

Piotr Sitarski

Lochy fikcji. MUD-y jako akty mowy

Współczesna kultura ciąży w stronę wizualności. Paradygmatem komunikacji coraz częściej staje się sytuacja przekazu audiowizualnego – kinowego, a zwłaszcza telewizyjnego – natomiast język pisany traci swoją tradycyjnie uprzywilejowaną pozycję. W tej sytuacji interesujące wydają się zjawiska rodzące się w wirach przemian i karmiące się przypadkową mieszanką okoliczności technicznych i kulturowych.

Takim właśnie zjawiskiem są MUDy. Poświęcono im już nieco naukowej uwagi – także w Polsce. MUD to skrót od *Multi-User Dungeons* (Lochy Wieloosobowe) lub *Multi-User Dimensions* (Wymiary Wieloosobowe). Są to środowiska, często w formie gier, które mogą być odwiedzane i modyfikowane dzięki internetowi. Specyfikę MUDów stanowi wykorzystanie do komunikacji wyłącznie kodu ASCII, są to więc środowiska niemal czysto tekstowe. Uczestnicy MUDów komunikują się z systemem i pomiędzy sobą używając standardowych komend, z których wiele może być uzupełnianych w niestandardowy sposób. Na przykład uczestnik MUDa może napisać:

>idź na północ,

zaś na ekranie jego komputera pojawi się opis rezultatu tej decyzji:

Idziesz wzdłuż ulicy Północnej. Wybrukowana jest ona w całości szarymi kamieniami. Wokół ciebie stoją wysokie, przeważnie dwupiętrowe, murowane budynki, o dachach pokrytych dachówkami w rozmaitych kolorach, przeważnie czerwonym i zielonym. Bruk ulicy jest dość czysty, lecz tu i ówdzie dostrzegasz wylewające się z zapchanych kanałów ściekowych nieczystości. Co kilkanaście metrów stoją wysokie latarnie. Wszystko dookoła ciebie wydaje się budzić z zimowego letargu i stara się w szalonym tempie nadrobić

stracony czas. Pomimo, iż powiewa chłodnawy wiaterek, jest dosyć ciepło, szczególnie tam, gdzie padają promienie chylącego się ku zachodowi słońca. Na północy znajduje się sklep gotębiarza, którego podopieczni skutecznie ozdabiają okoliczne budynki. W oddali na południu widzisz Plac Targowy.

Są tutaj trzy widoczne wyjścia: północ, południe i północny-zachód.

Możliwe są także inne komendy:

>podrap się

Drapiesz się po głowie

MUDy – w odróżnieniu do internetowych pogawędek (IRC) posiadają względnie stałą strukturę geograficzną, składają się mianowicie z dużej ilości lokacji. Uczestnicy znajdujący się w tej samej lokacji „widzą się” wzajemnie. Jeśli więc przedstawioną wyżej czynność wykonała postać o imieniu Emi, to wszyscy znajdujący się w tej lokacji zobaczą komunikat:

Emi drapie się po głowie

Uczestnicy mogą też ze sobą rozmawiać, korzystając z komendy *powiedz* uzupełnionej o dowolny ciąg znaków:

>powiedz zimno tu

Mówisz: Zimno tu

>powiedz eeeee

Mówisz: eeeee

Popularność MUDów wynika przede wszystkim z możliwości komunikacji między uczestnikami. Inaczej niż w jednoosobowych grach komputerowych, uczestnik MUDów może zupełnie swobodnie, nie ograniczony sztywną składnią komend komputerowych, porozumiewać się z innymi graczami. Poza tym zakres czynności, które uczestnicy mogą wykonywać, ograniczony jest jednak przez właściwości systemu oraz przez zespół konwencji społecznych obowiązujących w danym MUDzie. Większość MUDów ma określony cel fabularny, polegający na przykład na zdobywaniu doświadczenia i pieniędzy w rozmaitych sprawdzianach i walkach. Istnieją też MUDy, które nie narzucają graczom żadnego konkretnego celu, aby mogli się oni swobodnie oddawać interakcjom społecznym.

MUDy stawiają przed badaczem interesujące problemy ze względu na nietypowe wykorzystanie przez nie języka. Specyfika

ta będzie wyraźnie widoczna, jeśli zestawia się MUDy z innym niezwykłym zastosowaniem języka, mianowicie do tworzenia fikcji literackiej.

