

Piotr Sterczewski

Czytanie gry : o proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych

Teksty Drugie : teoria literatury, krytyka, interpretacja nr 6 (138), 210-228

2012

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Piotr STERCZEWSKI

Czytanie gry.

O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych

Gry komputerowe¹ jako teksty kultury stawiają przed graczami i badaczami nowe, mało oczywiste wyzwania. Choć gry wykorzystują środki literatury, filmu i sztuk plastycznych, to inne, charakterystyczne dla nich środki znacząco zmieniają sytuację odbiorczą w porównaniu z dawniejszymi dziedzinami sztuki. Skoro gry są złożonymi systemami zmieniającymi się pod wpływem działania użytkownika, to w jaki sposób tworzą się tam znaczenia? Czy grę można „czytać”, a jeśli tak, to czym różni się taka lektura od lektury dzieła nieinteraktywnego? Jakich specyficznych kompetencji odbiorczych (i badawczych zarazem) wymaga to medium? Wreszcie (co będzie głównym tematem tego tekstu): jak można badać ideologię gry komputerowej?

Kulturoznawcze badania nad grami komputerowymi (*game studies*), jak każda dziedzina zajmująca się nowym zjawiskiem, stanęły w pewnym momencie przed

¹ Wielu badaczy używa terminu „gry wideo” (*videogames*), aby nie sugerować związku wyłącznie z komputerami osobistymi, ale uwzględniać także gry na konsole, automaty do gier, urządzenia mobilne itp. Ja będę jednak raczej używał zdomowionego w języku polskim terminu „gry komputerowe” (*computer games*), zakładając, że mam na myśli każdą grę, w którą gra się przy użyciu urządzenia elektronicznego. Określenie „gry wideo” także wydaje mi się potencjalnie wykluczające, bo sugeruje i projektuje nierozwalny związek ze wzrokiem i wizualnością, a ten wcale nie musi być warunkiem koniecznym w medium gier komputerowych. Kiedy jednak w tekstach badaczy cytowanych w poniższym tekście pojawi się sformułowanie „gra wideo”, należy je rozumieć synonimicznie z moim użyciem terminu „gra komputerowa”.

koniecznością refleksji nad własną metodologią i zadaniem opracowania języka opisu odpowiedniego do badanego przedmiotu. Podobnie jak to miało miejsce z filmoznawstwem próbującym uniezależnić się od literaturoznawstwa i teatrologii, *game studies* starały się rozpoznać odmienność nowego medium w stosunku do starszych środków wyrazu, a co za tym idzie – na nowo przemyśleć stosowane kategorie teoretyczne. W latach 90. XX wieku i pierwszych latach XXI wieku w ramach *game studies* toczyła się zażarta debata między dwoma stanowiskami – tzw. „spór między narratologami a ludologami”², czyli, w dużym skrócie, pomiędzy zwolennikami badania tekstualności gier w oparciu o kategorie literaturoznawcze a propagatorami tworzenia nowych narzędzi teoretycznych, które pozwalałyby badać gry w ich „growość”. Ta dyskusja jest bardzo często relacjonowana przez autorów książek z dziedziny *game studies*³, tu natomiast nie ma miejsca na dokładne jej omówienie; naszkicowanie tej problematyki jest jednak niezbędne w celu pokazania teoretycznego kontekstu, w jaki wpisuje się koncepcja proceduralnej retoryki.

Nadzieje, które wiązali „narratolodzy”⁴ z grami komputerowymi, dotyczą przede wszystkim tego medium jako nowego sposobu opowiadania. Janet Murray, jedna z najważniejszych przedstawicielek tego nurtu, podkreśla, że „przedstawianie historii to podstawowa ludzka aktywność, którą podejmujemy w każdym środku wyrazu”⁵, zatem to właśnie potencjał narracyjny jest w grach najistotniejszy,

² Nazwy „ludologia” (*ludology*, od łacińskiego *ludus* – zabawa, gra) używa się często synonimicznie wobec *game studies*. Tutaj na ogólne określenie dziedziny będą jednak używał właśnie nazwy *game studies*, bardziej generalnej i mniej nacechowanej związkami z określoną szkołą metodologiczną.

³ Zob. np. J. Stasińko *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005; D. Urbańska *Homoplayers. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009; J. Dovey, H. Kennedy *Kultura gier komputerowych*, przeł. T. Macios, A. Oksiuta, Wydawnictwo UJ, Kraków 2011.

⁴ To było określenie używane głównie przez przeciwników podejścia łączącego gry z literaturoznawstwem. Dopiero po jakimś czasie zaczęły się pojawiać głosy, żeby badacza, który buduje teorię mediów interaktywnych na podstawie teorii narracyjnej i literackiej nazywać raczej „narratywistą” niż „narratologiem” – w odróżnieniu od teoretyków narracji niezależnej od medium przedstawiania, takich jak m.in. Tzvetan Todorov, Gérard Genette, Algirdas Julien Greimas, Christian Metz i Gerald Prince (zob. G. Frasca *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, przeł. M. Filiciak, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Wydawnictwo SWPW Academica, Warszawa 2010, s. 78-89). Warto przy tym zauważyć, że rzadko zdarzali się w tym sporze teoretycy sami nazywający się afirmatywnie i bez zastrzeżeń „narratologami”.

⁵ J. Murray *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, przeł. M. Filiciak, w: *Światy z pikseli*, s. 64.

Interpretacje

a ze względu na inkorporowanie środków starszych mediów, gry dają „więcej cegieł do budowania opowieści niż oferowało nam jakiekolwiek pojedyncze medium wcześniej”⁶.

Teoretycy z tej drugiej, „ludologicznej” opcji, jak przystało na buntowników walczących o myślową autonomię, bardzo ostro oceniali wpływ badań „narratologicznych”. Espen Aarseth, jeden z głównych przedstawicieli ludologów i jedna z najbardziej wpływowych postaci *game studies*, pisał tak:

Sama liczba studentów wykształconych w tradycji badań nad filmem i literaturą sprawi, że prymitywne stosowanie teorii „narracji” utrzyma się i prawdopodobnie zdominuje analizy gier na wiele lat. Tak długo, jak periodyki i promotorzy w tradycyjnych studiach narracyjnych aprobują dysertacje i prace, które uznają narracyjność gier za coś oczywistego [...], dobre krytyczne badania przytłoczy niekompetencja.⁷

Aarseth jest autorem fundamentalnej dla nurtu ludologicznego i całych *game studies* książki *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* z 1997 roku, w której proponuje pojęcie literatury ergodycznej – takiej, której odbiorca jest raczej użytkownikiem niż czytelnikiem, i w której wysiłek wymagany jest do samej nawigacji poprzez tekst, inaczej niż w przypadku klasycznych dzieł literackich. Aarseth bada samą mechaniczną strukturę pewnej grupy tekstów, która to struktura dopuszcza użytkownika do wprowadzania w niej zmian. Badacz zalicza do takich „cybertekstów” dzieła z pozoru bardzo różne: starożytną chińską księgę wróżebną *I Ching*, *Kaligramy* Apollinaire’a, *Sto tysięcy miliardów wierszy* Raymonda Queneau, *Grę w klasy* Julio Cortazara, literaturę hipertekstową i gry komputerowe. Wszystkie te artefakty kulturowe łączy właśnie specyficzna, otwarta na zmiany struktura, u Aarsetha nie jest to jednak cecha przynależna jednej epoce, sposobowi zapisu ani strategii narracyjnej.

