

Julia Czerniuk

Literatura przez programistów pisana

Panoptikum nr 11 (18), 170-183

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.

Julia Czerniuk

(Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu)

Literatura przez programistów pisana

Wraz z początkiem epoki cybernetyzacji zmieniła się także istota sztuki. Obecnie w większej mierze obfituje ona w zjawiska, które charakteryzuje nieuchwytność i zmienność. Nigdy dotychczas przekonanie badaczy kultury o ulotności i niestabilności przeżycia towarzyszącego kontemplacji dzieła nie było bardziej aktualne niż współcześnie. Media elektroniczne stały się narzędziami w rękach artystów, zastępując pędzel, dłuto czy pióro. Dzisiejszy nowator tworzy w innej przestrzeni – w wirtualnej rzeczywistości, wokół której narosło i wciąż narasta wiele kontrowersji.

Materia cyfrowa, jako niezwykle pojemna, elastyczna i szybko reagująca na zmianę substancja, pozwala na tworzenie płynnych dzieł, podlegających ciągłym wpływom nie tylko ze strony twórcy, ale przede wszystkim odbiorcy. Wirtualnych obiektów artystycznych nie da się zazwyczaj po prostu przeczytać od okładki do okładki. Artyści pracujący w świecie wirtualnym nie piszą opowieści, których jedynym dopełnieniem będzie interpretacja czytelnika. W tym świecie nic nie jest po prostu dane. Nic nie jest także ukryte i nie czeka na inteligentnego odbiorcę, zdolnego dotrzeć do zakopanych w dziele skarbów. Świat wirtualny czeka na odbiorcę, który sam stworzy sobie dzieło, a następnie będzie je podziwiał, interpretował czy kontemlował. Rolą twórcy jest w tym procesie jedynie nakreślenie drogi, którą będzie podążał odbiorca.

Wzorcowym przykładem realizującym wyżej opisany schemat jest dzieło chyba najbardziej reprezentatywne dla wirtualnej rzeczywistości – gra komputerowa. I w tym miejscu pojawia się pierwsza wątpliwość. Czy słowo „dzieło” jest naprawdę odpowiednim określeniem na sztuczne światy, w które wielu zanurza się, poszukując odpoczynku od codzienności lub od wymagającej i zadającej trudne pytania egzystencjalne kultury wysokiej? Jak najbardziej tak. Kultura popularna, w obrębie której z łatwością można umieścić gry komputerowe, nie jest przecież obecnie

dyskryminowana na gruncie badań naukowych. Podobnie rzecz ma się z kulturą masową, choć może w tym przypadku wyrozumiałość niektórych badaczy jest mniejsza. Myślę, że nie dla wszystkich oczywisty jest także fakt automatycznego wyłączenia gier z obszaru twórczości najbardziej wartościowej. Niezależnie zatem od tego, w której szufladzie by się ich nie umieściło, niewątpliwie stanowią część współczesnej kultury.

Osobną kwestią jest pytanie o to, czy można zaliczyć gry komputerowe do odrębnej gałęzi kultury i postawić je na równi z literaturą, malarstwem, muzyką, rzeźbą czy architekturą. W tej sprawie zabrano już głos niejednokrotnie. Głównym zadaniem, jakie stawiają przed sobą ludolodzy, jest znalezienie odpowiednich narzędzi badawczych i właściwej metodologii, dzięki którym odpowiedź na powyższe pytanie będzie twierdząca. Gonzalo Frasca, Espen Aarseth czy Jesper Juul¹ chcą wyznaczyć strefę panowania nowego medium poprzez odejście od tradycyjnych metod narratologicznych stosowanych w humanistyce do odczytywania różnego rodzaju utworów. W ich miejsce proponują podejście ludologiczne, według którego gra jest raczej czynnością, zbliżoną do zabawy czy sportu, a nie statycznym tekstem. Do przestudiowania specyfiki badanego materiału stosują oni stworzoną przez Johana Huizingę, a rozbudowaną przez Rogera Caillois², teorię zabawy. W opozycji do nich stają z kolei narratolodzy, według których tradycyjne teorie literackie z powodzeniem mogą zostać wykorzystane do kompletnej analizy gier komputerowych.

