie kodowania (porząd-

²⁷ B. Latour, A. Sheridan, J. Law, *The Pasteurization of France*, Harvard University Press, Cambridge 1993, s. 51–111. W wypadku obiektów technologicznych proces ten jest dość oczywisty, jednak nowatorska w tym podejściu jest konieczność opracowania i wydobycia również obiektów biologicznych (jak na przykład opisywane przez Latoura bakterie). Dopiero na skutek licznych działań w laboratorium stają się one dostępne dla człowieka.

²⁸ E. Bińczyk, *(Post)konstruktywizm na temat technonauki*, „Zagadnienia Naukoznawstwa” 2010, t. 46, z. 2, s. 231–251.

²⁹ G. Deleuze, F. Guattari, *Tysiąc plateau*, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2015, s. 3–30.

kowania materii), stratyfikacji (podziału na zewnętrzne i wewnętrzne wobec asamblażu) i terytorializacji (porządkowanie kodowanej i stratyfikowanej materii). Procesy terytorializacji i deterytorializacji nigdy nie ustają, przez co asamblaż jest w ciągłym ruchu między tym, co wirtualne, i tym, co aktualne.

W szczególnie inspirujący sposób koncepcję asamblażu wykorzystała i rozszerzyła Jane Bennett w ścisłym nawiązaniu do nurtu myślowego, jakim jest nowy materializm:

Asamblaże są grupami tworzoną ad hoc z różnorodnych elementów, żywych materiałów wszelkiego rodzaju. Są to żywe, pulsujące konfederacje, które są w stanie funkcjonować pomimo ciągłej obecności energii, które dezorientują je od wewnątrz. Mają nierówną topografię, ponieważ niektóre punkty, w których krzyżują się różne afekty i ciała, są bardziej obciążone niż inne, a zatem moc nie jest równomiernie rozłożona na całej powierzchni. Nie są zarządzane przez żadną centralną głowę: żadna materialność ani rodzaj materiału nie ma wystarczających kompetencji, aby konsekwentnie określać trajektorię lub wpływ grupy. Efekty generowane przez asamblaż są raczej właściwościami emergentnymi, emergentnymi w tym sensie, że ich zdolność do sprawiania, by coś się wydarzyło (nowy materializm, zaciemnienie, huragan, wojna z terroryzmem) różni się od sumy siły witalnej każdej materialności rozpatrywanej osobno. Każdy członek i proto-członek asamblażu ma pewną siłę witalną, ale istnieje również skuteczność właściwa grupie jako takiej: sprawczość asamblażu. I właśnie dlatego, że każdy z członków-aktantów utrzymuje energetyczny puls nieco „odbiegający” od tego, który posiada asamblaż, asamblaż nigdy nie jest sztywnym blokiem, ale otwartym kolektywem, „sumą nie dającą się zsumować”³⁰.

Dla lepszego zrozumienia koncepcji asamblażu Bennett posługuje się przykładem zdarzenia, jakie miało miejsce w 2003 roku w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie³¹, kiedy doszło do awaryjnego wyłączenia przeszło stu elektrowni (w tym dwudziestu dwóch reaktorów jądrowych), co w konsekwencji pozbawiło dostępu do prądu ponad pięćdziesiąt milionów ludzi. Co ciekawe, nie jest możliwe wskazanie jednej przyczyny tego wydarzenia. Bennett szczegółowo opisuje aspekty i okoliczności, splot których doprowadził do kryzysu na tak ogromną skalę. W toku jej opowieści ujawniane są kolejne części składowe asamblażu: amerykańskie regulacje prawne z 1993 roku, które pozwalają na rozdzielanie produkcji i dystrybucji energii elektrycznej; właściwości pola elektromagnetycznego i prądu elektrycznego, w szczególności znacznie szybsze zanikanie prądu biernego niż czynnego; niskie temperatury w Kanadzie, które spowodowały oblodzenia trakcji

³⁰ J. Bennet, *Vibrant Matter: a Political Ecology of Things*, Duke University Press, Durham, NC, 2010, s. 72 [tłum. własne].

³¹ Ibidem, s. 20–39.

elektrycznej; pożary lasów wywołane przez przeciążoną sieć elektryczną, co doprowadziło do przyspieszenia całej kaskady wypadków; oraz wiele innych pozornie mniej znaczących działań, cech i zdarzeń. Teoria asamblażu pozwala zaadresować problem niemożności wskazania jednoznacznej przyczyny amerykańskiego zaciemnienia. Bennett udowadnia, że asamblaż ma własną sprawczość, niekoniecznie związaną z intencją którejkolwiek z jego części składowych. To jednak rodzi ważne pytanie o to, czym one są. Jeden z kierunków poszukiwań odpowiedzi może wyznaczyć teoria aktora-sieci (ANT), za której twórców uważa się Michela Callona, Johna Lawa i Bruno Latoura. Fundamentalnym jej elementem jest aktant – dowolny ludzki bądź nie-ludzki uczestnik sieci wchodzący w relacje z innymi aktantami. Zarówno w książce *Nadzieja Pandory*³², jak i *Splatając na nowo to, co społeczne*³³, Latour zwraca szczególną uwagę na aktantów i proces wytwarzania się relacji między nimi. Dla aktanta konstytutywne jest działanie:

Podmioty (*agencies*) są zawsze przedstawiane jako *robiące* coś, to znaczy zmieniające coś w stanie rzeczy, przekształcające jakieś A w jakieś B za pomocą prób z C. Bez relacji, prób, różnic, bez przekształceń tych stanów rzeczy nie da się nic sensownego powiedzieć na temat danego podmiotu ani stworzyć jakiegś ramy odniesienia. Niewidzialny podmiot, który niczego nie zmienia, nie wytwarza przekształcenia, nie pozostawia śladu i nie rozpoczyna żadnego opisu, *nie* jest podmiotem³⁴.

Warto zwrócić uwagę na znaczącą różnicę między koncepcjami sieci i asamblażu. W pierwszym przypadku poszczególni aktanci działają w relacji ze sobą i to właśnie te relacje znajdują się w centrum zainteresowań badacza. W asamblażu również pojawiają się relacje, ale prócz nich aktanci (uczestnicy asamblażu) działają niezależnie od siebie. Te działania wchodzą ze sobą w interferencje i prowadzą do pojawiania się emergentnych zjawisk i zdarzeń. Niska temperatura powietrza w Kanadzie, właściwości pola elektromagnetycznego i amerykańskie regulacje dotyczące produkcji i transferu energii elektrycznej nie wchodzą ze sobą w żadne relacje – w powyższym przykładzie jednak temperatura w konkretnym miejscu i czasie, rozdział na prąd czynny i bierny oraz powstanie sieci elektrycznych na mocy szczególnych przepisów prawnych doprowadziły do sytuacji, w której wszystkie te zdarzenia i cechy

³² B. Latour, *Nadzieja Pandory: eseje o rzeczywistości w studiach nad nauką*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2013.

