

Materialność twórczego programowania

A black and white photograph showing a person's hand reaching towards a Philips monitor. The hand is positioned on the right side of the frame, with fingers slightly spread. The monitor is in the center, with the brand name 'PHILIPS' visible on its bezel. The background is a plain, light-colored wall. The overall composition is simple and focuses on the interaction between the human hand and the digital device.

Z Nickiem Montfortem
o badaniach platform,
współczesnych *games studies*
oraz interaktywnej fikcji
rozmawia
Piotr Marecki

ASTEROIDS

Asteroids
A classic arcade game where you control a spaceship and shoot at incoming asteroids. The goal is to destroy all the asteroids without being hit. The game is known for its challenging difficulty and high score potential.



STRATEGY
1. Always fire and reload for ammo.
2. Avoid firing continuously to the side.
3. In a two-player game, each player should take turns firing.

PROGRAMMING
1. Use a random number generator to place asteroids.
2. Use a random number generator to place the player's ship.

W badaniach skupiasz się na związkach między programowaniem a literaturą, twierdzisz, że badacze powinni zajmować się „obwodami, czipami, urządzeniami peryferyjnymi i tym, jak są zintegrowane i wykorzystywane w szerszych obszarach niezbadanych jeszcze przez krytyków i twórców”. Dlatego z Ianem Bogostem stworzyliście Platform Studies, serię książek, a zarazem metodę badania różnych obszarów twórczego programowania. Czy mógłbyś wyjaśnić, dlaczego „obwody, czipy i urządzenia peryferyjne” są ważne dla humanistyki?

Spójrzmy, w ramach analogii, na książki drukowane. Można się dowiedzieć czegoś o historii literatury i sztuki literackiej, idąc do księgarni i kupując współczesne wydanie jakiegokolwiek tekstu, który nas interesuje. Ale żeby naprawdę pojąć, co się działo z literaturą, pisanie, drukiem, przekazywaniem idei, trzeba zrozumieć też aspekty związane z procesem publikacji, składu, druku, oprawiania. Zatem te materialne aspekty tekstu i książek są bardzo istotne. Są też dość łatwo dostępne – w bibliotekach znajdują się wczesne wydania, można pójść i je obejrzeć.

I mówię tylko, że to samo dotyczy się gier i innych typów programowania kreatywnego. Jeśli chcemy zrozumieć, co się dzieje z programowaniem jako medium, musimy wziąć pod uwagę wszystkie warstwy i wymiary. Kiedy naukowcy informatycy próbują zrozumieć oprogramowanie, nie patrzą tylko na programy w językach programowania wysokiego poziomu, ale także na sprzęt i kod maszynowy.

Nie twierdzą, że wszyscy w humanistyce muszą się skupiać na materialności programowania, tak jak nie wszyscy literaturoznawcy muszą się koncentrować na materialności tekstu. Można się skupiać na różnych obszarach. Ale trzeba być świadomym, że jest również taki wymiar i też ktoś powinien go badać – więcej niż jedna osoba. Stworzyliśmy Platform Studies nie dlatego, że uważamy, iż wszyscy powinni zajmować się badaniem platform, ale dlatego, że takie badania uważamy za niezbędne do zrozumienia wszystkich poziomów, warstw i wymiarów programowania i jego funkcjonowania jako medium.

W swoim modelu *platform studies* podkreślasz, że utwory w nowych mediach należy badać na pięciu poziomach: odbioru/działania, interfejsu, formy/funkcji, kodu i platformy. Na czym polegają te poziomy i czym się różnią?

