

Łukasz Androsiuk

Noël Carrol kontra ludolodzy : gry wideo w perspektywie klasyfikacyjnej teorii sztuki masowej

Kultura Popularna nr 3 (41), 132-143

2014

Artykuł został zdigitalizowany i 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.

Łukasz Androsiuk

**Noël
Carrol**

kontra ludolodzy
*Gry wideo w per-
spektywie klasy-
fikacyjnej teorii
sztuki masowej*

Podejmując się namysłu nad zagadnieniem sformułowanym w tytule artykułu, przynajmniej z trzech powodów wystawiam się na łatwą krytykę. Przede wszystkim dlatego, że już w pierwszym akapicie deklaruję się jako rzecznik i popularyzator klasyfikacyjnej teorii sztuki masowej Noëla Carrolla¹ (dalej KTSMNC) – teorii, która niemal od momentu jej opublikowania spotkała się z krytyczną oceną i to między innymi ze strony tak wpływowych badaczy, jak John Fiske, Pierre Bourdieu czy David Novitz, a więc przynajmniej w naszym kraju zdecydowanie chętniej i częściej cytowanych aniżeli autor *Filozofii sztuki masowej*. Co więcej, od razu też muszę dodać, że w sporze między tymi pierwszymi a tym ostatnim konsekwentnie staję po stronie Carrolla, opowiadając się zarazem za konkretną perspektywą ontologiczną, a dotyczącą samej natury zjawiska, jakim jest sztuka masowa. Ewentualnych czytelników czym prędzej więc informuję, że ilekroć posłużę się w kolejnych akapitach sformułowaniem „sztuka masowa”, tylekroć solidaryzować się będę z amerykańskim filozofem w przekonaniu, że (wbrew temu, co powiada Fiske) coś takiego jak sztuka masowa po prostu istnieje i że (w przeciwieństwie do tego, co pisze Bourdieu) „[n]ie musimy sprowadzać jej do czegoś innego – na przykład znacznika relacji klasowych. Sztuka masowa, jak ją rozumiem, ma pewne wewnętrzne właściwości, które sprawiają, że klasyfikujemy ją w ten właśnie sposób. Nie jest sztuką masową z powodu jakichś zewnętrznych jej uwarunkowań, takich jak klasa społeczna, która ją konsumuje” (Carroll, 2011: 186).

Nie oznacza to jednak, że w stosunku do KTSMNC pozostaję bezkrytyczny i to mimo że uważam teorię amerykańskiego filozofa za jedną z najlepiej opracowanych, mając na względzie przede wszystkim jej formalną koherencję. Przeciwnie, zadanie, jakie przed sobą stawiam, polega na tym właśnie, aby przewyciężyć istotną merytoryczną jej słabość, związaną z podstawowym dla mnie pytaniem: „czy gry wideo należą/nie należą do zbioru określanego mianem sztuka masowa?”. Tym samym chciałby uczynić KTSMNC teorią nie tylko użyteczną, ale i pożyteczną również w badaniach ludologicznych². Ostatecznie bowiem – i chciałbym zwrócić na to szczególną uwagę – w kontekście sformułowanego pytania wyłącznie KTSMNC będzie dla mnie punktem wyjścia i dojścia zarazem. Podkreślam ten fakt także dlatego, aby sprecyzować przyjętą tu perspektywę metodologiczną, właściwą dla tradycji filozofii analitycznej. Oznacza to, że w swojej strategii argumentacyjnej – za Carollem – 1) koncentrować się będę na znaczeniu podstawowych dla analizowanego problemu pojęć, kategorii, twierdzeń oraz logicznych między nimi relacji, 2) tam, gdzie to możliwe i wskazane, podpierać będę się świadectwami empirycznymi.

W żadnym razie nie uważam jednak KTSMNC za rozstrzygającą dla problemu dotyczącego gier wideo i ich związku z jakkolwiek rozumianą kulturą masową. Twierdzą jedynie, że problem ten analizowany z punktu widzenia teorii innych aniżeli teoria Carrolla wymagałby przyjęcia odmiennych (i niekiedy zupełnie niemożliwych do pogodzenia) perspektyw ontologicznych oraz epistemologicznych. I choć przedsięwzięcie takowe mogłoby okazać się

Lukasz Androsiuk – adiunkt w Zakładzie Pedagogiki Ogólnej i Podstaw Edukacji w Instytucie Pedagogiki i Pracy Socjalnej Akademii Pomorskiej w Słupsku, zajmuje się ze szczególnym uwzględnieniem perspektywy estetycznej. jofez314@wp.pl

1 Noël Carroll (ur. 1947), amerykański filozof, badacz kultury masowej oraz teoretyk nowych mediów, jeden z czołowych przedstawicieli kognitywnej teorii filmu. W Polsce ukazały się jak dotąd dwie jego prace: Carroll N. (2004). *Filozofia horroru*. Tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk i Carroll N. (2011). *Filozofia sztuki masowej*. Tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk.

2 Na kolejnych stronach, mówiąc o grach wideo, będę miał na myśli zarówno gry komputerowe, jak i konsolowe jednakże tylko te związane z przemysłem rozrywkowym, nie zaś te, które określa się niekiedy mianem *serious game* (gry poważne), a więc te, które zaprojektowane zostały z myślą o celach treningowych, dydaktycznych, terapeutycznych czy naukowych.

zabiegiem szczególnie interesującym, to jednak zdecydowanie wykraczającym poza – i tak już wystarczająco zuchwały – cel, jaki sobie stawiam przy okazji niniejszego tekstu.

