

Tomasz Z. Majkowski

Uniwersytet Jagielloński

Różnojęzyczność gier wideo a sytuacja gracza. Rozpoznanie wstępne

Abstract

Video Games Heteroglossia and Player Situation: Initial Diagnosis

The aim of this paper is to create initial frame for possible translation of Bakhtinian key concept of heteroglossia into video game analysis. Although devised to describe specifics of the novel and tightly-knitted to its material, social and historical aspects, can be also seen as possible framework for description of other non-homogenic texts, such as cinema or, in this case, digital game. The opportunity to employ the concept of heteroglossia is rooted in game studies tradition, very eager to single out various layers, or parts of the game itself. Such perspective not only opens venue for concluding two-decade long quarrel over the importance of various game components for understanding the phenomenon – it can be also instrumental in describing the social background and ideology of gamers, understand as particular culture, and depicting the position and role of the player during the very act of the gameplay. It can be also seen as an introduction to the understanding cultural significance and role of the video game.

Słowa kluczowe: studia nad grami, różnojęzyczność, Bachtin Michaił, awatar, gracz

Keywords: game studies, heteroglossia, Bakhtin Mikhail, avatar, player

1

Problem aktywności gracza znajduje się w centrum zainteresowania studiów nad grami wideo, zwłaszcza zorientowanych ludologicznie, właściwie od ich zarania, to jest od czasów prób zidentyfikowania gier jako nowej odmiany literatury pod koniec lat dziewięćdziesiątych XX wieku. Zarówno paradygmat ewolucyjny, łączący gry i powieść za pośrednictwem literatury hipertekstowej, jak i separacyjny, usiłujący uchwycić specyfikę tego zjawiska w izolacji od innych fenomenów, szczególnie praktyk opowiadania, bezdyskusyjnie właściwie przyjęły hipotezę o aktywnym udziale grającego w procesie formowania, czy też aktualizowania tekstu gry. Co więcej, jego udział w tym względzie miałby być znacząco większy, niż w wypadku obcowania z klasyczną literaturą, opisywanego zwykle jako czynność bierna i pozbawiona sprawstwa – literatura ergodyczna zawdzięcza przecież swoją niekoniecznie trafioną nazwę rzekomemu „nietrywialnemu wysiłkowi”, który odbiorca musiał podjąć, by ułożyć jej potencjalność w sensowne struktury¹. Ten klasyczny już koncept stał się filarem wczesnych prób różnicowania gier wideo i innych praktyk kulturowych, których analizę szybko skierowano na problematyzację mechanizmów konfiguracji, rzekomo konstytutywnych dla tego medium i stanowiących polarne przeciwieństwo praktyk związanych z odbiorem literatury – którą to różnicę Markku Eskelinen podsumował sławnym i efektownym zdaniem: „w literaturze może się zdarzyć, że czytelnik konfiguruje, by interpretować, w grach musi interpretować, by móc konfigurować”².

Takie problematyzowanie gier, stawiające w centrum pewną praktykę, a nie artefakt, wydawało się drogą do analiz mechanizmów upodmiotowienia, strategii komunikacyjnych i doświadczenia grającego w relacji do właściwości zasad gry. Sprzyjał temu akcent, jaki studia ludologiczne – jak nazwano dyscyplinę zajmującą się analizą gry wideo jako autonomicznego fenomenu – kładły na różne elementy odróżniające jakoby gry od literatury: rzekomą swobodę grającego, niepowtarzalność jego jednostkowego doświadczenia i ogromne możliwości rekonfiguracyjne systemów gier. Znaczenie takich praktyk podkreślała atmosfera formułowania wczesnych sądów o grach wideo, która przyjęła postać „sporu ludologów z narratologami” – ci pierwsi określali się obrońcami autonomii gier wideo, niekiedy posuwając się nie tylko do bagatelizowania narracji, prowadzonej przez gry wideo, ale także do zupełnego kwestionowania narracyjnego potencjału gier³. W istocie jednak sławny spór dotyczył wyłącznie rozkładu akcentów: obydwie strony ekscytowały się przede wszystkim możliwościami twórczymi, które zapewniają gry

¹ E. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore 1997.

² M. Eskelinen, *Gaming Situation*, „Game Studies” 2001, vol. 1, issue 1, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [dostęp: 12.11.2015].

³ E. Aarseth, *Genre Trouble, Narrativism and the Art of Simulation* [w:] *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. P.H. Noah Wardrip-Fruin, Cambridge 2004, s. 45–55.

wideo, i na swój sposób starały się argumentować, że stanowią one nowy, lepszy rodzaj powieści – nawet jeżeli rezygnują z fabularnej i stylistycznej spójności na rzecz narracji pozbawionej danej uprzednio koherencji, którą gracz musi wypracować samodzielnie.

Sprawstwo gracza, czyli możliwość aktywnego kształtowania narracji i bezpośredni wpływ na prezentowane przez grę znaczenia, miało przesądzać o jego upodmiotowieniu oraz o przydaniu mu kompetencji równych autor-skim⁴. Ta zdobyta na drodze rewolucji autonomia, wyrażać się miała zresztą nie tylko zrzuceniem jarzma intencji autorskiej, lecz także w swobodzie wyboru podchwytywania lub ignorowania proponowanych przez grę wątków fabularnych, bez szkody dla doświadczenia ludycznego⁵. A nawet, w wersji najbardziej radykalnej, w zakwestionowaniu reguł wytwarzania i dystrybucji gier rozumianych jako produkty⁶. Echo tej optymistycznej wizji, w której gracz staje się zapowiedzią nowego rodzaju użytkownika kultury, samodzielnie wytwarzającego interesujące go treści za pomocą dostarczonych prefabrykatów, brzmi zarówno w klasycznych studiach nad kulturą współczesną, gdzie partneruje równie entuzjastycznym opiniom na temat kultury fanów⁷, jak i w tekstach programowych środowiska twórców elektronicznej rozrywki. W głośnym *Manifestie wieku ludycznego*⁸ z roku 2013, amerykański autor i badacz gier Eric Zimmerman wieszczę przyszłość, w której wszyscy gracze – ba, wszyscy ludzie! – staną się projektantami, zrównanymi w sprawstwie i kompetencjach ze współczesnymi wytwórcami gier⁹.

Euforia upodmiotowienia i indywidualizacji jednostkowego doświadczenia nie przyniosła jednak spodziewanego opisu hermeneutycznego doświadczenia gracza czy refleksji nad różnicą między odbiorem gry i tekstu literackiego. Na sposobie rozumowania zaważył triumf paradygmatu ludologicznego, dziedziczącego strukturalistyczne przeświadczenie o autonomii gry i konieczności badania zależności między jej elementami – nieprzypadkowo najczęściej przywoływaną w tekstach ludologów perspektywą literaturoznawczą są skrupulatne analizy Gérarda Genette'a, traktowane jako synekdocha literaturoznawstwa¹⁰ i służące za najważniejszy wspornik politycznego aspektu ludologii, to jest wydzielenia autonomicznej dyscypliny badawczej. Analiza

⁴ J. Murray, *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*, Cambridge 1998.