Autorzy gier szukają inspiracji w wielu dziedzinach kultury. Nic w tym dziwnego, podobnie czynią wszyscy artyści niezależnie od tego, jakiego medium używają do realizacji swoich twórczych dążeń. W moich rozważaniach chcę skupić się na zbadaniu, jak ściśle są powiązania gier komputerowych z literaturą. W tym celu dokonam szkicowej analizy trzech gier, które według mnie stanowią doskonałe przykłady wykorzystania mechanizmów budujących literaturę w nowym, interaktywnym medium. Są to „Planescape: Torment”³, seria „Fallout”⁴ oraz I część „The Witcher”⁵ – wszystkie należące do gatunku cRPG. Poszukując w nich literackości, chcę poddać analizie trzy elementy: konstrukcję świata przedstawionego, metodę kreacji bohaterów oraz sposób prowadzenia narracji.

Palimpsest w ludzkiej postaci

Niezwykle trudno precyzyjnie uchwycić specyfikę przestrzeni, którą twórcy „Planescape: Torment” uczynili sceną dla opowiadanej przez nich historii. Świat gry posiada kosmologię, której całkowite poznanie i zrozumienie zabiera graczowi wiele godzin. Akcja rozgrywa się w Wieloświecie, ogromnym uniwersum podzielonym na mniejsze i większe wymiary, z których każdy rządzi się swoimi prawami. Historia powstania, struktura, rasa i usposobienie mieszkańców – to tylko najważniejsze kwestie, które należałoby poruszyć, opisując poszczególne strefy Wieloświata.

W jego centrum leży miasto Sigil, zwane inaczej Miastem Drzwi. Znajdują się w nim ukryte portale, które umiejętnie wykorzystane mogą zapewnić podróżującemu skuteczny transport do wybranego przez niego miejsca. To tutaj gracz rozpoczyna swoją wędrówkę, zdobywa pierwsze doświadczenie, werbuje drużynę towarzyszy i uczy się mechanizmów rządzących rzeczywistością gry.

Jest to przestrzeń podzielona administracyjnie, ekonomicznie, społecznie i wyznaniowo. Składa się z kilku dzielnic, przy czym każda z nich ma swoje ściśle określone przeznaczenie. Wysoko postawieni mocodawcy, urzędnicy, kupcy, rzemieślnicy i biedota – wszyscy mieszkają w takich warunkach, na jakie pozwala im status społeczny. Informacje o mieście gracz zdobywa poprzez samodzielną obserwację jego codziennego rytmu. W elementach architektonicznych Sigil kryje się wiele cennych wskazówek, dzięki którym możliwe staje się odczytanie jego historii. I tak na przykład w momencie, gdy naprowadzi się kursor na dany budynek lub inny element, pokazuje się ramka z tekstem go opisującym.

Taki sposób prezentacji świata przedstawionego można określić jako niedosłowny. Do tego, by w pełni poznać naturę środowiska, gracz powinien działać. Nic w tym dziwnego, ponieważ gra jako medium konfiguracyjne wymusza na odbiorcy przyjęcie postawy dociekliwego detektywa. Nie wszystkie informacje podawane są od razu, a do niektórych dostęp mają tylko najbardziej spostrzegawczy gracze. Trochę podobnie jest w przypadku tradycyjnych tekstów, których interpretacja zależy z kolei od indywidualnych kompetencji czytelnika – im większe, tym bardziej pogłębione odczytanie dzieła. Gra wymaga jednak o wiele więcej samodzielności niż literatura. Tutaj autor nie przeprowadzi odbiorcy przez kolejne wątki fabularne. Gracz musi poradzić sobie sam. W powieści bez względu na to, kim będzie czytelnik przewracający jej kartki, zawsze będzie miał on dostęp do całego tekstu. Jeśli natomiast gracz nie pokieruje odpowiednio swoim bohaterem, gra sama nie odsłoni przed nim dalszego ciągu opowieści. Bohater jest więc narzędziem służącym do odczytania interaktywnego dzieła. Warto więc poznać go bliżej.