Ten model przedstawiłem w 2006 roku na konferencji w Princeton i wykorzystaliśmy go w książce *Racing the Beam*. Został też umieszczony na stronie Platform Studies. Model zaczyna się od odbioru i działania, czyli tego, jak ludzie grają w gry, co znaczą dla nich utwory elektroniczno-literackie i jak są przez nich rozumiane. Następnie jest interfejs, który najbardziej bezpośrednio określa wszelką recepcję i działanie. Napisano parę dobrych książek na temat interfejsu i nie jest to temat nowy, choć wciąż pozostaje wiele kwestii do zbadania. Pod interfejsem nie ma bezpośrednio kodu – jest jeszcze poziom formy lub funkcji. Poziom kodu, czyli sposób, w jaki ta forma lub funkcja jest zaimplementowana, jest następny w kolejności.

Rozważmy na przykład programy szachowe, takie jak *Video Chess* na Atari 2600 albo Kasparov's Gambit działający w DOS-ie. Najpierw jest poziom działania, czyli sposób, w jaki gramy, jak się różnią kształty figur i to, jak się nimi porusza. Jest interfejs – może to być szachownica w 2D, 3D lub tylko podane współrzędne. Albo szachownicy może w ogóle nie być. Zamiast tego system mógłby mówić, jaki wykonuje ruch, a użytkownik

mu odpowiadać. Bez względu na postać interfejsu program będzie umiał grać w określony sposób w szachy i stosować reguły tej gry, prawidłowo lub nie. Mógłby zaistnieć błąd, który sprawiałby, że system nieprawidłowo gra w szachy. Mogą zatem, na poziomie formy i funkcji, istnieć różne strategie. Następny jest poziom kodu – można rozpoznać taki czy inny język – a jeszcze pod nim znajduje się poziom platformy.

Jeśli ciekawi cię różnica między *Video Chess* na Atari VCS na czterokilobajtowym kartridżu a komputerem Deep Blue grającym przeciwko Garriemu Kasparowowi, to sprowadza się ona do różnych platform. Nawet kiedy mamy sprzęt o dużo większych możliwościach, interfejs może być podobny. Nie musi to mieć znaczenia – ktoś i tak ruszy figurą szachową w turnieju, więc interfejs mógłby mieć dowolną formę. Ale trzeba spojrzeć na niższe poziomy, by naprawdę zobaczyć różnicę i zrozumieć, że w tym przypadku należy mówić o różnicy platform.

W jednej z recenzji Twojej książki o Atari, *Racing the Beam*, wspomniano, że jej celem było wprowadzenie tematu sprzętu komputerowego do badań w obrębie nauk społecznych i humanistyki. Kto zatem może korzystać z podejścia *platform studies*: badacze nauk humanistycznych, społecznych czy informatycznych?

Platform studies to przedsięwzięcie humanistyczne. To nie ma być wycieczka w nauki informatyczne. Jest wiele podejść do programowania i powodów, dla których jest ono ważne, ale naszym celem było dotarcie z przesłaniem do osób związanych z naukami humanistycznymi.

Choć pracuję na MIT i mam doktorat z informatyki, zajmuję się humanistyką i działam w ramach wydziału Comparative Media Studies/Writing. Nie czuję się gotów pouczać specjalistów innych dyscyplin, w jaki sposób powinni myśleć o humanistyce. Myślę, że ważne jest, by moi bezpośredni współpracownicy lepiej rozumieli programowanie między innymi, choć nie wyłącznie, dzięki analizie platform.

Według Iana Bogosta w rozważaniach na temat platform można przyjąć podejście formalistyczne albo materialistyczne, antropologiczne lub informatyczne. Czy możesz opowiedzieć o tych różnych perspektywach i podejściach proponowanych przez autorów serii?

Nie zachęcamy do przyjęcia jedynie naszej perspektywy, zapraszamy osoby, które chcą zająć się tym niższym poziomem, czyli platformą. Sam nie jestem antropologiem, nie mam w tym kierunku wykształcenia, nie prowadziłem badań i prac w tym obszarze, ale można zastosować metody antropologiczne do badania platform informatycznych, przeprowadzając wywiady i obserwacje uczestniczące.