⁵ H. Jenkins, *Game Design As Narrative Architecture* [w:] *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. P.H. Noah Wardrip-Fruin, Cambridge 2004, s. 118–130.

⁶ J. Juul, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games And Their Players*, Cambridge 2012.

⁷ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

⁸ E. Zimmerman, *Manifesto for a Ludic Century*, <http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204> [dostęp: 12.11.2015].

⁹ Manifest został zresztą powszechnie skrytykowany, a sam autor po roku wycofał się z jego postulatów, sugerując przy tym, że pierwotna publikacja była prowokacją.

¹⁰ M. Eskelinen, *op.cit.*

perspektywy grającego i jego relacji z grą „służy zbadaniu, jak elementy gry modelują doznania gracza” – jak słusznie zauważa fiński badacz Olli Tapio Leino¹¹. Nawet wyłonienie się studiów zorientowanych hermeneutycznie okazało się obciążone perspektywą ludologiczną: procedurze grania towarzyszyć miałyby dwa równoległe procesy interpretacyjne – jeden związany z poziomem zasad i rozgrywki, drugi zakorzeniony w warstwie estetycznej. Separacja wydaje się nieprzezwycięzalna, Veli-Matti Karhulahti pisze nawet o tym, że gra uruchamia dwa niezależne od siebie koła hermeneutyczne¹².

Ale i te, skromne przecież, próby analizy relacji między grającym i grą znajdują się na marginesie refleksji groznawczej, ostatnie piętnastolecie najpierw zintensyfikowało bowiem dominujące tendencje separacji gry oraz koncentrację na jej mechanizmach, a potem przesunęło ciężar zainteresowania na problemy autorstwa i autora. Przesądziły o tym cztery czynniki.

Po pierwsze, eksplozja gier niezależnych oraz gier poważnych, do której doszło po roku 2000, przyniosła zmianę orientacji krytycznej i powrót pytań o potencjał artystyczny oraz społeczny medium, wprowadzając wygodną – bo znaną z innych dyscyplin humanistyki – dystynkcję między ambitnym, autotelicznym dziełem autorskim a masową produkcją rynkową.

Po wtóre, wzrost zainteresowania instytucji akademickich groznawstwem i próby propedeutyki gier wideo na wyższych uczelniach okazały się zorientowane przede wszystkim utylitarnie. Większość poświęconych grom kursów akademickich koncentruje się na nauce narzędzi i strategii projektowania, taka orientacja przynosi bowiem instytucjom akademickich największe profity. Doprowadziło to do zbliżenia – a czasem utożsamienia – badaczy i projektantów, przesuwając punkt ciężkości z problemu grania na proces wytwarzania gry: podręczniki projektowania gier ukazują się w tych samych prestiżowych seriach wydawniczych, co teksty ściśle akademickie, i funkcjonują na podobnych zasadach¹³.

Po trzecie, koncentracja krytyki pozaakademickiej na problemach sprawiedliwości społecznej, do której doszło w ostatnich latach, postawiła bardzo bezpośrednie pytania o odpowiedzialność twórcy gry, jego społeczne oddziaływanie i moralne kwalifikacje, nie troszcząc się przy tym nadmiernie o odbiorców, zazwyczaj opisywanych jako bierna masa niezdolna do krytycznej

¹¹ O. Tapio Leino, *Understanding Games as Played: Sketch for a first-person perspective for computer game analysis* [w:] *The Philosophy Of Computer Games Conference 2009*, <http://www.hf.uio.no/ifikk/english/research/projects/thirdplace/Conferences/proceedings/Leino%20Olli%20Tapio%202009%20-%20Understanding%20Games%20as%20Played%20Sketch%20for%20a%20first-person%20perspective%20for%20computer%20game%20analysis.pdf> [dostęp 12.11.2015].

¹² V.-M. Karhulahti, *Double Fine Adventure and the Double Hermeneutic Videogame* [w:] *Proceedings of the 4th International Conference on Fun and Games*, red. R. Bernhaupt, New York 2012, s. 19–26.

¹³ Na przykład: M. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge 2003.

refleksji. Tendencję tę identyfikuje Esther MacCallum-Stewart w swojej analizie postaci Lary Croft¹⁴.

Po czwarte, po roku 2006 szczególne znaczenie zyskała retoryka proceduralna: propozycja badawcza Iana Bogosta¹⁵, która – wychodząc od ustaleń językoznawstwa kognitywnego oraz retoryki – wywołała zwrot w stronę analizy mechanizmów perswazji, modelowanych częściowo przez estetykę, ale w pierwszym rzędzie przez strukturę gry (szerzej rekapitułuje ją Radosław Bomba w tym numerze *Wielogłosu*). Ze względu na związek rozumowania Iana Bogosta z doraźną pragmatyką polityczną (to z kolei wydaje się rezultatem inspiracji silnie upolitycznionymi książkami George'a Lakoffa) paradygmat retoryki proceduralnej sprowadził gracza do roli elementu maszyny ideologicznej, który wprawdzie ulega iluzji swobody działania, w istocie jednak nie tylko wykonuje polecenia systemu w sposób założony przez projektanta (to jest ulega jego perswazji), ale jeszcze internalizuje proponowane przez procedury zachowania i wartości. Nawet jeżeli złagodzić to stanowisko i poddać analizie gry o charakterze artystycznym, retoryka proceduralna pozwala opisać je jako systemy oferujące zaprogramowane uprzednio emocje i doznania, które grający odtwarza i w rezultacie ich doznaje¹⁶. W konsekwencji gracz zostaje z analizy nawet jeżeli nie całkowicie wyeliminowany, to radykalnie odpodmiotowiony. To z kolei poddaje krytyce Miguel Sicart w *Against Procedurality*¹⁷, proponując powrót do analizy praktyk grania i zerwanie z formalizmem, którym to terminem posługuje się niczym obelgą. Propozycja Sicarta wywołała szeroki odzew i tendencję do rezygnacji z analizy procedur oraz systemów: wahadło odchyła się w drugą stronę, a obecnie nawet wytrawni badacze wskazują¹⁸, że każdy element gry ma w gruncie rzeczy aspekt narracyjny.

2

Ten bardzo pobieżny przegląd stanowisk groźnawczych pozwala zwrócić uwagę, że choć problem ten rzadko jest stawiany wprost, w obrębie centralnej debaty dyscypliny funkcjonuje jednak zakamufłowane pytanie o pozycję gracza.

¹⁴ E. MacCallum-Stewart, „Take That, Bitches!” *Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives*, „Game Studies”, 2014, vol. 14, <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart> [dostęp: 12.11.2015].

