

W stronę poetyki gier wideo

Piotr Kubiński

Poetyka współczesnych tekstów poświęconych poetyce – jeśli wolno sięgnąć po takie sformułowanie – przewiduje, że we wstępnej części artykułu autor opowie się wobec sytuacji, w jakiej znajduje się ta dyscyplina. Tak regularna autotematyczność (charakterystyczna także dla innych dyscyplin permanentnie podejrzewanych o kryzys, czego przykładem może być choćby współczesna komparatystyka¹) nie powinna specjalnie dziwić. Praktyka badawcza ostatnich lat doprowadziła do znacznego poszerzenia zarówno obszaru zainteresowań poetyki, jak i repertuaru terminów, jakimi się ona posługuje. Ta swoista autorefleksja w pracach z zakresu poetyki wydaje się szczególnie uzasadniona w sytuacji, w której narzędzia poetyki – w oczywisty sposób genetycznie powiązane z obszarem badań literaturoznawczych – są wykorzystywane do badania tekstów Nieliterackich czy zgoła: niejęzykowych. Z morza przykładów – znanych przecież czytelnikowi zainteresowanemu omawianą problematyką – ilustrujących tę poszerzającą praktykę wskażę tylko prace Ewy Szcześniey (*Poetyka reklamy* oraz *Poetyka mediów*)² i Ryszarda Nycza (*Poetyka doświadczenia*)³, za których rozpoznaniem podążałem, pisząc wcześniej o poetyce gier wideo⁴.

To ostatnie stwierdzenie jest zarazem deklaracją, która pozbawia niniejszy tekst zbędnego – i co ważniejsze: fałszywego – pozoru dystansu czy neutralności. Stoję bowiem na stanowisku, że sposób myślenia charakterystyczny dla poetyki może wnieść wiele pożytku do rozumienia gier wideo. Takie stanowisko wymaga wszakże uzasadnienia, skoro można posłyszeć głosy sugerujące negatywną odpowiedź na pytanie, czy gry rzeczywiście otwierają się na lekturę poetologiczną. W niedawnym numerze „Tekstów Drugich” (3/2015) został opublikowany

¹ Zob. np. M. Kuziak, *Komparatystyka na rozdrożu?*, „Porównania” 2007, nr 4.

² E. Szcześniey, *Poetyka reklamy*, Warszawa 2001; tejsze, *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Warszawa 2007.

³ R. Nycz, *Poetyka doświadczenia. Teoria – nowoczesność – literatura*, Kraków 2012.

⁴ P. Kubiński, „Gry wideo – zarys poetyki”, Kraków 2016 [w druku].

tekst Scotta Rettberga *Budowanie wspólnoty wokół literatury elektronicznej*⁵. Zasłużony dla e-literatury współzałożyciel Electronic Literature Organization stawia tam tezę, według której współcześnie funkcjonujemy

w kulturze symulacji i wiele najpopularniejszych form rozrywki, jakie ma do zaoferowania kultura cyfrowa, w szczególności gry komputerowe, nie zapewnia doświadczenia angażującego wyobraźnię i dającego możliwość interpretacji, jak to jest w wypadku tekstów literackich, proponując zamiast tego doświadczenie gry i operowania zmiennymi w ramach danej symulacji. [...] Czytanie to czynność skupiona na wnętrzu, oparta na budowaniu własnego rozumienia metafory, języka, postaci, świata z materiałów przedstawionych na stronie, natomiast oddziaływanie z symulacją skierowane jest na zewnątrz, polega na działaniu i poruszaniu się w świecie, który jest już zwizualizowany i wyobrażony przez innych⁶.

Nie zamierzam, rzecz jasna, dowodzić tożsamości aktu lektury i aktu grania – czy też, jak woli Rettberg: aktu poruszania się po symulowanym świecie. Powyższy cytat (niemający wszakże centralnego miejsca w tekście) zasługuje jednak na uwagę, ponieważ zdaje się do pewnego stopnia reprezentować poglądy osób krytykujących gry wideo *en bloc* jako medium bezwartościowe. Kontrowersyjny charakter tej wypowiedzi jest szczególnie dobrze widoczny w perspektywie poetyki. Pominę przy tym fakt, że autor, charakteryzując świat gry jako „już zwizualizowany i wyobrażony przez innych”, zdaje się – chyba nie do końca świadomie – odmawiać interpretacyjnego potencjału także malarstwu, filmom, powieściom graficznym i innym tworum kultury typu (audio)wizualnego, w których świat w oczywisty sposób zostaje zaprezentowany odbiorcy w jakiejś skonkretyzowanej postaci.

