



GDZIE JEST GRACZ, KIEDY GRA?

RETORYKI CIELESNOŚCI A GRY WIDEO

MICHAŁ TABACZYŃSKI



Pytanie postawione w tytule jest może jednym z najciekawszych pytań w dziedzinie teorii nowych mediów (do których – z wielu powodów – należy też zaliczyć gry wideo i interaktywną fikcję). Od pytań w rodzaju „gdzie jest czytelnik, kiedy czyta?” albo „gdzie jest widz, kiedy ogląda?” różni się ono stopniem skomplikowania odpowiedzi. Ale także odpowiedzi tej aktualnością. I więcej jeszcze – powagą, jaką cechuje społeczne (albo, jeśli ktoś woli to tak nazywać, polityczne) implikacje tej odpowiedzi.

Jeżeli gry wideo proponują nam jakąś oryginalną i specyficzną narrację (mam na myśli narrację w obrębie teorii mediów cyfrowych), jest to narracja naszej cielesności. Teza ta nie jest wcale taka śmiała, na jaką wygląda. Istotnym novum jest użyta tu akurat terminologia: może nazbyt rzadko stawia się tę tezę tak mocno i z wykorzystaniem takiej retoryki. Problematyka ciała, ludzkiej cielesności – choć najczęściej tylko sugerowana bądź zakładana jako niewysłowiona oczywistość – pojawia się w najważniejszych i najbardziej oryginalnych teoriach.

Nie tylko zresztą tam. Kultura cyfrowa jest przesycona retoryką cielesności, która pojawia się czasem w najmniej spodziewanych kontekstach. Choćby kulinarna gra (precyzyjniej: minigra) dla dzieci *Cooking Mama Seasons*¹ rozpoczyna się takim z pozoru niewinnym, a niezwykle istotnym interpretacyjnie ostrzeżeniem: „Prosimy zwrócić uwagę na otoczenie podczas potrząśnięcia urządzeniem”. Ta standardowa informacja z banalnej gry dla dzieci dotycząca bezpiecznego z niej korzystania mówi przecież ni mniej, ni więcej tylko: faktyczna przestrzeń gry obejmuje nie tylko ciało gracza, ale w rzeczywistości sięga dalej – może także wpływać na przedmioty i ludzi w jego otoczeniu. Potwierdzając, że zrozumieliśmy tę ostrzegawczą instrukcję, godzimy się na coś więcej. Kliknięcie na przycisk TAK jest wstępem do innego świata i zarazem akceptacją jego reguł.

Fizjologia growa

Retoryki cielesności obecne są w najważniejszych teoriach gier, chociaż – co oczywiste – pojawiają się one często nie wprost, skryte za mniej lub bardziej skomplikowaną nomenklaturą, za różnymi pseudonimami.

W *Cybertekście* Espena Aarsetha retoryka cielesności jest częścią jego centralnej metafory. Czym jest bowiem „ergodyczność”, jak nie odwołaniem się do kategorii cielesności. Aarseth tak oto definiuje nową koncepcję lektury: „Dzieła ergodyczne wymagają nietrywialnego wysiłku i dopiero on po-

zwala czytelnikowi przechodzić przez tekst. Jeśli literatura ergodyczna jako koncepcja posiadać ma sensowne podstawy, to musi zakładać ona istnienie literatury nieergodycznej, w której podążanie za tekstem jest zadaniem trywialnym, który nie obarcza czytelnika żadną ekstranoematyczną odpowiedzialnością, poza (na przykład) ruchem galki ocznej i równomiernym lub losowym przewracaniem stron”². Ta odpowiedzialność jest w tym przypadku cielesna – nawet gdyby chcieć argumentować, że nietrywialność da się realizować tylko jako operację intelektualną (o ile to rzeczywiście cokolwiek zmienia), przeczy temu dyskurs obecny w całej książce – aż do ostatniego rozdziału. Patronat tych dwu greckich słów ze źródłosłowu „ergodyczności” – *ergon* (praca!) i *hodos* (ścieżka!) – ani na moment nie ustaje.