¹⁵ I. Bogost, *Persuasive Games*, Cambridge 2006.

¹⁶ M. Flanagan, H. Nissebnaum, *Critical Play. Radical Game Design*, Cambridge 2009.

¹⁷ M. Sicart, *Against Procedurality*, „Game Studies” 2011, vol. 11, issue 3, http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap [dostęp: 12.11.2015].

¹⁸ Taki ton przyjmują na przykład ostatnie wystąpienia konferencyjne Espena Aarsetha (Central and Eastern European Game Studies 2015, Games and Literary Theory 2015) czy Hansa-Joachima Backe (Games and Literary Theory 2015) – których treść nie została jeszcze ogłoszona drukiem.

Pierwsza, historycznie najstarsza perspektywa deklaratywnie przypisywała graczowi ogromny wpływ na kształt własnej realizacji materiału narracyjnego gry. Okazała się ona jednak umiarkowanie zainteresowana opisem tych praktyk. Ciężyła natomiast w stronę opisu formalnego, który z kolei wyeliminował gracza z pola zainteresowania i skoncentrował się na wewnętrznych zależnościach oraz interakcjach różnych składników – czy poziomów – gry. Kolejną, jak się wydaje najdojrzalszą, opcję teoretyczną interesuje natomiast wpływ rozgrywki na gracza oraz metody konstruowania i funkcjonowania mechanizmów perswazyjnych, które niekiedy mają charakter ukryty, innym znów razem – zwłaszcza w wypadku gier poważnych i artystycznych o wyraziście eksponowanym autorstwie – intencjonalny i związany z zamiarami perswadującego artysty.

Przyczyną takiego stanu rzeczy wydaje mi się rzadko kwestionowany dogmat pierwszych lat rozwoju dyscypliny: przeświadczenie, że gra wideo ma charakter wielopoziomowy, że poziomy te dają się wyodrębnić i analizować w izolacji. Osią sporu jest zatem pytanie o prymat którejś z tak rozumianych warstw i zazwyczaj przyznaje się go poziomowi zasad i mechanik rozgrywki (choć niekiedy i kodu programu) jako specyficznym dla gier wideo¹⁹. Szczególnie jaskrawo tendencja ta uwidacznia się w próbach ludohermeneutyki i koncepcji dwóch, funkcjonujących niezależnie, praktyk interpretacyjnych. Teoretycznie wsparciem tej koncepcji jest zjawisko „dysonanansu ludonarracyjnego”, zaproponowane przez projektanta i krytyka gier Clinta Hockinga do opisu sytuacji, w której konwencjonalne rozwiązania na poziomie mechanizmów rozgrywki stoją w sprzeczności z fabułą i estetyką gry – na przykład, kiedy narracja nakazuje graczowi współczuć jakiejś grupie postaci, podczas gdy zasady nagradzają wykorzystanie ich niedoli²⁰. W takich momentach wielopoziomowość gry ujawnia się z całą mocą, a fakt, że gracze zazwyczaj działają zgodnie z pragmatyką rozgrywki, stanowi łatwy argument na rzecz jej pierwszoplanowej roli. To jednak nie tłumaczy faktu, że popularne (i zaświadczone w mediach elektronicznych) doświadczenia rozgrywki przynajmniej w równej mierze odnoszą się do warstwy estetyczno-narracyjnej, jak do reguł gry i w równej mierze poddają je ocenie. Dlatego sędzę, że rozumowanie eksponujące prymat jakiejś części gry jest niepoprawne, a próbę opisu relacji grającego z rozgrywką należy rozpocząć od korekty, która pozwoli uwzględnić osobiste doświadczenie użytkownika i stworzyć jakiś paradygmat jego opisu.

Stoję zatem na stanowisku, że należy ponownie przemyśleć relacje gier wideo z literaturą i sztukami wizualnymi oraz dokonać ponownej ewaluacji narzędzi wypracowanych przez inne dyscypliny humanistyki, tym razem nie fetyszyzując rzekomej radykalnej odmienności gier i nie koncentrując się na konstruowaniu katalogu rozbieżności. Nie ulega wątpliwości, że gry posia-

¹⁹ E. Aarseth, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, przeł. M. Filiciak [w:] *Świąty z pikseli*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010, s. 13–37.

²⁰ C. Hocking, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html [dostęp: 12.11.2015].

dają autonomiczną poetykę oraz właściwe dla nich metody prezentacji treści. Ta poetyka nie daje się jednak zbagatelizować tak łatwo, jak chcieli wcześnie ludolodzy, i nie jest zawsze bezwzględnie podporządkowana proceduralności. Występuje w pewnej interakcji, nie pomimo czy obok, lecz wobec praktyki grania. Analogicznie, mimo obecności predefiniowanych możliwości wykonywania ruchów i niewątpliwej perswazyjności rozmaitych struktur gry, gracz podejmuje podczas indywidualnej rozgrywki autonomiczne decyzje, poszukuje drogi na własną rękę. Co wydaje mi się nie do pominięcia, nawet jeśli przyjmujemy, iż częściej niż rzadziej zachowuje się dokładnie tak, jak przewidzieli autorzy. Wreszcie, grający wprowadza do gry nieredukowalny pierwiastek osobistych doświadczeń, przemyśleń i praktyk interpretacyjnych, dokładnie tak, jak podczas obcowania z każdym innym tekstem kultury, trudno zatem uzasadnić, dlaczego interpretacja ludyczna miałaby się fundamentalnie różnić od tekstualnej. Tym bardziej egzotyczna wydaje mi się proponowana przez niektórych proceduralistów i popularnych krytyków wizja gracza zupełnie podporządkowanego ukrytym intencjom systemu gry: między użytkownikiem a grą dochodzi raczej do rozmowy, tym trudniejszej, im wyrazistsza jest niezgodność między doświadczeniem gracza a propozycją intelektualną gry. Wątek ten próbuje analizować zresztą Miguel Sicart w chłodno przyjętej książce *The Ethics of Computer Games*²¹ oraz swoich kolejnych artykułach, w finale *Against Procedurality* upominając się o następującą reewaluację sytuacji gracza: „gdy podejmujemy grę, wchodzimy do świata zabawy, gdzie zasady są dialogiem, komunikatem – konwersacją”²². W ten sposób wprowadza, co prawda nieintencjonalnie – perspektywę teoretyczną, która wydaje mi się szczególnie produktywna dla rozwiązania zarysowanego wyżej podstawowego dylematu groźnawstwa, to jest koncepcję dialogiczności Michaiła Bachtina.