Książka *Cybertext* okazała się jednak najbardziej inspirująca właśnie dla badaczy nowych mediów, przede wszystkim literatury hipertekstowej i gier komputerowych. O ile jednak hipertekst w standardowym jego rozumieniu jako tekstu literackiego o wielu możliwych ścieżkach do wyboru – mimo pokładanych w nim nadziei – nigdy nie wyszedł z niszy i nie stał się naprawdę istotnym gatunkiem kultury, o tyle gry komputerowe przyciągają coraz większą uwagę badaczy, krytyków i odbiorców. Za Aarsethem kolejni autorzy proponowali modele teoretyczne wskazujące na specyfikę medium gier i konieczność formułowania nowego języka do zrozumienia nowego zjawiska. Za *differentiam specificam* nowego gatunku zawsze uznawano właśnie ową otwartość na zmiany ze strony odbiorcy-gracza; gra jest dziełem, które zmienia swój kształt lub przebieg w zależności od wkładu użytkownika i które będzie za każdym razem (czasem nieznacznie, a czasem istotnie) inne dla różnych osób. Jak ujmują to Jon Dovey i Helen Kennedy: „«Tekst», jeśli

⁶ Tamże, s. 63-64.

⁷ E. Aarseth *Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation*, cyt. za: J. Dovey, H.W. Kennedy *Kultura gier komputerowych*.

w ogóle mamy używać tego terminu, staje się złożoną interakcją pomiędzy graczem a grą, określaną mianem rozgrywki (ang. *gameplay*)”⁸.

W owym „sporze naratologów z ludologami” to przede wszystkim strona „ludologiczna” była w ofensywie. Zwolennicy czytania gry jako mechanizmu posuwali się wręcz do negowania sensowności innych podejść interpretacyjnych, a szczególnie badania warstwy estetycznej gry. Teoretycy identyfikujący się z opcją ludologiczną często stosowali określoną strategię w celu uniknięcia krytyki – dla poparcia swoich tez dobierali przykłady gier jak najbardziej abstrakcyjnych, do których faktycznie trudno stosować kategorie zaczerpnięte z dziedzin opartych na interpretacji tekstu. Dovey i Kennedy nazywają taki zabieg „obroną *Tetris*” (od tytułu popularnej gry logiczno-zręcznościowej) – wybór specyficznego przykładu prowadzi według nich do generalizacji i utrudnia zrozumienie bardziej złożonych gier⁹.

W odpowiedzi na takie praktyki Janet Murray zaproponowała kiedyś swoją „narratologiczną” interpretację *Tetrisa*, która miała przekonywać, że nawet abstrakcyjne gry daje się przedstawić narracyjnie („każdą grę, elektroniczną czy nie, można odbierać jako symboliczny dramat”) oraz osadzić w kontekstach społecznych – badaczka w dość ryzykowny sposób twierdziła, że gra „reprezentuje nadmierne przeciążone życie Amerykanów w latach dziewięćdziesiątych – ciągle bombardowanie zadaniami, które domagają się naszej uwagi, które musimy jakoś wpasować w nasze zapchane plany”¹⁰.

Przywołane powyżej stanowiska to oczywiście tylko bardzo jaskrawe przykłady wybrane z całej złożonej dyskusji, ale świadczą o jej radykalności w szczytowej fazie. Po etapie formułowania bardzo ostrych sądów przez obie strony spór stopniowo jednak łagodniał, a jego omówienia i podsumowania często wskazują na dorobek, który dzisiejsze *game studies* zawdzięczają obu stronom debaty. W 2003 roku Gonzalo Frasca, jeden z uczestników sporu (zwolennik opcji ludologicznej), podsumował go artykułem o znaczącym tytule *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*¹¹, gdzie przekonywał, że obie strony wzajemnie się zdemonizowały, a cały spór był raczej pozorny, bo trudno w ogóle znaleźć naratologów/narratystów na tyle radykalnych, żeby deprecjonowali badania mechaniki w grach; z kolei ludolodzy nie negują zasadności badania narracji w medium elektronicznym. Artykuł Fraski jest świadectwem tego, że w *game studies* minął już czas stawiania bardzo twardych opozycji między narracją a rozgrywką. Jak przekonują Dovey i Kennedy, każda radykalna metodologia od-

⁸ J. Dovey, H. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, s. 7.

⁹ Tamże.

¹⁰ J. Murray *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, cyt. za: tamże.

¹¹ G. Frasca *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, s. 78-89.

Interpretacje

noszona do gier okazuje się niewystarczająca, a istotne jest adaptowanie istniejących podejść i formułowanie metodologicznych hybryd¹².

Jedną z najciekawszych propozycji metodologicznych dotyczących czytania gry jako systemu interaktywnego jest proceduralna retoryka Iana Bogosta przedstawiona w książce *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Ta koncepcja łączy obie główne tendencje założycielskiego sporu *game studies*: z jednej strony kładzie nacisk na badanie mechaniki gry i specyficznych możliwości przedstawieniowych interaktywnego medium, a z drugiej korzysta z dorobku literaturoznawstwa i pozwala na przejście od analizy mechaniki gry do jej kontekstu społecznego, kulturowego i politycznego. Unika tym samym ryzyka jednostronności wpisanego w zdecydowany wybór opcji narratologicznej lub ludologicznej. Sama analiza tekstualna nie daje narzędzi do zbadania środków perswazyjnych wynikających z mechaniki gry, natomiast analiza tylko mechaniki i działań gracza pomijałaby cały szerszy dyskursywny kontekst, w którym one funkcjonują (jak np. dyskurs ekologiczny w przypadku przywoływanej poniżej gry *Fate of the World*).

Ian Bogost odwołuje się do proceduralności, czyli zdolności do przedstawiania procesów za pomocą systemu reguł. Pojęcie proceduralności pojawiło się w teorii nowych mediów dzięki Janet Murray, która wymienia ją wśród czterech podstawowych cech artefaktów cyfrowych (pozostałymi są według niej uczestnictwo, spajalność i encyklopedyczność) i określa jako „definiującą zdolność [komputera] do wykonywania (*execute*) serii zasad”¹³. Bogost zwraca uwagę na to, że informatyczne rozumienie proceduralności ma wiele wspólnego z pojęciem procedury znanym z życia społecznego (na przykład z biurokracji lub sądownictwa)¹⁴, a co za tym idzie, ma szczególny potencjał do przedstawiania takich i podobnych procedur¹⁵. Bogost wskazuje na odmienną proceduralną reprezentację od innych jej rodzajów:

abstrakcyjne procesy – niech będą one materialne jak mechanizm zegarka albo kulturowe jak przestępczość – mogą być zrelacjonowane poprzez reprezentację. Jednak proceduralna reprezentacja przyjmuje inne formy niż reprezentacja w piśmie lub mowie. Proceduralna reprezentacja tłumaczy procesy za pomocą innych procesów. [...] jest formą symbolicznej ekspresji, która używa raczej procesów niż języka.¹⁶

Propozycja teoretyczna Bogosta nie zakłada jednak czysto abstrakcyjnego badania procesów – systemy niosą ze sobą także pewne przedstawienia obrazowe lub językowe, a procesy dają się również zrelacjonować w języku. Na bazie pojęcia

¹² J. Dovey, H.W. Kennedy *Kultura gier komputerowych*, s. 111.

¹³ J. Murray *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, New York 1997, s. 71, tłum. własne,

¹⁴ I. Bogost *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge–London 2007, s. 4, tłum. własne.

¹⁵ Tamże, s. 5.

¹⁶ Tamże, s. 9.

proceduralności Bogost buduje swoje pojęcie proceduralnej retoryki: „Nazywam tę nową formę proceduralną retoryką, sztuką perswazji poprzez reprezentacje i interakcje oparte na regułach (*rule-based*) zamiast poprzez słowo mówione, pismo, obrazy lub ruchome obrazy”¹⁷.