Nim jednak podejmę się próby odpowiedzi na sformułowane wyżej pytanie, chciałbym zwrócić uwagę na kilka spraw natury ideologicznej. Podstawowa wątpliwość dotyczyć może bowiem związku problemu, którym zamierzam się zająć, z jego znaczeniem dla ludologii jako takiej. Wciąż jeszcze (także na polskim podwórku) dyskusyjny okazuje się podstawowy dla tej dyscypliny przedmiot badań. Jak przekonywał swojego czasu choćby Gonzalo Frasca, w sporze tym dwa co najmniej stanowiska zdają się ze sobą rywalizować. Reprezentanci pierwszego z nich sugerują bowiem, aby mianem ludologii określać „[...] naukę o strukturze gry (lub rozgrywki) w odróżnieniu od badania gier jako narracji lub badania jako medium wizualnego”. Zwolennicy drugiego stanowiska proponują z kolei, aby mianem ludologii definiować po prostu „naukę o grach, w szczególności o grach komputerowych”, nie przesądzając zarazem o tym, na czym w istocie uwaga badacza miałaby się ostatecznie koncentrować (Frasca, 2010: 79). Ograniczając się w tym miejscu do kilku tylko uwag ogólnych – podobnie jak Frasca, choć także z innych aniżeli on powodów – twierdzę, że co najmniej jeden dostatecznie silny w mojej ocenie argument przemawia za aprobatą dla drugiej propozycji. Nie sądzę bowiem, aby badanie gier wideo ograniczone wyłącznie do badania ich struktury było w ogóle możliwe. Innymi słowy, nie uważam, aby możliwe było badanie ich (gier) konstytutywnych i konsekwentnych elementów oraz relacji, jakie między nimi zachodzą, z założenia przesądzając, co elementami tymi nie jest i być nie może. Przedsięwzięcie takie wydaje się wątpliwe także dlatego, że w istocie do porządku dziennego przechodzimy nad pytaniem podstawowym, a dotyczącym tego, czego właściwie strukturę badamy. Jeśli więc cokolwiek przemawia za drugą definicją, to fakt, że ludologia uprawiana w duchu tejże w żaden sposób nie kwestionuje znaczenia tego, na czym chcieliby skupić swoją uwagę zwolennicy ludologii rozumianej zgodnie z pierwszą definicją. Jest bowiem formalną konsekwencją to, iż badając gry wideo powinniśmy uwzględniać zarazem ich strukturę, nawet jeśli nie na niej wyłącznie powinna się skupiać uwaga badacza. Podkreślam znaczenie tego problemu także dlatego, żeby odeprzeć zawczasu ewentualny zarzut, jakoby studia nad grami wideo nie obejmowały swoim zasięgiem kwestii, które sam w tym miejscu poruszam. Nawet jeśli grami wideo zajmujemy się kontekstualnie, to tak długo będziemy mieli prawo określać nasze badania mianem ludologicznych, jak długo gry owe, a nie kontekst stanowiąc będą dla nas właściwy przedmiot zainteresowania.

Przekonanie, zgodnie z którym gry wideo stanowią element kultury masowej, określanej niekiedy również mianem kultury popularnej, wydaje się obecnie równie intuicyjne, co oczywiste. W świetle studiów nad grami wideo pogląd taki, choć często nie wyrażany wprost, jest w zasadzie paradygmaticzny, przez co rzadko kiedy bywa przedmiotem drobiazgowych refleksji i analiz. Tymczasem w kontekście KTMNC twierdzenie, zgodnie z którym gry komputerowe stanowią element kultury masowej/popularnej, okazuje się problematyczne z kilku co najmniej powodów.

Przede wszystkim nie mówi nam ono w istocie nic o grach wideo, oprócz tego, że informuje nas o tym, iż mamy do czynienia ze zjawiskiem masowym/

popularnym. Jeśli bowiem mianem kultury (i to bez względu na to, czy na myśli będziemy mieć kulturę masową/popularną, czy też jakąkolwiek inną) określamy każdy ludzki wytwór, zarówno materialny, jak i niematerialny, to twierdzenie, zgodnie z którym gry komputerowe są elementem kultury, jest prawdziwe, ale wyłącznie dlatego, że jest ono analityczne, przez co treściowo puste. Aby więc pytanie nasze miało sens poznawczy, a ewentualna odpowiedź nie była twierdzeniem tautologicznym, konieczne wydaje się wyodrębnienie ze zbioru „kultura” takiego jego podzbioru, którego elementami byłyby właśnie gry wideo. W perspektywie KTSMNC oznacza to, że szukać należy w pierwszej kolejności odpowiedzi na pytanie dotyczące nie tego, czy do czynienia mamy ze zjawiskiem masowym/popularnym, lecz tego, czym jest owo zjawisko pod względem ontologicznym³; innymi słowy, czym są gry wideo jako zjawiska kulturowe. Oczywiście popularne twierdzenie, zgodnie z którym gry wideo to „jakoś” rozumiane teksty kulturowe, nie może być pod tym względem odpowiedzią adekwatną (choć nierzadko w taki właśnie sposób wielu badaczy klasyfikuje gry komputerowe), bowiem nie wytrzymuje ono krytyki z tego samego powodu, o którym mowa była wcześniej. Wszak z punktu widzenia hermeneutyki każdy tekst kulturowy jest jakimś zjawiskiem, tak samo jak o każdym zjawisku kulturowym powiedzieć można, że jest „jakoś” rozumianym tekstem, skąd wynika, że pojęcia te są w istocie semantycznie równoznaczne.

Zatem, czym są gry komputerowe? Otóż na gruncie KTSMNC gry wideo pojmować należy przede wszystkim w kategoriach dzieł sztuki, a przemawiać ma za tym głównie to, że pod względem strukturalnym i konstrukcyjnym pozostają w związku z tradycyjnymi formami sztuki, nawet jeśli się do nich nie sprowadzają. Nie chodzi zatem wyłącznie o to, że gry komputerowe za sprawą swojej oprawy graficznej pozostają w związku ze sztukami plastycznymi, zaś przez udźwiękowanie ze sztukami muzycznymi. Jeśli mamy prawo pojmować je w kategoriach dzieł sztuki, to bardziej dlatego jeszcze, że twórcy ich ostatecznie coś „[...] przedstawiają, wyrażają, dobierając zarazem odpowiednie formy do zakładanych treści” (Carroll, 2011: 197), co jest istotą sztuki jako takiej w ogóle. Od razu jednak dodać należy, że w perspektywie KTSMNC pojęciem „dzieło sztuki” posługuje się Carroll wyłącznie w znaczeniu opisowym, nie zaś wartościującym. Oznacza to, że pojmując gry wideo w kategoriach dzieł sztuki w żadnym razie nie wypowiadamy się na temat ich jakości/wartości estetycznej, a jedynie ich cech strukturalno-konstrukcyjnych. Ostatecznie zatem – jak powiedziałby amerykański filozof – właściwie sformułowane pytanie dotyczyć powinno nie tego, czy gry komputerowe są elementem masowej/popularnej kultury, ale tego, czy jako takie spełniają kryteria masowej/popularnej sztuki.