Zacznę od opisanie cech fikcji literackiej. Podany niżej zestaw wyróżników nie jest oczywiście wyczerpujący ani nawet jednorodny. Wydobyłem raczej te własności, które z jednej strony definiują możliwie jednoznacznie fikcję literacką, ale z drugiej umożliwią mi zestawienie jej z MUDami. Przede wszystkim należy zatem zwrócić uwagę na fakt, który ze względu na swoją oczywistość bywa często pomijany. Fikcja literacka jest mianowicie aktem komunikacyjnym i jako taki wiąże się z nierównym podziałem wiedzy: musi być ten, kto zna historię i ją opowiada, oraz ten, kto opowieści nie zna, więc jej słucha. Różnica między literaturą i codziennymi aktami komunikacji werbalnej polega na tym, że w pierwszym przypadku role te są zasadniczo niewymienne. Autor jest uprzywilejowany jako nadawca.

Druga cecha fikcji literackiej jest znacznie bardziej dyskusyjna, stanowi wręcz sedno sporu wokół koncepcji aktów mowy jako elementu fikcji literackiej. Chodzi mianowicie o status logiczny wypowiedzi fikcyjnych. Część badaczy uważa, za Austinem i Searlem, że fikcja literacka polega na specyficznym, nieco wynaturzonym, użyciu zwykłych aktów mowy. Sprzeciwiają się temu ci, którzy traktują fikcję jako samodzielny akt. Jeszcze inne stanowisko, na pierwszy rzut oka dość trudne do przyjęcia, głosi, iż pomiędzy użyciem codziennym języka a jego zastosowaniem do tworzenia fikcji nie ma żadnej istotnej różnicy. Rozstrzygnięcie tego sporu zdecydowanie wykracza nie tylko poza cele tego artykułu, ale także poza moje kompetencje. Dla potrzeb dalszych wywodów opowiem się w tym miejscu za najbardziej zdroworozsądkowym stanowiskiem Searle'a. Przyznaję jednocześnie, że jego analiza stosuje się lepiej do pojedynczych zdań niż do całych utworów. Dla moich potrzeb wystarcza to jednak w zupełności, ponieważ omawiał będę właśnie konkretne zdania.

Searle stwierdza, że *autor fikcji udaje dokonywanie aktów illokucyjnych, których w rzeczywistości nie wykonuje*. Kiedy, na przykład, Agatha Christie pisze: *Mieszkanie Herkulesa Poirot było w wystroju z gruntu nowoczesne*, to w gruncie rzeczy nie stwierdza ona

niczego o mieszkaniu Poirota, ponieważ ani ono, ani detektyw nie istnieją, o czym dobrze wie i autorka, i jej czytelnicy. Tego rodzaju wypowiedź Searle określa mianem „niemyślącego pseudowypowiedzenia” aktu mowy, w tym wypadku – asercji. Nie spełnia ona żadnej z reguł semantycznych i pragmatycznych, które obowiązują przy asercjach. Christie nie angażuje się przecież w prawdziwość powyższego zdania, nie zamierza także prawdziwości wykazywać. Nie jest też ważne – według Searle’a – czy treść zdania była wcześniej znana odbiorcy; autorki nie można także posądzić o nieszczerłość.

Jak jest możliwe takie niemyślące pseudowypowiedzenie? Co sprawia, że jesteśmy gotowi porzucić normalne reguły mówienia? Decydują o tym dwa czynniki, sytuujące się na przeciwnych krańcach aktu mowy. Po pierwsze, fikcja literacka – i to jest jej kolejna cecha – posługuje się udawanymi odniesieniami przedmiotowymi. Wiele z osób, miejsc, przedmiotów, o których mowa w utworze, nie istnieje, ale traktuje się je tak, jakby istniały. Nie jest przy tym istotne, czy wypowiedziane w ten sposób zdania są prawdziwe (może się przypadkiem zdarzyć, że są). Ich ewentualna prawdziwość nie ma bowiem dla autora i czytelników większego znaczenia. Do wykreowanych w ten sposób fikcyjnych postaci, miejsc i przedmiotów można następnie odnosić się już zupełnie serio, jak to na przykład czyni Anne Hart, gdy w biografii belgijskiego detektywa stwierdza, że *Poirot lubił przebywać pod dachem; uwielbiał komfort i ogromnie cieszyło go sprawowanie rządów w swoim małym królestwie*. Weryfikacja tego rodzaju twierdzeń może dokonać się tylko poprzez odwołanie do konkretnych utworów, zatem wypowiedzi takie przekraczają barierę pomiędzy fikcją i zwyczajnym światem.