W niniejszym tekście chciałbym zwrócić uwagę na dwa podstawowe pojęcia z Bachtinowskiego słownika teoretycznego, opierając się na jednym tylko tekście rosyjskiego uczonego, a mianowicie na rozprawie *Słowo w powieści*. Wybieram ją zarówno z powodu wyjątkowej użyteczności, jak i ze względu na jej bezpośredni historyczny kontekst: powstała ona, by nastąpiło „przezwyjęcie rozdarcia w badaniach nad słowem artystycznym, które przeciwstawiło abstrakcyjny «formalizm» równie abstrakcyjnemu «ideologizmowi»”²³. Owa debata wydaje się dość zbieżna z problemem groźnawstwa. Oczywiście, już tytuł ujawniania pewne metodologiczne wątpliwości: tekst wydaje się rozprawą z zakresu stylistyki, opisującą problematykę poetyki powieści. Należy jednak pamiętać, że punktem wyjścia rozumowania Bachtina jest próba przywrócenia słowu (rozumianemu dość intuicyjnie) jego społecznego i czynnościowego charakteru: tytułowe pojęcie jest tu rodzajem działania komunikacyj-

²¹ M. Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge 2009.

²² M. Sicart, *Against Procedurality*.

²³ M. Bachtin, *Słowo w powieści* [w:] M. Bachtin, *Problemy literatury i estetyki*, przeł. W. Grajewski, Warszawa 1982, s. 82.

nego, sposobem funkcjonowania wśród innych ludzi i praktyką, która dopiero pochwycona i unieruchomiona w działalności artystycznej przyjmuje postać czysto werbalną. W swojej pierwotnej formie wydaje się ono przekładalne na działania i gesty – taki proces obustronnej translacji opisuje Bachtin we wstępie do *Twórczości Franciszka Rabelais'go*²⁴. Dlatego też wydaje mi się uprawnione rozszerzenie pewnych Bachtinowskich obserwacji na grę wideo rozumianą jako propozycja komunikacyjna i sposób opisu świata. Jestem przy tym jednak świadom, że bezpośrednio aplikowane pojęcia Bachtinowskie zyskają przy tym wymiar przybliżającej metafory – pozostaną jednak przy nich, biorąc je tam, gdzie trzeba, w cudzysłów, by zachować łączność z tekstem rosyjskiego uczonego i uniknąć prowizorycznego wytwórstwa niedopracowanych pojęć.

3

Fundamentalną właściwością Bachtinowskiego słowa jest fakt, że nigdy nie występuje w izolacji. Mając charakter praktyki, pojawia się zawsze w odpowiedzi na czyjeś działanie i samo zaprasza do działania. W mowie potocznej rzecz należy rozumieć zupełnie dosłownie – nawet mówiąc do siebie, mówimy do kogoś, i każda wypowiedź jest ripostą w niekończącym się dialogu oraz otwarciem na kolejną replikę. Nadto słowo, odnosząc się do przedmiotu, nie dotyka go bezpośrednio: napotyka gęstą siatkę omówień, ocen, uprzednich sposobów konceptualizacji, do których się *nolens volens* odnosi – w ten sposób rysują się dwie odmiany dialogiczności: ukierunkowane polemicznie nastawienie na wypowiedź innego człowieka oraz zakorzeniona w przedmiotach dialogiczność omówienia. W obydwu wypadkach, co warto podkreślić, udział w czynnościach słownych ma dwuznaczny charakter: z jednej strony, wymaga posługiwania się słowami wytartymi w tysiącu gąb, nienależącymi do nas, ale przyjmowanymi wraz z ich dialogicznym obciążeniem: „Tylko mityczny Adam, który przyniósł pierwsze słowo dziewicemu, nie nazwanemu jeszcze światu, rzeczywiście mógł zupełnie uniknąć tego dialogowego ścierania się w przedmiocie z cudzym słowem”²⁵. Z drugiej strony, to praktyka czynienia cudzego – własnym: „Słowo języka jest słowem półcudzym. Staje się «własne» gdy mówiący ożywi je swoją intencją, nada mu swój akcent, opanuje je, podporządkuje je własnej znaczeniowej i ekspresywnej tendencji”²⁶. Ale nawet tak podporządkowane, nie staje się autonomiczne: jest zakorzenione w języku grupy społecznej, idiomach rodzinnych, klasowych, ideologicznych czy tradycyjnych. Stąd też nie każda praktyka słowna jest równie wiarygodna we

²⁴ M. Bachtin, *Twórczość Franciszka Rabelais'go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, przeł. A. i A. Goreniewie, Kraków 1975.

²⁵ M. Bachtin, *Słowo w powieści*, s. 130.

²⁶ *Ibidem*, s. 130.

wszystkich zastosowaniach i niekiedy określone słowa i frazy „zaopatrują się w cudzysłów”²⁷, nie mieszcząc się w społecznie zapośredniczonym sposobie wypowiedzania się poszczególnego człowieka.

Praktyka artystycznej twórczości słownej nie różni się istotnie od żywej, społecznej formy dialogu: polega na wyborze i porządkowaniu różnych sposobów wypowiedzania, tak by wytworzyły możliwie jednorodną, choć przecież wielogłosową (bo złożoną z różnych słownych praktyk) wypowiedź. Stąd też prymat, jaki w języku artystycznym Bachtin przyznaje powieści, krytykując lirykę, zwłaszcza konfesyjną, za próbę monologizacji, ucieczkę przed faktem dialogicznej natury słowa i maskowanie tego faktu za pomocą sugestii autonomii językowej poety. W powieści natomiast w sposób żywy konwersują z sobą rozmaite sposoby omawiania świata, zarówno na poziomie napięć między językiem narracji a idiolektami bohaterów, jak i łącząc się i stapiając w samej narracji – badacz ilustruje tę tezę bardzo wymowną analizą fragmentów prozy Dickensa. Właściwość tę nazywa Bachtin heteroglossią czy też różnojęzycznością: jednoczesną obecnością w tekście różnych, społecznie zakorzenionych systemów wypowiedzania się, niejednokrotnie odnoszących się w rozmaity sposób do tego samego przedmiotu i pozostających w dialogowym napięciu. Rzecz ma konsekwencje zarówno na płaszczyźnie estetycznej (rozprawa proponuje bowiem biegłość w łączeniu różnych formacji słownych w spójną całość jako probierz wartości estetycznej), jak i czytelniczej, bowiem zastosowanie tego zabiegu otwiera tekst na włączenie kolejnych, osobistych porządków językowych, ułatwia jego przyswojenie i zamyka na tendencje pacyfikacji osobistych sposobów wypowiedzi, które są właściwością każdego tekstu usiłującego zastępować dialog – monologiem.