Przede wszystkim zaznaczyć należy, że w świetle KTSMNC „sztuka popularna” nie jest synonimem pojęcia „sztuka masowa”, co oczywiście po raz kolejny komplikuje sprawę. Jak przekonuje Carroll, zasadnicza, choć wciąż jeszcze bagatelizowana przez wielu badaczy różnica między sztuką masową a popularną wiąże się z tym, że „[...] «sztuka popularna» to termin ahistoryczny. Można powiedzieć, że sztuka popularna istniała przez wieki. Jeśli rozumieć

3 Uwaga ta jest ważna także w kontekście samego tytułu książki *Filozofia sztuki masowej*. W istocie bowiem – co sygnalizuje Carroll już na wstępie – książka ta nie traktuje o wszelkich zjawiskach związanych z tzw. masową kulturą, a wyłącznie o tych dotyczących szeroko rozumianej masowej sztuki. Co więcej, zdaniem amerykańskiego filozofa jest to symptomatyczne dla zdecydowanej większości prac, których tytuły, choć sugerują, że poświęcone będą masowej kulturze, ostatecznie również koncentrują się niemal wyłącznie na masowej sztuce, która wszak stanowi tylko jeden z jej podzbiorów.

przez nią sztukę dla zwykłych ludzi, to zawsze przecież istniała sztuka ludowa. Jeśli zaś rozumieć przez nią sztukę, która podoba się wielu ludziom, to można zasadnie twierdzić, że każde społeczeństwo miało swoją sztukę popularną. Sztuka masowa natomiast nie istniała przez całą historię ludzkości. Wyloniła się z nowoczesnego przemysłowego społeczeństwa masowego i dla niego jest przeznaczona, dlatego też wykorzystuje charakterystyczne dla niego środki produkcji – masowe technologie wytwarzania i rozpowszechniania – aby dostarczyć swe dzieła do ogromnej rzeszy odbiorców, stanowiących «masę» w tym sensie, że przekraczających granice narodowe, klasowe, religijne, polityczne, etniczne, rasowe, płciowe. Co więcej, znane nam teorie sztuki popularnej uznają to zjawisko za pewnego typu przełom historyczny. Sztuki masowej, w przeciwieństwie do sztuki popularnej nie znajdziemy w każdym społeczeństwie. Pojawiła się ona w kontekście historycznym społeczeństwa masowego. Jest też dla niego przeznaczona i do spełnienia tej funkcji wykorzystuje środki tego społeczeństwa – masowe technologie. [...] Sztuka masowa zasygnalizowała swoją obecność wraz z pojawieniem się pierwszej technologii masowej informacji, a mianowicie druku [...]” (Carroll, 2011: 187).

Jeśli więc błędem rzeczowym jest utożsamianie sztuki masowej ze sztuką popularną, to przede wszystkim dlatego, że ta pierwsza stanowi wynik przemian cywilizacyjno-(re)produkcyjnych. Oczywiście nie oznacza to, że w świetle KTSMNC (choć niewątpliwie nie tylko jej) między tym, co „masowe”, a tym, co „popularne”, nie zachodzi żaden logiczny związek. Upraszczając, można powiedzieć, że o ile to, co „masowe”, ze względu na swoją powszechność i dostępność jest zarazem tym, co popularne, o tyle relacja ta jedynie może, choć wcale nie musi obowiązywać w drugą stronę. Innymi słowy, z faktu, że stykamy się ze sztuką popularną, nie wynika jeszcze, że mówimy o sztuce masowej⁴. Uwaga ta jest zresztą szczególnie ważna, bowiem na gruncie KTSMNC mamy nie tylko prawo, ale niekiedy nawet i obowiązek (o czym, zdaniem Carrolla, przesądzają przede wszystkim świadectwa empiryczne) do sztuki popularnej zaliczyć także sztukę klasyczną, a nawet awangardową. I jeśli teza takowa pozostaje w opozycji z naszą intuicją, to nie zmienia to faktu, że sztuki klasyczna i awangardowa za sprawą masowych technologii mogą zostać spopularyzowane, co zresztą zachodzi, mając na uwadze choćby komunikację internetową. Oczywiście pamiętać należy, że pojęcia „sztuki popularnej” amerykański filozof używa w znaczeniu, o którym mowa wyżej, skądinąd zgoła odległym od tego, w jaki sposób posługiwali się nim choćby wspomniani już Fiske i Bourdieu czy też wielu innych współczesnych jej badaczy.

Od razu też dodajmy, że w perspektywie KTSMNC również błędne byłoby także przekonanie, zgodnie z którym o tym, że mamy do czynienia z dziełem sztuki masowej, przesądzać miało wyłącznie to, iż jako takie wyprodukowane zostało za pomocą masowych technologii. Jak przekonuje bowiem Carroll: „x jest dziełem sztuki masowej wtedy i tylko wtedy, gdy:

1) x jest dziełem sztuki o wielu egzemplarzach lub formie typu; 2) zostało wytworzone i jest rozpowszechniane za pomocą masowych technologii; 3) celowo korzysta z takich struktur (jak formy narracyjne, typ symboliki, zamierzony efekt emocjonalny, a nawet treść), które dają największe szanse na dostępność bez specjalnego wysiłku, właściwie od pierwszego zetknięcia, dla możliwie największej liczby niewyrobionych (czy względnie niewyrobionych) odbiorców” (Carroll, 2011: 196).

4 Na temat relacji, w jakiej pozostają względem siebie sztuka masowa i sztuka popularna, szczegółowo pisałem w: Androsiuk, 2013: 103–116.