Z drugiej strony, także autor wypowiedzi fikcyjnej jest w pewnym sensie „udawany”. Choć fikcja literacka posługuje się często pierwszą osobą gramatyczną, to zarazem kreuje autorskie „ja”. W rezultacie więc dochodzi do rozdzielenia wypowiadającego zdania autora i roli, którą on odgrywa. Autor nie jest więc – paradoksalnie – tożsamy z tym, który mówi (np. narratorem). Podobne rozszczepienie dotyczy zresztą także odbiorcy. Zakładany w tekście, na przykład przez gramatyczną drugą osobę, czytelnik nie jest tym samym, który faktycznie dokonuje lektury. Dzieło fikcji

jest więc zależne od zbioru konwencji, które zawieszają codzienne oczekiwania co do aktu mowy, jego odniesień i autora.

Postaram się rozważyć teraz, w jaki sposób powyższe cechy realizowane są (lub nie) w MUDach. Za główny przykład obrałem środowisko Arkadii i wybór ten wymaga krótkiego komentarza. Arkadia należy do MUDów opartych na współzawodnictwie i hierarchii. Inaczej niż w MUDach typu społecznego, gracze nie mają tu możliwości zmieniania geografii środowiska, a interakcje społeczne są najczęściej drugorzędne wobec zasadniczego celu gry: zdobywania pieniędzy i doświadczenia. Arkadia pozbawiona jest także komendy typu *emote*, umożliwiającej graczom wykonywanie dowolnych czynności. Na pierwszy rzut oka środowisko to nie nadaje się więc najlepiej do moich rozważań. Przyznaję, że bardziej interesujące byłoby opisanie środowiska typu MOO, i w razie potrzeby będę się powoływał na takie przykłady. Jest jednak ważny powód, dla którego wybrałem właśnie Arkadię. Jest to mianowicie najlepiej spolszczone środowisko; wszystkie opisy, komendy i komunikaty wyrażone są tam w miarę poprawną – jeśli pominąć brak znaków diakrytycznych – polszczyzną.

Już pierwsza ze wskazanych przeze mnie cech fikcji literackiej – bycie aktem komunikacyjnym – w przypadku MUDów nabiera nowego wymiaru. Oczywiście istnieje podział funkcji komunikacyjnych i nierówna dystrybucja wiedzy, ale wcale nie tak jednoznaczne jak w przypadku fikcji literackiej. Znaczna część komunikatów (w Arkadii – większość) generowana jest przez system MUDa, ale i uczestnicy mogą swobodnie zająć pozycję nadawcy. Jeżeli więc potraktować zdania, z których tworzony jest MUD, jako akty mowy, to świat MUDa okazuje się być tworzonym przez obie strony komunikacji.

Aby rozważyć drugą z wymienionych wyżej cech, to znaczy status logiczny zdań w obrębie MUDa konieczny jest precyzyjniejszy ich opis. Przede wszystkim odróżnić trzeba zdania generowane przez system od tych, które „wypowiada”, wystukując na klawiaturze, uczestnik. Wśród tych pierwszych wyróżnić trzeba dwie dalsze kategorie. Pierwsza z nich, którą można określić jako opisy literackie, ma status identyczny jak w fikcji literackiej. Na przykład jedno z pomieszczeń Arkadii przedstawione jest następująco:

Niezbyt duże pomieszczenie wypełnia intensywny zapach gotowanych potraw. Do ścian przymocowane są półki na których leżą wszelkiego rodzaju naczynia i garnki, a także wędzone kiełbasy, suszone zioła i różnorodne smakołyki.

Opis ten mógłby równie dobrze pochodzić z jakiegokolwiek powieści, bowiem spełnia on warunek, o którym mówi Searle. Przytoczone wyżej zdania nie są mianowicie zwykłymi asercjami, chociaż łudzaco je przypominają. Opisane pomieszczenie „istnieje” jedynie w fikcji, dlatego nie sposób zaangażować się w prawdziwość deskrypcji ani w żaden sposób jej stwierdzić.

Dość nieoczekiwanie jednak środowisko Arkadii dostarcza bezpośredniego sposobu, by się o tym przekonać. Gracza, który, zaintrygowany wyglądem pomieszczenia, chciałby dokładniej przyjrzeć się różnym przedmiotom, spotka przykre rozczarowanie:

>obejrzyj kiełbasy

Nie zauważasz niczego takiego.