³³ Idem, *Splatając na nowo to, co społeczne: wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, Universitas, Kraków 2010.

³⁴ Ibidem, s. 75–76.

występujące obok siebie dały zupełnie niespodziewany rezultat (przeciążenie sieci i zaciemnienie). Jest to pierwszy powód, dla którego zdecydowałem się w ramach swoich badań uwypuklić w teorii asamblażu zjawisko emergencji oraz konsekwencje jego występowania w światoopowieściach gier wideo. Drugim powodem jest duże znaczenie koncepcji emergencji w badaniach groznawczych, zarówno na poziomie projektowania, jak i analiz gier wideo.

Posługując się teorią asamblażu do opisu zjawisk zachodzących w procesie rozgrywki, łatwo dojść do wniosku, że teoria aktora-sieci i aktanta przestaje wystarczać do uchwycenia dynamiki oddziaływań między wszystkimi elementami. Bezsprzecznie pozwala ona na rozpoznanie sprawczości nie-ludzkich aktantów (co było ważnym ruchem, częściowo zrywającym z antropocentrycznym sposobem postrzegania świata), lecz nie pozwala na jednoznaczne uwzględnienie ich autonomii. Zamiast tego ich sprawczość wyraża się za sprawą ludzkiego rzecznika, który reprezentuje interesy danego nie-ludzkiego aktanta. Ostateczna sprawczość ponownie należy do człowieka. Uwagę na to zwrócił ruch *object oriented ontology* (OOO)³⁵, często wiązany z nurtem realizmu spekulacyjnego. Początki tego sposobu myślenia odnaleźć można w książce *Tool-Being: Heidegger and the Metaphysics of Objects* autorstwa Grahama Harmana z 2001 roku, w której używa on perspektywy nazwanej *object oriented philosophy* do krytycznej refleksji na temat koncepcji Martina Heideggera odnośnie narzędzi. Pojęcie *object oriented ontology* zostało wprowadzone jednak przez Leviego Bryanta w 2009 roku, który chciał w ten sposób odróżnić od koncepcji Harmana perspektywy oparte na tezie, że „(...) byty składają się całkowicie z obiektów i pierwotnych substancji”³⁶. To nurt myślenia, który podważa klasyczny antropocentryczny porządek relacji między ludźmi i przedmiotami. Neguje on nadrzędną rolę człowieka wobec obiektu i praktykę jego postrzegania wyłącznie przez pryzmat aparatu umysłowego człowieka. Autonomiczny obiekt stanowi zatem centrum zainteresowania – w zależności od interpretacji jest on ujmowany w różny sposób. W swoich rozważaniach odnoszę się do wariantu *object oriented ontology* w propozycji przedstawionej w książce *Alien Phenomenology, or, What it's Like To Be a Thing* Iana Bogosta³⁷. Skupia się on na istnieniu poszczególnych obiektów, wykorzystując do tego metodę nazwaną *alien phenomenology*. Składa się ona z trzech trybów praktyki:

³⁵ Czasem skrót ten rozwijany jest w zapisie *object-oriented ontology*.

³⁶ L.R. Bryant, *Democracy of Objects*, Open Humanities Press, Ann Arbor, MI, 2014, s. 130.

³⁷ I. Bogost, *Alien Phenomenology, or, What it's Like To Be a Thing*, University of Minnesota Press, Minneapolis, MN, 2012.

ontografii (*ontography*), stanowiącej opis istnienia obiektu, metaforyzacji (*metaphorism*), będącej spekulacjami na temat jego wewnętrznego życia, i stolarki (*carpentry*) – praktyki wytwarzania narzędzi pozwalających na przyjęcie jego perspektywy³⁸. Formułując *alien phenomenology* jako perspektywę ontologiczną, Bogost zastępuje pojęcie obiektu pojęciem operacji jednostkowej³⁹. Niechęć tego autora wobec odwołań do programowania obiektowego w *object oriented ontology* wynika z jego doświadczenia jako programisty i przekonania, że użycie określenia filozofii obiektowej przez Harmana (*object oriented philosophy*) stanowi raczej metaforę niż rzetelne przeniesienie terminu projektowania obiektowego z programowania⁴⁰. Bogost w swojej książce poświęconej operacjom jednostkowym tłumaczy ich koncepcję następująco: „(...) każde medium – poetyckie, literackie, filmowe, obliczeniowe – może zostać odczytane jako system konfiguracyjny, układ odrębnych, lecz splecionych jednostek ekspresyjnego znaczenia. Nazywam te ogólne przypadki proceduralnej ekspresji operacjami jednostkowymi”⁴¹.

Operacje jednostkowe tworzą zatem zamknięte systemy, w których dochodzi do licznych splatających się procesów, mających na celu wytworzenie ekspresyjnego znaczenia. Koncepcja ta jest silnie powiązana z również rozwijaną przez Bogosta ideą retoryki proceduralnej, według której procesy obliczeniowe mają potencjał perswazyjny. Wprowadzając systemy operacji jednostkowych, Bogost polemizuje z Latourem i jego teorią aktora-sieci:

Latour opisuje transformację w kategoriach sieci ludzkich lub nie-ludzkich aktorów zachowujących się wobec siebie nawzajem, wchodzących i wychodzących z relacji. Moje wyobrażenie o operacji jednostkowej (*unit operation*), do którego wrócę poniżej, oferuje inny model – jednostkę składającą się z zestawu innych jednostek (ponownie ludzkich lub nie-ludzkich), niezależnie od skali. Takie ruchy pozwalają nam płynąć między Scyllą relatywizmu kulturowego, wspólną krytyką badań medialnych i społecznych analiz naukowych takich jak informatyka, a Charybdą redukcjonizmu naukowego, powszechnym problemem przy formalnych i materialnych analizach tych tematów⁴².

³⁸ Ibidem, s. 40.

³⁹ Pojęcie to zapożyczono z inżynierii chemicznej, w której oznacza proces chemiczny lub fizyczny, możliwy do wyrażenia w ramach jednego modelu matematycznego.

⁴⁰ I. Bogost, *Units and Objects. Two Notes Apropos of Graham Harman*, 2009, http://bogost.com/writing/blog/units_and_objects/ [dostęp: 1.03.2024].

⁴¹ Idem, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, MIT Press, Cambridge, MA, 2008.

⁴² Idem, *Alien Phenomenology...*, s. 19.