Koniecznienie podkreślić należy, że zaproponowana przez amerykańskiego filozofa definicja ma charakter koniunkcyjny, co oznacza, że z dziełem sztuki masowej mamy do czynienia tylko wtedy, gdy dzieło takowe spełnia wszystkie trzy (dwa pierwsze warunki nazywa Carroll „strukturalnymi”, ostatni zaś „konstrukcyjnym”) sformułowane wyżej warunki, z których każdy jest konieczny, wszystkie razem zaś wystarczające (por. Carroll, 2011: 196). Zatem jeśli skłonni jesteśmy pojmować gry wideo w kategoriach dzieł sztuki popularnej (a sądzę, że mamy ku temu wystarczające racje), to wciąż bez odpowiedzi pozostaje pytanie dla nas zasadnicze, czy w perspektywie KTMSNC gry wideo, a ściślej mówiąc, czy wszystkie one rzeczywiście kwalifikują się do miana sztuki masowej, konsekwentnie spełniając wszystkie sformułowane wyżej kryteria. Udzielając odpowiedzi na zadane w ten sposób pytanie, przestrzegając zarazem standardów metodologicznych właściwych tradycji analitycznej, przyjrzyjmy się zatem owym warunkom bliżej⁵.

Warunek 1) ma charakter ontologiczny i zakłada, że dzieło sztuki masowej (na przykład dzieło filmowe), pojmowane w tym miejscu jako określony typ artystyczny, jest dziełem wielokrotnym i jako takie występuje w wielu egzemplarzach, których materialną postacią są nośniki/emisje nośników lub ślady pamięciowe, na których dzieła te zostały utrwalone. Egzemplarz takowy stanowić mogą zarówno kartka papieru, jak i taśma filmowa, płyta DVD, pamięć USB, a nawet dysk wirtualny (potocznie nazywany chmurą). To dlatego w perspektywie KTSMNC dziełem sztuki masowej może być więc na przykład dzieło literackie, dzieło filmowe, utwór muzyczny (jeśli, rzecz jasna, spełnią one pozostałe warunki), a nie może nim być między innymi przedstawienie teatralne wystawiane w określonym miejscu i czasie, gdyż jako takie jest dziełem jednostkowym, chyba że przedstawienie zarejestrowane zostałoby na jednym z wyżej wymienionych nośników. Od razu dodajmy, że warunek ten ma szczególnie daleko idące konsekwencje ontologiczne, które dla wielu badaczy wydawać się mogą co najmniej dyskusyjne. Sam Carroll przekonuje bowiem: „[...] niektórych komentatorów martwi, że w takiej sytuacji mamy do czynienia z dwoma dziełami sztuki – przedstawienie grane dla publiczności oraz przedstawienie emitowane w radiu czy telewizji – z których jedno należy do sztuki masowej, a drugie nie. W wielu podobnych wypadkach możemy usunąć pozorną sprzeczność, wprowadzając podział na dzieło sztuki i jego czysty zapis (dokumentację). Z drugiej jednak strony tam, gdzie pojawia się montaż i zmiana pozycji kamery, tak że trudno mówić o czystym zapisie, nie widzę problemu, by przyznać, że istotnie mamy dwa dzieła sztuki – przedstawienie teatralne i telewizyjne – z których tylko jedno należy do sztuki masowej. Montaż, zmiany pozycji kamery i kadrowania tworzą bowiem dodatkowy poziom interpretacji artystycznej oraz kreacyjności, nieosiągalny w ramach przedstawienia przed publicznością” (Carroll, 2011: 215). Być może warto również odpowiedzieć na pytanie (nawet jeśli nie ma ono bezpośredniego związku z grami wideo), dlaczego dziełem sztuki będzie samo przedstawienie teatralne, a nie będzie nim bezpośrednia projekcja filmowa? Głównym tego powodem jest fakt, że „[...] pokaz filmowy jest generowany z nośnika, a przedstawienie teatralne [...] jest generowane poprzez interpretację, a nie z nośnika. W kontekście teatralnym dramat-typ [...] funkcjonuje jako przepis, który mają

5 Przede wszystkim ze względu na ograniczenia formalne nie mam w tym miejscu możliwości dokonania szczegółowej analizy wszystkich sformułowanych wyżej warunków. Głównie dlatego zatem w swojej rekonstrukcji ograniczam się do uwag najważniejszych z punktu widzenia omawianego problemu, ponosząc zarazem ryzyko z całą pewnością nadmiernych niekiedy uproszczeń.

zrealizować inni artyści – reżyserzy, aktorzy, scenografowie i pozostali. [...] Aby urzeczywistnić interpretację, trzeba bowiem arcyzmu i wyobraźni, podczas gdy pokazywanie filmu wymaga jedynie kompetencji technicznej” (Carroll, 2011: 215). Nie ulega wątpliwości, że gry wideo (i to wszystkie) konsekwentnie spełniają pierwszy ze sformułowanych warunków, bowiem zapisywane są na cyfrowych nośnikach produkowanych w wielu egzemplarzach. Ponieważ pod względem strukturalnym, co szczególnie jest warte podkreślenia, gry komputerowe są w istocie kodem informatycznym zapisanym w określonym dla siebie języku komputerowym, istnieją one o tyle, o ile istnieją nośniki (na przykład płyty DVD), ślady pamięciowe, wirtualne serwery (tzw. chmura), na których mogą zostać zapisane. Wynika stąd, że jako takie konsekwentnie spełniają również warunek 2) związany z tym, że dzieło sztuki masowej „[...] wymaga masowej technologii wytwarzania lub komunikacji, które cechują się tym, że są w stanie dostarczyć liczne (co najmniej dwa) przekazy sztuki masowej do więcej niż jednego miejsca odbioru w tym samym czasie” (Carroll, 2011: 199).