Długi esej Jespera Juula także w tytule ma wyraźne odniesienie do retoryki cielesności: *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*³. Sam tytuł oczywiście stanowi niezbyt mocny argument, nawet mimo faktu, że autor używa słowa powszechnie kojarzonego z doznaniem fizycznym (*pain* – ból), a nie komponentem psychicznym (*suffering* – cierpienie) doświadczenia bólu. Jednak cała ta książka, która w niezwykle pomysłowy sposób opisuje problem growej epistemologii (co porażka mówi o związkach rzeczywistości gracza i rzeczywistości growej), opiera się na kategoriach cielesności: czy to rozpatrywanej w kategoriach sprawności gracza, czy też paradoksy gier samobójczych, czy wreszcie kategoriach kontroli i odpowiedzialności, które gwarantują wyjątkowy status współdziałania w growej rzeczywistości, jakiego nie zapewniają narracje tradycyjnych mediów⁴.

² E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przekł. M. Pisarski, D. Sikora, P. Schreiber, M. Tabaczyński, Kraków–Bydgoszcz 2014, s. 12.

³ J. Juul, *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge–London 2013.

⁴ Ibidem, s. 113. Wcześniej pisze: „Jak pokazałem wcześniej, samożądania (element fizyczny/cielesny) oraz współdziałania/współuczestnictwo (element psychiczny) stanowią dwa sposoby – częściowo pokrywające się ze sobą – dzięki którym gry mogą przedstawić tragedię w obrębie swoich fikcji” (s. 111); warto to zdanie zacytować, bo Juul w tej akurat książce rzadko mówi tak wprost o cechach cielesności doświadczenia.

¹ *Cooking Mama Seasons*, Taito, 2014.

U Nicka Montforta w jego eseju o interaktywnej fikcji cielesność ukrywa się w jednym z trzech podstawowych cech tej formy – symulacji świata. Montfort pisze tak: „W przypadku interaktywnej fikcji to świat (podobnie jak «sceneria» w literaturze) jest elementem podstawowym – z postaci czy fabuły można zrezygnować, ale system nie będzie interaktywną fikcją, o ile nie będzie symulował świata, niezależnie od tego, jak nieudolnie i w jakim ograniczonym zakresie będzie to robił”⁵. Niech nas nie zwiedzie nieobecność bohaterów – w odpowiedzi na tę tezę Montforta Brenda Laurel pisała: „Jeśli świat interaktywnej fikcji nie będzie zawierał «postaci», wówczas oczywistym będzie, że to gracz przejmie funkcję jedyne go bohatera, poświęcając swoje myśli i czyny w celu przekształcenia tego potencjalnego modelu świata w «fabułę»”⁶.

Te przykłady nie są może najbardziej wyraziste, jednak próby udowodnienia istotności cielesnych kategorii w pracach N. Katherine Hayles czy Donny J. Haraway są naznaczone zbędną nadmiernością – ich teorie bowiem w całości ufundowane są na kategorii cielesności. Warto może jednak zacytować fragment wypowiedzi N. Katherine Hayles, będący komentarzem do eseju Simona Penny’ego – nie dla odkrywczości tezy, lecz dla retorycznej siły; dotyczy on co prawda hipertekstu, ale stanowić może uniwersalny opis praktyki użytkownika mediów cyfrowych:

„Jednak w przypadku elektronicznego hipertekstu czytelnik przyjmuje nowe założenia dotyczące natury samej tekstualności kształtowanej poprzez kontakt z tekstem elektronicznym – założenia tym silniejsze, że przyjmowane w trybie cielesnych aktywności, a nie świadomych refleksji. Te założenia będą określać mianem poznawczych implikacji, jako że ustanawiają formę poznania cielesnego o poważnych konsekwencjach dla zna-

czenia tekstu. W uznaniu [wagi] tej poznawczej implikacji będą odnosiła się odtąd do czytelnika jako do „interaktora” [*interactor*], które to określenie dokładniej oddaje istotę czytania w środowisku elektronicznym”⁷.