W mojej ocenie zarówno sieci Latoura, jak i operacje jednostkowe Bogosta stanowią systemy zamknięte – w pierwszym wypadku przez konieczność ich skonstruowania (skończony ruch konstrukcyjny nie tylko uniemożliwia przyłączenie nowych aktantów do istniejącej sieci, ale również konstytuuje i stabilizuje określoną percepcję układu przez badacza), w drugim zaś przez wyraźne wyznaczenie granic danej rzeczy, która system operacji jednostkowych w sobie zawiera. Światoopowieść gry wideo, tak ją będę starał się ująć w niniejszej rozprawie, ma jednak charakter otwarty – znajduje się w ciągłym ruchu aktualizacji i wirtualizacji wielu potencjalności. Co więcej, proces światoopowieści jest podatny na reterytorializację nowych elementów w jej obrębie. Przykład amerykańskiego zaciemnienia stanowi również ilustrację dla asamblażu jako modelu otwartego – w przeciwieństwie do skonstruowanej sieci jest on zawsze otwarty i podatny na nowe przyłączenia, zmiany i drgania – można eksplorować go zarówno na płaszczyznach czasowych, jak i przestrzennych. Największym wyzwaniem dla badacza z tego powodu jest opracowanie i wykorzystanie ogromnych pakietów danych, wynikających z niezliczonych działań całych „rojów” aktantów. Prowadzenie badań nad procesem światoopowieści wymaga ciągłego pozostawania w ruchu – zarówno w kontekście czasu, przestrzeni, jak i perspektywy. Jego badanie w ruchu na płaszczyźnie czasowej pozwala na dostrzeżenie obiektów obecnych w światoopowieści, lecz wcześniej niedziałających. Mowa tu o częściach składowych asamblażu gry wideo, które uruchamiają się jedynie w określonych warunkach. To sytuacja, w której pojęcie aktanta, obiektu i operacji jednostkowej po połączeniu daje operatywne narzędzie do opisu światoopowieści. W dalszej części książki będę posługiwał się pojęciem „obiekt” na oznaczenie autonomicznego obiektu, który obdarzony jest potencjalnością do działania w ramach asamblażu gry wideo.

Przyjmując zatem, że proces światoopowieści jest asamblażem licznych, autonomicznych i działających obiektów, których działania mogą prowadzić do emergentnych efektów, warto wziąć pod uwagę perspektywę badawczą, według której postrzegana może być ona w kategoriach ekologicznych dla tworzących ją części składowych. Zwrócił na to uwagę Jussi Parikka, rozważając (przez analogię do pytania o filozofię zadanego przez Deleuze’a i Guattariego): Czym są media? Przyjmując perspektywę postrzegania gier wideo jako asamblażu, zasadna wydaje się odpowiedź Parikki, w myśl której: „Każdy asamblaż działa na różnych przestrzennych i czasowych skalach, a więc jako pewnego rodzaju ekologia”⁴³.

⁴³ J. Parikka, *Insect Media: An Archaeology of Animals and Technology*, University of Minnesota Press, Minneapolis, MN, 2010, s. xxvii.

W tym celu niezbędne jest również odniesienie się do koncepcji *milieu*⁴⁴ poszczególnych obiektów w rozgrywce i poza nią. Te wzajemnie przenikające się i rozedrgane między terytorializacją i aktualizacją sfery oddziaływań stanowią jeden z kluczowych elementów pozwalających na uchwycenie współzależności występujących w asamblażu. W celu uporządkowania relacji między wszystkimi opisywanymi aspektami asamblażu gry wideo posłużę się metodą rozpisania modeli układów obiektów w poszczególnych asamblażach (zob. część II). Porównanie owych modeli umożliwi dostrzeżenie powtarzających się wzorów relacji i współoddziaływań, po oddzieleniu których ujawnią się aspekty charakterystyczne dla danego asamblażu. Posługiwanie się modelami układu obiektów w asamblażu znacząco ułatwia także zachowanie porządku i struktury badań.

III. Konteksty, pojęcia i współczesne metody badania gier wideo

Pierwsze metody opisu gier wideo jako medium narracyjnego opierały się na wykorzystaniu narzędzi literaturoznawczych i filmoznawczych do analizy zawartych w nich treści⁴⁵. Przykład takiego podejścia prezentuje rozpoznanie Jaya D. Boltera i Richarda Grusina:

W końcu, nowe medium może remediować, starając się całkowicie wchłonąć starsze medium, w taki sposób, że nieciągłości pomiędzy nimi są minimalizowane. Sam akt remediacji zapewnia jednak, że starsze medium nie może być całkowicie wymazane; nowy nośnik pozostaje zależny od starszego w uznanych lub nieuznanych sposobach. Na przykład gatunek gier komputerowych, takich jak *Myst* czy *Doom*, jest remediacją kina, więc takie gry są czasami nazywane „filmami interaktywnymi”⁴⁶.

W konsekwencji gry wideo mogą być postrzegane jako medium nietypowe, lecz mimo wszystko wpisujące się w szerszą kategorię literatury elektronicznej. Taka perspektywa wzbudziła sprzeciw części badaczy, twierdzących,

⁴⁴ Koncepcja Gillesa Deleuze'a i Feliksa Guattariego stanowiąca jeden z fundamentów ich filozofii. Szczegółowo o *milieu* w kontekście badań groznawczych piszę w części II niniejszej książki.

⁴⁵ Problem ten został opisany szczegółowo w: B. Perron, D. Arsenault, *De-framing video games from the light of Cinema*, „G|A|M|E Journal” 2015, nr 4, https://www.gamejournal.it/arsenault_perron_deframing [dostęp: 1.03.2024].

⁴⁶ J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, MA, 2000, s. 47.

że klasyczna metodologia narratologiczna jest niezdolna do uchwycenia jego istoty. Espen Aarseth, jeden z czołowych przedstawicieli podejścia ludologicznego w grach, wyraził to przekonanie bardzo dosadnie: „(...) myśl, jakoby tak złożone media mogły zostać zrozumiane dzięki jakiejś istniejącej już teorii mediów – takiej jak narratologia, którą opracowano z myślą o całkowicie innym gatunku – wydaje się z każdym krokiem postępującej ewolucji komputerowej coraz bardziej nieprawdopodobna”⁴⁷.

Dyskusja wokół pytań, czy medium gier wideo zawsze wyposażone jest w narracyjność oraz w jakich trybach ona operuje, stała się podstawą poważnego sporu metodologicznego, który potocznie określany jest jako „spór ludologiczno-narratologiczny”⁴⁸. Współcześnie ma on raczej historyczne znaczenie w badaniach groznawczych, jednak nie można zapominać, że wydatnie przyczynił się do powstania nowoczesnych i interdyscyplinarnych metod badania gier.

Pewnego rodzaju symbolem napięcia akademickiego, jakie panowało między ludologami a narratologami, jest komentarz Markku Eskelinen do interpretacji gry *Tetris*⁴⁹ stworzonej przez Janet Murray. W rozgrywce polegającej na układaniu spadających klocków autorka doszukała się metafory „przeciążonego pracą życia Amerykanów”, którzy, funkcjonując w kapitalistycznym modelu społeczeństwa, zmuszani są do „oczyszczania swoich biurków w celu zwolnienia miejsca dla kolejnej fali pracy”. W swoim tekście Eskelinen zarzuca Murray „próby interpretacji rzekomej zawartości” bądź też „narzucenia swojej ulubionej zawartości”⁵⁰. Interesującą perspektywą dla tego problemu jest propozycja Rapha Kostera, który zasugerował następujący eksperyment:

⁴⁷ E. Aarseth, *Quest games as post-narrative discourse*, w: *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, red. M.-L. Ryan, University of Nebraska Press, Lincoln, NE, 2004, s. 361–376.