II

Czy jednak gry wideo spełniają również warunek 3)? Otóż trudność z odpowiedzią na tak postawione pytanie wiązać należy z tym, że to akurat ostatni z warunków sformułowanych przez Carrolla ujawnia słabość całej jego teorii, w szczególności gdy mowa właśnie o grach wideo. Główny tego powod stanowi, po pierwsze, fakt, że KTSMNC jest teorią konsekwentnie narratologiczną, o czym bezpośrednio przesądza deklaracja amerykańskiego filozofa, przedstawiona przez niego wprost już we wstępie do swojej teorii; „[...] według mnie sztuka masowa jest w przeważającej części przedstawiająca i/lub narracyjna” (Carroll, 2011: 20). Po drugie zaś to, że w istocie do jednego worka wrzuca Carroll media ergodyczne i nieergodyczne, zwracając wprawdzie uwagę na wzajemne między nimi podobieństwa, to jednak niemal całkowicie marginalizując ich fundamentalne pod względem strukturalnym różnice⁶. Pomimo bowiem faktu, że KTSMNC „[...] dotyczy popularnych filmów komercyjnych, telewizji, komercyjnej fotografii, muzyki popularnej, radia, gier komputerowych, komiksów, stron internetowych i literatury popularnej” (Carroll, 2011: 176), to sam Carroll, ilustrując zasadność swojej teorii, powołuje się niemal wyłącznie na dzieła filmowe bądź literackie. Tymczasem konstytutywna różnica między tradycyjną literaturą, kinem a grami komputerowymi polega na tym, że wyłącznie ostatnie z nich są w świetle ontologii mediów systemami ergodycznymi, co pociąga za sobą wiele istotnych teoretycznie konsekwencji, które w kontekście warunku 3) wydają się szczególnie problematyczne z kilku co najmniej powodów. Po pierwsze, z tego, że właściwym punktem odniesienia jest dla Carrolla perspektywa narratologiczna, wynika, że gry wideo, podobnie jak dzieła literackie czy filmowe, są dla amerykańskiego filozofa przede wszystkim jakoś rozumianym „opowiadaniem”, a więc narracyjnym tekstem „o czymś”⁷. Niewątpliwie ujęcie takie wydaje się adekwatne tam,

6 Przede wszystkim z powodów, na które zwraca uwagę Mirosław Filiciak, posługując się przymiotnikami „ergodyczny”, nie zaś „interaktywny”. Więcej na ten temat: Filiciak M. (2006). *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa.

7 Jeśli słusznie uważam, to istnieją racje, aby powiedzieć, że tak rozumiane „opowiadanie” stanowią dla Carrolla nie tylko „narracyjne gry wideo”, ale wszystkie gry wideo, bowiem są one dla tego amerykańskiego filozofa dziełami narracyjnymi właśnie. Podobne stanowisko zdaje się reprezentować także Janet Murray, która gry komputerowe decyduje się określać

gdzie przedmiotem analizy okazują się książki i filmy, wszak to za sprawą literatury i kina sztuka narracyjna stała się w zasadzie dominującą formą wyrazu artystycznego, co ostatecznie przesądza i o tym zarazem, że na teorie literackie i filmowe właśnie narratologowie powołują się najczęściej. Jednak w świetle refleksji ludologicznej adekwatność optyki narratologicznej jawi się jako szczególnie dyskusyjna. Oczywiście – jak sugeruje między innymi Frasca – problem nie polega na tym, że przypadku badań nad grami wideo narratologia okazuje się bezużyteczna, bo jest metodologicznie błędna, ale na tym, że sama w sobie jest niewystarczająca. Fakt bowiem, że gry wideo są systemami ergodycznymi, sprawia, że jako takie nie tyle nie są jakkolwiek rozumianym opowiadaniem, ile nie są nim wyłącznie, a nawet nie przede wszystkim, choć tak zdaje się sugerować KTSMNC⁸. Co więcej, właśnie ze względu na ergodyczny charakter gier wideo konieczne dodać należy, że zgoła inny status ontologiczny w ich kontekście przysługuje „opowiadaniu”, które w przeciwieństwie do badań nad dziełem filmowym czy literackim nie oznacza tego, co „obiektywnie istnieje”, ale to, co Frasca i wielu za nim mogłoby nazwać „subiektywnie powodowanym polem zdarzeń”. Wynika stąd kolejny istotny dla KTSMNC wniosek, który raz jeszcze dowodzi jej ułomności. Gracz – na co konsekwentnie zwracali uwagę już pionierzy badań ludologicznych – ze względu na relację, w jakiej pozostaje względem gry komputerowej, nie jest bowiem jej „odbiorcą”, ale „użytkownikiem” czy też „operatorem”.

Zatem zasadnicza słabość teorii Carrolla, która przesądza zarazem o trudności związanej z odpowiedzią na najważniejsze dla nas pytanie czy gry wideo rzeczywiście spełniają trzeci ze sformułowanych warunków (a w konsekwencji,

mianem „cyberdrama”. Więcej na ten temat [w:] Murray J. (2010). *Od gry-opowiadania do cyberdramy*. Tłum. M. Filiciak, [w:] Filiciak M. (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa.