Ten niezmiernie grubiański skrót, pomijający z konieczności wiele subtelności Bachtinowskiego rozumowania, zaznacza podstawową perspektywę odniesienia problemu różnojęzyczności do gier wideo. Po pierwsze, na najbardziej podstawowym poziomie, one również – jak wszystkie inne gry – mają charakter praktyki społecznej o nastawieniu dialogicznym: jako uproszczone, czasem parodystyczne modele działań i zachowań, odnoszą się do swoich pierwowzorów i wchodzą w dialog zarówno z innymi wypowiedziami na ich temat, jak i bezpośrednio z sobą nawzajem. To prosta reguła, która lokuje gry wideo, rozumiane jako pewne całości, w siatce tekstów kultury, może co najwyżej stanowić przyczynek do refleksji o charakterze genologicznym, pozwalając wyodrębnić pewne wyraziste tendencje odnoszenia się do omawianych przedmiotów – na przykład opisać gry wojenne albo symulacje rozwoju miast w odniesieniu do innych konstatacji na temat wojny czy urbanistyki.

Warto jednak przy tym zaznaczyć, że tego rodzaju odniesienia realizują się nie tylko na poziomie estetyki gry, gdzie rzecz odbywa się analogicznie do sytuacji każdego innego rodzaju wypowiedzi na jakiś temat. Tym samym rodzajem dialogiczności odznacza się sposób konstrukcji rozgrywki czy mechanika

²⁷ *Ibidem*, s. 123.

możliwości, które gra zapewnia graczowi, ujęcie roli bohatera czy dostępnych dla gracza akcji, mechaniki pierwszo- i drugorzędne²⁸, a nawet zagadnienia z zakresu dla gracza niedostępnego, takie jak algorytmy sztucznej inteligencji czy sposób symulacji fizyki, stanowią elementy dialogu zakorzonego w przedmiocie wypowiedzi. Nie idzie zatem wyłącznie o to, czy fabuła danej gry prezentuje wojnę jako wesołą zabawę dużych chłopców, okazję do wielkich czynów czy piekło na ziemi. Do sposobów omawiania wojny dołączyć należy zachowanie przeciwników i sposób ich eliminowania (mogą być przecież sprytni i nieliczni lub mrowić się i setkami ginąć pod orężem protagonisty), możliwe ruchy gracza, odporność jego postaci, sposób wykorzystywania ekwipunku (który może być stały lub podlegać wymianie na coraz lepsze modele). Ogólnie wszystko, co tradycyjnie nazywa się rozgrywką i mechaniką, a co zwykle separuje się od poziomu wypowiedzi estetycznej gry.

Dlatego właśnie uważam, że mechanizmy dialogiczne gier wideo, przynajmniej gdy dotyczy to dialogiczności zewnętrznej, zakorzonej w przedmiocie wypowiedzi, nie różnią się w sposób znaczący od opisywanej przez Bachtina sytuacji powieści. Różnica dotyczy przede wszystkim poetyki wypowiedzi. Jeżeli bowiem uznać, że każdego rodzaju konstrukcja narracyjna jest sposobem strukturyzacji żywiołu ludzkiej mowy, zasadnicze pytanie można przeformułować z popularnego „Czy gry mają charakter narracyjny, a jeśli tak, to dlaczego?” na „Jakimi środkami posługują się gry, by przekształcić mowę w tekst?”. I to na tym poziomie uwidaczniają się istotne różnice: gry posługują się nie tylko tekstem werbalnym – współcześnie zresztą czynią to dość rzadko, lecz także opisują swoje przedmioty za pomocą obrazu i dźwięku w warstwie estetycznej oraz rozmaitych związanych z nimi procedur, tak chętnie opisywanych przed groźnawców. I nawet jeżeli przyjąć, że praktyki takie zachowują swój językowy czy też komunikacyjny charakter, to łatwo podać w wątpliwość ich społeczne zakorzenie, bo też i w jaki sposób konwencja plastyczna, której podporządkowany jest wizerunek postaci, miałyby być związana z żywiołem mowy? Do tego problemu jeszcze wrócę, a na razie koncentruję się na innej konsekwencji tego przekształcenia, a mianowicie na tym, że ze względu na radykalnie odmienny arsenał środków przeobrażeniu ulega praktyka oraz charakter opowiadania.

Powieść wyraża się w słowie, a więc w centrum zainteresowania stawia człowieka mówiącego oraz jego słowo dążące do uzyskania znaczenia: tym właśnie różni się od innych, starszych praktyk opowiadania²⁹. Problem ten niemal zupełnie znika z horyzontu gier wideo, które już to zrównują akt mówienia z innymi manifestacjami działania, już to całkowicie z niego rezygnują. Zbliża to gry do ideologii epickiej, faworyzującej człowieka działającego – z tą jednak różnicą, że w grach brakuje nieprzekraczalnego czasowego dystansu. Co więcej, gry wideo konstruują narrację w taki sposób, by zapewnić

²⁸ M. Sicart, *Defining Game Mechanics* „Game Studies” 2008, vol. 8, issue 2, <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> [dostęp; 12.11.2015].

²⁹ Zob. M. Bachtin, *Słowo w powieści*, s. 171–176.

użytkownikowi wrażenie bezpośredniego doświadczenia sytuacji prezentowanej na ekranie komputera: to ono właśnie skłoniło wczesnych badaczy do wytwarzania takich pojęć, jak ergodyczność³⁰ czy interaktywność i immersja, czyli całkowite zanurzenie w fikcyjnym świecie opowiadania³¹. Wrażenie doświadczenia osiąga się za pomocą pętli sprzężeń zwrotnych, powodujących, że protagonista reaguje (bądź wydaje się reagować) na polecenia gracza. Wytwarza się w ten sposób jedność czasu, w związku z którą nawet w sekwencjach, w które grający nie może ingerować i które realizowane są za pomocą klasycznej narracji filmowej powstaje wrażenie, że tworzą się, a nie odtwarzają, w momencie aktywacji.

Ten sposób symulowania bezpośredniego doświadczenia sugeruje powrót od praktyk mownych do aktywnego uczestnictwa w zwykle tylko omawianych sytuacjach, to znaczy gra wojenna sugeruje, że wojna, o której literatura tylko mówi, a którą kino pokazuje, staje się udziałem grającego, elementem jego bezpośredniego doświadczenia. W istocie jednak posługuje się tylko określonymi środkami stylistycznymi: „językiem” sprawstwa, iluzją jedności czasu, często symulowaniem trójwymiarowości świata wyświetlanego na płaskim ekranie i innymi opisywanymi przez badaczy gier wideo praktykami. Przyjęcie takiej perspektywy pozwala wytłumaczyć kilka uciążliwych fetyszów nowoczesnych gier, jak na przykład wysoki prestiż fotorealizmu albo symulowania fizyki czy karierę perspektywy pierwszoosobowej, nieporównywalnie większą niż w kinie. Należy jednak pamiętać, że wszystkie te różnice oddzielające gry wideo od innych praktyk narracyjnych ograniczają się w istocie do stylistyki i nie mają charakteru ontologicznego: gry opowiadają za pomocą innych środków, ale wciąż uczestniczą w plątaninie różnorodnych wypowiedzi o przedmiocie. Uparte ich wydzielenie utrudnia natomiast zrozumienie zarówno ich specyfiki, jak i istoty oraz celu.