Bogost używa pojęcia retoryki głównie w jej najbardziej popularnym rozumieniu jako sztuki perswazji (które nazywa – nie całkiem dokładnie – „modelem klasycznym”¹⁸), ale zaznacza też świadomość szerszego znaczenia tego pojęcia – tu przede wszystkim jako „efektywnego wyrażania (*expression*)”. Chociaż badacz w swojej książce *Persuasive Games* aplikuje swój pomysł przede wszystkim do badania gier, które swoją perswazyjność i instytucjonalne uwikłanie pokazują wprost, da się z powodzeniem stosować to narzędzie także do produkcji, które swoją perswazyjność (lub ogólniej: ideologiczność) starają się raczej ukryć niż wyeksponować.

Bogost broni konieczności wyróżnienia proceduralnej retoryki poprzez analogię do wizualnej retoryki, dyscypliny dość dobrze już zdomowionej w dyskursie akademickim:

Tak jak retorycy wizualności przekonują, że werbalne i piśmienne retoryki nie oddają sprawiedliwości unikalnym właściwościom wizualnej ekspresji, tak ja przekonuję, że werbalne, piśmienne i wizualne retoryki nie oddają sprawiedliwości unikalnym właściwościom ekspresji proceduralnej.¹⁹

Chociaż pojęcie proceduralnej retoryki daje się zastosować do wszystkich (także nieelektronicznych) zjawisk kulturowych opartych na procesach i regułach, Bogost stwierdza, że najciekawszym polem jej występowania są gry komputerowe („artefakty informatyczne, które mają kulturalne znaczenie jako artefakty informatyczne”²⁰); ponadto zaznacza, że ten potencjał ekspresyjny i perswazyjny mają wszystkie gry, niezależnie od ich budżetu czy też intencji twórców²¹.

Środki tej znaczącej ekspresji są nie tylko takie, jakie znamy już z innych dziedzin kultury. Koncepcja proceduralnej retoryki pozwala na kompleksową analizę ideologii gry powstałej ze splotu jej zabiegów mechanicznych i warstwy estetyczno-treściowej oraz pokazanie wzajemnych związków (a także sprzeczności) między tymi dwiema warstwami. Ideologię rozumiem tu szeroko jako zestaw przekonań dotyczący określonych tematów, zatem przyjmuję, że ideologia warunkuje powstanie każdej konstrukcji semantycznej i zwykle jest możliwa do opisanania na

17 Tamże, s. ix.

18 Tamże, s. 29. W szerszym znaczeniu – również o klasycznym rodowodzie – można uznać retorykę jako „zbiór instrukcji służących umiejętnemu wysławianiu się” (H. Lausberg *Retoryka literacka. Podstawy wiedzy o literaturze*, przeł. A. Gorzkowski, Homini, Bydgoszcz 2002, s. 40).

19 Tamże.

20 Tamże, s. ix

21 Tamże.

Interpretacje

podstawie tej konstrukcji za pomocą analizy lub krytyki ideologicznej. Jak pisze Mimi White:

analiza ideologiczna jest oparta na założeniu, że artefakty kulturowe – literatura, film, telewizja i tak dalej – są wytwarzane w konkretnych kontekstach historycznych, przez konkretne grupy i dla konkretnych grup społecznych. Ma ona na celu zrozumienie kultury jako formy społecznej ekspresji. Ponieważ artefakty kulturowe są tworzone w społecznie i historycznie specyficznych kontekstach, ujmowane są one jako wyrażające i promujące wartości, przekonania i idee w relacji do kontekstów, w których są produkowane, rozprowadzane i odbierane. Analiza ideologiczna ma na celu zrozumienie, w jaki sposób tekst kultury wciela i odgrywa określony zestaw wartości, przekonań i idei.²²

Proceduralna retoryka daje narzędzia do badania gry jako symulacji, a więc przedstawienia procesów za pomocą innych procesów. Aby stworzyć symulację, najpierw należy opracować model wybranego wycinka rzeczywistości (albo może bezpieczniejszy: wycinka empirycznie poznawalnego świata). Ze względu na to, że rzeczywistość nie jest w pełni poznawalna i że symulacja nie może uwzględnić wszystkich czynników działających na daną sytuację, model zawsze jest pewnym uproszczeniem rzeczywistości. W modelu pewne czynniki są brane pod uwagę, inne wykluczane, a jeszcze inne zostają poddane przybliżeniu. Na potrzeby gier tworzy się różne modele występujących w świecie fizycznym zjawisk. Symulacja, do której dostęp ma gracz-użytkownik, polega na wykonywaniu czynności na tym modelu. Ten sposób reprezentacji oparty jest zatem na podwójnym zapośredniczeniu – najpierw wybrane fragmenty empirycznego świata przybliżane są w modelu, a później gracz-użytkownik wchodzi w interakcję z tym modelem (aktualizując także tylko wybrane jego fragmenty)²³. W symulacji ważna jest nie tyle jej dokładność rozumiana jako maksymalna zgodność z empiryczną rzeczywistością, ile jej użyteczność oraz – kiedy symulacja pozostaje na służbie fikcji – wewnętrznie tekstowa wiarygodność.

Bogost proponuje pojęcie „proceduralnej piśmienności” (*procedural literacy*) na określenie umiejętności odczytywania procesów jako abstrakcyjnych systemów proceduralnych i jednocześnie konstrukcji znaczeniowych – jest to według niego umiejętność rekonfigurowania pojęć i zasad w celu zrozumienia procesów (nie tylko komputerowych), a takie rozumienie powinno prowadzić do zadawania pytań i krytykowania konkretnych reprezentacji konkretnych procesów²⁴.

Umiejętność czytania symulacji jest kluczowa w analizie ideologicznej gry. Badacz powinien umieć ocenić, w jaki sposób zaprojektowany jest model danego pro-

²² M. White *Ideological Analysis and Television*, tłum. własne, w: *Channels of Discourse, Reassembled. Television and Contemporary Criticism*, ed. R.C. Allen, University of North Carolina Press, London 1992.

²³ Jak ujmuje to Ian Bogost: „znaczenie w grach wideo jest konstruowane nie poprzez odtworzenie świata, ale poprzez selektywne modelowanie odpowiednich elementów tego świata” (I. Bogost *Persuasive Games*, s. 46).

²⁴ Tamże.

cesu w grze (przede wszystkim: co i w jakim stopniu zostało w nim uproszczone); w jakiej pozycji umieszcza ona gracza, jakie możliwości mu daje, a jakie odbiera; na czym polega wpływ gracza na świat gry; za jakie działania gracz jest nagradzany, a za jakie karany; w jaki sposób komunikuje się graczowi skuteczność lub nieskuteczność jego działań. Chociaż właściwie do każdej gry można podejść z różnych perspektyw, co przyniesie różne interpretacje (podobnie, jak ma to miejsce w przypadku literatury czy filmu), analiza proceduralna wydaje się być najskuteczniejszym narzędziem przy rozważaniu ideologicznej warstwy gry i pozwala zbadać kwestie, które wymykałyby się analizie narratologicznej lub ortodoksyjnej analizie ludologicznej. Mechanika niekiedy wchodzi w konflikt z warstwą tekstualną gry, ale badanie przy użyciu samych narzędzi literaturoznawczych nie jest w stanie zdiagnozować takiej niespójności; z kolei analiza samej rozgrywki (jak postulowali ludolodzy) ma tendencje do pomijania całego dyskursywnego kontekstu warstwy estetycznej gry (jak w przypadku zlekceważenia dyskursów kobiecości i cielesności przy analizowaniu postaci Lary Croft w niesławnej wypowiedzi Aarsetha²⁵). Zdaje się przy tym, że dobór określonej metodologii powinien być jednak częściowo zależny od samej gry. W dalszym ciągu ukazują się tytuły, wobec których najwięcej owocnych interpretacji przyniosą narzędzia literaturoznawczego pochodzenia²⁶. Stąd jednak jeszcze daleko do uznania uniwersalności tych narzędzi – błędna jest na przykład diagnoza Jerzego Zygmunta Szei, że „wszystkie gry komputerowe cechuje stały wzrost znaczenia fabuły”²⁷. Chociaż mogło się tak wydawać pod koniec lat 90., aktualne dominujące tendencje rozwoju medium są zupełnie inne²⁸, a co za tym idzie – maleje aplikowalność metod narratologicznych w badaniu gier.