Ontologia gry

Tym, co cyfrowe technologie dają nowoczesnej antropologii, jest niewątpliwie większa świadomość zapośredniczeń, jakim podlega człowiek w swoim codziennym życiu. Cyfrowe technologie, hipertekst, interaktywne fikcje oraz gry, jak nic do tej pory, podważają przekonanie o możliwości istnienia niezapośredniczonego, mitycznego „człowieka prawdziwego”, istotowego, istniejącego poza kulturą⁸. W tym sensie stanowią rozwinięcie możliwości wcześniej istniejących mediów: literatury, sztuk plastycznych, fotografii czy filmu. Natomiast w tym kontinuum przemian mediów technologie cyfrowe wprowadzają, jak się zdaje, zmianę rewolucyjną. Stwarzają mianowicie symulację świata, która narusza – choćby poprzez możliwość interakcji z tym światem – podstawowe zasady rzeczywistości.

Najlepiej widać to zapewne w odniesieniu do dwóch kategorii, które w kontekście retoryki cielesności (i, co za tym idzie, ludzkiego doświadczenia) są kluczowe – chodzi o czas i przestrzeń. Pytanie zawarte w tytule artykułu tego w istocie dotyczy: gdzie w tym skomplikowanym układzie sprawczości (czy też: aktywności, interakcyjności) przebywa gracz, parametry jakiej przestrzeni dotyczą jego cielesności i co się dzieje z jego postrzeganiem czasu?

⁵ N. Montfort, *Interactive Fiction as „Story”, „Game”, „Storygame”, „Novel”, „Literature”, „Puzzle”, „Problem”, „Riddle”, and „Machine”*, [w:] N. Wardrip-Friun, P. Harrigan (red.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge–London 2006, s. 313.

⁶ B. Laurel, *Response by Brenda Laurel*, [w:] *First Person...*, op. cit., s. 312.

⁷ N.K. Hayles, *From Katherine Hayles’s Online Response*, [w:] *First Person...*, op. cit., s. 76. Wybór polskiego odpowiednika słowa *interactor* jest obarczony niejakim ryzykiem: za wersją „interaktor” (połączenie słów „interakcja” i „aktor”) przemawia jasne odniesienie do aktora w rozumieniu nauk społecznych, natomiast być może bardziej poprawne i adekwatne byłoby określenie „interakcyjusz”.

⁸ D. Miller, H.A. Horst, *The Digital and the Human: A Prospectus for Digital Anthropology*, [w:] H.A. Horst, D. Miller (red.), *Digital Anthropology*, London – New Dehli – New York – Sydney 2013, s. 12.

1. Czas

Jesper Juul poświęcił czasowi w grach wideo esej *Introduction to Game Time*⁹, który po zmianach stał się częścią jego książki *Half-Real*¹⁰. Dualistyczna struktura gry, która istnieje przecież pomiędzy pierwotnym uniwersum człowieka (tym, co uznaje on za rzeczywistość) a wtórnym uniwersum świata fikcji growej, pozwala zrozumieć i znaczeniowo wykorzystać to, że nasze działania mają także takie podwójne przyporządkowanie: należą do świata rzeczywistego i oddziałują na świat fikcji growej, posiadają podwójną perspektywę czasową.

Juul wyróżnia i kataloguje różne przypadki wzajemnych relacji pomiędzy czasem gracza (*play time*) a czasem gry (*fictional time*): (a) projekcja czasu gracza w stosunku 1 do 1, (b) kontrakcja pewnego odcinka czasu growego w stosunku do czasu gracza (np. miesiąc w świecie gry trwa kilka minut), (c) czas gry przerywany scenami narracyjnymi, (d) reminiscencje wydarzeń wcześniejszych (także fabularne, filmowe). Najciekawsze jednak wydają się te, które wpływają na doświadczenie czasu gracza, choćby: (e) zatrzymanie czasu gry podczas ładowania czy (f) przejście na kolejny poziom gry, które zaburzają czas gracza, zawieszają go przy zachowaniu ciągłości czasu gry (przypadek f). Doświadczenie upływu czasu opisuje też jedna, szczególnie wymowna metafora: „martwy czas” (*dead time*) – to takie odcinki czasu, kiedy gracz podejmuje działania niestawiające mu wysokich wymagań (długotrwałe chodzenie, wielogodzinne czekanie na przeciwników) w celu osiągnięcia wyższych celów¹¹. Cieleśna metafora (martwoty) tego czasu jest niezwykle znacząca, bo odsyła nas znów do pierwotnego problemu ontologii gry i doświadczenia growego – w obu przypadkach jako doświadczenia zmysłowego (cieleśnego).