Ta obserwacja pozwala przy tym wyeksponować jeszcze jedną, bardzo istotną analogię między sposobem konstruowania i odbioru gier wideo a opisywaną przez Bachtina powieścią. Analiza narracji *Malej Dorrit* to skrupulatna próba rozdzielenia różnych gatunków języka, splecionych przez – zdaniem rosyjskiego uczonego, mistrzowską – narrację Dickensa³². Analiza stylistyczna ma unaocznic zasadę konstrukcyjną powieści, w której współegzystują różne sposoby wypowiedzania się, niektóre ewidentnie eksponowane czy nawet pozornie destrukcyjne dla poczucia narracyjnej spójności, jak w wypadku postaci, których mowa „nie pasuje” do języka utworu, czy fragmentów o zabarwieniu ironicznym oraz komicznym. Gry wideo – choćby dlatego, że nawet w najbardziej rudymen tarnej formie jednocześnie posługują się „językiem” sprawstwa i obrazu – z konieczności posiadają ten sam potencjał wewnętrznej dialogiczności. Fragmenty komunikowane za pomocą sekwencji filmowych towarzyszą sekwencjom z aktywnym udziałem gracza, obok neutralnych ujęć

³⁰ E. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*.

³¹ J. Murray, *op.cit.*

³² Zob. M. Bachtin, *Słowo w powieści*, s. 134–142.

z kamery ulokowanej za plecami postaci pojawiają się fragmenty prezentowane z innych perspektyw, niektóre czynności wymagają uruchomienia dodatkowej gry zakorzenionej w grze – wszystkie te praktyki składają się na różnojęzyczność gry wideo. Do katalogu tego, ze względu na obecną w grze presję naśladowania doświadczenia, należą systemy kontroli nad sytuacją, stanowiące przecież niezmiernie istotny aspekt całościowego doznania rozgrywki, i zapewne wiele innych czynników współtworzących grę.

Analiza różnojęzyczności gry wideo wydaje mi się zagadnieniem niezmiernie istotnym. Po pierwsze, otwiera przestrzeń dla sądów estetycznych: grę można ocenić ze względu na sprawność połączenia różnych jej „języków” w całość odczuwalną jako spójna – to skądinąd kryterium oceny powieści, które proponuje Bachtin. Po wtóre, pozwala prześledzić wewnętrzne dialogiczne napięcie między różnymi „językami” wraz z ich społecznym i ideologicznym osadzeniem. Pierwszy z tych fenomenów umożliwił badanie ideologicznych różnic w sposobie ujmowania tego samego przedmiotu przez różne „języki” gry, niekiedy bowiem wchodzi one w bardzo wyraźną polemikę (która, w swojej skrajnej postaci, wywołuje „dysonans ludonarracyjny” omówiony przeze mnie powyżej). Sytuację taką uznaję nie tyle za dowód prymatu któregoś z „języków”, ile raczej okazję do refleksji nad tym, w jaki sposób odnoszą się do omawianego fenomenu. Co ważniejsze, analiza taka umożliwia nie tylko opis samego „języka”, ale przede wszystkim ideologii grupy, która się nim posługuje. Tu przydatne wydają się przede wszystkim próby redukcji różnych sposobów wypowiedzi – na przykład zmniejszenie udziału sekwencji filmowych na rzecz fragmentów interaktywnych, integracja komunikatów mechanicznych gry z warstwą estetyczną (jak umieszczenie paska zdrowia bohatera na jego skafandrze), upraszczanie lub komplikowanie mechaniki. Praktyka ta wskazuje bowiem nie tylko pozycję gry w panoramie gatunków elektronicznej rozrywki, lecz także eksponuje zakładanego odbiorcę.

Użytkownicy są przecież grupą różnorodną i posiadają nie tylko osobiste preferencje, ale również – a może przede wszystkim – różne kompetencje w zakresie posługiwania się różnymi „językami” gry. Istotne podziały dostrzec można już na poziomie preferencji w wyborze kontrolera: mysz i klawiatura, wykorzystywane do gry na komputerach osobistych, przeciwstawiają się tu kontrolerowi konsoli, odsłaniając pochodzenie społeczne grającego (w wypadku konsoli jest to częściej klasa średnia) oraz jego zaangażowanie w praktykę grania (użytkownicy myszy i klawiatury są zwykle bardziej zagorzali). Skomplikowane zasady i eksponowana warstwa „języka” mechaniki odpowiada innym graczom, neutralizacja tej perspektywy i koncentracja na ciągłości doświadczenia opowiedanego językiem filmu – innym. Szczegółowa analiza społecznego zakorzenienia różnych „języków” gry przekracza oczywiście ramy tego tekstu, dość zauważyć, że między grupami preferującymi i biegłymi w różnych „językach” rysują się niekiedy bardzo ostre osie społecznych konfliktów.

4

Ten sposób opisu pozwala zatem zwrócić uwagę, że zarówno konstruowanie hierarchii „języków”, jak i wyrazista redukcja znaczenia albo obecności niektórych z nich jest gestem społecznie znaczącym, bo ograniczającym przystępność konkretnej gry dla osób, które posługują się danym językiem mniej biegle. Taki gest jest szczególnie powszechny w wypadku tytułów o bardzo zawilej mechanice, wysokim poziomie trudności, wymagającym biegłego opanowania mechanizmu sterowania, i przeciwnie: redukującym te komponenty na rzecz narracji filmowej. W ten sposób wytwarza się zresztą dwa wyraźnie antagonistyczne społeczeństwa grających: jedno przywiązuje dużą wagę do pozanarracyjnych komponentów gry, drugie natomiast preferuje łatwość w dostępie do kolejnych komponentów fabuły. Są one bezpośrednio zantagonizowane i zwłaszcza grupa pierwsza chętnie krytykuje produkcje adresowane do drugiej jako zbyt łatwe, pozbawione wyzwania i w ten sposób niewierne etosowi gry. W skrajnych przypadkach, gdy język mechaniki jest zupełnie szczątkowy, pojawia się nawet kontrowersja dotycząca tego, czy dany tytuł jest w ogóle grą wideo³³.