Problem ze spojrzeniem wyłaniającym się z cytatu Rettberga (który – chcę to podkreślić – jest tutaj jedynie przykładem, interesuje mnie jako reprezentacja pewnej postawy wobec mediów cyfrowych i gier w szczególności) polega przede wszystkim na nieuprawnionej redukcji. Działanie gracza nie musi się bowiem ograniczać do opracowywania strategii, któremu to działaniu Rettberg dychotomicznie przeciwstawia wysiłek lekturowy, który „opiera się głównie na wyobraźni”⁷. Podobnie sformułowana teza okazuje się trudna do obrony, przede wszystkim dlatego, że gry wideo są zjawiskiem bardzo różnorodnym, charakteryzującym się ogromną rozpiętością gatunkową. W znacznej mierze owa niejednorodność utrudnia – choć nie uniemożliwia – stawianie kategoriycznych rozpoznań ogólnych, dających się zaaplikować do całego korpusu gier, jakie powstały. Redukowanie gier do tego jednego wymiaru – do wykonywania operacji obliczonych na uzyskanie najlepszego wyniku i do poruszania się po cyfrowym środowisku – przypomina rozumowanie przyjmowane przez niektórych uczestników tzw. sporu ludologiczno-narratologicznego. Nie wchodząc w szczegóły tej debaty – skądinąd ważnej dla kształtowania się zarówno współczesnych studiów nad grami, jak i narratologii transmedialnej⁸ – warto przypomnieć, że część jej uczestników odmawiała grom charakteru narracyjnego.

⁵ S. Rettberg, *Budowanie wspólnoty wokół literatury elektronicznej*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3.

⁶ Tamże, s. 139.

⁷ Tamże.

⁸ Na temat tego sporu i jego znaczenia w rozwoju tych dyscyplin zob. np. P. Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia. Palimpsesty Literackie Artystyczne Naukowe” 2015, nr 4.

Oprócz tego, że przyczyna niezgody tkwiła w znacznej mierze w braku uzgodnień terminologicznych, problem polegał także na formułowaniu uogólniających wniosków na podstawie pojedynczych przykładów, które trudno byłoby uznać za reprezentatywne.

Tymczasem gry wideo – zwłaszcza współcześnie, ale przecież dotyczy to także gier z poprzednich dekad – są różnokształtne. Z jednej strony można by postawić takie gry, jak *Microsoft Solitaire*⁹ czy *Noughts and Crosses*¹⁰ – a więc cyfrowe remediacje pasjansa i gry w kółko i krzyżyk. Działanie gracza sprowadza się tu nawet nie do nawigowania w przestrzeni, ale do wykonywania prostych operacji według ściśle określonych reguł. Z drugiej jednak strony wiele gier wideo należałoby nazwać hybrydycznymi tekstami kultury, które obok nawigacji czy manipulacji dostępnymi obiektami umożliwiają także takie aktywności, jak lektura czy dialog z innym człowiekiem. Z faktu, że gry wideo nie pozostawiają swojemu użytkownikowi klasycznie rozumianych Ingardenowskich miejsc niedookreślenia konkretyzowanych następnie przez odbiorcę (a do tego, jak sądzę, sprowadza się zarzut mówiący o tym, że świat gry „jest już zwizualizowany i wyobrażony przez innych”), nie wynika przecież, że nie otwierają się one na rozumienie – że nie wymagają interpretacji. Jedynie dla porządku wypada w tym miejscu odnotować, że tak postawiona hipoteza byłaby niezgodna z tymi stanowiskami filozoficznymi, które w akcie interpretacji dostrzegają fundamentalną strukturę rozumienia i nieodłączną część bycia-w-świecie (jak referuje te poglądy Ryszard Nycz: „Interpretacja w tym rozumieniu jest nieuchronną cechą naszych sposobów kontaktowania się ze światem”¹¹). Jednak i bez odwoływania się do rozumienia interpretacji w kontekście myśli Martina Heideggera czy Hansa-Georga Gadamera można przecież wskazać liczne gry wideo, które otwierają się na rozbudowane, czasem zaskakujące interpretacje.