„Planescape: Torment” jest historią Bezimienego, który pewnego dnia budzi się w kostnicy na

stole do balsamowania zwłok. Nie pamięta, kim jest, ani jak znalazł się w tak nietypowym położeniu. Gracz szybko dowiaduje się, że nad Bezimiennym ciąży klątwa nieśmiertelności – po każdej śmierci odradza się w nowym wcieleniu. Całą sytuację dodatkowo komplikuje fakt, że bohater nie posiada żadnych wspomnień ze swoich poprzednich żyć, a tym samym nie wie, dlaczego przypadł mu w udziale tak ciężki los. Jedynym widocznym znakiem wieku Bezimiennego jest jego wygląd – ciało naznaczone licznymi bliznami, ranami i tatuażami. Mamy więc do czynienia z ludzkim palimpsestem, z którego należy zedrzeć niewidoczne gołym okiem warstwy, po to by odkryć jego prawdziwą naturę. To właśnie musi uczynić gracz.



Historia Bezimiennego nie jest płytką opowieścią. Nie można traktować jej jako tła dla szybkiej akcji czy brawurowych scen walki. Twórcy gry wymagają od swojego dzieła czegoś więcej. Chcą za jego pośrednictwem postawić pytania typowo literackie: o naturę człowieka i możliwość jej zmiany, o szersze konsekwencje jednostkowych wyborów, o istotę człowieczeństwa, i wreszcie o znaczenie śmierci. Wraz z rozwojem fabuły bohater odkrywa przeszłość swoich poprzednich wcieleń. Dowiaduje się, że wiele jego działań wynikało z egoizmu, przesadnych ambicji czy lekkomyślności. Na swojej drodze spotyka także niegdyś bliskie mu osoby, które w jakiś sposób skrzywdził. Wydaje się, że celem gry jest dobre wykorzystanie przez Bezimiennego kolejnej szansy danej mu przez los. Szansy na odkupienie win, odnalezienie prawdziwej tożsamości i nadanie znaczenia swojemu życiu i śmierci. Z pewnością nie są to sprawy błahe.

Dopełnieniem pogłębionej fabuły są nieprzeciętni bohaterowie niezależni zasiedlający świat przedstawiony. Gracz ma okazję poznać przedstawicieli różnych ras, często wrogo do siebie nastawionych. Są to konsekwencje licznych wojen, które przez wieki toczyły się niemal we wszystkich wymiarach Wieloświata. Githzerai, Dabusy, Aasimarowie czy Diablistwa – reprezentanci wszystkich gatunków mają własne zdanie na temat polityki, historii czy religii zamieszkiwanego przez nich świata. Interesujące jest też to, że każda postać gry posługuje się tylko dla niej charakterystycznym językiem. I tak słowa honorowego wojownika są doskonale wyważone i wypowiedane z szacunkiem dla rozmówcy, uliczny złodziej przeklina i mówi półsłówkami, żebrak jąka się, zaś ukochana Bezimiennego posługuje się językiem pełnym emocji i uniesienia. Tego typu zabiegi sprawiają, że „Planescape...” w bardzo dużym stopniu przypomina powieść. Cała rozgrywka podporządkowana jest tu fabule. Dialogi, które prowadzą ze sobą bohaterowie,





są rozbudowane i zdecydowanie nie służą jedynie przekazaniu graczowi najistotniejszych informacji. Same w sobie stanowią wartość.

Dołączając do tego wszystkiego aktywnego odbiorcę, działającego w przygotowanym dla niego wirtualnym świecie, otrzymujemy dzieło leżące gdzieś na pograniczu literatury i gry. Dlaczego na pograniczu? Ponieważ „Planescape...” nie jest do końca otwarty na pełną ingerencję gracza. Jego narracja jest na tyle przemyślana i uporządkowana, że działania gracza można określić jako drogę po nitce do kłębka. Mimo istnienia kilku możliwych zakończeń gra jest raczej linearna, a tym samym w dużym stopniu podobna do powieści.