To jednak tylko jedna z praktyk manipulowania „językami” gry. Druga polega na eksponowaniu tendencji monologicznych³⁴, to znaczy takim doborze komponentów, by sądy na temat przedmiotów wyrażane w różnych „językach” były zbieżne. To oczywiście gest możliwy tylko przy stosunkowo prostych, bo podporządkowanych wyrazistej idei projektach, stąd najczytelniej opisać go można w wypadku produkcji o dużej perswazyjności: gier edukacyjnych i interwencyjnych. Ten pierwszy rodzaj ma służyć transmisji wiedzy i umiejętności, stąd rozbieżność jest niepożądana: mechanika, narracja i estetyka mają być przydatne do stworzenia jednorodnie opisywanej sytuacji, której doświadczenie powinno wzbogacić grającego o określoną wiedzę i umiejętności: zadaniem symulatora samolotu wykorzystywanego w treningu pilotów jest jak najwierniej oddać realia. Model interwencyjny jest właściwie analogiczny – to gry, które starają się naświetlić istotny z ich perspektywy ideologicznej problem społeczny. W obydwu wypadkach cel jest analogiczny: przekonać gracza do proponowanej perspektywy i skłonić go do podjęcia określonych działań poza przestrzenią gry: zmanifestowania zdobytych umiejętności lub zwiększonej wrażliwości na opisywany przez grę problem. Praktyka ta jest skuteczna i niekiedy bywa szlachetna, szczególnie gdy naświetla istotne problemy społeczne. Analiza produkcji tego rodzaju wydaje mi się jednak daleko mniej zajmująca niż w wypadku gier, które nie podporządkowują się tak wyraziście celom dydaktycznym i wykorzystują dostępne „języki” w formie uznawanej za bardziej naturalną: skądinąd znamienne jest, że nawet badacze szczególnie zainteresowani perswazyjną funkcją gier najchętniej analizują nie te momenty

³³ Szczególnie intensywna kontrowersja towarzyszyła grze *Dear Esther* (thechinese-room 2013).

³⁴ Zob. M. Bachtin, *Słowo w powieści*, s. 163–164.

gier interwencyjnych, które uznają za skuteczne, ale fragmenty, w których projekt uspołnienienia zawodzi i „języki” gry mimowolnie obnażają niedostatki ideologicznej argumentacji³⁵.

Powyższa konstatacja nie oznacza jednak, że gra charakteryzująca się wysoką wewnętrzną spójnością jest z konieczności gorsza, niż bałaganiarskie i chaotyczne zlepki rozmaitych elementów. Przeciwnie, wrażenie jednorodności przy faktycznym dialogicznym zróżnicowaniu „języków” ekspresji to bardzo pożądane zjawisko dające odczucie wewnętrznej spójności i wysokiej jakości estetycznej gry. Ale nawet projekty dążące do monologu są, ze względu na naturę gier wideo, otwarte na drugi rodzaj dialogiczności, to jest nastawienie na cudze słowo. Ta właściwość manifestuje się oczywiście w każdym używanym przez grę języku, szczególnie interesująca wydaje się jednak na poziomie sprawstwa, to jest sugestii, że gracz podejmuje autonomiczne decyzje i steruje przebiegiem rozgrywki. Efekt ten gra osiąga, dostosowując wyświetlane treści do czynności, które gracz podejmuje z pomocą mechanizmu sterowania, i przekonując go o korespondencji drobnych gestów jego dłoni i ciała widocznego na ekranie bohatera³⁶. W konsekwencji niektóre gry dostosowują treść narracji do poczynań gracza – inne natomiast decydują wyłącznie o tempie podawania fabuły, uzależnionym od sprawności grającego.

Najważniejszym ograniczeniem poczucia swobody i wpływu na działanie gry jest oczywiście algorytm programu, nie znaczy to jednak, że inne „języki” nie podejmują prób przekonania użytkownika o zasadności określonych działań. Dzieje się tak na przykład wtedy, gdy „język” zasad problematyzuje niektóre zachowania lub rozwiązania jako skuteczniejsze od innych w języku punktacji. Podobnie przekonujący może być „język” prezentacji wizualnych, gdy organizacja wirtualnej przestrzeni sprzyja wdrażaniu określonych zachowań. Perswazja ta przyjmuje postać najbardziej zradykalizowaną, gdy z gry usunięte zostają alternatywy i zadanie gracza polega na powtórzeniu sekwencji przewidzianej przez projektanta w sposób całkowicie dosłowny – inne zachowania powodują blokadę treści. Tak dzieje się na przykład w klasycznych grach przygodowych.

Ale i w sytuacji zupełnej kontroli poczucie osobistej aktywności i samodzielności podczas wykonywania kolejnych działań nie zostaje całkowicie zredukowane. Nawet kiedy gracz robi dokładnie to, czego się od niego wymaga, i ściśle powtarza zamiary twórców wyrażone w jednym – lub wielu – „językach” gry, samo działanie pozostaje aktem jego woli i w jakimś sensie zostaje nasycone niepowtarzalną jednostkowością tego gracza. Sądzę, że zjawisko to przypomina fenomen nazywany przez Bachtina dwugłosowością: słowo wypowiedane przez bohatera powieści jest jednocześnie słowem autora, a to z kolei należy w tym samym stopniu do niego samego, jak do

³⁵ Zob. I. Bogost, *Videogames and Ideological Frames* [w:] „Popular Communication” 2006, vol. 4, s. 165–183.

³⁶ A. Gregersen, T. Grodal, *Embodiment and Interface* [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, red. B. Perron, M. Wolff, New York 2008, s. 65–83.

społecznie zakorzonego języka, którym się w danym momencie posługuje³⁷. Gracz umieszczony jest zatem w pozycji przypominającej pisarską: za pomocą kontrolera „wypowiada słowa”, jakich domaga się od niego któryś z „języków gry”, te natomiast okazują się jednocześnie działaniem grającego i działaniem bohatera. Choć każdy możliwy ruch jest zaprojektowany przez twórcę, stanowi też wyraz autonomicznego rozumienia gry przez użytkownika, element jego jednostkowego doświadczenia. Jest zawsze wewnętrznie zdialogizowany, własny i cudzy jednocześnie, i jako taki stanowi szczególnie istotny element doświadczenia grania. Dokładny opis tego fenomenu, który uwzględniłby tę dwoistość, to – jak sądzę – najistotniejsze zadanie badacza gier. Ekspozycja tylko jednego bieguna: intencji autorskiej albo autonomicznej ekspresji gracza (która tkwi u podstaw dwóch wielkich szkół badawczych) prowadzi do zapoznania istoty tego sposobu wypowiedzania się.