- 8 Problem, na który zwracam w tym miejscu uwagę, wydaje się szczególnie istotny w świetle refleksji nad grami wideo i jako taki z konieczności odsyła nas do – jak to sugeruje Frasca – „sporu, którego nigdy nie było”. Od dawna toczy się bowiem „spór” dotyczący roli i znaczenia narracyjności w grach wideo. Konsekwencją tego stanu rzeczy jest funkcjonujące przekonanie, jakoby wśród badaczy gier komputerowych wyodrębniły się dwa antagonizujące ze sobą obozy, tj. „ludolodzy”, którzy mieliby kwestionować znaczenie narracyjności w grach wideo, a w konsekwencji i adekwatność perspektywy narratologicznej w kontekście ich analizy, oraz tzw. narratywiści, dla których zjawisko, jakim są gry wideo, byłoby niemal wyłącznie opowiadaniem i ze względu na ten fakt jako takie powinno być analizowane za pomocą narzędzi właściwych badaniom literackim/filmowym. W istocie spór ten stanowi jedynie iluzję, bowiem – jak przekonuje Frasca – ludologia nigdy nie kwestionowała całkowicie roli i znaczenia obecności narracji w grach ani też całkowicie nie dyskwalifikowała perspektywy narratologicznej jako możliwego narzędzia w kontekście ich badań. Nieprawdą jest również, jakoby wyłącznie do form narracyjnych sprowadzali gry wideo tzw. narratywiści. Jeśli zatem istotnie i jedni, i drudzy w badaniach swoich dostrzegają potencjał narracyjny gier – choć niewątpliwie przypisują im odmienną rolę i znaczenie – proponuję, aby ostatecznie zrezygnować z (obecnego także w polskich publikacjach i opracowaniach) podziału na „ludologów” i „narratywistów”, który skądinąd sprzyja takiemu sprowi, sugerując zarazem wzajemny między tymi obozami antagonizm metodologiczny. Dlatego będąc głęboko przekonany o szkodliwości tego konfliktu, proponuję, aby w kontekście badań nad grami wideo tam, gdzie na myśli mieć będziemy „ludologów” i „narratywistów”, mianem „ludologów o orientacji względnie/umiarkowanie narratystycznej” bądź też „ludologów względnie/umiarkowanie narratywnych” określać tych pierwszych, z kolei mianem „ludologów o orientacji konsekwentnie narratystycznej” bądź też „ludologów konsekwentnie narratywnych” tych drugich. Wierzę, że podział taki (choć zdając sobie sprawę, że stylistycznie mało zgrabny) przyczynić się może do zażegnania ostatecznie „sporu”, o którym mowa, a w konsekwencji uniknięcia możliwych – także na polskim podwórku – nieporozumień. Wyczerpująco na temat tego problemu w: Frasca G. (2010). *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*. Tłum. M. Filiciak, [w:] Filiciak, M. (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa.

czy jako takie kwalifikują się do tego, aby określać je mianem sztuki masowej), polega na tym, że – ontologicznie rzecz ujmując – sprowadza ona gry komputerowe jedynie do „opowiadań”, pod względem konstrukcyjnym analogicznych do tekstów filmowych czy literackich, a nawet piosenek. To zaś zdaje się powodować istotne trudności teoretyczne. Na czym bowiem miałyby polegać „dostępność” gier wideo – skądinąd podstawowa dla trzeciego warunku właściwość dzieła sztuki masowej? Jeśli bowiem posługując się pojęciem „dostępność” ma na myśli Carroll to samo, co „rozumiałość” bądź „czytelność” (a sugerując się argumentacją i przykładami, na które powołuje się ten filozof, twierdząc, że tak jest w istocie), to o ile w kontekście dzieł literackich i filmowych kategoria ta jest niewątpliwie adekwatna i trafna, o tyle w kontekście gier wideo uznać musimy ją za nieadekwatną i chybną. Kategorie, na które powołuje się Carroll („narracja”, „treść”, „typ symboliki”, „odbiorca”), są kongruentne właściwie wyłącznie w stosunku do nieergodycznych tekstów narracyjnych, w przypadku których „rozumieć” warstwę narracyjną to ostatecznie rozumieć tekst jako taki. Upraszczając rzecz, przesadnie można powiedzieć, że rozumieć „o czym jest” książka/film, to zarazem rozumieć ową książkę/film. Analogiczny schemat rozumowania – jak słusznie podkreślają właściwie wszyscy ludolodzy – całkowicie nie pasuje jednak w sytuacji, gdy przedmiotem badań okazują się gry komputerowe. Głównym powodem jest to, że ontologia gier nie sprowadza się do ich struktury narracyjnej. Z faktu, że (nie)czytelne/(nie)rozumiałe są dla nas takie cechy konstrukcyjne gier wideo, jak „treść”, „fabuła”, „typ symboliki”, nie wynika jeszcze, że (nie)czytelna/(nie)rozumiała/(nie)dostępna jest dla nas gra wideo jako taka. Na przykład z powodzeniem, a nawet z godnym podziwu uznaniem zdobywać mogą kolejne trofea w grze *Metro 2033*, zupełnie nie rozumiejąc (a nawet nie znając) powieści Dimitrija Głuchowskiego, na podstawie której powstała owa gra. Sprawnie i sukcesywnie awansować mogą na kolejne poziomy w grze *Limbo*, całkowicie nie zdając sobie sprawy z tego, iż w swojej warstwie graficzno-symbolicznej jej twórcy odwołują się do estetyki charakterystycznej dla malarstwa niemieckiego ekspresjonizmu, który jednak jest dla mnie niezrozumiały i nieczytelny. Problem dodatkowo komplikuje fakt, że istnieją gry komputerowe (na przykład symulujące dyscypliny sportowe), w przypadku których co najmniej dyskusyjne jest twierdzenie, jakoby w ogóle miały swoją strukturę narracyjną oraz typ symboliki. Ewentualne sukcesy/porażki gracza nie zależą zatem od tego, czy czytelna/nieczytelna w kontekście elementów konstrukcyjnych jest dla niego warstwa narracyjna lub typ symboliki danej gry, ale od tego, czy rozumiała/niezrozumiała jest dla niego – raz jeszcze znacznie upraszczając – obecność w świecie, w którym toczy się rozgrywka, czymkolwiek świat taki oraz rozgrywka miałyby być. Ostatecznie też nie od struktury narracyjnej i typu symboliki zależy, czy gra cieszy się uznaniem wśród samych graczy i recenzentów. Oczywiście jak najdalszy jestem od twierdzenia, że struktura narracyjna czy też typ symboliki nie odgrywają w przypadku gier wideo żadnej roli. Przeciwnie, interesująca fabuła, a nawet symbolika nierzadko znacznie uatrakcyjniają grę, zwiększając zarazem stopień naszej immersji, przez co potęgując sens naszej obecności w świecie, w którym toczy się rozgrywka, za czym przemawiają zresztą świadectwa empiryczne, przez które rozumiem tutaj przede wszystkim oczekiwania samych graczy oraz recenzentów. To jednak, na czym istotnie polega i jaką faktycznie rolę odgrywa struktura narracyjna w kontekście gier wideo, jest problemem zdecydowanie bardziej złożonym i jako taki nie pozostaje w bezpośrednim związku z kwestią, którą zajmuję się w tym miejscu.