⁴⁸ C. Pearce, *Theory Wars: An Argument Against Arguments in the So-called Ludology/Narratology Debate*, 2005, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.03452.pdf> [dostęp: 1.03.2024].

⁴⁹ *Tetris* (Aleksiej Pażytow; 1987).

⁵⁰ M. Eskelinen, *The gaming situation*, „Games Studies” 2001, vol.1, nr 1. W oryginale: „Instead of studying the actual game Murray tries to interpret its supposed content, or better yet, project her favourite content on it; consequently, we don't learn anything of the features that make *Tetris* a game. The explanation for this interpretative violence seems to be equally horrid: the determination to find or forge a story at any cost, as games can't be games because if they were, they apparently couldn't be studied at all”.

Wyobraźmy sobie grę, w której jest komora gazowa w kształcie studni. Ty jako gracz zrzucaś niewinnych Żydów do owej komory, Żydzi ci występują we wszystkich rozmiarach i kształtach. Są młodzi i starzy, grubi i wysocy. Kiedy spadają na dno, łapią się wzajemnie, próbując stworzyć ludzką piramidę, aby uciec z dziury. Jeżeli uda im się wydostać, gra się kończy, a ty przegrywasz. Ale jeżeli uda ci się ich upakować odpowiednio ciasno, najniższy szereg zostanie pochłonięty przez gaz i umrze. Nie chcę grać w tę grę. A ty? A jednak to jest *Tetris*⁵¹.

Przykład Koster jest dowodem na to, że procedury wpływające na funkcjonowanie systemu nie mogą być analizowane oddzielnie od kontekstu, w jakim zostają przywoływane – ich znaczenie jest współzależne od warstwy reprezentacji, jaka w rozgrywce została wykorzystana. Z drugiej jednak strony Koster dokonuje pewnego nadużycia – opisana przez niego gra to nie jest *Tetris*, a jedynie gra oparta na identycznym modelu rozgrywki. Argument ten nie rozwiązuje zatem problemu nadinterpretacji abstrakcyjnej formy oryginalnego *Tetrisa*.

Jedną z ważniejszych koncepcji wyrażających rozdzźwięk między narratologiczną a ludologiczną perspektywą badawczą było rozróżnienie dokonane przez Gonzalo Frascę kategorii narracji i symulacji. Poprzez wprowadzenie kategorii simautora (simauthor, autor symulacji) i narratora (narrator, autor narracji) udowodnił on znaczenie mechanizmów symulatora dla rozgrywki, jednocześnie podważając rolę narzędzi badawczych wywodzących się z metodologii narratologicznej: „Dla obserwatora zewnętrznego sekwencja znaków tworzonych zarówno przez film, jak i symulację może wyglądać dokładnie tak samo. To coś, czego wielu zwolenników paradygmatu narracji nie rozumie: ich (filmu i symulacji – przyp. J.A.) sekwencje semiotyczne mogą być identyczne, ale symulacji nie można zrozumieć tylko poprzez jej sygnał wyjściowy (output)”⁵². Warto zauważyć, że nie była to całkowita negacja wspomnianych narzędzi, a jedynie odmowa uznania ich uniwersalności. Ostatecznie spór, który historycznie określony został jako konflikt ludologiczno-narratologiczny, nieoficjalnie można uznać za zakończony publikacją pojedynczego tekstu *Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place*⁵³.

⁵¹ R. Koster, *More Genocidal Tetris*, 2011, <https://www.raphkoster.com/2011/04/28/more-genocidal-tetris/> [dostęp: 1.03.2024].

⁵² G. Frasca, *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology*, w: *The Video Game Theory Reader*, red. M.J.P. Wolf i B. Perron, Taylor and Francis Group Routledge, New York 2003, s. 224.

⁵³ Idem, *Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place*, 2003, https://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf [dostęp: 1.03.2024].

W świetle opisywanej powyżej debaty stało się jasne, że klasyczne narzędzia narratologiczne są niewystracające do opisu wciąż rozwijającego się medium i wymagają aktualizacji. Jedną z bardziej owocnych propozycji zawarta została w wydanej w 2014 roku monografii *Storyworlds across Media: Toward Media-Conscious Narratology* pod redakcją Marie-Laure Ryan i Jana-Noëla Thona⁵⁴. Autorzy proponują połączenie metodologii narratologii transmedialnej z koncepcją światoopowieści (*storyworld*)⁵⁵ w jej szczególnym ujęciu. Pojęcie światoopowieści w teorii literatury stanowi dziedzictwo dwóch nurtów badań – kognitywnego (reprezentowanego przez Davida Hermana⁵⁶) oraz filozofii analitycznej (Umberto Eco, Marie-Laure Ryan, Lubomir Doležel). W ujęciu Ryan światoopowieść to model pozwalający na wytworzenie się opowieści (*narrative*), będącej umysłowym obrazem lub konstruktem kognitywnym, który może zostać aktywowany przez różne rodzaje znaków. Dochodzi zatem do jednoznacznego zerwania związków między opowieścią a werbalnym aktem opowiadania (*verbal act of storytelling*)⁵⁷. Proces jej wytwarzania przez użytkownika nie jest pasywnym aktem opisu, ale aktywną selekcją elementów rozgrywki na te, które zostaną do owej opowieści włączone, i te, które zostaną pominięte. Opowieść wytwarzająca się w trakcie rozgrywki nie jest zatem czymś stabilnym, możliwym do wielokrotnego opowiadania. Ciągłe translacje powodują perturbacje, zakłócenia, co sprawia, że nawet przy identycznie przebiegającym procesie opowieści użytkownika za każdym razem będą różnić się od siebie. Taka perspektywa wymusza jednak twarde antropocentryczne podejście. Opowieść zawsze wytwarzana jest przez podmiot ludzki, za pomocą ludzkiego aparatu umysłowego. W konsekwencji manifestowana jest hegemonia człowieka nad wszystkimi obiektami, które do owego aparatu, a więc potencjału narracyjnego, nie mają dostępu. Innymi słowy, człowiek i tylko człowiek ma możliwość opowiadania, konceptualizowania i obrazowania świata. To konstruktywistyczne podejście, któremu nie można odmówić licznych inno-

⁵⁴ *Storyworlds Across Media: Toward Media-Conscious Narratology*, red. M.-L. Ryan i J.-N. Thon, University of Nebraska Press, Lincoln, NE, 2014.

⁵⁵ Tłumaczenie za Piotrem Kubińskim. Inny wariant – *świat opowieści* – został zaproponowany przez Magdalenę Rembowską-Płuciennik. Motywacją dla takiego wyboru terminologicznego jest uzasadnienie Kubińskiego o konieczności uwzględnienia równoważności obu członów – świata i opowieści.