Przykładem może być seria *Dark Souls*¹² – trudno byłoby zliczyć artykuły i dyskusje internetowe podejmujące pytanie, „o czym właściwie opowiada *Dark Souls*?”¹³. Gracz rozpoczynający rozgrywkę otrzymuje bardzo skąpe podpowiedzi dotyczące tła fabularnego, czasoprzestrzeni, w której toczy się akcja, i właściwego celu, jaki stawia przed nim gra – wszystko to, łącznie z rozbudowaną mitologią świata *Dark Souls*, staje się przedmiotem dociekań użytkownika, jeśli zechce on włożyć w grę interpretacyjny wysiłek. Tło fabularne w *Dark Souls* nie jest bowiem zaprezentowane wprost – gracz może raczej wyinterpretować jego obraz na podstawie danych trojakiemu rodzajowi: dzięki rozmowom z innymi bohaterami, dzięki (językowym) opisom znajdujących przedmiotów oraz dzięki wizualnemu projektowi samego świata¹⁴. Rzecz jasna użytkownik może po prostu próbować przeć naprzód i nie zastanawiać się nad sensem światopowieści¹⁵; jednakże uważna, precyzyjna lektura sygnałów tekstowych może przynieść w tym

⁹ *Microsoft Solitaire*, Wes Cherry, Microsoft Corporation Inc., 1990.

¹⁰ *Noughts and Crosses*, Alexander S. Douglas, 1952.

¹¹ R. Nycz, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Kraków 2000, s. 84.

¹² *Dark Souls* (seria), From Software, 2011–.

¹³ Zob. choćby Ch. Dahlen, *What „Dark Souls” Is Really All About*, „Kotaku”, 9 stycznia 2012, <<http://kotaku.com/5874599/what-dark-souls-is-really-all-about>> dostęp: 30.01.2016.

¹⁴ Zob. np. T. Battey, *Narrative Design in Dark Souls*, „Gamasutra”, 25 kwietnia 2014, <http://www.gamasutra.com/blogs/TomBattey/20140425/216262/Narrative_Design_in_Dark_Souls.php> dostęp: 30.01.2016.

¹⁵ Za pomocą neologizmu „światoopowieść” proponuję tłumaczyć termin „storyworld”, który jest kluczowy dla współczesnej narratologii transmedialnej. Więcej na ten temat zob. P. Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej...*

wypadku wyjątkowo obfite rezultaty i stworzyć przed graczem całe spektrum niewidocznych na pierwszy rzut oka znaczeń (w tym sensie lektura gracza przypomina śledztwo prowadzone na podstawie poszlak rozrzuconych po świecie gry).

Przykładem zupełnie innego rodzaju może być seria *Wiedźmin*¹⁶, która jest głęboko zanurzona w materii tekstualnej nie tylko ze względu na swój książkowy pierwowzór. Gra otwiera się na interpretację dzięki temu, że jest szczególnie silnie nasycona żywiołem intertekstualnym, który można odnaleźć w każdej z trzech dotychczasowych odsłon cyklu. Jak wskazywałem w artykułach poświęconych tym grom, nawiązania intertekstualne stanowią na tyle ważny element charakterystyczny serii, że odczytanie gry jako całości traci bardzo ważny wymiar, jeśli nie uwzględni się w nim całej siatki intertekstów¹⁷. Warto przy tym dodać, że owe odniesienia charakteryzują się różnym poziomem zakamuflowania – czasami wymagają od gracza wysokiego poziomu kompetencji czytelniczych. Wynika to z faktu, że autorzy *Wiedźmina* sięgają po różnorodne hipoteksty – od tekstów kultury masowej (takich jak popularne piosenki czy filmy) po aluzje odnoszące się do wysoko cenionych rejestrów literackich (np. do twórczości Edgara Allana Poe'go i Vladimira Nabokova). Oczywiście nieporozumieniem byłoby dowodzić, że wymiar intertekstualny stanowi najważniejszy czy dominujący aspekt gry. Równie nieuprawnione jest jednak pomijanie tego elementu składającego się na całość doświadczenia grania.