Czy jednak słabości/ułomności, na które zwróciłem dotąd uwagę, konsekwentnie dyskwalifikują KTSMNC z obszaru badań ludologicznych, czyniąc tę teorię bezużyteczną w kontekście podstawowego dla nas pytania dotyczącego tego, czy gry wideo należą/nie należą do zbioru określanego mianem sztuka masowa? Jak dotąd starałem się dowieść, że w postaci, w jakiej teoria ta sformułowana została przez samego Carrolla, istotnie pozwala ona udzielić odpowiedzi wyłącznie w odniesieniu do dwóch spośród trzech jej warunków, to jest warunków: 1) i 2), i to – co trzeba od razu podkreślić – odpowiedzi twierdzącej. Fakt, że nie może ona objąć swoim zasięgiem gier wideo (oraz innych tekstów ergodycznych), wiązać należy z warunkiem 3) i to przede wszystkim z powodów, o których pisałem wyżej. Główna przyczyna nie tkwi jednak w tym, że teoria ta jest formalnie błędna, lecz że wydaje się niekompletna. Być może jednak KTSMNC – a właściwie wyłącznie trzeci jej warunek – przeformułować da się w taki sposób, aby przezwyciężyć jej słabość wzbogacając teorię, o której mowa, nowymi pojęciami i kategoriami, adekwatnymi w perspektywie zjawiska, jakim są gry wideo. Uwzględniając zatem dotychczasowe jej słabości, proponuję własną, nieco przeformułowaną wersję KTSMN, zgodnie z którą:

x jest dziełem sztuki masowej wtedy i tylko wtedy, gdy 1) x jest dziełem sztuki o wielu egzemplarzach lub formie typu; 2) zostało wytworzone i jest rozpowszechniane za pomocą masowych technologii; 3) w przypadku dzieł sztuki o charakterze nieergodycznym celowo korzysta z takich struktur, jak formy narracyjne, typ symboliki, zamierzony efekt emocjonalny, treść, a w przypadku dzieł sztuki o charakterze ergodycznym także ze struktur konfiguracyjno-eksploracyjnych (jak możliwości nawigacyjne), które dają największą szansę na dostępność lub operatywność bez specjalnego wysiłku dla możliwie największej liczby „niewyrobionych” (czy względnie „niewyrobionych”) odbiorców lub użytkowników.

O tym, że gry komputerowe konsekwentnie spełniają warunki 1) i 2), pisałem wyżej, dlatego obecnie skoncentruję się wyłącznie na warunku 3), który zdecydowałem się przeformułować w taki sposób, aby swoim zasięgiem oprócz tekstów nieergodycznych (takich jak literatura czy film) objąć mógł także teksty ergodyczne, do których należą między innymi gry komputerowe. Jeśli zaś mówię o strukturach konfiguracyjno-eksploracyjnych, to dlatego, że struktury te – choćby za Aarsethem – pojmuję jako element pod względem konstrukcyjnym konstytutywny dla tekstów ergodycznych jako takich (Aarseth, 2014: 75). Upraszczać raz jeszcze, możemy powiedzieć, że w przypadku gier komputerowych chodzi w istocie o stopień wiedzy/umiejętności, jakimi powinien dysponować gracz (którego także z powodów, o których była mowa wcześniej, nazywam formalnie użytkownikiem), aby świadomie i „skutecznie” operować padem/myszą/klawiaturą bądź za pomocą innego rodzaju interfejsu. Niezwykle ważne w tym miejscu jest również sformułowanie „celowo”. W świetle założeń KTSMNC oznacza to, że „[...] z dziełem sztuki masowej mamy do czynienia wówczas, gdy jest ono skonstruowane z myślą o masowej przystępności, skąd wynika, że coś może być dziełem sztuki masowej nawet wtedy, gdy w rzeczywistości nie jest przystępne na skutek pomyłki czy złego wykonania. W myśl mojej teorii, jeżeli ustali się, że dane dzieło zostało skonstruowane z myślą o powszechnej przystępności, to pozostaje dziełem sztuki masowej nawet wtedy, gdy okaże się, że powszechnie przystępne nie jest” (Carroll, 2011: 205). W jaki sposób jednak mielibyśmy się przekonać, czy dane dzieło istotnie zaprojektowane zostało z myślą o „niewyrobionym bądź

względnie niewyrobionym” odbiorcy/użytkownikowi? Jak odpowiada Carroll, „[...] ustalenie, czy dany środek formalny jest przystępny czy nie, wymaga porównań z alternatywnymi strategiami, stosowanymi w tym samym okresie historycznym” (Carroll, 2011: 205).