²⁵ „Wymiary ciała Lary Croft, przeanalizowane już do znudzenia przez teoretyków filmu, są nieistotne dla mnie jako gracza, ponieważ inaczej wyglądające ciało nie sprawiłoby, że grałbym inaczej. Kiedy gram, nie widzę nawet jej ciała, ale patrzę przez nie i poza nie” – E. Aarseth *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>, tłum. własne, [dostęp: 20 czerwca 2012].

²⁶ Tak jest bez wątplenia w przypadku szeroko komentowanej gry artystycznej *Dear Esther* studia the chinese room z 2012 roku. Dominuje tam eksploracyjny typ interakcji, a sama rozgrywka jest dość uboga i nie zostawia graczowi dużego pola aktywności. Jednocześnie *Dear Esther* ma niezwykle dopracowaną warstwę narracyjną i wizualną – opowiada złożoną, wielowątkową, pomieszaną chronologicznie historię o śmierci, samotności i poszukiwaniu sensu w doświadczeniu granicznym. Literaturoznawca bez trudu poradziłby sobie z interpretacją *Dear Esther*, ale wynika to również z faktu, że gra ma bardzo mało skomplikowaną, linearną rozgrywkę.

²⁷ J.Z. Szeja *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004, s. 155.

²⁸ Pod koniec lat 90. istotnie duże sukcesy odnosiły gry z bardzo rozbudowaną fabułą (jak na przykład *Planescape: Torment* lub seria *Baldur's Gate*), jednak później gracze i krytycy doceniali raczej postęp graficzny, nowe formy rozgrywki, adaptowanie gier na nowe platformy. W 2012 roku miliard sprzedanych egzemplarzy osiągnęła seria gier na smartfony *Angry Birds*, której fabuła daje się streścić w jednym zdaniu.

Interpretacje

Żeby pokazać przydatność koncepcji proceduralnej retoryki w czytaniu gry, a szczególnie w jej analizie ideologicznej, przedstawię taką analizę na przykładzie *Fate of the World*, strategiczno-ekonomicznej *serious game* o zmianach klimatu.

Serious games to takie gry, które otwarcie zakładają cel inny poza samą przyjemnością rozgrywki (np. perswazję, edukację, szkolenie, badania naukowe) – co jednocześnie nie oznacza, że nie mogą dostarczać rozrywki²⁹.

David Michael i Sande Chen uprzedzają wątpliwości, które może budzić podporządkowanie rozrywkowego medium konkretnemu celowi i bronią medium gier jako jednej z gałęzi sztuki:

Niektórzy mogą twierdzić, że taki rodzaj ukrytego (*ulterior*) celu umniejsza grę, pod względem artystycznym lub innym, podobnie jak niektórzy twierdzą, że takie motywy umniejszają książki lub filmy. Jednak jako forma sztuki wszystkie gry [...] mają coś do powiedzenia.³⁰

Autorzy zwracają też uwagę na fakt, że określenie „*serious*” nie oznacza koniecznie poważnego tonu samej gry, odnosi się przede wszystkim do prymarnego celu jej powstania, ale nie warunkuje jej treści³¹. Michael i Chen w swojej książce-poradniku dla twórców *serious games* wymieniają w kolejnych rozdziałach następujące pola zastosowań tego typu gier: militarne, rządowe, edukacyjne, korporacyjne, zdrowotne oraz (potraktowane łącznie) polityczne, religijne i artystyczne³².

Fate of the World: Tipping Point, strategiczno-ekonomiczna gra studia Red Redemption wydana w 2011 roku, niesie ze sobą wyraźny cel edukacyjny, ale jednocześnie jest projektem komercyjnym, wydanym w normalnych warunkach rynkowych. Jej tematem są światowe problemy ekologiczne i społeczne, a przede

²⁹ D. Michael, S. Chen *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*, Thomson Course Technology, Boston 2006, s. 21, tłum. własne.

³⁰ D. Michael, S. Chen *Serious Games*, s. 23. Tendencja do odmawiania dziełom o wyraźnym przekazie ideologicznym wartości estetycznej lub rozrywkowej jest częsta, ale można ją też – w duchu marksistowskim – odczytywać jako taktikę neutralizacji niepożądanych treści ideologicznych.

³¹ Tamże.

³² Ta ostatnia kategoria w tym podziale jest najbardziej problematyczna: wspólnym mianownikiem tych gier według autorów książki jest – w odróżnieniu od przekazu wiedzy i przekazu umiejętności – przekaz poglądów (*attitudes*) (tamże, s. 202). Kategorie wydzielone przez Michaela i Chena nie są zresztą całkiem rozłączne. Weźmy przykład gier o zastosowaniach militarnych: szkoleniowy symulator lotu, choć będzie miał na celu nauczanie odbiorcy-gracza określonych działań i procedur, raczej nie będzie przekonywał do przyjęcia jakiegoś stanowiska ideologicznego. Inaczej będzie w przypadku sponsorowanej przez armię Stanów Zjednoczonych gry *America's Army*, która oprócz walorów rozrywkowych jest narzędziem rekrutacyjnym i w ciągu rozgrywki przedstawia armię amerykańską i jej etos w jak najlepszym świetle. Wątpliwości budzi też zakwalifikowanie przez Michaela i Chena gier artystycznych (*art games*) do nurtu *serious games*.

wszystkim globalne zmiany klimatu i ich konsekwencje. Akcja gry zaczyna się w 2020 roku, kiedy po serii katastrof ekologicznych narody świata postanawiają założyć globalną organizację (GEO, *Global Environmental Organization*) o bardzo szerokich kompetencjach, której zadaniem ma być zapobieżenie radykalnym zmianom klimatu i jednocześnie dbanie o warunki życia i poziom gospodarczy poszczególnych regionów. Gracz zostaje umieszczony w roli szefa tej organizacji. Gra toczy się w systemie turowym (jedna tura, możliwa do rozegrania zwykle w od kilku do kilkunastu minut, reprezentuje pięć lat). Mechanika oparta jest na systemie tzw. kart polityk (*policy cards*) – gracz w każdej turze może wybrać konkretne działanie lub kilka działań, które zostaną wprowadzone w życie w następnej turze w każdym z dwunastu wydzielonych regionów świata.