Sądzę, że w kontekście cytowanej wypowiedzi Rettberga interesujący okaże się jeszcze innego rodzaju przykład. Badacz literatury cyfrowej odwołuje się tam m.in. do metafory, a więc jednej z podstawowych i najstarszych kategorii poetyki rozumianej jako „zbiór instrumentów służących do wyróżniania i odgraniczania powtarzających się modeli struktur literackich, składników dzieł lub relacji zachodzących między poszczególnymi składnikami (nazwy terminów plus ich definicje)”¹⁸. O tym, że metafora może mieć charakter nie tylko językowy, lecz także audialny czy wizualny, oraz że może stanowić element poetyki tekstów nie tylko artystycznych, nie trzeba chyba dziś nikogo przekonywać. Jak pisze Szczęsna: „Metafora deklaruje otwartość na wszelki znak: językowy, ikoniczny, dźwiękowy, ruchowy”¹⁹. W kontekście gier wideo zasadne wydaje się pytanie o to, czy tego polisemiotycznego katalogu, na który wskazuje Szczęsna, nie należałoby uzupełnić o czynnik interaktywny – działanie ze strony użytkownika, które nie sprowadza się do odbioru i aktu interpretacji. Aby zilustrować tę propozycję, posłużę się grą *Flower*²⁰. Sięgam po ten właśnie przykład, ponieważ *Flower* to gra, która w ogóle nie posługuje się znakami językowymi (poza bardzo nielicznymi metasystemowymi wstawkami, w których prezentowany jest logotyp gry lub w których pojawiają się lapidarne komunikaty instruujące użytkownika, jak grać – tekst nie należy więc do diegezy). Pozwoli to, jak sądzę, w możliwie czytelny sposób zaprezentować specyfikę realizowania się dyskursu metaforycznego w oderwaniu od medium języka.

¹⁶*Wiedźmin* (seria), CD Projekt RED, 2007–.

¹⁷Więcej na ten temat pisałem w artykułach: *Dystans ironiczny w grach „Wiedźmin” i „Wiedźmin 2: Zabójcy królów”*, [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2015; a także *Co wyczytasz pod skórą Wiedźmina 3?*, „Ha!art” 2015, nr 3.

¹⁸E. Balcerzan, „*Narodowość*” poetyki – dylematy typologiczne, „Forum Poetyki” 2015, nr 2. Por. choćby M. Głowiński, *Poetyka wobec tekstów nieliterackich*, [w:] tegoż, *Poetyka i okolice*, Warszawa 1992.

¹⁹E. Szczęsna, *Poetyka mediów...*, s. 85.

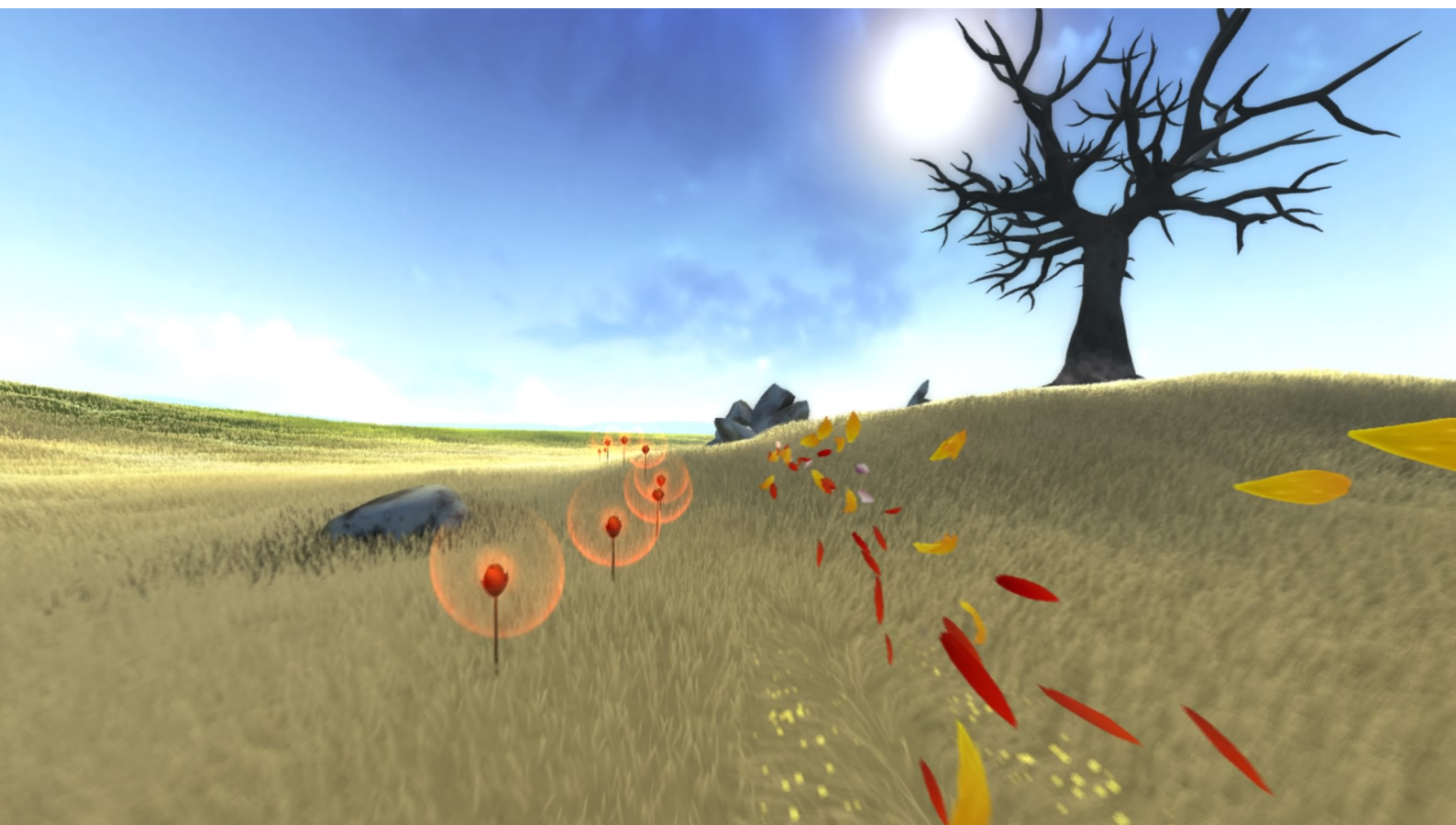
²⁰*Flower*, Thatgamecompany, 2009.