Rzecz jasna, takie badanie trudniej byłoby przeprowadzić w przypadku wielowiekowych metod druku wypukłego, ponieważ nie żyje już wiele osób, z którymi rozmowy o takich technikach można by odbyć, ale w przypadku programowania żyje wiele ludzi, z którymi warto przeprowadzić wywiady. W przypadku *Racing the Beam* przeprowadziliśmy wiele rozmów i wywiadów, ale główną metodą było badanie tego, co Matt Kirschenbaum mógłby uznać za materialność formalną, polegającą na analizie obrazów pamięci ROM, na rozkładaniu programów, śledzeniu ich działania i pracowaniu z nimi, a także bazowaniu na dokumentacji, materiałach naukowych i artykułach.

Co badacze i krytycy zajmujący się *game studies* mogą czerpać z innych form twórczego programowania, na przykład z literatury cyfrowej albo sztuki cyfrowej, oraz z subkultur takich jak demoscena?

Myszę, że twórcze programowanie (*creative computing*) to naturalne tło dla badań gier wideo i gier komputerowych. Dla mnie bardzo istotne jest, by rozważać gry w szerszym kontekście. Jest całe spektrum gier na urządzenia mobilne i gier na starsze platformy, gier retro i wszelkich typów sztuki cyfrowej, nowomediowej i literatury elektronicznej. Są prace Jeffa Mentera związane z demosceną i Tetsuyi Mizuguchiego związane z muzyką, klubami. Są też osoby, które tworzą dema i piszą interaktywne fikcje. Pamiętajmy, że w latach 80. XX wieku interaktywna fikcja była głównym typem gier sprzedawanych przez branżę informatyczną na komputery domowe. Dziś nie rozpoznajemy tego gatunku, bo nie ma grafiki – wygląda dla nas jak komunikat błędu.

Zaledwie kilka lat temu, na wczesnym etapie rozwoju *game studies* jako dziedziny akademickiej, trudno było w badaniach skupić się jedynie na samych grach. Dziedziną tą zajęły się osoby, wśród których byli filmoznawcy, literaturoznawcy, więc raczej myślano o grach przez pryzmat innych narzędzi. Sądzę, że dziś z kolei podchodzi się do badań nad grami zbyt wąsko – postrzega się je wyłącznie w kategoriach gry. Ludzie chętnie podkreślają związek między grami wideo a grami planszowymi i karcianymi oraz innymi grami tradycyjnymi. Te typy gier też nie są jeszcze gruntownie zbadane i dobrze, że stają się przedmiotem studiów naukowców. Jednak mnie w grach wideo interesuje związek z programowaniem. Gram trochę w gry planszowe i karciane, ale nie wzbudzają we mnie tego entuzjazmu co kreatywne programowanie – nie tylko w tworzeniu gier. Myszę, że przyszedł czas, by badacze *game studies* spojrzeli na bogactwo kreatywnego programowania i doświadczania mediów poza kategorią gier wideo czy gier komputerowych.

W 2014 roku w The Trope Tank realizowano projekt, w którym zastosowano podejście *platform studies* do różnych utworów, na przykład do *Karateki* Jordana Mechnera i *First Screening* bpNichola. Wiem, że lubisz projekty, które łączą różne obszary programowania kreatywnego. Czy ostatnio w *game studies* pojawiło się coś podobnego?

Dobre prace z dziedziny *game studies* prawie zawsze skupiają się na grach wideo i grach komputerowych. Dzięki nim można się nauczyć o naturze samych gier wideo, ale nie dowiemy się o związkach między grami wideo a na przykład pracami poety cyfrowego bpNichola, który programował na Apple II w tym samym roku co Jordan Mechner. Nie słyszałem o innych pracach, które łączyłyby te dwa aspekty. Najciekawsze działanie przekraczające te granice to projekt Stephanie Boluk i Patricka Lemieux, którzy badali związki między praktykami w świecie sztuki a grą *Dwarf Fortress*. Jednak tego typu prace są dość rzadkie i sposób organizacji wielu dyscyplin, ośrodków, laboratoriów i konferencji nie zachęca do takiego przekraczania granic.