Pozostaje zatem raz jeszcze zadać pytanie, czy wszystkie gry wideo konsekwentnie spełniają trzeci warunek i czy istotnie kwalifikują się do zbioru dzieł sztuki masowej? Innymi słowy, czy wszystkie gry wideo celowo zaprojektowane zostały z myślą o niewyrobionym bądź „względnie niewyrobionym” użytkownikowi, który bez specjalnego wysiłku/wiedzy/umiejętności gotowy byłoby w nie grać, czyniąc jakiegokolwiek postępy? Otóż przede wszystkim świadectwa empiryczne każą na sformułowane w ten sposób pytanie odpowiedzieć przecząco. Osobiście trudno mi bowiem wyobrazić sobie (a pewien jestem, że nie ja jeden) „niewyrobionego” użytkownika, który bez specjalnego wysiłku/wiedzy/umiejętności potrafiłby „właściwie od pierwszego zetknięcia” podjąć wyzwanie w grze strategicznej, na przykład takiej jak *Cywilizacja*, w której HUD, informujący nas między innymi o poziomie doświadczenia, umiejętnościach poszczególnych postaci, ilości i jakości broni, jaką dysponujemy, może być szczególnie skomplikowany i mało czytelny nawet dla kogoś względnie „wyrobionego”. Ostatecznie nie każdy posiada umiejętności strategiczne, co jeszcze bardziej komplikuje sprawę. Równie trudno wyobrazić sobie kogokolwiek „niewyrobionego” czy też „względnie niewyrobionego”, kto potrafiłby stanąć do pojedynku w grze *Tekken* bądź innej podobnej pod względem operatywnym bijatyce, w której refleks i wiedza na temat tego, w jaki sposób wykonywać poszczególne ciosy kierowaną przez siebie postacią, nie jest czymś, z czym poradziłby sobie każdy, kto chciałby w nią zagrać. Nie sadzę też, aby bez jakiegokolwiek wiedzy na temat rywalizacji w grach typu multiplayer i bez względnie opanowanej umiejętności posługiwania się myszą/padem/klawiaturą można było sensownie toczyć rozgrywki sieciowe chociażby w grze *Counter-Strike*, a przykładów i tytułów gier z łatwością można by przytoczyć więcej. Koniecznie też zaznaczyć należy, że – jak dodaje Carroll – tzw. przystępność dzieła sztuki masowej jest kategorią stopniowalną. W przypadku gier komputerowych oznacza to, że ewentualny stopień przystępności ich operatywności może być odmienny w przypadku różnych gier. Przekonanie takowe pozostaje zresztą w zgodzie z intuicją, i co ważniejsze – z samym doświadczeniem grającego, wszak o wiele więcej wysiłku i koncentracji wymaga przecież opanowanie podstaw w grze *Cywilizacja* aniżeli w *Tekken*, choć oba tytuły cechują się względnie niskim stopniem przystępności i jako takie raczej nie są projektowane z myślą o „niewyrobionych” użytkownikach.

Oczywiście łatwiej nam wymienić tytuły gier, które spełniają trzeci ze sformułowanych warunków. Co więcej, bez większego ryzyka twierdzić można, że zdecydowana większość gier celowo projektowana jest z myślą o względnie niedoświadczonych, a nawet w ogóle o niedoświadczonych graczach, co ma, rzecz jasna, związek z chęcią pomnożenia zysków ze sprzedaży określonego tytułu. Ogromną popularnością cieszą się przecież gry rodzinne przeznaczone dla każdego, bez względu na wiek, wykształcenie oraz zdolności manualne. Nie zmienia to jednak faktu, że – przynajmniej z punktu widzenia KTSMNC – po prostu błędem rzeczowym jest twierdzenie, zgodnie z którym gry wideo z powodu swojej natury klasyfikowane powinny być jako dzieła sztuki masowej, nawet jeśli jako takie zaliczymy do dzieł sztuki popularnej. Sądzę, że przykłady gier, na które się powoływałem, konsekwentnie dowodzą, że nie wszystkie one zasługują na to miano, choćby z powodów, o których pisałem

wcześniej. Mając na uwadze głównie ich cechy konstrukcyjne, a w szczególności ich stopień operatywności, wolno sądzić, że gry komputerowe, pomimo istotnych różnic między nimi a dziełami literackimi i filmowymi, podobnie jak one nie są zjawiskami typologicznie jednorodnymi. Tak jak nikt, kto poważnie zajmuje się badaniem sztuki filmowej, nie może o niej powiedzieć, że jako taka należy do sztuki masowej, tak nikt, kto na poważnie zajmuje się badaniem kultury gier komputerowych, nie może o nich powiedzieć tego samego tylko dlatego, że i gry, i filmy cieszą się powszechną popularnością. W wypadku gier komputerowych, pomimo pewnych istotnych strukturalnych podobieństw, istnieją również zasadnicze różnice konstrukcyjne, co z kolei pociąga za sobą ważne konsekwencje metodologiczne, doniosłe zresztą nie tylko z punktu widzenia badań ludologicznych.

Na koniec chciałbym także napisać coś o naturze samej teorii, którą tu omawiałem, o bezpośrednich ambicjach jej autora oraz powodach, ze względu na które sam postanowiłem się zająć problemem sformułowanym w tytule tekstu. Otóż nie ulega wątpliwości, że klasyfikacyjna teoria sztuki masowej Noëla Carrola w żadnym razie nie jest teorią zdolną do odpowiedzi na wszystkie pytania dotyczące sztuki masowej – czemu zresztą starałem się dać wyraz. Ewentualne słabości tej teorii może jednak usprawiedliwiać ambicja jej autora, który jeśli się o cokolwiek upomina, to jedynie o to, aby słabości te przewyciężyć w taki sposób, w jaki sam starałem się to zrobić przy okazji niniejszego tekstu. Jednocześnie zdaję sobie również sprawę, że o moim powodzeniu/niepowodzeniu pod tym względem przesądza nie tylko to, czy ostatecznie udało mi się te trudności pokonać, ale w jeszcze większym stopniu to, czy sam problem, którym postanowiłem się zająć, okazał się godny uwagi i zainteresowania. I to właśnie osobiste głębokie przekonanie, że jest tak w istocie, stanowi trzeci powód, ze względu na który wystawiam się na łatwą krytykę.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth A. (2014). *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*. Tłum. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński. Bydgoszcz.
- Androsiuk Ł. (2013). Uwag kilka na temat Dody i Harry'ego Pottera, tj. w perspektywie teorii sztuki masowej Noëla Carrola, [w:] Pawlak P. i Strzelecki W. (red.), *Kultura, media, etyka. Media w perspektywie etycznej i kulturowej w kontekście rewolucji teleinformatycznej*. Poznań.
- Carroll N. (2011). *Filozofia sztuki masowej*. Tłum. M. Przyłipiak. Gdańsk.
- Filiciak M. (2006). *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa.
- Frasca G. (2010). Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca. Tłum. M. Filiciak, [w:] Filiciak M. (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa.
- Murray J. (2010). Od gry-opowiadania do cyberdramy. Tłum. M. Filiciak, [w:] Filiciak M. (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa.

LUDOGRAFIA

- Counter-Strike* (Valve Software 1999)
- Cywilizacja* (MicroProse/FiraxisGame 1991–2012)
- Limbo* (Playdead 2011)
- Metro 2033* (4A Games 2010)
- Tekken* (Namco 1994–2015)