Ilustracja 1. *Flower*, Thatgamecompany, 2009

We *Flower* przedstawione zostają dwa plany diegetyczne – dwie przestrzenie, w których rozgrywa się akcja. Pierwszym miejscem akcji jest miejskie mieszkanie. W centrum obrazu widoczne są kwiaty w doniczkach (początkowo tylko jeden – z biegiem akcji pojawiają się kolejne) ustawione pod oknem. Na początku rozgrywki roślina jest jedynym elementem charakteryzującym się żywą kolorystyką; samo mieszkanie – podobnie jak widok za potłuczoną szybą okienną – jest natomiast utrzymane w ciemnej, przygnębiającej kolorystyce. Ten kontrast okazuje się oczywiście znaczący w interpretacji całości utworu.

Gdy gracz wybierze jedną z roślin i poprzez dłuższe przytrzymanie przycisku kontrolera skoncentruje na niej uwagę (jest to reprezentowane przez coraz silniejsze zbliżenie kamery koncentrującej się na obiekcie), ekran powoli zaczyna się ściemniać, a następnie gracz zostaje przeniesiony do drugiej przestrzeni fabularnej, którą można by najkrócej określić jako domę natury – akcja rozpoczyna się bowiem na łące. Kamera znów koncentruje się na roślinie – tej samej, którą wybrał gracz, albo bardzo do niej podobnej. Z korony kwiatu odrywa się jeden płatek i to nim następnie zaczyna sterować gracz. Łąka, po której dokonuje się ruch, początkowo może się wydawać nieograniczona, jednak jeśli gracz będzie chciał zanadto się oddalić, podmuchy wiatru zmuszą go do powrotu do właściwej części przestrzeni.



Ilustracja 2. *Flower*, Thatgamecompany, 2009

Choć instrukcja ta nie jest wyrażona wprost, a jedynie za pomocą interfejsu, gracz szybko orientuje się, że jego zadaniem jest zbliżać się do innych kwiatów rosnących w okolicy. Każda odwiedzona w ten sposób roślina gubi jeden płatek, który następnie przyłącza się do tego kierowanego przez gracza. Czasami towarzyszy temu dodatkowy efekt – najbliższe otoczenie odwiedzonych kwiatów nabiera intensywniejszych kolorów, jakby obudziła się tu energia życiowa. Po niedługim czasie użytkownik steruje już całym, systematycznie powiększającym się obłokiem – czy może raczej: stadem – barwnych płatków. Każdy etap rozgrywki stawia przed graczem konkretne zadanie – w wypadku pierwszego poziomu trzeba dotrzeć do starożytnego, obumarłego drzewa znajdującego się na jednym ze wzgórz. Gdy wszystkie kwiaty znajdujące się wokół drzewa zostaną już odwiedzone, kolorowy obłok kierowany przez gracza zaczyna wirować i uderza zwartym strumieniem w ziemię tuż przy wyschniętym pniu. W tym miejscu wyrasta następnie kwiat (taki sam jak ten, od którego zaczął się ów etap gry), a całe wzgórze pokrywa się intensywnymi odcieniami zieleni – drzewo natomiasz błyskawicznie zazielenia i odżywa.