Awatar ożywa w rękach gracza

Z pewnością zastosowanie nieliniowej budowy dzieła to jeden z elementów oddalających gry od literatury.⁶ Technika ta często wykorzystywana jest w grach cRPG ze względu na fakt, iż gatunek ten w dużej mierze bazuje na bogato skonstruowanej fabule. Typowo literacka wielowątkowość nie jest tak samo atrakcyjna w przypadku gry, jak w przypadku powieści. Ponieważ gracz skupia się na działaniu, twórca gry musi udostępnić mu przestrzeń modyfikowalną, której zmiany przebiegać będą w różne strony, w zależności od tego, co zrobi gracz.

Cykl gier „Fallout” idealnie obrazuje ten mechanizm. Świat przedstawiony to Ziemia po katastrofie nuklearnej – nieprzyjazne miejsce, w którym hasła takie jak „cywilizowane zachowanie” czy „kulturalna postawa” dawno już straciły znaczenie. Jedyłą zasadą, do której stosują się wszyscy, jest prawo silniejszego. Podziały polityczne, ekonomiczne, wyznaniowe czy społeczne to coś naturalnego. Społeczeństwo nie stara się już nawet zachowywać pozorów równości. Miasta zamieszkuje elita naukowa, kupcy, urzędnicy oraz ci, którzy - legalnie lub nie - zgromadzili jakiś majątek. Jałowe pustkowia, ruiny dawnych metropolii i małe osady to dom bandytów, nędzarzy oraz istot, które w wyniku wszechobecnego promieniowania ewoluowały w nowe formy życia: ghuli i mutantów. To getta wykluczonych, napiętnowanych, niechcianych i zaszczutych.

W tym postapokaliptycznym świecie chaosu i anarchii umieszczony zostaje bohater. W I i III części „Fallout” gracz wciela się w mieszkańca krypty – pancernego schronu, w którym garstka ludzi ukryła się przed zagładą jądrową. Właściwa akcja gry rozpoczyna się zawsze w chwili, gdy postać gracza zostaje zmuszona do opuszczenia bezpiecznego azylu⁷ i do wędrowki po nieznannej jej krainie. Od tego momentu nieliniowość staje się głównym mechanizmem tworzenia fabuły. Gracz eksploruje świat, odkrywając coraz to nowe miejsca i poznając historię spustoszonej Ziemi. Ważne jest jednak to, że kolejność, w jakiej odwiedza poszczególne lokalizacje, ustala on sam. Podobnie od decyzji bohatera zależy sposób rozwiązania mniejszych i większych zadań, których realizację powierzają mu napotkane po drodze postacie. W ten sposób gracz gromadzi doświadczenie oraz kształtuje karmę, od której zależy reputacja jego bohatera.

„Fallout” jest grą w całości opartą na dokonywaniu wyborów. Na początku gracz precyzyjnie określa wszystkie współczynniki swojej postaci, decyduje, jakie będą jej mocne strony, oraz które umiejętności najbardziej przydadzą się jej na starcie.⁸ Następnie, w miarę zdobywania coraz większej liczby punktów doświadczenia, wyposaża swojego bohatera w arsenał kolejnych właściwości. Tak kształtowana jest postać: jej wygląd, cechy charakteru oraz zdolności. Gracz dostaje do ręki narzędzia, za pomocą których tworzy i modyfikuje swojego własnego awatara. Do pewnego stopnia wchodzi on więc w rolę autora.

Proces wyposażania odbiorcy w kompetencje twórcy prowadzi do tego, że podczas rozgrywki postać gracza dojrzewa. Nie chodzi tu jednak o ewolucję sprawdzającą się do sprawniejszego poruszania się w trudnym terenie, lepszego władania bronią czy nabywania dodatkowych umiejętności technicznych. Poprzez kontakt z innymi mieszkańcami świata przedstawionego bohater zmienia się także mentalnie. Wzrasta jego inteligencja i charyzma, przede wszystkim jednak rodzi się jego tożsamość. Mamy więc do czynienia z ewolucją bohatera, motywem wykorzystywanym przez literaturę od wieków.