W raporcie technicznym Trope Tanku, który napisałeś wspólnie z Clarą Fernández-Varą, omawiacie różne sposoby dostępu do gier, w tym granie na oryginalnym sprzęcie, korzystanie z emulatorów lub dokumentacji. Jakie rozumienie emulacji dają nam *platform studies* i w jaki sposób jest to związane z Twoją koncepcją redycji (*redition*)?

Ludzie różnie reagują na emulację. Jeśli puścimy grę na emulatorze, niektóre osoby stwierdzą, że to *fake*, a nie prawdziwa gra. Z drugiej strony, jeśli puścimy grę na oryginal-

nym sprzeczcie, inni oświadczają, że to śmieszne, niewartościowe podejście, gdyż za pięć czy dziesięć lat już takiego sprzętu nie będzie. W raporcie napisaliśmy z Clarą, że o danym przypadku emulowanego oprogramowania można myśleć jako o konkretnej edycji i jest normalne, iż utwór ma różne wydania.

W wypadku książek drukowanych mamy nie tylko obecne wydanie, ale też wydania wcześniejsze, pierwsze, faksymile, wydania porównujące różne wersje, a także wydania krytyczne i naukowe. Nikt nie powiedziałby, że cała ta kategoria jest niewartościowa i nie powinna istnieć. Uznajemy, że są dobre do wybranych zastosowań. Jeśli ktoś uczy, to wybierze jakieś konkretne wydanie odpowiednie do tego celu – gdy kogoś interesuje materialność tekstu, może się udać do biblioteki po pierwsze wydanie, by je obejrzeć i dokładnie zbadać. Zatem koncepcja edycji jest przydatna, ale o grach jeszcze nie mówi się w takich kategoriach.

Jeśli rozważalibyśmy tę sprawę z perspektywy filmu, moglibyśmy się odnieść do nowych wersji gier takich jak *Doom*, *Karateka* czy też do *First Screening* jako remake'ów. Ale takie odniesienie, jak każda metafora, sprawia, że pewne aspekty zostają ukryte, a inne uwypuklone. W remake'u filmu zatrudnia się nowych aktorów. Nie wiadomo zatem, czy to tak naprawdę pasuje do obiektów, o których mówimy w twórczym programowaniu, bo przecież niektóre z nich nie mają nawet aktorów.

Chcieliśmy połączyć pojęcia edycji i remake'u. W końcu zdecydowaliśmy się na termin „reedycja”, który podsunął Erik Stayton. Jest to zresztą słowo, które istniało, ale wyszło z użycia – kiedyś oznaczało powrót do wcześniejszej formy.

Są zresztą takie pakiety, jak na przykład zestaw Atari 2600 Action Pack, w którym jest emulator i obraz pamięci ROM – to zdecydowanie jest reedycja. Można też rozważyć oprogramowanie czegoś w emulatorze.

Inną korzyścią myślenia w kategoriach reedycji była możliwość podjęcia rozważań na temat portowania, czyli przystosowywania oprogramowania do innej platformy. Niektóre porty platform bardzo się różnią od pierwszych wersji.

Innym obszarem, któremu poświęciłeś wiele uwagi, jest interaktywna fikcja (*Interactive Fiction*, IF). W 2003 roku opublikowałeś *Twisty Little Passages*. Jeden z recenzentów napisał: „Przeczytałem *Twisty Little Passages* Nicka Montforta i to nie jest dla mnie ani dla was, drodzy czytelnicy. Celem tej książki jest przekonanie bywalców wydziałów anglistycznych, że choć w interaktywnej fikcji czasem występują rakiety i smoki, to jest to poważna forma sztuki”. Czy rzeczywiście taki był cel?