Ilustracja 3. *Flower*, Thatgamecompany, 2009

Przedstawiony powyżej fragment rozgrywki pozwala na postawienie przynajmniej kilku pytań. Przede wszystkim – na czym polega istota relacji pomiędzy dwoma planami (miastem i domeną natury), w których rozgrywa się akcja. Czy akcja tocząca się na łące jest wyrażeniem pewnej potencjalności tkwiącej w roślinie rosnącej w doniczce (albo w każdej roślinie)? Czy jest to reprezentacja jej marzeń (jeżeli zgodzimy się na antropomorfizujący trop interpretacyjny)? Czy może podobieństwo pomiędzy dwoma kwiatami (tym w doniczce i pierwszym kwiatem na łące) wskazuje nie tyle na jednostkową tożsamość, ale na ich wspólnotę w obrębie jednego gatunku? Może więc chodzi nie tyle o konkretnego roślinnego bohatera, ile o odczytanie na planie właśnie bardziej metaforycznym, wskazującym na moc natury w ogóle. Odpowiedź na te pytania jest tym bardziej znacząca, że wydarzenia na łące wpływają na przedstawioną w grze przestrzeń miejską. Zarówno wewnątrz pokoju, jak i samo miasto stają się po ukończeniu każdego z etapów bardziej uporządkowane, jaśniejsze i pełniejsze barw. Ten ruch od mroku i chaosu w kierunku jasności i porządku (harmonii) zdaje się wskazywać na klucz do (przynajmniej jednej z możliwych) interpretacji tego metaforycznego obrazu. Zgodnie z tym tropem gracz wciela się – jeżeli rzeczywiście można tu mówić o procesie identyfikacji – w samą *élan vital*. Kluczowy dla interpretacji tej metafory okazuje się czynnik interaktywności (fakt, że to właśnie gracz kieruje tą energią życiową). Jeśli można tu mówić o przekazie retorycznym, który wyrażałby pochwałę natury, to zaangażowanie gracza właśnie po stronie świata natury – a nie cywilizacji – dodatkowo wzmacnia wydzźwięk tej metafo-

ry. Sprawcze działanie gracza we *Flower* niejako potwierdza, że głos natury i ukształtowany przez nią porządek rzeczy jest wartością pozytywną – skontrastowaną ze źle pojętym rozwojem świata techniki, cywilizacji, a więc człowieka. Kontrast ten nie jest jednak bezwzględny. Świat kultury nie zostaje tu wszakże zniesiony czy unicestwiony; podlega on jedynie metamorfozie, zmienia się pod wpływem uzdrawiającej mocy natury. W końcowych scenach *Flower* widzimy wszakże, że miasto dzięki zwycięstwu siły natury nabrało barw i życia – zupełnie jak uzdrowione drzewo z pierwszego etapu rozgrywki²¹. Można więc powiedzieć, że globalnym sensem tej metafory byłaby teza, według której cywilizacja nieuwzględniająca zasad natury, podporządkowująca naturę swoim potrzebom prowadzi do rozkładu i degeneracji. Retoryczne nachylenie tej metafory jest natomiast szczególnie widoczne dzięki jej zakorzenieniu w interaktywności: to gracz swoimi działaniami (które wynikają przecież z tak a nie inaczej zaprojektowanej rozgrywki) potwierdza słuszność tej interpretacji²².

Oczywiście możliwe są także inne interpretacje akcji przedstawionej we *Flower* – permanentny ruch wielobarwnych płatków można zapewne zinterpretować np. jako reprezentację twórczości artystycznej czy też ludzkiej wyobraźni, które okazywałyby się w tym rozumieniu ożywczą siłą twórczą, istotnie zmieniającą jakość ludzkiej egzystencji. Wielość możliwych rozumień pozostaje rzecz jasną naturalną konsekwencją tego, że mamy tu do czynienia z – jak ujęłaby to Szczęsna – transsemiotyczną metaforą właściwą (w przeciwieństwie do zleksykalizowanej – o utrwalonym, skonwencjonalizowanym znaczeniu), która charakteryzuje się „oryginalnością, otwartością interpretacyjną, wieloznacznością”²³.