⁵⁶ D. Herman, *Cognitive Narratology, The Living Handbook of Narratology*, 2023, <http://www.lhn.uni-hamburg.de/node/38.html> [dostęp: 1.03.2024].

⁵⁷ M.-L. Ryan, *Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media*, 2002, s. 605, http://muse.jhu.edu/journals/poetics_today/v023/23.4ryan.html [dostęp: 1.03.2024].

wacji wobec wcześniejszych (klasycznych) metod narratologicznych, jednak wciąż pozostaje w paradygmacie nadrzędnej (czy jedynej) roli człowieka w procesie narracyjnym.

Bez wątpienia jednak zwrot w badaniach kierunku opisywania gier wideo jako systemu wytwarzania znaczeń, a nie tylko odtwarzania opowieści, pozwolił na skryształizowanie szczególnych cech gier wideo jako medium⁵⁸. Jedną z nich jest opisana przez Espena Aarsetha ergodyczność – konieczność podjęcia nietrywialnego wysiłku w celu odczytania danego tekstu⁵⁹. Tekst ergodyczny to taki, który ma jedną z trzech funkcji prowadzących do sprzężenia zwrotnego z odbiorcą: eksploracyjną, konfiguracyjną lub tekstotwórczą. Szczególną kategorią dzieła ergodycznego jest cybertekst – w procesie interakcji realizowane są wszystkie trzy funkcje. Aarseth poświęcił wiele uwagi samemu mechanizmowi funkcjonowania cybertekstu (tekstu zarządzanego – do tej kategorii zaliczył między innymi hiperfikcję, gry wideo, ale też *Sto tysięcy miliardów wierszy* Raymonda Queneau⁶⁰), posługując się koncepcją maszyny tekstowej. Rozdzielona została sfera funkcjonowania systemu (kod cybertekstu) oraz warstwa reprezentacji (przetworzona informacja, dostępna dla czytelnika). Proces czytania polegał na przekształcaniu tekstoneów (najmniejszych części tekstu zgromadzonych w bazie danych kodu cybertekstu) w skryptony (układającymi się w sekwencje cząstkami znaczeń) według zaprogramowanych procedur sterujących procesem. Rozdział między procesami zarządzającymi rozgrywką a narratologicznymi sposobami prowadzenia opowieści w grach wideo prowadzi do niepożądanych przez projektantów gier sytuacji, w których doświadczenia wynikające z mechanizmów rozgrywki i doświadczenia płynące z uczestnictwa w przedstawianej w grze opowieści nie tylko różnią się od siebie, ale pozostają w stanie sprzeczności. Zjawisko to opisał po raz pierwszy Clint Hocking⁶¹, określając je jako dysonans ludonarracyjny. Stanowi on kolejny dowód wspierający tezę,

⁵⁸ Marie-Laure Ryan określa takie cechy jako *medium-specific*, a więc występujące wyłącznie w ramach konkretnych rodzajów mediów, w odróżnieniu od cech *medium-free*, mających charakter uniwersalny (transmedialny).

⁵⁹ E. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, MD, – London 1997.

⁶⁰ R. Queneau, *Sto tysięcy miliardów wierszy*, Ha!art, Kraków 2008. Permutacyjny zbiór sonetów, w którym każdy wers stanowi osobny pasek papieru. Poprzez otwarcie książki paski układają się w różnych konfiguracjach, tworząc wciąż nowe połączenia.

⁶¹ C. Hocking, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, 2007, http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html [dostęp: 15.06.2018]. Clint Hocking był dyrektorem kreatywnym w studiach deweloperskich LucasArts i Ubisoft.

że ani ludologia, ani narratologia nie są w stanie dostarczyć wystarczająco wszechstronnych narzędzi, by przeprowadzić wyczerpującą analizę procesu rozgrywki.

Proceduralizm i jego krytyka

Gry wideo tworzone są przy użyciu określonych technologii, które do pewnego stopnia wyznaczają wszystkie ich aspekty. Podlegają one licznym uwarunkowaniom i ograniczeniom właśnie dlatego, że podstawowa struktura sformułowana została w konkretnym języku programowania i według ściśle określonej gramatyki. Jedną z nich jest programowanie obiektowe⁶², a więc paradygmat programowania, w którym program tworzony jest jako zbiór niezależnych obiektów komunikujących się ze sobą w trakcie funkcjonowania. Taka organizacja kodu stała się inspiracją dla koncepcji przedstawionej przez Iana Bogosta, który wykorzystał analogiczny sposób rozumowania przy analizie retoryki, w jaką wyposażone są gry wideo. Podstawową zmianą założenia, przyjętą przez niego, jest postrzeganie gry wideo jako zbioru powiązanych ze sobą niezależnych elementów – operacji jednostkowych (*unit operations*) – zamiast ciągłego systemu. Tak powstała sieć relacyjnie powiązanych ze sobą aktantów przypomina model prezentowany przez Bruno Latoura w ramach teorii aktora-sieci⁶³. W odróżnieniu jednak od relacyjnych aktantów operacje jednostkowe są odgórnie ustalonymi, możliwymi do zidentyfikowania i wydzielenia procedurami. Rozpoznanie funkcji poszczególnych elementów pozwala na analizę szczególnej dla gier wideo cechy – będąc artefaktami obliczeniowymi (*computational artifacts*), mają znaczenie kulturowe jako artefakty obliczeniowe. Nośnikiem wspomnianego znaczenia są unikalne dla gier wideo mechanizmy rozgrywki. Do opisu ich działania Bogost stworzył pojęcie retoryki proceduralnej, będące analogią dla innych rodzajów retoryk, takich jak retoryka wizualna czy werbalna. Cytując słowa autora: „(...) retoryka proceduralna to praktyki przekonywania (użytkownika – przyp. J.A.) poprzez ogólnie pojmowane procesy, w szczególności procesy obliczeniowe”⁶⁴. Proces perswazji odbywa się wobec użytkownika w trakcie rozgrywki za pomocą mechanizmów w owej rozgrywce zawartej.

⁶² W odróżnieniu na przykład od programowania strukturalnego, funkcyjnego lub proceduralnego.

⁶³ Oba podejścia różnią się w wielu kwestiach, o czym będzie mowa w kolejnych rozdziałach.

⁶⁴ I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge, MA, 2010, s. 3.

Konieczność dostosowania się do narzuconych w grze zasad jest czynnikiem wzbudzającym refleksję na temat adresowanego w rozgrywce problemu.