Odpowiedź systemu potwierdza wcześniejsze podejrzenia. Kiełbasy istnieją tylko fikcyjnie. Gracz znajduje się zatem w sytuacji nieco przypominającej położenie czytelnika powieści. W odróżnieniu od tego ostatniego może wprawdzie zapytać o wybrany przedmiot czy osobę, ale tak jak czytelnik niczego więcej się nie dowie. Spójrzmy jednak na dalszy opis tego samego pomieszczenia:

Pod ścianą stoi duży piec kuchenny, a na środku wielki stół. Na południu widzisz nieduże drzwi prowadzące do pokoju kucharki, a zachodnie wyjście prowadzi do reszty domu.

>obejrzyj stół

Blat stołu jest pusty i starannie wyczyszczony.

>obejrzyj piec

Duży piec kuchenny jest teraz wygaszony, ale w palenisku czuć jeszcze ślady ciepła pozostałe po całodziennym gotowaniu.

W tym przypadku system zareagował na pytania uczestnika dostarczeniem nowych informacji. Choć więc opisy półek i pieca wyglądają podobnie, to wydaje się uprawnione rozróżnienie ich statusu logicznego. W pierwszym przypadku mamy do czynienia z udawanymi odniesieniem przedmiotowym. Półki, kiełbasy etc. istnieją tylko w fikcji. Inaczej jest z następnymi zdaniami. Nie można oczywiście powiedzieć, że odnoszą się one do rzeczywistych przed-

miotów, ale z drugiej strony wspomniany wyżej stół istnieje nie tylko fikcyjnie. Wprawdzie możliwość obejrzenia go nie stanowi jeszcze przekonującego dowodu, można to przecież porównać do przypisu w utworze literackim, wzbogacającego wiedzę o wybranym przedmiocie. Jednak opisywane tu przedmioty mogą być nie tylko oglądane. Uczestnik może wchodzić z nimi w bardziej skomplikowane interakcje, zmieniać je, niszczyć, posługiwać się nimi. Przedmioty te mogą także samoistnie zmieniać się w czasie (na przykład wygaszony piec będzie stygł). Można ująć to jeszcze inaczej. Jest cechą przedmiotów fikcyjnych, że istnieją tylko dzięki wypowiedzianym o nich zdaniom. Tymczasem część przedmiotów w MUDach zakorzeniona jest w kodzie programu, są one „zakodowane”, istnieją zatem niezależnie od opisujących je zdań. Takie przedmioty są wprawdzie fikcyjne, ale są także *interaktywne*.

Jaki jest zatem status przywołanych wyżej zdań odnoszących się do przedmiotów „zakodowanych”? Nie różnią się one od zdań fikcji w tym sensie, że nie są zwykłymi asercjami, a jedynie ich niemyślącym pseudow wykonaniem. Z drugiej jednak strony zdania te nie posługują się zwykłymi udawanymi odniesieniami przedmiotowymi, bowiem przedmioty, do których się odnoszą, różnią się od przedmiotów czysto fikcyjnych.

O ile w zdaniach generowanych przez system MUDA przeważają asercje, o tyle uczestnicy posługują się wyłącznie komendami. Słowa „komenda” używam przy tym nie w sensie gramatycznym, ale programistycznym. Rozróżnienie to jest dość istotne. Większość komend w Arkadii i innych MUDach ma formę trybu rozkazującego, na przykład „powiedz”, „obejrzyj”, „uśmiechnij się”. Istnieje jednak spora grupa komend o innej postaci, na przykład „czas”, „stan” czy bardziej wyszukane: „hmm” i „?”. Jak należy zaklasyfikować tego rodzaju wypowiedzi? Na pierwszy rzut oka można je po prostu uznać za rozkazy. Tym bardziej, że w środowiskach MUDów skuteczność wydanej komendy zależy od statusu użytkownika. Inne uprawnienia mają w tym względzie budowniczo MUDA (czarodzieje), inne – doświadczeni gracze (w Arkadii – na przykład członkowie gildii), a jeszcze inne – nowicjusze. Komendy te spełniają więc regułę, o której wspomina Searle: wydający rozkaz musi mieć władzę pozwalającą na jego wyegze-

kwowanie. Można by więc uznać komendy w MUDach za akty illokucyjne polegające na rozkazywaniu.