W tekście opublikowanym na łamach „Forum Poetyki” Tomasz Mizerkiewicz pisze, że: „Nie należy się wszakże spodziewać, że związanym z tym zadaniem [badania cyfrowej tekstowości – przyp. P.K.] mogłaby podołać tradycyjna poetyka, lecz raczej, że jej słownik będzie w szybkim tempie rozbudowywany, częściowo wymieniany i problematyzowany”²⁴. Przykład pochodzący z gry *Flower* zdaje się potwierdzać tę – niekontrowersyjną przecież – tezę. Pozwala bowiem postawić zasadne pytanie o konieczność aktualizowania, rozszerzania narzędzi tradycyjnej poetyki. Jeżeli chce się za jej pomocą analizować gry wideo, to wymaga to uwzględnienia ich specyfiki i dostosowania narzędzi do nowych realiów tekstowych (czy też techstowych), w jakich musi ona operować. W tym wypadku pytanie to dotyczy kategorii metafory i uwzględnienia interaktywności w katalogu czynników kształtujących metaforę. Oczywiście celem niniejszego artykułu jest przede wszystkim zasygnalizowanie możliwości podążenia ścieżką teoretyczną,

²¹Da się to dostrzec także w sferze audialnej. Podczas pierwszego wyboru rośliny, gdy w planie miejskim dominuje jeszcze ciemna kolorystyka, w tle słychać cichy, jednostajny i raczej nieprzyjemny szum urządzeń elektrycznych. W ostatnich scenach, gdy harmonia zostaje przywrócona, tło dźwiękowe stanowią bardziej zróżnicowane dźwięki – krzyki bawiących się dzieci, odgłosy ptaków, echo muzyki. Wszystkie te trzy elementy (dzieci – zwierzęta – improwizowana muzyka) także wskazują na to, że wraz z oddaniem naturze należnego jej miejsca do miasta powróciła energia życiowa.

²²Na temat perswazyjnego wymiaru gier wideo i ich mechanizmów zob. m.in. I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge MA–London 2010.

²³E. Szczęsna, *Poetyka mediów...*, s. 92. Ciekawie w tym kontekście brzmią słowa Ewy Rewers, która przypomina, że „Atrybutami Hermesa, patrona hermeneutyki i translacji, czczonego na skrzyżowaniach dróg, była przecież pomysłowość i prędkość – nie porządek i koherencja. [...] Fortel, pułapka, zwrot i odchylenie – rozumiane dosłownie i metaforycznie, praktykowane i analizowane, odgrywają pierwszorzędną rolę w micie opowiadającym o początkach interpretacji”. E. Rewers, *Interpretacja jako lustro, różnica i rama*, [w:] *Filozofia i etyka interpretacji*, red. A. Kola, A. Szahaj, Kraków 2007.

²⁴T. Mizerkiewicz, *Nowe sytuacje poetyki*, „Forum Poetyki” 2015, nr 1, s. 22.

która uwzględniałaby interaktywny wymiar metafory, a nie zaproponowanie jednoznacznych rozstrzygnięć. Trop ten wydaje się jednak obiecujący w kontekście przyszłych badań.