Jak wspominałem, dwugłosowość jest właściwością komunikatów wyrażanych również w innych językach gry, ale na poziomie sprawstwa wydaje się posiadać znaczenie szczególne, ze względu na specyficzny związek tego właśnie „języka” z praktyką grania. Podobnie jak inne gatunki wypowiedzi, podlega przy tym dodatkowej regule: uzyskuje pełnię potencjału w warunkach wysokiej wewnętrznej dialogiczności tekstu. Właściwość ta zgadza się z intuicją Bachtina dotyczącą poezji: „Wewnętrzne rozdwojenie (dwugłosowość) słowa związanego z jednym, jednolitym językiem i konsekwentnie monologowym stylem nie może być czymś naprawdę istotnym – najwyżej zabawą, burzą w szklance wody”³⁸. Intuicja ta nieobca jest graczom i bywa wyrażana w języku potocznym, gdy narzekają, że gra odbiera im możliwość podejmowania (dwugłosowych) decyzji, wymuszając realizację jakiejś założonej uprzednio fabuły. Przy czym, jak warto zauważyć, zarzut wydaje się tym mocniejszy, im trudniej uznać graczowi ideologię gry za własną. Dzieje się tak szczególnie wtedy, gdy ma on do czynienia z rodzajem mówienia, który Bachtin nazywa słowem zastanym, hieratyczną mową ojców³⁹ – totalnym ideologicznym światopoglądem, którego nie można przyswoić, ale można się mu podporządkować, często stanowiącym zaplecze przywołanych wyżej tytułów interwencyjnych. Stąd niewielka, jak się wydaje, skuteczność gier o wyraźnym programie politycznym, które – mimo ich potencjału perswazyjnego demaskowanego przez Bogosta⁴⁰ – nie stały się masowym narzędziem propagandy. I stąd, jak sądzę, podskórna niechęć części graczy do gier niezależnych identyfikowanych jako autorskie projekty artystyczne, przemawiają one bowiem nie tylko językiem monologu, ale podporządkowują się zastanemu „słowu sztuki”. Bywają zatem traktowane jak growy ekwiwalent poezji, w rozumieniu (i krytyce), które formułuje autor *Słowa w powieści*: skoncentro-

³⁷ M. Bachtin, *Słowo w powieści*, s. 163.

³⁸ *Ibidem*.

³⁹ *Ibidem*, s. 183.

⁴⁰ I. Bogost, *Persuasive Games*, Cambridge 2006.

wane na autoprezentacji i podporządkowujące tradycyjne języki rozgrywki nadrzędnemu zamysłowi artystycznemu.

Skoro więc gry wideo to forma wysoce dialogiczna, szczególnie wrażliwa na cudze słowo i oparta na dwugłosowej naturze narracji doświadczenia, kuśzać wydaje się hipoteza, że nie podporządkowują się one hieratycznej mowie oficjalnej i zawsze gryzą wędzidło. To w pewnej mierze prawda, oparły się bowiem kilku próbom przekształcenia w narzędzie perswazji. Mimo prób, nigdy nie udało się stworzyć satysfakcjonujących metod pedagogicznych wykorzystujących gry w kształceniu dzieci i młodzieży: pozostają użyteczne tylko jako symulatory, wykorzystywane w doskonaleniu żołnierzy, lekarzy i pilotów – a i tam w ograniczonym zakresie. Nie są również powszechnie wykorzystywane w praktykach politycznych – znów, mimo licznych prób podejmowanych zarówno przez ośrodki władzy, jak i centra edukacji obywatelskiej. Dyskurs krytyczny wskazuje, że obecnie opierają się bardzo mocno językowi sprawiedliwości społecznej i poprawności politycznej – na dobre i na złe. Pozostają też umiarkowanie niechętnie językowi sztuki.

To nie oznacza jednak, że unikają męczącej formularności i legitymują się szczególną interpretacyjną głębią. Przeciwnie, najważniejsze i najpowszechniej używane produkcje są łudząco podobne i wykorzystują ten sam zespół chwytów gatunkowych. Sytuację tę łatwo uznać za rezultat uwarunkowań rynkowych lub skutek zachowawczości producentów, schlebiających prostym gustom konserwatywnej i zaciętrzewionej grupy zagorzałych graczy. Takie wyjaśnienie wydaje mi się jednak niewystarczające, redukcjonistyczne i protekcyjne. Jestem przekonany, że formuły gatunkowe gier wideo lepiej niż próby artystyczne ujawniają zarówno specyfikę tej formy kulturowej, jak i prawdę o świecie, której gry mogą dotknąć. Mam też nadzieję, że przedstawiony wyżej, w bardzo poważnym skrócie, projekt badawczy pozwoli tę specyfikę uchwycić, a prawdę – opisać.

Bibliografia

- Aarseth E., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore 1997.
- Aarseth E., *Genre Trouble, Narrativism and the Art of Simulation* [w:] *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. P.H. Noah Wardrip-Fruin, Cambridge 2004, s. 45–55.
- Aarseth E., *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, przeł. M. Filiciak [w:] *Światy z pikseli*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010, s. 13–37.
- Bachtin M., *Twórczość Franciszka Rabelais 'go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, przeł. A. i A. Goreniowie, Kraków 1975.
- Bachtin M., *Słowo w powieści* [w:] *idem, Problemy literatury i estetyki*, przeł. W. Grajewski, Warszawa 1982, s. 82–278.
- Bogost I., *Persuasive Games*, Cambridge 2006.

- Bogost I., *Videogames and Ideological Frames*, „Popular Communication” 2006, vol. 4, s. 165–183.
- Eskelinen M., *Gaming Situation*, „Game Studies”, 2001, vol. 1, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [dostęp: 12.11.2015].
- Flanagan M., Nissebnaum H., *Critical Play. Radical Game Design*, Cambridge 2009.
- Gregersen A., Grodal T., *Embodiment and Interface* [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, red. B. Perron, M. Wolff, New York 2008, s. 65–83.
- Hocking C., *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html [dostęp: 12.11.2015].
- Jenkins H., *Game Design As Narrative Architecture* [w:] *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. P.H. Noah Wardrip-Fruin, Cambridge 2004, s. 118–130.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
- Juul J., *A Casual Revolution. Reinventing Video Games And Their Players*, Cambridge 2012.
- Karhulahti V.-M., *Double Fine Adventure and the Double Hermeneutic Videogame* [w:] *Proceedings of the 4th International Conference on Fun and Games*, New York 2012, s. 19–26.
- Tapio Leino O., *Understanding Games as Played: Sketch for a first-person perspective for computer game analysis* [w:] *The Philosophy Of Computer Games Conference 2009*, <http://www.hf.uio.no/ifikk/english/research/projects/thirdplace/Conferences/proceedings/Leino%20Olli%20Tapio%202009%20-%20Understanding%20Games%20as%20Played%20Sketch%20for%20a%20first-person%20perspective%20for%20computer%20game%20analysis.pdf> [dostęp: 12.11.2015].
- MacCallum-Stewart E., „*Take That, Bitches!*” *Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives*, „Game Studies” 2014, vol. 14, issue 2, <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart> [dostęp: 12.11.2015].
- Murray J., *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*, Cambridge 1998.
- Salen M., Zimmerman E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge 2003
- Sicart M., *Defining Game Mechanics*, „Game Studies”, vol. 8, issue 2, <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> [dostęp: 12.11.2015].
- Sicart M., *The Ethics of Computer Games*, Cambridge 2009.
- Sicart M., *Against Procedurality*, „Game Studies” 2011, vol. 11, issue 3, http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap [dostęp: 12.11.2015].
- Stam R., *Subversive Pleasures: Bakhtin, Cultural Criticism, and Film*, Baltimore 1992.
- Zimmerman E., *Manifesto for a Ludic Century*, <http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204> [dostęp: 12.11.2015].