Zaryzykuję w tym miejscu stwierdzenie, że gra daje twórcom o wiele większe możliwości pokazania tego procesu niż tekst *stricte* literacki. Odbiorca nie obserwuje tu zmian zachodzących w bohaterze z zewnątrz, zza okładki książki. Przeciwnie, doświadcza ich niemalże na własnej skórze. Tożsamość bohatera gry w dużej mierze jest przecież określana przez tożsamość samego gracza. Stąd popularność gier immersyjnych takich jak wszelkiego rodzaju MMORPG. Coraz częściej czytelnikowi przestaje wystarczać bierne wysłuchanie opowieści. Z drugiej strony szuka on historii w jakiś sposób mu bliskich, podejmujących ważne tematy egzystencjalne. Wypatruje bohaterów, których działania wniosłyby coś nowego do jego spojrzenia na świat. Niektórzy powiedzą, że domeną takich rozważań jest kultura wysoka: literatura, malarstwo, muzyka, teatr czy nawet film. A gra? Raczej nie. Być może jest jednak tak, że potrzeba zadawania istotnych pytań i chęć aktywnego uczestnictwa w opowieściach udzielających na nie odpowiedzi znajdują doskonały wyraz właśnie w grze. W medium elastycznym, miękkim jak plastelina, które można zaprogramować tak, by reagowało na najdrobniejsze bodźce z zewnątrz.⁹

Uczłowieczony potwór, spotworniały człowiek

Wydawałoby się, że trudno wyobrazić sobie grę bardziej literacką niż ta, która powstała na podstawie powieści lub w oparciu o nią. W takich przypadkach jednak twórcy gier mają szczególnie utrudnione zadanie. Próba odmalowania w wirtualnym świecie tekstu, który zawładnął sercami czytelników może zakończyć się kompletnym fiaskiem.

Autorzy I części gry „The Witcher” postanowili zmierzyć się z cyklem opowieści o wiedzminie Andrzeja Sapkowskiego – dziełem uznawanym za kanon polskiej literatury fantasy. Nie zdecydowali się jednak na prosty zabieg przeniesienia





wydarzeń powieściowych do gry. Świat przedstawiony opisany przez Sapkowskiego stał się dla nich punktem wyjścia do zaprezentowania własnej fabuły – niezwykle bogatej, wielowątkowej, o pogłębionej problematyce. Mimo że w grze pojawiają się postaci i miejsca znane z powieści, nie można odmówić jej miana dzieła oryginalnego.

Rzeczywistość gry to wielki żywy organizm zamieszkiwany przez postacie niezależne - o zindywidualizowanych cechach osobowości, własnych poglądach i celach. Gracz wciela się w wiedźmina Geralta z Rivii, głównego bohatera cyklu Sapkowskiego, natomiast akcja gry rozpoczyna się jakiś czas po zdarzeniach kończących cykl literacki.¹⁰ Geralt przebywa wówczas w Kaer Morhen, wielkim zamczysku, będącym siedzibą i miejscem szkoleń wszystkich wiedźminów. Są to ludzie, którzy w dzieciństwie zostali poddani działaniu mutagennych substancji, w konsekwencji czego posiadają nieprzeciętne umiejętności i właściwości. Ich zadaniem jest ochrona świata przed wszelkiego rodzaju potworami, nie tylko znanymi z baśni, legend czy bestiariuszy, ale przede wszystkim istniejącymi naprawdę.

Taki jest bowiem świat Wiedźmina – niebezpieczny, brutalny, faworyzujący silnych i bogatych. Wydarzenia, w których uczestniczy Geralt, rozgrywają się w Temerii, jednej z krain znanych ze świata Sapkowskiego. Najrozleglejszą i najbardziej zróżnicowaną przestrzenią, po której porusza się gracz jest Wyzima – ogromne miasto przedstawione z dbałością o najdrobniejszy szczególnie architektoniczny. Na jego ulicach, placach, w zaułkach i domach toczy się życie, którego gracz staje się częścią. To miejsce posiadające swojego *genius loci*. W pewnym momencie gracz zdaje sobie sprawę, że pasjonującą rozgrywką staje się samo odkrywanie Wyzimy, rozmowa z przypadkowymi przechodniami oraz podziwianie dokładności, z jaką ten mikrokosmos został stworzony. Działanie i symulacja po raz kolejny zastępują opis – gracz stawia kroki w świecie przedstawionym i w ten sposób buduje swoją własną narrację.