Z drugiej wszakże strony, jak zauważają Anna Cicognani i Mary Lou Maher, *intuicja podpowiada, by język programowania uznać za język performatywny*. Nie mają przez to na myśli, że akty tego języka polegają na rozkazywaniu, choć zdają się na to wskazywać formy gramatyczne. Chodzi raczej o to, że komendy takie – w szczególności komendy w MUDach – pozwalają w pewnym sensie działać za pomocą słów. Zatem gracz wydający komendę „uśmiechnij się” wykonuje nie czynność rozkazywania (a w każdym razie nie tylko ją), ale czynność polegającą na uśmiechnięciu się.

Ponieważ sugestia ta jest dość nieoczekiwana, rozważę ją dokładnie. Pierwsze zastrzeżenie wynikać może z faktu, iż czasowniki performatywne występują zazwyczaj w pierwszej osobie gramatycznej czasu teraźniejszego. Tymczasem w MUDach konstrukcje gramatyczne tego typu zdarzają się co najwyżej jako przytoczenia:

Elgin mówi: Obiecuję, że przyjdę.

Trzeba jednak zauważyć, że forma gramatyczna ma znaczenie drugorzędne. Wiele z komend w MUDach wydawanych jest w zupełnie innej postaci, mianowicie za pomocą tak zwanych „aliasów”. Alias to ciąg znaków zastępujących właściwą komendę, używany by ułatwić komunikację, tworzony automatycznie przez system MUDa albo też przez użytkownika. Aliasami objęte są najczęściej używane polecenia, na przykład „powiedz”, „uśmiechnij się” czy „idź na południe”. Zamiast tych długich ciągów znaków gracze Arkadii wystukują po prostu „p”, „uśmiech” i „s”. Gdyby zresztą ktoś się uparł, to mógłby przy użyciu programu do obsługi MUDa zastąpić wszystkie dostępne polecenia odpowiednimi czasownikami w pierwszej osobie gramatycznej. Pisałby wtedy „uśmiecham się”, „mówię” i tak dalej.

Drugi zarzut dotyczy zawartości takich aktów. W życiu codziennym można wykonywać wiele czynności mowy, ale nie można za pomocą samych tylko słów chodzić, uśmiechać się czy tańczyć. Odpowiedzią na to jest żartobliwa uwaga Searle’a, który pisze: *Jeśli Bóg postanowi usmażyć jajko, mówiąc: ‘Niniejszym smażyć jajko’ albo zechce naprawić dach, mówiąc: ‘Niniejszym naprawiam dach’, to nie będzie to nadużycie języka angielskiego. My, ludzie, nie po-*

trafimy wprawdzie wykonywać tych czynności przez samą deklarację, ale wynika to ze sposobu urządzenia świata, a nie z semantyki czasowników angielskich. Nie bez znaczenia jest przy tym argument, na który powołuje się Lynn Cherny, kiedy pisze o performatywnej funkcji komendy *emote*. Okazuje się mianowicie, że uczestnicy MUDa postrzegają takie wypowiedzi [*emotes*] jako wydarzenia, które 'dzieją się', gdy tylko zostaną wyrażone [*emoted*], są zatem niezaprzeczalne, podobnie jak performatywy. Warto zauważyć, że świat Arkadii nie zawiera odpowiednika komendy *emote*. Istnieje tu za to komenda „namyśl się”, która może być dowolnie uzupełniona:

>namyśl się nad lataniem unosząc się w powietrze

Namyślasz się nad lataniem unosząc się w powietrze. Tak...

Cherny rozumie jednak performatywną funkcję *emote* nieco inaczej. Według niej sama komenda jest jakby „operatorem performatywnym”, który zmienia całą wypowiedź w performatywny akt mowy:

>:scratches her head.

Lynn scratches her head.

Działanie polega w tym wypadku na drapaniu się w głowę, a nie na czynności *emote* skróconej dla wygody do dwukropka.

Zupełnie inaczej widzą to zagadnienie Anna Cicognani i Mary Lou Maher. Według nich „scratches her head” stanowi treść wypowiedzi, zaś akt mowy polega właśnie na czynności *emote*; podobnie jak w przypadku zdania „Obiecuję przyjść jutro” jego treścią jest przyjście następnego dnia, ale cały akt jest obietnicą. Podejście takie – mimo pewnych trudności – wydaje się słuszniejsze, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę, że środowisko Arkadii oferuje graczom, między innymi, komendę „podrap się”. Jeśli więc przywołane przez Cherny zdanie stanowi akt performatywny, to podobny status powinien mieć jego arkadyjski odpowiednik, choć komenda *emote* w nim nie występuje:

>podrap się w głowę

Drapiesz się w głowę.