W swoich późniejszych pracach Bogost wykorzystuje model splątanych siecią relacji operacji jednostkowych i rozwija go we własną interpretację nurtu filozoficznego, którego uwaga skupiona jest na obiektach – *object oriented ontology* (OOO). W jednym ze swoich artykułów w następujący sposób podsumowuje, czym dla niego jest *object oriented ontology*:

Ontologia to filozoficzne studium egzystencji. Obiektowa ontologia (skrót „OOO”) stawia rzeczy w centrum tego badania. Jego zwolennicy twierdzą, że nic nie ma specjalnego statusu, ale wszystko istnieje na równych prawach – hydraulicy, bawełna, bonobo, odtwarzacze DVD i piaskowiec na przykład. We współczesnej myśli rzeczy są zwykle uznawane za agregacja coraz mniejszych fragmentów (naukowy naturalizm) lub za konstrukcje ludzkiego zachowania i społeczeństwa (relatywizm społeczny). OOO wytycza ścieżkę między nimi oboma, zwracając uwagę na rzeczy we wszystkich skalach (od atomów do alpaka, od bitów po bliny), rozważając ich naturę oraz relacje zachodzące między nimi i samymi sobą⁶⁵.

Jednym z badaczy, którzy sprzeciwiają się proceduralnemu ujęciu gier wideo, jest Miguel Sicart. Stwierdził on:

Pisanie przeciwko proceduralności to opiewanie ciała, obecności, gracza. Naprzeciw proceduralności stoi armia graczy, którzy łamią zasady, nie rozumieją procesów, zawłaszczają przestrzeń do grania i zabierają ją gdzieś indziej, gdzie nawet projektant gry nie może sięgnąć. Naprzeciw proceduralizmu znajduje się gracz, który chce *grac*⁶⁶.

Szczególna wartość tej perspektywy polega na dostrzeżeniu roli gracza jako znaczącego aktanta procesu rozgrywki. Zarówno ujęcie proceduralne, jak i narratologiczne traktują użytkownika jako stronę bierną procesu. Jego zadaniem jest przede wszystkim odbiór wytwarzanych treści. Co ważne, nadawanie nadrzędnej roli medium w relacji użytkownik – system ma charakter ograniczający, zniewalający i opresyjny. W swojej argumentacji Sicart odwołuje się do dorobku intelektualnego szkoły frankfurckiej, w szczególności zaś *Dialektyki oświecenia* Maxa Horkheimera i Theodora Adorna⁶⁷.

⁶⁵ I. Bogost, *What is Object-Oriented Ontology? A Definition for Ordinary Folk*, 2009, http://bogost.com/writing/blog/what_is_objectoriented_ontolog/ [dostęp: 1.03.2024].

⁶⁶ M. Sicart, *Against Proceduralism*, „Games Studies” 2011, vol. 11, nr 3, http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap/ [dostęp: 1.03.2024].

⁶⁷ M. Horkheimer, T.W. Adorno, *Dialektyka oświecenia: fragmenty filozoficzne*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2010.

Podobnie jak Bernie DeKoven zwraca uwagę na stan napięcia między *aktem grania (play)* a *rozgrywką (gameplay)*. Odwołując się do krytyki instrumentalnego rozumu, badacze poddają jej także kategorię wprowadzoną przez T.L. Taylor – instrumentalnego aktu grania (*instrumental play*), czyli takiego aktu, który jest całkowicie podporządkowany osiągnięciu wcześniej wyznaczonych celów. Retoryka proceduralna, stanowiąca fundament nurtu *serious games*, jest funkcjonalna tylko wtedy, gdy: 1) na etapie projektowania mechanizmów rozgrywki zaimplementowane zostaną odpowiednie treści perswazyjne oraz 2) użytkownik w akcie grania nie będzie wykraczał poza system – odznaczać się będzie proceduralnym alfabetyzmem (*procedural literacy*) rozumianym jako zdolność do identyfikowania, interpretowania i podporządkowania się konkretnym procedurom. Dla Sicarta i DeKovena właśnie taki sposób organizacji rozgrywki jest totalitarny i zniewalający, podobnie jak zniewalający był instrumentalny rozum dla Horkheimera i Adorna. Taki tok rozumowania prowadzi jednocześnie do twierdzenia, że nie można mówić o „błędnym” sposobie interakcji z systemem tak długo, jak długo sposób ten jest satysfakcjonujący dla użytkownika. Powołując się na DeKovena, Sicart zauważa: „*Akt grania (play)* jest fundamentem tego, czym gry są. Akt grania jest doświadczeniem gry (*game*) przez gracza – to kreatywny, zawłaszczający proces rozumienia i zaangażowania w dialektykę relacji z systemem gry i innymi graczami”⁶⁸.

Czy w świetle powyższych rozważań należy uznać, że retoryka proceduralna odnosi się do bardzo wąskiego, szczególnego typu gier wideo, i nie ma zastosowania w innych produkcjach? Spostrzeżenie o zdolności perswazyjnej procedur w ramach doświadczenia rozgrywki jest trudne do podważenia. Dotyczy to zarówno sytuacji, w których użytkownik w sposób świadomy podporządkowuje się zasadom wyznaczonym przez projektanta gry, jak i takich, gdy, zanurzony w immersyjnym doświadczeniu, poszukuje strategii wygrywającej⁶⁹ dla danej rozgrywki. W tym drugim wypadku siła oddziaływania ideologii zawartej w procedurach gry może być równie duża, jeśli nie większa, gdyż użytkownik nie tylko zgadza się podporządkować określonym mechanizmom, ale też asymiluje je i przyjmuje jako klucz

⁶⁸ M. Sicart, *Against Procedurality...* [tłum. własne].

⁶⁹ Strategia wygrywająca jest zbiorem założeń i działań w trakcie rozgrywki, których podjęcie zapewnia zwycięstwo w rozgrywce. Odpowiada ona na pytanie, jak użytkownik ma grać w daną grę, by wygrać niezależnie od okoliczności i działań innych graczy. Wiele gier nie ma jednoznacznych strategii wygrywających, dzięki czemu zwycięstwo raczej zależy od adaptowania strategii rozgrywki w zależności od wydarzeń niż od znajomości konkretnego algorytmu.

interpretacyjny w ramach danej światoopowieści. Zjawisko to jest bardzo widoczne na przykładzie symulacji, w których jedynym (bądź ostatecznym) zasobem są zasoby finansowe. Sposobem na rozwiązanie wszelkich życiowych problemów w grze *The Sims 4*⁷⁰ jest posiadanie odpowiedniej gotówki. Pieniądze (pośrednio) pozwalają na zaspokojenie każdej potrzeby, a więc utrzymywanie bardzo wysokiego standardu „życia” postaci kontrolowanej przez gracza. Hiperkapitalistyczne procedury nie muszą zostać zidentyfikowane, by zachowały swój wymiar perswazyjny – perswazja dokonuje się już na etapie formowania się strategii wygrywającej: chcę być szczęśliwy, więc potrzebuję pieniędzy, by być szczęśliwym, zatem muszę więcej pracować. Retoryka proceduralna jako narzędzie analityczne może mieć dużą wartość nie tylko w przypadku tak zwanych *serious games*, ale także (a może przede wszystkim) w rozpoznawaniu ukrytych ideologii reprodukowanych przez kod gry.