Wiele wpływowych osób w dziedzinie, którą dziś nazywa się literaturą elektroniczną, nigdy nie było zbyt przekonanych do interaktywnej fikcji. Firma Eastgate Systems oferowała „poważny hipertekst” – używali właśnie takiego sformułowania. W przeciwieństwie do czego? Czy istniał hipertekst „niepoważny”? To było przecież przed powstaniem sieci WWW.

Na pewno nie stało się tak, że społeczności korzystające z interaktywnej fikcji i literatury elektronicznej zlały się w jedno. To nie są tożsame zjawiska. Jednak myślę, że książka pokazała, co może je łączyć.

Twisty Little Passages jest ciągle jednym z nielicznych opracowań teoretycznych IF w przeciwieństwie na przykład do ogromnej literatury na temat hipertekstów.

Wiele osób przede mną pisało o interaktywnej fikcji. Ukazało się kilka artykułów, w tym *Interactive Fiction* Anthony'ego Niesza i Normana Hollanda, entuzjastyczny w tonie, choć trochę ogólny. Jeśli ktoś nie był entuzjastą IF, nie pisał o niej, bo po prostu się nią nie interesował. Zatem część dawniejszych prac napisały osoby ze społeczności IF, które korzystały z systemu Inform lub TADS i tworzyły gry, a część inni badacze, osoby zainteresowane historią programowania. Na przykład Tracy Kidder pisze o graniu w *Adventure* w *Soul of a New Machine*.

W jednym z wywiadów nazwano Cię zwariowanym nerdem z obsesją smoków i rakiet. Odpowiedziałeś, że wydawnictwo MIT Press też można uznać za zwariowane, skoro zdecydowało się opublikować Twoją monografię. Czy udało Ci się przekonać społeczność badaczy mediów cyfrowych, że interaktywna fikcja to ważny temat?

Wiele się wydarzyło od czasu tej publikacji. Pojawiła się praca Dennisa G. Jerza o historii IF, a w szczególności gry *Adventure* – bada on w niej zarówno oryginalny kod źródłowy, do którego dotarł, i rzeczywistą jaskinię, na jakiej wzorowana jest mapa gry. To naprawdę świetna pozycja. Inna książka na temat IF to *The Gothic in Contemporary Interactive Fiction* Vana Leavenwortha. Jest *IF Theory*. Szkoda, że nie pojawiła się inna książka o IF przygotowana przez wydawnictwo uniwersyteckie. Nie chciałem napisać jedynej. Moim celem było opisać historię gatunku do momentu publikacji, zaproponować narzędzia teoretyczne, omówić, wskazać różne zagadnienia. Ale myślę, że nie wyczerpałem tematu.

Poważna czy nie – interaktywna fikcja zawsze była literaturą?

Często staram się podkreślać, że Infocom, ważny wydawca IF w latach 80. XX wieku, był przedsięwzięciem w gruncie rzeczy literackim. Nie mówię, że była to literatura wysoka, ale jego twórcy mieli do tego podejście literackie. W biurze Infocomu znajdowała się „matryca” – tablica na ścianie, na której na jednej osi wypisano gatunki: *fantasy*, *science fiction*, IF detektywistyczne, a na drugiej – poziomy trudności: początkujący, średnio zaawansowany, zaawansowany. Celem była publikacja przynajmniej jednej pozycji w każdej kategorii, by zapełnić matrycę. To założenia z samego początku ich działalności – jakby wydawnictwo wysyłało przekaz: chcemy tyle SF, tyle fantasy. Co więcej, mieli redaktora, którego zadaniem było nadzorować osoby piszące gry. Podkreślę: nie twierdzą, że te osoby były genialnymi pisarzami czy wielkimi twórcami. Mówię tylko, iż ich działalność miała charakter literacki. Jestem przekonany, że w Eastgate Systems, wydawnictwie, które w inny sposób działało w obszarze literatury, nie było takiej tablicy na ścianie i nie podejmowano decyzji w stylu „potrzebujemy jeszcze jednego science fiction dla początkujących”. Chcę powiedzieć, że osoby produkujące IF myślały w kategoriach literackich. Czasem przejawiało się to w zleceniach napisania IF przez Roberta Pinsky'ego, Thomasa Discha czy Douglasa Adamsa. Czasem chodziło o usystematyzowane plany, w których ustalano, jakie gatunki będą wydawane.