W następnym artykule Cicognani modyfikuje nieco swoje stanowisko. Uznaje ona mianowicie za performatywy tylko takie komendy, dzięki którym uczestnicy mogą „osiągnąć odpowiedni cel

i *trwale* oddziałać na środowisko, na przykład przez stworzenie MUDowego przedmiotu”. Nie wyjaśnia przy tym, skąd bierze się to niezbyt jednoznaczne ograniczenie, ale jego powody wydają się bardzo interesujące. Analizując MUDowe polecenia Cicognani bierze pod uwagę siedem wymienionych przez Searle’a warunków, które musi spełniać skuteczny akt illokucyjny. Zauważa przy tym, że dwa warunki odnoszące się do intencji mówiącego – szczerość i siła intencji – nie mogą być spełnione w świecie MUDów. Uczestnik wydający komendę „idź na zachód” nie może robić tego nie-szczerze albo bez pełnego przekonania, a w każdym razie system MUDA jest niewrażliwy na takie rozterki. W tym miejscu ujawniają się powody ograniczenia zakresu rozważań do wybranej grupy czynności. Uwzględniając tylko te komendy, które trwale oddziałują na środowisko, autorka wyklucza właściwie wszystkie czasowniki, które w normalnym użyciu są performatywami. Ich analiza mogłaby bowiem doprowadzić do paradoksów. Jako przykład niech posłuży dostępna w Arkadii komenda „pogratuluj”:

> *pogratuluj Srebrnej*
Gratulujesz Srebrnej.

Jeśli uznać, że system nie pozwala na żadne warianty interpretacyjne, to trzeba przyjąć, że wypowiedź ta może znaczyć tylko jedno, mianowicie szczerze gratulacje. To jednak wydaje się niemożliwe, bo MUD byłby wówczas przedziwną maszyną do „usuwania kłamstwa”. W istocie jednak mamy tu do czynienia z rozbiciem aktu mowy na dwie składowe. Pierwsza z nich dotyczy interakcji uczestnik – system. To właśnie ten poziom analizuje Cicognani; nie można tu kłamać, a intencje uczestnika są oczywiste. Istnieje jednak drugi poziom, który rozgrywa się pomiędzy gratulującym a inną postacią – w tym wypadku poetesą o imieniu Srebrna. Tutaj oczywiście możliwy jest cały wachlarz intencji: od pełnej szczerości, przez ironię, aż po kłamstwo. Nie należy przy tym sądzić, że te dwa akty dzieją się kolejno, jeden po drugim, a więc że gracz najpierw wydaje komendę systemowi, a następnie komenda ta powoduje wykonanie określonego działania. Mamy tu raczej do czynienia ze swoistym rozbiciem jednego aktu. Opisując fikcję, Searle zauważa, że *akt illokucyjny jest [w niej] udawany, ale akt wypowiedzi jest rzeczywisty*. W rozważanym przykładzie akt wypowie-

dzi dokonuje się (w zmienionej formie gramatycznej) na płaszczyźnie uczestnik – system, a o udawanym akcie illokucyjnym informuje zdanie oznajmujące.

W tym miejscu pomocne może okazać się także odwołanie do ostatniej z wymienionych przeze mnie właściwości fikcji literackiej, a mianowicie do rozdzielenia autora i autorskiego „ja”. W przypadku MUDów mamy, jak stwierdziłem wcześniej, do czynienia z dwukierunkowym schematem komunikacyjnym. W rezultacie gracz przejmuje część uprawnień nadawczych autora. Tak jak w fikcji literackiej autor udaje kogoś innego (narratora), tak w MUDach gracz staje się awatarem. Te dwa przypadki różnią się jednak. Fikcję od rzeczywistości oddziela brak możliwości interakcji w tej pierwszej. Tymczasem w MUDach nie ma tej bariery i w rezultacie granica rozmywa się. Rozważmy to na przykładzie czasu. W fikcji literackiej czas pisania (wykonywania) i odbioru dzieła literackiego jest zupełnie czymś innym, niż czas w tymże dziele. Agatha Christie w żaden sposób nie uczestniczy w czasie, w którym żyje i działa stworzony przez nią narrator, na przykład kapitan Arthur Hastings. Tymczasem uczestnik MUDa bierze udział jednocześnie w dwóch ciągach czasowych. Pierwszy z nich związany jest ze światem rzeczywistym i wyznaczają go na przykład tak zwane „lagi”, czyli opóźnienia w komunikacji z systemem wynikające z niewydolności łączy. Oprócz tego gracz – jako awatar – zanurzony jest oczywiście w czasie MUDa, który biegnie niezależnym rytmem.