Roli użytkownika w rozgrywce szczególną uwagę poświęca również nurt badań groznawczych wywodzący się z badań nad afektami i performatyką. Za przykład posłużyć może podejście Davida Owena, który, czerpiąc między innymi z prac Briana Massumiego, jako centrum swoich zainteresowań obiera procesy umysłowe użytkownika w trakcie rozgrywki. Analizuje on między innymi, jak zmienia się sposób percepcji rzeczywistości użytkownika, jak wytwarzają się afekty, stany emocjonalne czy mikropercepty⁷¹. Owen analizuje też relacje zachodzące między graczem a jego awatarem (reprezentacją gracza w grze wideo), w tym różnym zjawiskom umysłowym, jakie są konsekwencją takiego połączenia.

Z filozoficznej perspektywy Deleuze’a i Guattariego „(...) wrażenia, afekty i percepty są *bytami*”⁷². Nie tylko znaczą one same przez się, ale, jako

⁷⁰ *The Sims 4* (EA Maxis/Maxis Software; 2014).

⁷¹ Na dużą rolę doznań afektywnych zwrócił uwagę Michael Hardt w tekście *What Affects are Good for*: „Koncentracja na afektach z pewnością zwraca uwagę na ciało i emocje, ale wprowadza także ważną zmianę. Wyzwanie związane z perspektywą afektywną tkwi przede wszystkim w syntezach, których wymaga. Jest tak przede wszystkim dlatego, że afekty odnoszą się w równym stopniu do ciała i umysłu; po drugie zaś, ponieważ dotyczą zarówno rozsądku, jak i namiętności. Afekty wymagają od nas, jak sugeruje to termin, wejścia w dziedzinę przyczynowości i kompleksowego spojrzenia na przyczynowość, ponieważ afekty należą jednocześnie do obu stron związku przyczynowego. Innymi słowy, odzwierciedlają one naszą moc oddziaływania na świat wokół nas i naszą zdolność do bycia kształtowanym przez ów świat, w ramach relacji między tymi dwoma siłami”. M. Hardt, *What affects are good for*, w: *Affective Turn. Theorizing the Social*, red. C. Ticineto i J. Halley, London 2007, s. IX. [tłum. własne].

⁷² G. Deleuze, F. Guattari, *Co to jest filozofia?...*, s. 180–181.

niezależne byty, mogą działać jako aktanci, wchodząc w rozmaite relacje ze sobą, jak i z innymi aktantami. Jak zauważa jednak Agnieszka Jelewska, w koncepcji Deleuze'a i Guattariego: „(...) afekt nie jest tożsamy z uczuciem, tak jak percept z percepcją. Afekt jest niepoddająca się kontroli możliwością, jaką ma ciało do wytyczenia własnej drogi”⁷³.

Jednym z fundamentów afektywnej analizy gier wideo jest rozwinięcie tez neurologa Antonia R. Damasia, który w swoich badaniach prowadzonych na uniwersytecie w Iowa dowodził, że emocje, uczucia i regulacja biologiczna wspólnie uczestniczą w tworzeniu umysłu. Najprostsze reakcje łączą się w nierozplątywalne sieci z tymi, które odpowiedzialne są za wyrafinowane funkcje intelektu. Doświadczanie medium nie ma charakteru linearnego – to raczej wielopłaszczyznowa sieć wzajemnych oddziaływań, w której dochodzi do licznych sprzężeń zwrotnych. Konsekwencją takiego myślenia jest wniosek, że stan naszego ciała determinuje nasze funkcje percepcyjne i poznawcze. W efekcie przy projektowaniu doświadczenia gry możliwe są do wykorzystania nie tylko narzędzia narracyjne, ale także procedury i interfejsy, które będą powodować konkretne, przewidziane reakcje somatyczne. Konsekwentne splatanie ze sobą określonych doznań afektywnych z działaniami diegetycznymi systemu może doprowadzić do wytworzenia u użytkownika nieuświadomionych skojarzeń przyczynowo-skutkowych. Damasio nazywa je markerami somatycznymi – jest to rodzaj fizjologicznego sygnału powiązanego z daną sytuacją na podstawie wcześniejszych doświadczeń. Gdy konieczne jest wybranie jednej z wielu możliwości, konkretny fizjologiczny stan afektywny skojarzony jest z bodźcem pobudzającym lub tłumiącym (ośrodki nagrody i kary), co pozwala na szybsze przełamanie niepewności przy podejmowaniu decyzji.

W groznawstwie powyższe badania wykorzystuje się zarówno na płaszczyźnie teoretycznej, jak i praktycznej. Jedną z tego rodzaju prób podjął David Owen. Poprosił on grupę sześciu ochotników o wzięcie udziału w rozgrywce w różnych grach wideo⁷⁴. Uważnie obserwował grających w trakcie dwugodzinnych sesji, a także przeprowadził z nimi wywiad przed rozgrywką i po niej. Owen zauważył wiele interesujących zjawisk związanych z ich afektami w korelacji z sytuacją, jaka ma miejsce na ekranie. Między

⁷³ A. Jelewska, *Sensorium*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2012, s. 41.

⁷⁴ D. Owen, *Performance through an Avatar: Exploring Affect and Ideology Through Narrative in Video Games*, 2015, https://yorkspace.library.yorku.ca/xmlui/bitstream/handle/10315/32173/Owen_David_D_2015.pdf?sequence=2&isAllowed=y [dostęp: 1.03.2024].

innymi zwrócić uwagę na zawiązujące się z czasem powiązanie między graczem a jego awatarem. Opisał sytuację, kiedy jeden z ochotników miał okazję obejrzeć nagranie ze swojej rozgrywki:

Wspomniałem Solange, że kiedy jej awatar został postrzelony, odruchowo powiedziała: „Och!” i zaśmiała się. „Czuję się jak, tak, ...” i dokończyła swoje oświadczenie przesadnym gestem poruszania kontrolerem podczas pościgu, który próbowała ukończyć więcej niż raz, zanim odniosła sukces. Pościg kończy się walką na miecze. Obserwując siebie podczas gonitwy, Solange powiedziała: „Jestem o wiele bardziej spięta... Tak, właściwie nie byłam też przygotowana na to, żeby go złapać. Nagle przejście z biegu do zabijania”. Powiedziałem, że jej oddech był bardzo płytki. „Wydaje mi się, że jestem całkiem zadowolona, że właśnie zamordowałam tego faceta”⁷⁵.

Na podstawie obserwacji z zewnątrz i późniejszym konfrontowaniu ich z ochotnikami Owen miał możliwość identyfikowania i opisywania zmieniających się afektów w trakcie rozgrywki, jednocześnie próbując powiązać je z bodźcami, które je wywołują.