Karty podzielone są na kilka kategorii i dotyczą rozmaitych działań, które może podejmować organizacja: wprowadzania programów rozwojowych i programów ochrony środowiska, ustalania polityki energetycznej, wprowadzania określonych rozwiązań prawnych (jak np. programy oszczędzania energii, udział regionu w systemie handlu emisjami CO₂, polityka jednego dziecka, podatek od operacji finansowych itp.), zapewniania bezpieczeństwa, fundowania badań naukowych w konkretnych dziedzinach itp. Każda z kart ma nazwę, koszt wprowadzenia i czas działania (w niektórych przypadkach czas nie jest określony, bo zależy on od innych czynników związanych z danym regionem). Co ważne, karty informują o swoich efektach na grę tylko poprzez ogólny opis, a nie przez konkretne dane liczbowe. Gracz nie ma zatem całkowitej pewności co do efektów swojego działania, nie zawsze jest też informowany o ubocznych skutkach wprowadzania konkretnej polityki, a każda z nich ma zwykle wpływ na więcej niż tylko jeden z parametrów gry. Dla przykładu – karta „Switch Transport to Electricity” (zmień transport na elektryczny) zmniejszy emisje CO₂ wytwarzane przez środki transportu, ale może doprowadzić do deficytu energii elektrycznej (co ma negatywny wpływ na gospodarkę), a także może sumarycznie zwiększyć emisje, jeśli energia elektryczna, na którą popyt został teraz zwiększony, pochodzi głównie ze spalania paliw kopalnych.

Taki zabieg wprowadzenia pewnej nieprzejrzystości w mechanice gry jest częścią proceduralnej retoryki *Fate of the World* – pokazuje, że każda decyzja i każde zjawisko pozostaje w skomplikowanej siatce zależności z innymi, a konkretne skutki podejmowanych projektów są trudne do przewidzenia. Żeby poznać wpływ zagrywanych kart na wydarzenia w grze, gracz musi uważnie śledzić zaimplementowany w niej skomplikowany system statystyk. Wykresy pokazujące zmianę danego parametru w czasie pozwalają wyświetlić także historię zagrywanych w tym czasie kart. Pomaga to wyciągnąć wnioski, ale wykres pokazuje korelację, a niekoniecznie związek przyczynowo-skutkowy – taki należy już wyindukować samodzielnie, obserwując dynamikę zmian w kolejnych turach i w różnych regionach. Jest to pewien wyłom wobec standardowych konwencji gier komputerowych. Jak twierdzi Tomasz Majkowski, przyjemność gracza polega przede wszystkim na potwierdzeniu swojej interpretacji rozumianej jako dobieranie skutecznych działań w odpowiedzi na wymagania gry. Według Majkowskiego, mechanizm potwierdzenia –

Interpretacje

w odróżnieniu od interpretacji tekstu literackiego – jest natychmiastowy: „hipoteza zostaje natychmiast zweryfikowana, i to w sposób niepozostawiający wątpliwości”³³. Ta diagnoza nie daje się jednak zastosować do wszystkich gier – i jednym z tych wyjątków jest właśnie *Fate of the World*³⁴.

Oprócz systemu statystyk gra daje graczowi jeszcze innego rodzaju *feedback*. Należą do niego między innymi wiadomości (newsy), które informują o aktualnych problemach konkretnych regionów, ale także – w niebezpośredni sposób – o skutkach polityk zagranych w poprzednich turach kart. Oprócz tego, na początku każdej tury wyświetlane są najważniejsze statystyki globalne – przede wszystkim termometr pokazujący wzrost średniej globalnej temperatury w stosunku do czasów przedprzemysłowych, wzrost od ostatniej tury i prognozę wzrostu. Dane o temperaturze są kluczową informacją w grze, bo celem w większości scenariuszy jest zahamowanie globalnego ocieplenia. Jeśli wskaźnik na termometrze pokaże całkowity wzrost temperatury o 3 stopnie Celsjusza, taki scenariusz kończy się porażką – zatem według wyraźnej sugestii twórców gry utrzymanie temperatury poniżej tego poziomu jest warunkiem przetrwania Ziemi takiej, jaką znamy. Statystyki globalne informują również na początku każdej tury o liczbie ofiar związanych ze zmianami klimatu (sposób liczenia nie jest tutaj jasny, ale prawdopodobnie uwzględnia się tu zmarłych w wyniku głodu, susz, powodzi i innych kataklizmów związanych z pogodą). Oprócz tego, gracz informowany jest o najważniejszych globalnych wydarzeniach – odkryciach naukowych, niepokojach i konfliktach zbrojnych, zmianach poparcia dla GEO, najistotniejszych zagrożeniach ekologicznych. Jeden rodzaj wydarzeń jest szczególnie wyróżniany – kiedy wyginie jeden z rozpoznawalnych, charakterystycznych dla regionu gatunków zwierząt (np. nosorożec biały lub niedźwiedź polarny), na ekranie pojawia się rysunek zwierzęcia, przyczyny wyginięcia gatunku i ich związek ze zmianami klimatu. Można powiedzieć, że informacja o wymarciu gatunku jest tu przedstawiana w dużo bardziej obrazowy i apelujący do emocji sposób niż informacje o kolejnych milionach ofiar w ludziach.

Bardzo trudne jest w grze balansowanie między hamowaniem zmian klimatu, utrzymywaniem zadowalającego poziomu warunków humanitarnych i zachowywaniem poparcia dla organizacji. *Fate of the World* składa się z kilku scenariuszy o rosnącej trudności, a zrozumienie symulacyjnych zależności i osiągnięcie wprawy pozwalającej na wygrywanie wymaga przynajmniej kilkunastu godzin rozgrywki.

³³ T. Majkowski *Złote runo. Gra wideo jako doświadczenie interpretacyjne*, w: *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Wydawnictwo UJ, Kraków 2012, s. 187.

³⁴ Majkowski pisze też, że „mechanizm natychmiastowej weryfikacji interpretacji jest [...] wpisany w zasadę interaktywności, bez której gra byłaby niemożliwa. [...] niczym w potocznej rozmowie gracz ma zawsze okazję dopytać grę, czy dobrze zrozumiał jej intencje” (tamże, s. 188). Badacz pomija tym samym gry, które właśnie z odroczenia konsekwencji działań gracza czynią istotny zabieg artystyczny, jak np. seria *Wiedźmin* studia CD Projekt RED.

Podstawowym zabiegiem proceduralnej retoryki *Fate of the World* jest sam jej poziom trudności. Gra dotyczy trudnego do rozwiązania globalnego problemu, a według niektórych – wręcz największego wyzwania, przed jakim stoi ludzkość. Gdyby zwycięstwo w elektronicznej symulacji tego problemu było zbyt łatwe, mogłoby to skłaniać graczy do bagatelizowania zagrożenia związanego ze zmianami klimatu w świecie fizycznym, a to stałoby w sprzeczności z jasno deklarowanymi intencjami twórców gry i jej edukacyjnym zamiarem³⁵. Gra wymaga od gracza balansowania pomiędzy zmniejszaniem emisji, łagodzeniem skutków katastrof oraz dbaniem o poparcie, bezpieczeństwo i poziom życia w regionach; wymaga też zarządzania ograniczonymi zasobami. Ponadto, gracz musi nauczyć się rozumieć zależności pomiędzy różnymi zjawiskami, brać pod uwagę, że każde jego działanie będzie miało prawdopodobnie więcej niż tylko jeden, spodziewany efekt i mieć świadomość, że w walce ze zmianami klimatu nie ma łatwych, uniwersalnych środków – każde rozwiązanie ma swoją wysoką cenę albo zestaw skutków ubocznych. Skomplikowanie zaimplementowanych w nie symulacji ma przekonywać o złożoności współczesnych globalnych problemów. Przez analogię do doświadczenia rozgrywki *Fate of the World* ma uświadamiać, że globalne ocieplenie jest problemem trudnym do rozwiązania nawet w (bardzo mało przecież prawdopodobnym w rzeczywistości) przypadku powołania specjalnie do tego celu ponadnarodowej organizacji o dużych prerogatywach i okazałym budżecie. W wątku pod tytułem „Rzeczy, których ta gra mnie nauczyła”³⁶ w serwisie Steam znaleźć można wiele głosów świadczących o tym, że gra faktycznie zmusza do refleksji nad globalnymi problemami i trudnością ich rozwiązania. Tego typu komentarze dowodzą, że gracze dość powszechnie rozpoznają (i przyjmują) edukacyjno-perswazyjny charakter *Fate of the World*, a także jej potencjał krytyczny wobec współczesnej polityki i społeczeństwa. Jak widać, poziom trudności jest istotnym elementem wewnętrznej argumentacji gry. Dzieło studia Red Redemption korzysta ze środka, który Ian Bogost nazywa „retoryką porażki”:

Jeśli proceduralne retoryki działają poprzez operacjonalizowanie twierdzeń na temat tego, jak rzeczy działają, to gry wideo mogą także formułować twierdzenia na temat tego, jak rzeczy *nie* działają. [...] Chciałbym zasugerować, że takie gry funkcjonują według częstej proceduralnej retoryki, retoryki porażki.³⁷

³⁵ Jak czytamy na oficjalnej stronie internetowej gry: „*Fate of the World* jest strategiczną grą na PC, która symuluje prawdziwe społeczne i środowiskowe skutki globalnej zmiany klimatu przez następne 200 lat. Nauka, polityka, zniszczenie – wszystko tu jest prawdziwe i przerażające”. Jako „kluczowe cechy” twórcy gry wymieniają „prawdziwą naukę”, „prawdziwe skutki” i „prawdziwe rozwiązania” (<http://fateoftheworld.net/about>, dostęp: 20.06.2012).

³⁶ Tego typu wątki są dość popularną zabawą na forach poświęconych grom, nie tylko *serious games*; zwykle w zabawny sposób pokazują one konwencje i założenia świata gry.

³⁷ I. Bogost *Persuasive Games*, s. 85.

Interpretacje

W *Fate of the World* przegrywanie i trudności mają pobudzić do myślenia w dwojakim sensie – uświadomić powagę sytuacji i skłonić do szukania rozwiązań. Jak pisze Shuen-shing Lee omawiając gry, które używają porażki jako środka znaczeniowego: „te gry mają przemienić gracza z wewnątrzgrowego przegranego w pozagrowego myśliciela (*off-gamingthinker*)”³⁸. Oczywiście, wpisana w rozgrywkę możliwość porażki jest właściwie nieodłącznym elementem tego medium i pełni także inne funkcje. Jak twierdzi Jane McGonigal, w dobrze zaprojektowanej grze istnieje „pozytywny *feedback* porażki”, dzięki któremu niepowodzenie nie rozczarowuje, ale podtrzymuje zainteresowanie i poczucie kontroli nad wynikiem gry³⁹; istotne jest też zapewnienie gracza o możliwości sukcesu:

Uzasadniony optymizm jest wpisany w samo to medium. Z samego projektu wynika, że każda zagadka w grze komputerowej ma być rozwiązywalna, każda misja możliwa do ukończenia i każdy poziom do przejścia dla gracza, który ma wystarczająco dużo czasu i motywacji.⁴⁰

Mainstreamowe gry będą próbowały wzbudzić u gracza przede wszystkim ów „uzasadniony optymizm”, jednak *serious game* o globalnych zagrożeniach siłą rzeczy musi ten optymizm ograniczać, jeśli jej aspekty krytyczne i perswazyjne mają być skuteczne. Jednocześnie jednak trzeba podkreślić, że *Fate of the World* to rozbudowana, czasochłonna gra, a żeby przytrzymać graczy na dłużej, trzeba zostawić im możliwość sukcesu. Z tego powodu gra studia Red Redemption nie stosuje retoryki porażki tak radykalnej, jak niektóre inne, krótsze *serious games* o tematyce społeczno-politycznej.

Fate of the World poprzez swoją proceduralną retorykę stawia także określone tezy na temat poszczególnych działań, które można podejmować w celu zahamowania globalnego ocieplenia i poprawienia sytuacji na świecie. Poszczególne polityki wprowadzane przez gracza okazują się skuteczne lub nie; to gracz sam musi metodą prób i błędów dojść do wniosków na ten temat, ale po przeprowadzeniu kilku takich rozumowań będzie preferował niektóre rozwiązania, a pomijał inne. I tak na przykład inwestowanie w energię jądrową wydaje się na początku bardzo dobrym rozwiązaniem, bo jest ona tania, czysta i efektywna w porównaniu z innymi. Jednak uran także jest paliwem kopalnym i jego złoża mogą się wyczerpać, więc nadmiernie optymistyczne inwestycje w energię jądrową mogą skończyć się w którymś momencie kryzysem energetycznym i finansowym. Jest jeszcze jedno zagrożenie – regiony, które korzystają z tego typu energii, są jednocześnie zaopa-

38 S. Lee „*I Lose, Therefore I Think*”. *A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare*, „*Game Studies*” vol. 3 issue 2, December 2003, tłum. własne, <http://www.gamestudies.org/0302/lee/> [dostęp: 02.06.2012].

39 J. McGonigal *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Penguin Press, New York 2011, tłum. własne, s. 66-67.

40 Tamże.

trzone w broń nuklearną i mogą użyć jej wobec innych regionów, jeśli sytuacja polityczna stanie się tam bardzo niestabilna⁴¹.

Gra studia Red Redemption doczekała się też krytyki ze względu na swoje uwarunkowania ideologiczne, zarówno ze strony oficjalnych mediów, jak i samych graczy. Mimo że argumenty krytyków nie zawsze są sensowne, sam gest podejrzliwości wobec ideologii gry wydaje się zasadny, szczególnie jeśli dotyczy ona tak kontrowersyjnego problemu, jak antropogeniczne globalne ocieplenie. Co ciekawe, ideologiczna konstrukcja *Fate of the World* wydaje się przewidywać i uprzedzać pewne skierowane wobec siebie pytania i krytykę. Robi to poprzez dwa powiązane ze sobą zabiegi – wariantywność scenariuszy i ironię.

Gra ma kilka scenariuszy, które są zmodyfikowane względem podstawowego („dotrwać do roku 2200 przy globalnym ociepleniu poniżej 3 stopni”). Modyfikacje są zwykle po prostu łatwiejszymi wersjami i mają służyć jako przygotowanie przed właściwym wyzwaniem, ale ten niższy poziom trudności zostaje też wykorzystany w celach perswazyjnych. Mamy tu na przykład scenariusz „Oil Fix It” (ropa wszystko naprawi) z jawnie ironicznym opisem: „Naprawianie klimatu i radzenie sobie z deficytami zasobów wygląda na zbyt dużo ciężkiej pracy. Może po prostu będziemy ciągle wiercić i użyjemy ekonomii opartej na ropie, żeby spłacić środki chroniące przed zmianą klimatu? Co może pójść nie tak?”. W tym scenariuszu celem jest osiągnięcie wyznaczonej wartości wskaźnika HDI (jakości życia i dobrobytu) i utrzymanie produkcji ropy na wyznaczonym poziomie. W scenariuszu „Cornucopia” (róg obfitości) zasoby paliw kopalnych się nie wyczerpują (fragment opisu: „Nie wierz panikarzom; ludzkość zawsze znajdzie sposób, żeby zdobyć więcej paliw kopalnych”). Z kolei w misji „Denial” (zaprzeczenie) ocieplenie klimatu w ogóle nie występuje, można się zatem skupić wyłącznie na budowaniu dobrobytu. Te tryby rozgrywki zdają się być komunikatem do sceptyków wołającym: „Nie wierzcie nam? dobrze, zróbmy po waszemu i zobaczymy, co się stanie”. Każdy z tych scenariuszy wykorzystuje jakiś wątek pojawiający się w krytyce dominujących teorii związanych ze zmianami klimatu. I każdy z tych uproszczonych względem standardowego scenariusz i tak okazuje się nadszpejdowaniem trudny.