Jak wpłynęły na przemiany interaktywnej fikcji nowe technologie i platformy – tablety czy smartfony? Czy powstają tekstówki wyłącznie na urządzenia mobilne?

Oczywiście, są gry na telefony i na iPada, na przykład *80 Days* Jona Ingolda. Trochę jednak trwało, zanim te różne narzędzia otworzyły się na IF. Tak naprawdę dopiero Twine jest platformą, która zaczęła odpowiadać potrzebom społeczności, spodobała się i ludzie zaczęli z niej korzystać.

Możliwe jednak, że najważniejsze zmiany dla IF nie wynikły z pojawienia się nowych narzędzi. Pamiętajmy, że IF odnosiła duże sukcesy rynkowe – w latach 80. były osoby, które zarabiała na życie wyłącznie pisaniem IF. Było to coś niebywałego, sami do dziś są zdumieni, że coś takiego było możliwe. Infocom, pod względem znaczenia kulturowego, był w Stanach Zjednoczonych ważną firmą. Jednak pod koniec lat 80. IF zaczęło zanikać z powodu zainteresowania grafiką komputerową, zmian platform i po prostu natury tego rynku. W roku 1990 było jej już naprawdę niewiele. Firma Infocom została wykupiona przez Activision, a biuro na wschodnim wybrzeżu zamknięto.

Wyglądało na to, że zwykle firmy komercyjne nie będą już produkować IF, ale entuzjaści wciąż chcieli ją czytać, a wielu z nich było programistami. Systemy takie jak TADS czy Inform pozwalały im kontynuować tworzenie IF na własnym komputerze – bez gigantycznego komputera, nie w ramach firmy, bez wsparcia technicznego et cetera. Potrzebowali trochę czasu, by to osiągnąć, ale udawało im się tworzyć IF, która technicznie była na takim samym poziomie jak IF Infocomu – i to było coś niesamowitego.

Niektóre z tych osób chciały też zarabiać pieniądze, sprzedawać, mieć okładki, więc podejmowano próby tworzenia utworów na licencji typu *shareware*, zakładano firmy. Nie były to kompletne porażki, wciąż zresztą takie próby się podejmuje. Oczywiście nigdy nie wróciły dni chwały, kiedy to Infocom był dużym graczem na rynku oprogramowania rozrywkowego – komercyjnie IF już nie odniosło spektakularnego sukcesu, ale wciąż można było samemu tworzyć utwory.

Ponad dziesięć lat temu oświadczyłeś w jednym z wywiadów: „Powiem ci, na co liczę. Mam nadzieję, że to, co my, anglojęzyczni, nazywamy wspólnotą interaktywnej fikcji (*IF Community*), będzie trwało i rostało w siłę. Mam nadzieję, że istnieć będą też inne wspólnoty IF, nie tylko hiszpańsko-, włosko- czy niemieckojęzyczna, ale też różne społeczności anglojęzyczne. Wierzę też, że niektóre z nich powstawać będą na uczelniach, tak jak kiedyś. Niektóre społeczności będą interesowały się bardziej gatunkami detektywistycznymi, inne utworami bardziej wyrafinowanymi. I mam nadzieję, że te społeczności – choć zawsze pozostaną do pewnego stopnia odrębne – będą umiały się porozumieć i uczyć od siebie nawzajem”. Czy z dzisiejszej perspektywy Twoje słowa były proroctwem?