Fikcję typu interaktywnego, taką jak w MUDach, różni od fikcji literackiej także problem intencjonalności. W tym drugim przypadku mamy do czynienia z przedstawieniem intencji, a nie intencją samą. Agatha Christie, przemawiając w powieściach o Herkulesie Poirot, jedynie odgrywa intencje mówiących osób, w tym narratora. Inaczej jest w przypadku MUDów. Stwierdziłem wyżej, że na poziomie gracz – system intencja nadawcza nie ma żadnego znaczenia, program komputerowy odczytuje tylko komendę, a nie intencję jej wydania. Jednak na poziomie fikcji intencje nadawcze mają wielkie znaczenie w komunikacji interpersonalnej. Czy są to intencje prawdziwe, czy tylko odgrywane? Odpowiedź na to pytanie jest dużo trudniejsza niż w przypadku fikcji literackiej. Rozmycie granicy pomiędzy rzeczywistością a środowiskiem MUDa

nie dotyczy bowiem – co oczywiste – ontologii, ale raczej psychiki graczy. Środowiska interaktywne wymagają od swoich uczestników znacznie większego zaangażowania niż ma to miejsce w tradycyjnej fikcji. Gracz nie ma poczucia, że udaje jakieś nastawienia czy intencje – gratuluje, grozi i prosi najzupełniej szczerze. Nie znaczy to, że traci przy tym poczucie rzeczywistości. Choć środowisko jest fikcyjne, to nie tylko emocje, ale i intencje są najzupełniej szczerze.

W ten sposób wytłumaczyć można zagadnienie performatywów. Komendy wydawane przez graczy MUDów nie są, najściślej rzecz biorąc, performatywami, ponieważ rozcina je granica pomiędzy rzeczywistością a fikcją. Ich wypowiedzenie dokonuje się w rzeczywistości, zaś illokucja – w świecie fikcyjnym. Jednak oba te akty wykonywane są przez jedną osobę, gracza, który występuje w dwóch rolach: programisty i postaci ze świata fikcyjnego. Dlatego właśnie można wskazać liczne analogie między komendami w MUDach i performatywami.

Twórcy koncepcji aktów mowy – Austin i Searle – podejrzliwie podchodzili do fikcji literackiej, traktując ją jako wynaturzony, zafalszowany rodzaj komunikacji. Okazuje się, że MUDy przynajmniej w pewnym stopniu unikają tego zarzutu. Będąc fikcją, oferują jednak wiążące uczestnictwo. Są medium językowym, a zarazem interaktywnym. Wykorzystują komputery, a jednocześnie ich sens stanowi komunikacja między ludźmi. Chociaż więc wydaje się, że dalszy postęp techniczny prędko pogrzebie MUDy w lochach zapomnienia, to ich badanie może okazać się płodne dla filozofii języka, teorii fikcji narracyjnej i dla innych dyscyplin.

Przypisy

¹ Zob. Wojciech Siwak, „Hipertekstualna podróż przez wirtualne światy”, w: A. Gwóźdź i S. Krzemień-Ojak (red.), *Intermedialność w kulturze końca XX wieku, Trans Humana*, Białystok 1998. Publikacji anglojęzycznych jest zbyt wiele, by je tu wymieniać, warto tylko zwrócić uwagę czytelnika na internetowy *Journal of MUD Research* (<http://journal.tinymush.org/~jour>).

² Ten przykład i następne zaczerpnięte są ze środowiska o nazwie Arkadia. Powody tego wyboru opiszę dalej. W tym miejscu zaznaczam tylko, że dla wygody czytelnika uzupełniłem tekst o polskie znaki diakrytyczne, pozostawiłem natomiast oryginalną interpunkcję.

³ Na marginesie można dodać, choć nie ma to większego znaczenia dla moich rozważań, że nie wszystkie MUDy służą wyłącznie zabawie. Istnieją też takie, które mają poważniejsze przeznaczenie, na przykład służą funkcjom psychoterapeutycznym.