Dzieje się tak dzięki sprytnym zabiegom twórców gry, przede wszystkim dzięki dokładaniu dodatkowych warunków zwycięstwa. Tak na przykład w scenariuszu „Oil Fix It” niejako poddaje się sprawdzeniu założenie, że ekonomia oparta na ropie może zapewnić światowy dobrobyt. Wspomniany wyżej warunek utrzymania wskaźnika HDI na odpowiednim poziomie czyni rozgrywkę bardzo trudną – wyjściowy poziom dobrobytu w regionach rozwijających się jest dużo niższy, a wy-

⁴¹ Co ciekawe, w *Fate of the World* nie zdarzają się awarie elektrowni atomowych, które są przecież jednym z najczęściej przywoływanych przez przeciwników energii jądrowej argumentów. Być może brak tego elementu wynika z tego, że gra została wydana jeszcze przed katastrofą w elektrowni atomowej w Fukushima w marcu 2011 roku.

Interpretacje

dźwignięcie ekonomii i warunków humanitarnych w tych miejscach w wyznaczonym czasie wymaga ogromnych i dobrze rozplanowanych nakładów sił. W scenariuszu „Denial” trzeba skupić się na ciągłym i uważnym rozwoju ekonomii (trudnością jest tu przede wszystkim zrównoważenie tempa rozwoju różnych regionów). Z kolei zbytne zawierzenie ułatwieniu ze scenariusza „Cornucopia” może mieć katastrofalne skutki – ryzyko problemów finansowych jest mniejsze, ale jeśli gracz nie podejmie szybko kroków w celu rozwijania czystych technologii, to nie poradzi sobie na czas z zahamowaniem globalnego ocieplenia. Ideologiczne przesłanie tych alternatywnych scenariuszy idzie więc w parze z ogólnym przesłaniem gry – w rozwiązywaniu globalnych problemów nie ma łatwych metod, a nadmierne uproszczenia zwodzą na manowce. Nawiązując do pojęcia proceduralnej retoryki, nazwałbym tego typu zabieg „proceduralną ironią” – zachodzi ona wtedy, kiedy dane działanie w grze przynosi odwrotne skutki do tych, jakich spodziewa się gracz (a oczekiwania te oparte są na eksplicytnym opisie tych działań albo kontekście, w jakim są umieszczone). *Fate of the World* sięga po ten środek jeszcze kilka razy. Jednym z przykładów jest karta technologii „Coldfusion” (zimna fuzja). Opis karty brzmi: „Niskoenergetyczne reaktory nuklearne mogą zmieścić wszystkie światowe zmartwienia związane z energią. Poważnie w nie zainwestuj”. Karta nie przynosi jednak absolutnie żadnego efektu – gracz zostaje zatem ukarany za naiwne uwierzenie w możliwość szybkiego i taniego wynalezienia technologii, która raz na zawsze rozwiąże światowe problemy (a także za brak podejrzliwości wobec wyjątkowo nieneutralnego opisu karty, który odbiega od standardowego stylu pozostałych opisów w grze). Podobnie działa (a raczej nie działa) karta „Prayer” (modlitwa) – dostępna do użycia za darmo, opisana w grze lapidarnie zdaniem: „Wołaj o cud”. Jak podaje encyklopedia tworzona przez fanów gry, jej działanie jest następujące: „W każdej turze, w której agencji GEO skupiają region na modlitwie, jest 0,00001% szansy, że 1 184 680 ton emisji cudownie zniknie z atmosfery”⁴². Za posługujące się proceduralną ironią można też uznać karty związane z programem kosmicznym: są drogie, czasochłonne, niosą ze sobą duże ryzyko porażki i nie przynoszą żadnych lub prawie żadnych korzyści. Jedynym istotnym wyjątkiem jest wymagająca dużego zaawansowania technologicznego, mnóstwa czasu i środków finansowych karta „Star Ark” (gwiazdna arka), która uruchamia sterowany sztuczną inteligencją statek kosmiczny z zamrożonymi ludzkimi embrionami mający za cel założenie nowej ludzkiej kolonii w kosmosie. Co ciekawe, wprowadzenie tej karty w życie automatycznie kończy grę zwycięstwem niezależnie od sytuacji na Ziemi. Na pierwszy rzut oka wydaje się to zabiegiem podważającym główne przesłanie gry, która przecież podkreśla potrzebę ogólnoludzkiego wysiłku i podjęcia odpowiedzialności za środowisko całej planety. Można jednak

⁴² „Cards”, serwis „Fate of the World Wiki”, <http://fateoftheworld.wikia.com/wiki/Cards>, tłum. własne, dostęp: 07.06.2012. Przypominam, że wewnątrz gry gracz ma do dyspozycji tylko opis karty, konkretne, wymierne działanie poszczególnych kart jest ukryte.

odczytywać kartę „Space Ark” jako kolejny przykład proceduralnej ironii, tym razem (nietypowo) operującej wygraną, a nie porażką jako środkiem perswazyjnym. Jeśli ostatecznym sposobem na uratowanie ludzkości (tytułowym „losem świata”) jest rozwiązanie rodem z *science fiction*, ucieczka i zostawienie Ziemi wraz z większością jej ludności na pastwę losu, powinno to zmusić gracza do refleksji nad tym, w jak złej sytuacji Ziemia znajduje się już w tej chwili i za jaką cenę dokonuje się to „zwycięstwo”.

Przy okazji wariantywności scenariuszy trzeba też wspomnieć o jednym z nich, dość zaskakującym – o „Dr. Apocalypse” (Doktor Apokalipsa), gdzie cała logika rozgrywki jest odwrócona – zadaniem gracza jest maksymalne podgrzanie Ziemi.

Znowu – mogłoby się wydawać, że umożliwienie graczom przyjęcia roli cynicznego geniusza zła podkopuje główny, nawołujący do odpowiedzialności perswazyjny przekaz *Fate of the World*. Studio Red Redemption w ten sposób przejmując i kanalizując określoną praktykę grania, częstą w przypadku gier symulacyjnych czy szerzej: gier z otwartym środowiskiem. Gracze lubią testować możliwości świata, w którym pozwolono im działać. Często wykonują oni czynności pozostające niejako wbrew lub obok głównej wizji twórców. Może to być chwila odskoczni od głównego wątku, zabawa w zniszczenie i przemoc w środowisku normalnie nastawionym na budowanie, albo odwrotnie – konstruktywne działanie w grze nastawionej na walkę. Niekiedy tego typu działania pozostają wbrew „oficjalnemu” projektowi gry, ale czasem zdarza się, że tego typu destruktywne działania są przewidziane przez twórców i udostępnione w normalnym interfejsie – tak jest choćby w przypadku *Sim City*, w którym na gotowe miasto można zesłać wybraną katastrofę i obserwować, jak stopniowo ulega zniszczeniu przygotowany wcześniej miejski organizm. Twórcy gier są skłonni umożliwiać tego typu zabawy, bo wzmacniają one u gracza poczucie wpływu na świat gry. Jednocześnie wydzielenie przestrzeni, w której dozwolone jest przekroczenie normalnych zasad, albo wręcz zaprojektowanie gotowej puli tych przekroczeń, przynajmniej częściowo zmniejsza u gracza chęć dokonywania takich praktyk w „normalnej” przestrzeni gry i umacnia jej główną ideologię. W pewnym sensie taka jest właśnie logika karnawału – odświętne odwrócenia służą tam ostatecznie potwierdzeniu codziennego, oficjalnego porządku.