Wygląda na to, że wiele rzeczywiście się sprawdziło. Istnieją różne społeczności IF. Różni ludzie, korzystający głównie z Twine'a, tworzą fascynujące pisarstwo eksperymentalne. Poruszają problemy takie jak tożsamość, opisują trudne doświadczenia. Sposób, w jaki piszą, jest również niesamowity. Nie interesuje mnie tworzenie hipertekstu dla samego hipertekstu. Ciekawi mnie głównie modelowanie światów i możliwości parserów, ale cieszę się również z powstawania takich utworów, które pojawiły się ostatnio w społeczności Twine'a.

W artykule *An Emerging Canon?* Scott Rettberg analizuje odniesienia do utworów artystycznych w bazie ELMCIP Electronic Literature Knowledge Base. Nie ma tam interaktywnej fikcji. Naukowcy zajmujący się literaturą elektroniczną docenili tylko bardzo poważne rzeczy, takie jak powieści hipertekstowe Michaela Joyce'a i Shelley Jackson. Dlaczego wciąż istnieje podział na interaktywną fikcję i inne typy pisarstwa elektronicznego?

Klasycznych utworów hipertekstowych nie znajdziemy za to w The Interactive Fiction Database (ifdb.tads.org). Problem częściowo leży w tym, że baza IFDB jest tworzona na zasadzie wolontariatu, i osoby, które poświęcają czas na jej rozwijanie, nie przejdą do ELMCIP czy bazy ELO. Po co? Mają własny katalog.

To w dużej mierze wyjaśnia, dlaczego funkcjonują dwie odrębne społeczności, które trudno połączyć: obie radzą sobie całkiem dobrze same. Pamiętajmy, że we wczesnych latach 80. najpopularniejszymi grami wideo były IF. W 1980 roku pozycje Infocomu zajmowały jakieś sześć na dziesięć miejsc na liście bestsellerów. A z kolei dzieła hipertekstowe w tym czasie wykładano jako kanon literacki na uczelniach. W księgarni uniwersyteckiej leżał stos kopii *afternoon, a story* Michaela Joyce'a i wszyscy studenci je kupowali, bo była to lektura. Literatura elektroniczna nigdy nie miała swojej ery komercyjnej, a hipertekst nie przyniósł takich zysków, jakie IF przyniosła firmom produkującym gry, ale na swój sposób odniósł duży sukces. Choć Shelley Jackson, Stuart Moulthrop czy Michael Joyce nie utrzymywali się z tworzenia hipertekstu, w przeciwieństwie do osób implementujących tekst dla Infocomu, to jednak byli bardzo wpływowi. Zatem IF i hipertekst się nie połączyły, ponieważ nie miały płaszczyzny porozumienia. Nie dlatego, że były „wybrakowane”, tylko dlatego, że w jakiś sposób były za dobre.

Czy instytucje i wydarzenia takie jak spotkania literackie czy biblioteki ułatwiają połączenie IF z tradycyjnym polem literackim?

Nie wiem, czy to takie istotne. Można spytać, czy potrzebne są specjalne spotkania poświęcone literaturze elektronicznej – dlaczego by nie zaprosić autora e-literatury na tradycyjne spotkanie? Tak robi się w sztukach pięknych, na przykład mojego współpracownika Casey Reasa, który tworzy sztukę cyfrową, reprezentuje galeria zajmująca się sztuką w ogóle, w tym fotografią i rzeźbą. Ale działają też galerie zajmujące się tylko pracami cyfrowymi. Istnieją różne podejścia, niektóre osoby będą mówić „w grupie siła”, podczas gdy inne odpowiedzą: „niech to, co robimy, będzie włączone w szerszą społeczność”.

W praktyce każda osoba zajmująca się literaturą elektroniczną pójdzie raczej na oba rodzaje spotkań. Jeśli oczywiście ma na tyle szczęścia, że w jej okolicy spotkania otwarte na twórców elektronicznych w ogóle się odbywają. Większym problemem jest to, że niektóre tradycyjne instytucje, takie jak niezależne księgarnie, nie radzą sobie najlepiej w obecnym klimacie gospodarczym. Podobnie jest z bibliotekami. Ważne jest nie tylko pojawianie się nowych form, ale też podtrzymywanie działalności niektórych tradycyjnych instytucji.