W kontekście tego intensywnego doświadczenia nasuwa się pytanie o to, czy jakiegokolwiek powieściowe struktury byłyby w stanie zapewnić odbiorcy podobne przeżycia. Trudno jednoznacznie na nie odpowiedzieć, unikając wartościowania. Niewątpliwie wyobraźnia czytelnika sięga bardzo daleko, być może jednak, wsparta przez interaktywne medium, może sięgnąć jeszcze dalej.

Z pewnością immersyjność „The Witcher” w znacznym stopniu potęguje wykorzystanie zaawansowanej grafiki komputerowej do stworzenia rzeczywistości gry. Nie jest to jednak główny powód, dla którego tytuł ten zyskał wielu entuzjastów. Dużą rolę odegrały tutaj fabuła rozwijana w grze oraz przesłanie, które ze sobą niesie. Początkowo celem Geralta było odzyskanie niebezpiecznych mutagenów wykradzonych z Kaer Morhen przez członków bandy Salamandra. Z każdym kolejnym krokiem jednak, zbliżającym Wiedźmina do poznania tożsamości i celów złodziei, wikła się on w coraz bardziej skomplikowaną intrygę. Oczywiście zagęszczająca się fabuła nie jest jeszcze niczym niezwykłym. Dopiero w połączeniu z nielinowością, dużą swobodą w kreowaniu prowadzonej przez gracza postaci oraz zdolnością do wzbudzania głębszej refleksji staje się czymś wyjątkowym.

Jeśli chodzi o dwa pierwsze punkty, „The Witcher” nie różni się zbytnio od cyklu „Fallout”. Czymś nowym jest natomiast wyeksponowanie przez twórców gry wątków, w których gracz musi zmagać się z moralnymi dylematami i etycznymi konsekwencjami swoich wyborów. Wiedźmin przemierzający świat często opowiada się po różnych stronach konfliktów, na przykład musi wybrać, czy pomoże w partyzanckiej walce wykluczonej przez społeczeństwo bandzie Scoia'tael, czy też opowie się po stronie jej prześladowców – Zakonu Płonącej Róży. Każda z frakcji ma swoje racje, które potrafi uargumentować. Przede wszystkim jednak decyzja nie jest łatwa, ponieważ znacznie wpływa na kształt późniejszych zdarzeń. Wszystkie rozterki bohatera komplikuje dodatkowo fakt jego pochodzenia. Paradoksalnie wiedźmini, mimo tego, że ich celem jest ochrona człowieka, nie wzbudzają sympatii ludzi. Traktowani są jak odmienicy, istoty gorszej kategorii lub wręcz potwory. Sam Geralt nie potrafi poradzić sobie z własną naturą – nie wie, za kogo powinien się uważać, nie posiada jasno określonej tożsamości. Jednak mimo powszechnie panującej opinii o tym, że wiedźmini to bezduszne, pozbawione uczuć monstra, głównemu bohaterowi „The Witcher” trudno zarzucić brak człowieczeństwa. W tym sensie gra stawia przed graczem ważne pytanie o to, co tak naprawdę czyni istoty ludźmi, a co potworami.

Tematy poważne wkraczają zatem w sferę medium uznawanego za rozrywkowe. Mogłoby się wydawać, że jednostkowe i społeczne problemy poruszane w sadze wiedźmińskiej nie znajdują pełnego odzwierciedlenia w sferze gier. W płątaniu elektroniki, wirtualnych sztuczek i mechanicznej iluzji, łatwo zgubić znaczącą treść. Nie tędy jednak droga, by przekonywać kogokolwiek o tym, że jest inaczej. Z pewnością nie każdy będzie na tyle otwarty, by podjąć próbę zagłębienia się w materię gry w takim samym stopniu, w jakim czyni to z literaturą. Szczegółne znaczenie odgrywa w tym wypadku także sposób odbioru gier. Do tego, by w pełni rozkoszować się opowieścią, nie wystarczy co jakiś czas przerzucić kartkę. Trzeba najpierw tę kartkę zapisać, a nie każdy odbiorca jest na to gotowy.