Takie neutralizowanie lub przejmowanie wywrotowych działań graczy wydaje się szczególnie ważne w przypadku *serious games*, które kładą nacisk na swój związek z rzeczywistością, zatem ich konstrukcja musi być wyjątkowo szczelna pod względem ideologicznym. Dlatego scenariusz „Dr. Apocalypse” wydaje mi się istotnym elementem strategii perswazyjnej *Fate of the World*, a nie ideologiczną niekonsekwencją.

Jednak mimo całego skomplikowania modeli symulacji, perswazyjnego podkreślania realistyczności, umiejętnego przejmowania praktyk wywrotowych, wariantywności scenariuszy oraz proceduralnej ironii, *Fate of the World* nie jest całkowicie szczelną, odporną na krytykę konstrukcją ideologiczną. Gracze wypowiadający się na forach internetowych poświęconych grze wykazują się na tyle

Interpretacje

dużą proceduralną piśmiennością, że są w stanie wyłapać wiele niekonsekwencji, pominięć, nieoczywistych i arbitralnych założeń i niezgodności mechaniki gry z jej zamierzonym wydźwiękiem ideologicznym. W tym samym wątku, który przywoływałem wcześniej przy okazji wypowiedzi świadczących o afirmatywnym przyjęciu perswazyjnego przesłania gry („Czego ta gra mnie nauczyła”), znajdują się też bardziej krytyczne, sarkastyczne i wywrotowe odpowiedzi. Gracze zwracają uwagę na różne problemy – od raczej mało znaczących pominięć w symulacji poprzez faktograficzne nieścisłości aż po bardzo zasadniczą krytykę jej ideologicznego wydźwięku (jak w przypadku zwracania uwagi na fakt, że doprowadzanie do masowych śmierci może się opłacić jako taktyka do osiągnięcia wyznaczonego przez mechanikę gry celu).

To, że badanie wypowiedzi i działań graczy okazuje się tak bardzo przydatne w analizie ideologicznej gier, świadczy o tym, jak bardzo sytuacja komunikacyjna w dziele interaktywnym jest różna od tej w dziele nieinteraktywnym. Określony światopogląd, który przedstawia gra jako system, jest łatwy do zinternalizowania przez gracza, bo działanie zgodnie z wewnętrzną logiką gry jest w konkretny sposób nagradzane. Z drugiej strony, złożony system interaktywny jest mniej odporny na subwersywne działania gracza nieprzewidziane przez jego twórców.

Warto przy tym pamiętać, że żadna gra nie daje graczowi nieograniczonej swobody, a bywa, że go do określonych rzeczy zmusza; tak samo istotna jest analiza narzucanych mu ograniczeń, jak i przydzielanych praw. Według niektórych badaczy – jak na przykład Joosta Raessensa⁴³ – tę ostatnią kwestię w kontekście gier da się dobrze opisać za pomocą Žiżkowskiego pojęcia interpasywności, które jest niejako drugą stroną pojęcia interaktywności. Sam Žižek twierdzi, że wbrew powszechnemu wychwalaniu demokratycznego potencjału nowych mediów zachęcających do (inter)aktywności, podmiot nie zawsze jest tam w aktywnej pozycji⁴⁴. O interpasywności pisze słoweński badacz tak:

pojęcie interpasywności – [opisujące] te niesamowite (*uncanny*) sytuacje, w których ktoś jest aktywny, jednocześnie transponując na Innego nieznośną pasywność swojego Bycia (*Being*) – dostarcza klucz, albo przynajmniej jeden z kluczy, do artystycznego potencjału nowych mediów cyfrowych.⁴⁵

Žižek rozjaśnia to pojęcie na przykładzie *tamagotchi*, japońskiej elektronicznej zabawki z wirtualnym zwierzęciem, którym trzeba się regularnie opiekować i które samo sygnalizuje swoje potrzeby, zmuszając gracza do konkretnej reakcji. In-

⁴³ J. Raessens *Serious games from an apparatus perspective*, w: *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, ed. M. van den Boomen et al., Amsterdam University Press, Amsterdam 2009, s. 21-34.

⁴⁴ S. Žižek *The Interpassive Subject*, <http://www.egs.edu/faculty/slavoj-zizek/articles/the-interpassive-subject/>, tłum. własne, dostęp: 12.06.2012.

⁴⁵ S. Žižek *Cyberspace, or, How to Traverse the Fantasy in the Age of the Retreat of the Big Other*, „Public Culture” 10(3) 1998, tłum. własne, s. 484.

terpasywność zdaje się być dobrym narzędziem do zauważenia tych momentów w praktyce grania, w których reguły oraz system nagród i kar skłaniają czy wręcz zmuszają gracza do konkretnej aktywności – takiej, która nie wynika z jego zupełnie świadomej, autonomicznej decyzji. Jak pisze Raessens:

utrzymywanie, że gracz jest u władzy (jak teoretycy często robią), może ukryć z pola widzenia specyficzny symboliczny porządek, w który gracz zostaje wpisany podczas rozrywki.⁴⁶

Žižek podkreśla jednak obecny tutaj świadomy gest wyparcia, dobrowolnego zanurzenia: „wiem bardzo dobrze, że to tylko nieożywiony przedmiot, ale pomimo to zachowuję się tak, jakbym wierzył, że jest to żywe stworzenie”⁴⁷. Raessens komentuje to i aplikuje do dziedziny *serious games*: „ten moment zdystansowania oznacza, że możemy podążać za rozkazami Innego i jednocześnie być z nimi w krytycznej, refleksyjnej relacji”⁴⁸.

Z analiz Žižka i Raessensa można wyciągnąć dwa istotne wnioski: po pierwsze, sposób pozycjonowania gracza przez grę i zakres czynności, do jakich go zmusza, jest ważnym elementem badania gry jako struktury znaczeniowej; po drugie, zanurzenie w grę i poddanie się logice jej zasad nie zawiesza u gracza całkowicie krytycznego dystansu wobec niej i własnej w niej pozycji.

Wiele nowych zjawisk w dziedzinie gier komputerowych świadczy o tym, że interaktywne medium służące przede wszystkim rozrywce ma niemały potencjał ekspresyjny i środki perswazyjne niedostępne dziełom nieinteraktywnym. Gry mogą wpływać na światopogląd swoich odbiorców, umacniać lub kwestionować stereotypy, podtrzymywać lub podawać w wątpliwość określone dyskursy, podejmować namysł nad własnymi konwencjami. Rozrywka umacnia poczucie uczestnictwa, jest działaniem dokonywanym na procesach (symulacjach procesów), zmusza do interpretacji tych procesów, i daje możliwość ich – również krytycznego – przemyślenia. Wyzwaniem dla badaczy gier jest właśnie analizowanie sposobów reprezentacji tych procesów, ideologii, które te reprezentacje wspierają i miejsca odbiorcy-gracza w tym systemie.

⁴⁶ J. Raessens *Serious games from an apparatus perspective*, tłum. własne, s. 28.

⁴⁷ S. Žižek *Is it possible to traverse fantasy in cyberspace?*, cyt. za: J. Raessens *Serious games from an apparatus perspective*, tłum. własne, s. 24.

⁴⁸ J. Raessens *Serious games from an apparatus perspective*, s. 24.

Interpretacje

Abstract

Piotr STERCZEWSKI
University Jagiellonian University (Kraków)

Reading the game. Procedural rhetorics as a method of ideological analysis of computer games.

The article deals with the methodologies of game studies concerning the ideological aspect of computer games. Having briefly discussed the fundamental for the field of game studies the so-called "argument between the narratologists and the ludologists" the author moves on to describing the concept of the procedural rhetoric of Ian Bogost, which serves to investigate the semantic implications of the processes of representation in computer games. A sample analysis from the point of view of the procedural rhetoric is being offered on the example of the strategic and economic game *Fate of the World*.