Na MIT prowadzisz zajęcia *Interactive Narrative*, na których omawiasz też IF. Czy studenci postrzegają IF jako gatunek vintage'owy, czy też jako wciąż żywy, w którym chcą tworzyć?

Nie żyjemy w roku 1982, więc rzecz jasna ludzie mają inne podejście do IF niż wtedy – moi studenci zajmują się tworzeniem memów lub gier na telefon. Ale, z drugiej strony, czytanie utworów na Twinnie ma niski próg wejścia. Myślę, że studenci traktują IF jako coś interesującego, czemu można się przyjrzeć i o czym warto się uczyć. W różnym stopniu znają tę formę, niektórzy próbowali pisać IF, inni nigdy w to nie grali. *Interactive Narrative* nie jest kursem obowiązkowym – chyba że dla kogoś specjalizacją są media cyfrowe – więc studentów nie dziwi, że będą się uczyć o IF czy pisać IF. Niektóre osoby mogą negatywnie reagować na tego typu twórczość tylko dlatego, że jest to program komputerowy, bo to coś technologicznego i cyfrowego, ale na MIT raczej nie zdarza się to często.

W *Twisty Little Passages* dowodzisz, że IF to nie tylko rakiety i smoki, ale też *A Mind Forever Voyaging* Steve'a Meretzky'ego, którego tytuł nawiązuje do utworu Williama Wordswortha, i projekt *Mindwheel* Roberta Pinsky'ego, który porównujesz do *Piekle* Dantego. Jako autor sam czerpiesz z projektów *OuLiPo* w swoim *Ad Verbum...* Jak wypada porównanie dotychczasowych realizacji na polu IF z klasyką literacką?

Nie jest tak, że kiedy analizuję IF, to odkrywam, iż oto połączono język i programowanie w najdonioślejszy sposób, by stworzyć najbardziej niesamowite dzieło. Niektóre utwory budzą we mnie podziw. Inne natomiast są dobre pod względem warsztatu pisarskiego, ale już nie jako gry i jako światy do nawigowania. Niektóre są bardzo interesujące i wciągające, ale nie zostały świetnie napisane – takie przypadki zdarzają się nawet wśród najlepszych utworów IF, a na pewno tych ery komercyjnej. Moje zainteresowanie IF i innymi przejawami twórczego programowania nie polega na tym, że dostrzegam tylko najpiękniejsze i najdoskonalsze osiągnięcia. To nie *Finneganów tren* – nie widzę czegoś takiego w żadnym utworze IF ani w utworach e-literatury. Mnie ekscytuje ogromny potencjał tych form i obszarów.

Ale może on nigdy nie zostać wykorzystany, a wielkie dzieło może nigdy nie powstać. Jeśli tak będzie, to może za kilkadziesiąt lat będzie mi głupio. Ważne jest jednak, żeby ten potencjał rozpoznać i pokazać. Poza tym sam piszę. Jeśli miałbym poczucie, że największe dzieło, jakie mogło powstać, już powstało, to jaki miałoby sens bycie artystą lub pisarzem? Moje podejście do IF i literatury elektronicznej jako badacza też wynika z tego potencjału. Nie opiera się ono tylko na przecuciu. Przemyślałem to, mam w tym obszarze zaplecze teoretyczne i krytyczne. I to mi pozwala wierzyć, że IF i literatura elektroniczna mają potencjał.

Chcę powiedzieć jasno, że to nie fakt istnienia konkretnego wielkiego utworu popycha mnie do zajmowania się tą dziedziną. Chodzi o to, jakie utwory dopiero mogą się pojawić. Wierzę, że może to nastąpić w przyszłości i że będzie to coś wspaniałego. Byłoby niesamowitym przeżyciem móc zobaczyć pierwsze wielkie dzieło powstałe w konkretnej formie czy medium. Wspaniale byłoby je też napisać.