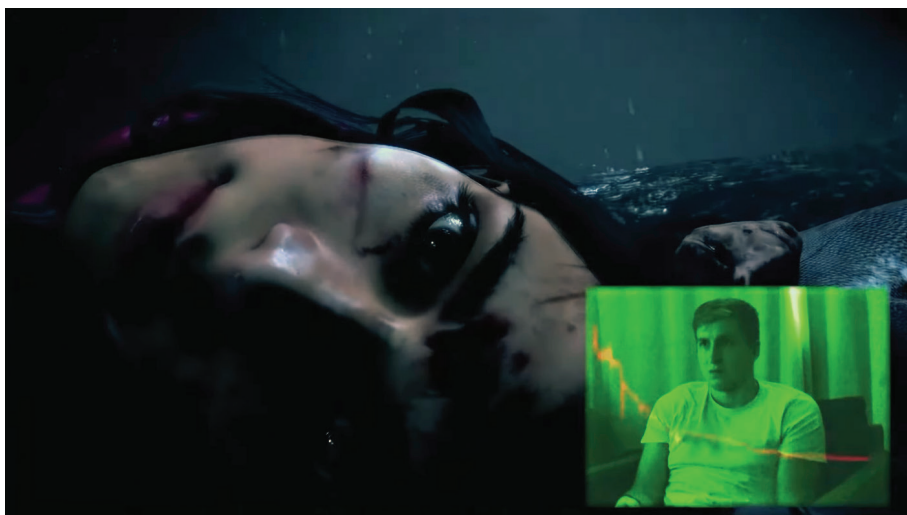
Teorię afektywną wykorzystuje się również w praktyce projektowania gier wideo. Najlepszym przykładem tego zjawiska jest proces tworzenia gry-horroru, wydanego pod tytułem *Until Dawn*⁷⁶. W materiałach dodatkowych do niej udostępniono film o procesie powstawania i testowania produkcji, z którego wynikało, że po przygotowaniu prototypu gry była ona prezentowana grupie betatesterów. Ich rolą nie było jednak wyłącznie rozegranie fragmentu i wyrażenie swojej opinii na jego temat, lecz również wzięcie udziału w badaniu somatycznym przy użyciu czujnika pulsu i reakcji skórno-galwanicznej⁷⁷. W zależności od reakcji grupy graczy na poszczególne sceny scenarzyści wprowadzali poprawki, których celem było dostrojenie scen do pożądanej ich reakcji fizjologicznej⁷⁸.

⁷⁵ Ibidem, s. 199–200.

⁷⁶ *Until Dawn* (Supermassive Games; 2015).

⁷⁷ Reakcja skórno-galwaniczna – zmiany oporu elektrycznego skóry zależnego od stopnia jej nawilżenia wywołanego przez zmiany aktywności gruczołów potowych. Traktowane są one niekiedy jako objaw przeżywania emocji lub spontanicznej reakcji na bodźce. F. Martini, E. Bartholomew, *Essentials of Anatomy & Physiology*, Benjamin Cummings, San Francisco 2003, s. 267.

⁷⁸ *The Science of Fear* – materiał dodatkowy do gry wideo *Until Dawn*.



Il. 2. Zrzut z ekranu z gry *Until Dawn* (Supermassive Games; 2015), prezentujący materiał dodatkowy *Science of Fear*, poświęcony procesowi powstawania i testowania produkcji. Wykres na zielonym tle to zapis czujnika biometrycznego testera

Rozgrywka w centrum badań nad grami

Badacze tacy jak Sicart czy DeKoven wychodzą z założenia, że kluczowym pojęciem w analizie gier wideo jest rozgrywka (*gameplay*). Samo pojęcie nie zostało jednoznacznie sprecyzowane w groznawstwie, każdy badacz jest zmuszony do przyjęcia i/lub wytworzenia jego własnego brzmienia i zakresu pojęciowego. Wspólne w większości definicji jest rozumienie rozgrywki jako linii styku między dwoma bytami⁷⁹ – użytkownikiem/graczem a systemem/grą wideo. W różnych podejściach dostrzec można zależne od perspektywy badacza przesuwanie akcentu między tymi dwoma aktantami. Tak rozumiana rozgrywka nie zostawia żadnego miejsca na performowane światoopowieści wyłącznie za sprawą działań systemu – aby doszło do aktu rozgrywki, potrzebny jest gracz. Warto zwrócić uwagę w tym kontekście na rozważania Jespera Juula:

⁷⁹ D. Arsenault, B. Perron, *In the frame of the magic cycle. The circle(s) of gameplay*, w: *The Video Game Theory Reader 2*, red. B. Perron i M.J.P. Wolf, Taylor and Francis Group, Routledge – New York 2003, s. 109–133.

Ważne jest, aby zrozumieć, że rozgrywka to nie same zasady, drzewo gry lub zawarta w niej fikcja, ale sposób, w jaki gra jest faktycznie grana... Skąd bierze się rozgrywka? Uważam, że nie jest ona odzwierciedleniem zasad gry, ale konsekwencją zasad gry i dyspozycji gracza⁸⁰.

Na relacji użytkownik – system skupia się jest również propozycja Alexandra Gallowaya, który widzi rozgrywkę w grze wideo jako dynamicznie konstruowaną sekwencję akcji podejmowanych zarówno przez użytkownika, jak i system. Akcje mają charakter chronologiczny i relacyjny – działania następujące stanowią odpowiedź na działania poprzedzające⁸¹. Zapropozowany model opisuje cztery rodzaje „momentów rozgrywki” (*moments of gaming*), podzielone ze względu na pole oddziaływania (diegetyczne/niediegetyczne), jak i podmiot oddziałujący (użytkownik/system). Dzięki opisanym przez Gallowaya interakcjom rozgrywkę można przedstawić jako proces współtworzenia przez gracza i system kartograficznej przestrzeni, w której poszczególne punkty narracyjne powiązane są ze sobą siecią wzajemnych powiązań. Rozpoznanie Gallowaya można potraktować jako próbę uchwycenia relacji między graczem a systemem, a nie tylko analizę ich efektów. Z drugiej jednak strony jego koncepcje pozostają pod silnym wpływem myśli strukturalistycznej i dążą do klasyfikacji poszczególnych interakcji w sposób, który ma umożliwić stworzenie całościowego, zamkniętego modelu rozgrywki. Ta kusząca swoją uniwersalnością perspektywa łatwo może doprowadzić jednak do pominięcia istotnych w badaniach groznawczych aspektów, wykraczających poza ramy relacji między użytkownikiem a systemem (jak na przykład perspektywa afektywna). Drugim niebezpieczeństwem jest postrzeganie wszystkich systemowych uczestników rozgrywki jako homogeniczną całość – system – którego działania podejmowane są wyłącznie w opozycji do gracza. Monolityczny system znacząco utrudnia (jeśli nie uniemożliwia) manifestowanie się autonomii poszczególnych obiektów w rozgrywce, tworząc założenie, że wszystkie działania skierowane są w kierunku gracza.

⁸⁰ J. Juul, *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge, MA, 2005, s. 83 [tłum. własne].

⁸¹ A.R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture...*, s. 1–38.