Podsumowanie

Mimo iż gry komputerowe nie są w pełni literaturą, literacka poetyka stanowi ich mniejszą lub większą część składową. Na tej samej zasadzie można zestawić je z obrazem, muzyką, rzeźbą i dziełem architektonicznym. Gra komputerowa jest więc hybrydą, pojemnym dziełem, które dzięki możliwościom współczesnej techniki zdolne jest pomieścić w sobie elementy przynależne do różnych gałęzi kultury.

Nie zapominam tu oczywiście o tym, że mimo wszelkich podobieństw gry to nie literatura. Podstawową różnicę między tymi zbiorami stanowią dwa przeciwstawiane sobie pojęcia: interpretacja po stronie literatury, która nie dopuszcza namacalnych zmian w gotowym dziele, oraz konfiguracja po stronie gier, dająca graczowi sposobność do ingerencji w przebieg rozgrywki. Spostrzeżenie to jest niezwykle inspirujące, dzięki niemu bowiem gry zyskują wielopłaszczyznowy wymiar. Nie chodzi tu tylko o mnogość zawartych w nich rozwiązań fabularnych – ten element posiada także literatura z dostępną jej możliwością reinterpretacji – ale bardziej o zawartą w grach performatywność, dzięki której odbiorca może wpływać na ich ostateczny kształt poprzez własne modyfikacje oraz sugestie zmian przekazywane ich twórcom. Trop ten wydaje się słuszny w obliczu powstawania coraz bardziej rozbudowanych gier sieciowych, w których miejsce przeznaczone do grania poszerzono o rzeczywistość empiryczną.

Ktoś może jednak zapytać, w czym tkwi wyjątkowość prezentowanego przeze mnie zagadnienia. Czy warto zajmować się tematem, który może i w świetle wciąż nabierającego tempa wyścigu technologicznego jest aktualny, ale czy na pewno jest na tyle nowy i niezbadany, żeby warto było poświęcać mu rozprawy naukowe? Badacze współczesnej kultury internetowej piszą interpretacje sztuki interaktywnej czy digitalnej, symulacji i instalacji multimedialnych oraz cybertekstów. Gry komputerowe długo pozostawały na marginesie tych analiz w dużej mierze dlatego, że brano je wyłącznie za formę rozrywki, nie zaś za wybitne dzieła zasługujące na akademickie zainteresowanie. Czy jednak - chociażby w obliczu powyższej analizy dzieł, które w dużej mierze można byłoby uznać za literackie - taka uwaga się im nie należy? Być może jest to kolejne dyskusyjne pytanie, ludologia mimo wszystko nadal nie jest szczególnie popularnym kierunkiem badań. Nie można jednak lekceważyć nowego rodzaju odbiorcy, którym jest gracz. Jeśli bowiem promowane przez nowoczesność aktywne uczestnictwo w procesie twórczym zdominuje tradycyjne środki wyrazu, całkiem możliwe, że to postawa gracza zapewni wówczas odbiorcom najpełniejsze zrozumienie kultury.