⁴ Na temat tego sporu zob. Wojciech Tomasik, „Teoria aktów mowy a literatura (Od etiologii do ideologii szczoerości)”, w: Ryszard Nycz (red.), *Po sukturalizmie. Współczesne badania teoretycznoliterackie*, Wrocław: Wiedza o Kulturze 1992. Koncepcję Searle’a krytykuje gruntownie Currie, przedstawiając zarazem argumenty za uznaniem fikcji za samodzielny akt (Gregory Currie, *The Nature of Fiction*, Cambridge: Cambridge UP 1990).

⁵ John R. Searle, „Status logiczny wypowiedzi fikcyjnej”, przeł. H. Buczyńska-Garwicz, w: K. Bartoszyński, M. Głowiński i H. Markiewicz (red.), *Studia z teorii literatury. Archiwum przekładów „Pamiętnika Literackiego”*, Wrocław: Ossolineum 1988, s. 29.

⁶ Na temat reguł wypowiedzania aktów mowy zob. oprócz przywołanego wyżej artykułu Searle’a także rozdział 3. jego pracy *Czynności mowy*, przeł. B. Chwedeńczuk, Warszawa: Pax 1987.

⁷ Anne Hart, *Herkules Poirot. Życie i czasy*, przeł. A. Bańkowska, Warszawa: Wydawnictwo Prószyński i S-ka 1998.

⁸ Zob. Richard Ohmann, „Literatura jako akt”, przeł. B. Kowalik i W. Krajka, w: *Studia z teorii literatury...*, op. cit., Koncepcja ta wywodzi się oczywiście od Austina, zob. Tomasik, op. cit., s. 13.

⁹ Arkadia dostępna jest pod adresem telnetu 212.33.66.196:23. Niestety, ostatnio adres ten ulegał zmianom i może się zdarzyć, że już wkrótce będzie on nieaktualny.

¹⁰ Uchybienia zdarzają się wtedy, kiedy anglojęzyczny system nie odróżnia rodzaju gramatycznego uczestnika. Arkadia preferuje wówczas rodzaj męski, choć trzeba przyznać, że w większości przypadków forma gramatyczna jest jednak poprawna – to znaczy odpowiada płci wybranej przez gracza.

¹¹ Anna Cicognani i Mary Lou Maher, „Design Speech Acts. ‘How to do things with words’ in Virtual Communities”, w: R. Junge (ed.), *CAAD Futures*, Conference Proceedings, Munich, 3-6 August, Kluwer 1997. Dostępny także w internecie pod adresem <http://www.arch.usyd.edu.au/~anna/papers/caadf97.html>

¹² Myśl o performatywnych właściwościach języka MUDów pojawiała się kilkakrotnie w literaturze przedmiotu. Zob. Anna Cicognani i Mary Lou Maher, op. cit.; Anna Cicognani, *Defining a Design Language in a Text-Based Virtual Community*, dostępny pod adresem <http://www.arch.usyd.edu.au/~anna/papers/cve98.html>; Lynn Cherny, „The Modal Complexity of Speech Events in a Social MUD”, *Electronic Journal of Communication* 1995, vol. 4, nr 5 (November).

¹³ John R. Searle, „How performatives work”, *Linguistics and Philosophy* 1989, 12, s. 554.

¹⁴ Lynn Cherny, op. cit.

¹⁵ Anna Cicognani i Mary Lou Maher, op. cit.

¹⁶ Anna Cicognani, *Defining a Design Language in a Text-Based Virtual Community...*

¹⁷ Ibidem. Na temat składników siły illokucyjnej wypowiedzi zob. także J. R. Searle, *Czynności mowy...*, ss. 77-96.

¹⁸ J. R. Searle, „Status logiczny wypowiedzi fikcyjnej”, op. cit., s. 31.

¹⁹ Szerszej piszę o tym w mojej pracy *Rozmowa z wirtualnym cieniem. Komunikacja w rzeczywistości wirtualnej*, Energeia, Warszawa, w druku.

²⁰ Oczywiście utwory fikcji literackiej przedstawiają interakcje pomiędzy postaciami, ale są to właśnie tylko przedstawienia, a nie prawdziwe interakcje.

²¹ Przykład Arkadii może być o tyle mylący, że w MUDzie tym uczestnicy powinni dostosować się do pewnej tematycznej konwencji, mianowicie do konwencji powieści *fantasy*. Istnieją jednak MUDy, gdzie uczestnicy wcale nie muszą udawać rycerzy, elfów czy krasnoludów, ale mogą przenieść do nich swoją autentyczną osobowość.