Równolegle do aktualizowania istniejących już terminów współczesna poetyka otwierająca się na gry wideo powinna wytwarzać (i wytwarza) także zupełnie nowe narzędzia służące precyzyjnemu charakteryzowaniu i lepszemu rozumieniu badanych obiektów cyfrowych. Za przykład takiej autorskiej kategorii niech posłuży emersja. W swoich wcześniejszych badaniach proponowałem, by nazywać w ten sposób efekt wytrącenia gracza z naturalnej dla gier wideo (i szerzej – dla komunikacji cyfrowej) iluzji bezpośredniego uczestnictwa w wydarzeniach prezentowanych na ekranie²⁵. Samo złudzenie niezapośredniczonego udziału w cyfrowej fikcji bywa bowiem nazywane immersją – termin ten (choć dyskutowany) jest już mocno zakorzeniony w stanie badań dotyczących gier i mediów cyfrowych (a nawet niecyfrowych form tekstowości)²⁶. Proponując zatem kategorię emersji, odwołuję się jednocześnie do łacińskiego źródłosłowu immersji (*immergo, immergere* – zanurzać się). Jeżeli zgodzimy się na porównanie iluzji bezpośredniego udziału w fikcji do *zanurzenia* w niej (a na to właśnie wskazuje etymologia terminu „immersja”), to emersja (od łacińskiego *emergeo, emergere*) odnosiłaby się do procesu niszczenia tej iluzji – do swoistego *wynurzenia* ze świata fikcji. Co ważne, czynniki emersyjne (oprócz tego, że zdarzają się incydentalnie – w wyniku błędu maszyny lub twórcy gry) mogą być wprowadzane do gry intencjonalnie. Rezultatem takiego celowego zabiegu może być nowa, digitalna realizacja strategii autotematyzmu czy metafikcjonalności. Czytelnym przykładem takiego emersyjnego mechanizmu (który da się także odczytać przez pryzmat chwytu udziwnienia) jest scena z gry *Batman: Arkham Asylum*. Przedstawiony tam chwyt technicznej deziluzji polega na wprowadzeniu do gry efektu, który przypomina usterkę techniczną, a w istocie jest nowatorską formą reprezentacji percepcji bohatera. Analiza tego zabiegu tekstowego przez pryzmat immersji i emersji pozwala zrozumieć go nie tylko w porównaniu do analogicznych zabiegów znanych z filmu czy literatury, lecz także dzięki osadzeniu w specyfice medium cyfrowego²⁷.

Emersję przedstawiam tu w sposób jedynie hasłowy. Nie chcę bowiem powtarzać formułowanych już wcześniej rozpoznań, a jedynie zilustrować w skrótowy sposób to, jak poetyka może wzbogacać swój aparat pojęciowy o nowe narzędzia – dostosowane do specyfiki medium cyfrowego, ale nie oderwane od dotychczasowej tradycji badawczej. Choć trzeba się bowiem zgodzić z Rettbergiem, gdy wskazuje na oczywistą nietożsamość aktu lektury i aktu grania – to należy jednocześnie zaznaczyć, że te dwa procesy nie wykluczają się wzajemnie, ale mogą stanowić komplementarną całość. Skomplikowane relacje, w jakie wchodzi te dwa – i inne czynniki, które także domagają się uwagi w przyszłych badaniach – można postrzegać jako silny rys charakterystyki współczesnych gier, a także ich poetyki. W tej perspektywie wykreślenie gier z pola zainteresowań poetyki byłoby gestem tyleż ograniczającym, co nieuzasadnionym.

²⁵Termin ten zaproponowałem w tekście *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 1(5) [tekst dostępny online: <<http://dx.doi.org/10.12775/NM.2014.007>> dostęp: 30.01.2016.

²⁶Zob. na przykład M.L. Ryan, *Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory*, „Postmodern Culture” 1994, nr 1; G. Calleja, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge–London 2011.

²⁷Szczegółową analizę tej sceny zaproponowałem w artykule *Bergman vs. Batman. Chwyt technicznej deziluzji w grach wideo na tle praktyk literackich i filmowych*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” 2015, nr 1.

SŁOWA KLUCZOWE:

poetyka

metafora

tekst cyfrowy

interpretacja

teoria literatury

GRY WIDEO

ABSTRAKT:

Artykuł przedstawia, w jaki sposób gry wideo lokują się w spektrum zainteresowań poetyki, i podejmuje kwestię rozszerzania narzędzi tradycyjnych badań poetologicznych w kontekście tekstowości cyfrowej. Autor podejmuje rozważania na temat potencjału interpretacyjnego, jaki można odnaleźć w grach wideo. Wskazuje także na specyfikę realizowania się w grach dyskursu metaforycznego w oderwaniu od medium języka.

NOTA O AUTORZE:

Piotr Kubiński – literaturoznawca, badacz mediów cyfrowych. Stopień doktora uzyskał na podstawie rozprawy *Poetyka gier wideo* nagrodzonej w Konkursie Polskiego Towarzystwa Komunikacji Społecznej na Najlepszą Pracę Doktorską z zakresu Nauk o Mediach i Komunikowaniu „DOKTORAT '14”. Pracownik Zakładu Komparatystyki na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, sekretarz Pracowni Badań Intersemiotycznych i Intermedialnych UW, doktorant w Instytucie Historii Sztuki UW. |