Przypisy

- ¹ Zob. G. Frasca, *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*, Por.: http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf, [dostęp 26.11.2012] ; *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, Por. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>; *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, [dostęp 26.11.2012]; J.E. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Por. http://books.google.pl/books?id=qx_-zj0-TwoC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false [dostęp 26.11.2012], J. Juul, *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, Por. http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4471/mod_resource/content/0/ceit706/week3_new/JesperJuul_GamePlayerWorld.pdf, [dostęp 26.11.2012].
- ² J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka i W. Wirpsza, Warszawa 2007; R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz i M. Żurowska, Warszawa 1997.
- ³ Black Isle Studios, *Planescape: Torment*, Interplay Entertainment Corp. 1999.
- ⁴ *Saga Fallout: Fallout, Fallout 2, Fallout Tactics*, seria eXtra Kłasyki Gier Komputerowych neXt, Interplay Entertainment Corp. 1997-2001. Bethesda Softworks LLC, *Fallout 3*, Bethesda Softworks LLC 2008. Obsidian Entertainment, *Fallout: New Vegas*, Bethesda Softworks LLC 2010.
- ⁵ CD Projekt RED Studio, *The Witcher*, Atari 2007.
- ⁶ Oczywiście istnieją przykłady literatury nieliniowej, by wspomnieć jedynie: teksty ikoniczne, powieści szkatułkowe, dzieła otwarte czy wariacje słowno-kompozycyjne spod znaku liberatury. Nie jest to jednak cecha, która przyszoła do literatury na stałe. Gry w o wiele większym stopniu realizują istotę nieliniowości niż tradycyjne teksty pisane.
- ⁷ W pierwszej części „Fallout” gracz rusza na poszukiwania sprawnego hydroprocesora, bez którego mieszkańcy krypty nie będą mieli dostępu do czystej wody. W III części gry, z powodu wewnętrznych konfliktów panujących w krypcie, gracz musi z niej uciekać. Z kolei w II części domem rodzinnym gracza jest odizolowana od reszty świata wioska. Bohater opuszcza ją po to, by odnaleźć mistyczne urządzenie o nazwie G.E.C.K., dzięki któremu możliwe stanie się ponowne zazielenienie planety.
- ⁸ Typowa powieściowa charakterystyka postaci w „Fallout” zastąpiona została systemem o nazwie S.P.E.C.I.A.L. Litery symbolizują tu kolejno: siłę, percepcję, wytrzymałość, charyzmę, inteligencję, zręczność oraz szczęście (ang. strength, perception, endurance, charisma, intelligence, agility and luck). Przed przystąpieniem do gry zadaniem gracza jest rozdzielenie punktów pomiędzy wyżej wskazanymi współczynnikami. Dodatkowo przy każdym awansie na wyższy poziom gracz otrzymuje punkty umiejętności, które przeznacza na poprawienie swoich zdolności w zakresie pierwszej pomocy, władania różnego rodzaju bronią, handlu, nauk ścisłych i innych. W trakcie gry gracz ma także możliwość wyboru profitów, czyli cech ułatwiających mu pokonywanie różnych przeszkód. Są to dla przykładu: Ołowiany Fartuch – pomagający uniknąć konsekwencji wszechobecnego w świecie „Fallout” promieniowania; Gładka Gadka – otwierająca przed graczem nowe opcje dialogowe w rozmowach z innymi postaciami czy Bombowy Gość – ułatwiający używanie materiałów wybuchowych.
- ⁹ Warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden literacki zabieg, który twórcom „Fallouta” udało się wprowadzić do gry – na intertekstualność. W „Fallout” zarówno uważny, jak i mniej uważny odbiorca znajdzie mnóstwo nawiązań do kultury masowej. *Czarnoksiężnik z Oz*, *Doctor Who*, *Star Trek*, *Monty Python i Święty Graal*, *Autostopem przez galaktykę*, *Mad Max* – motywy i postacie z tych oraz z wielu innych dzieł pojawiają się przed graczem niczym niespodzianki na urodzinowym przyjęciu. Służą one urozmaiceniu rozgrywki oraz wprowadzają do niej element żartu.
- ¹⁰ Twórcy „The Witcher” zdecydowali się podjąć opowieść o Wiedźminie, mimo że w ostatnim tomie sagi Geralt prawdopodobnie ginie – kwestia zakończenia jest zresztą szeroko dyskutowana w kręgach fanów powieści. Wiedźmin, w którego wcielił się gracz, nie pamięta tymczasem nic ze swojej przeszłości.

Literature written by the programmers

[Summary]

The article covers a subject that is currently widely discussed in contemporary popular culture circles, but poorly emphasized in academic research. The author illustrates mutual influences in literature and video games, which is an attempt to see those two areas of culture as equal. She joins the debate that rotates around the question of methodology which should be used in descriptions and analysis of video games. The simple distinction between narratology and ludology is not sufficient in game studies if we take into consideration the multidimensional and ambiguous structure of games. Using the examples of three strongly fabulized games – Planescape: Torment, Fallout series and the first part of The Witcher – the author examines how the traditional methods apply to the humanities in the case of video games. With this end in view she studies the most important elements of those games: the construction of represented world, the ways of creating game characters, and the methods of storytelling.