2. Przestrzeń

Przestrzeni growej poświęcił Juul dużo uwagi w dwóch swoich książkach: przytaczanej już *Half-Real* oraz *A Casual Revolution*. Pierwsza przynosi (analogicznie do części poświęconej growej temporalności) opis zależności pomiędzy światem rzeczywistym a growym, zbudowany na podstawie stopnia współwystępowania w tych światach podobnych reguł, z dwiema podstawowymi formami tej zależności: światem gry zawartym w obrębie świata rzeczywistego oraz światem gry jako projekcją reguł świata rzeczywistego¹². *A Casual Revolution* przynosi znacznie ciekawsze – w kontekście growych retoryk cieleśności – problemy.

Najbardziej oczywistym przejawem zaangażowania cieleśnego w fikcyjny świat gry są interfejsy mimetyczne (*mimetic interface*) do gier wykorzystujących niestandardowe urządzenia sterujące (imitacje gitar, pistoletów, pałek i rakietek do gry, maty interaktywne, imitacje kokpitu itp.) lub sensory ruchu. Ciekawym aspektem takiego zaangażowania naszej cieleśności jest fakt, że wykracza ono poza czas aktywnej gry, bo, jak pisze Juul, „mimetyczne interfejsy ułatwiają graczom korzystanie z gier, jako że pozwalają wykorzystać w czasie gry ich (graczy) uprzednio nabyte w prawdziwym życiu umiejętności”¹³. Stąd nasza growa cieleśność (ta specyficzna fizyczność naszego ciała, która realizuje się w trakcie gry, jest wykorzystywana i rozwija swoje kompetencje także poza grą, w codziennym życiu).

Takie gry przekraczają i obalają podział przestrzeni klasycznych gier 3D: zaburzeniu ulega trójczęściowa partycja na przestrzeń gracza, przestrzeń ekranu i przestrzeń 3D, która powstaje na ekranie (czy niejako „za nim”). Na tym przekroczeniu ufundowana jest specyficzna kondycja growa rozumiana jako zestaw zasad elektronicznej retoryki cieleśności. Retoryka ta nie ogranicza się jednak tylko do gier mimetycznych – one dają zaledwie najlepiej widoczny i zapewne najmniej subtelny przykład ich istnienia.

⁹ J. Juul, *Introduction to Game Time*, [w:] *First Person...*, op. cit., s. 131–140.

¹⁰ J. Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge–London 2011.

¹¹ *Ibidem*, s. 155.

¹² Zob. J. Juul, *Half-Real*, op. cit., s. 164–173.

¹³ J. Juul, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge–London 2010, s. 119. Zob także: *ibidem*, s. 103, 116–117.

Kondycja growa

Markku Eskelinen w roku 2001 opublikował w „Game Studies” artykuł *The Gaming Situation*¹⁴, w którym przedstawił koncepcję gry jako struktury odwracającej kolejność tradycyjnych czynności lekturowych: w tekstach nieergodycznych to konfiguracja (manipulacja) elementów tekstu poprzedza interpretację, natomiast w tekstach ergodycznych interpretacja jest wstępnym i koniecznym etapem umożliwiającym praktyki konfiguracyjne. Koncepcję tę powtórzył i wytłumaczył w swojej najnowszej książce, w której wprowadza po dekadzie konieczne korekty i zastrzega, że ten podział wcale nie oznacza zanegowania roli interpretacji kosztem działań konfiguracyjnych oraz że działanie konfiguracyjne nie jest jedynym działaniem, jakie podejmuje się w przestrzeni gry¹⁵. Podkreślam ten aspekt, ponieważ chciałbym interpretować to rozpoznanie w kategoriach przewagi cielesności (aspektu cielesnego, aspektu działania, tego Aarsethowskiego „nietrywialnego wysiłku”) nad aspektem interpretacyjnym. Nie po to jednak, by modyfikować czy reinterpretować pojęcie „situacji growej”, ale by wprowadzić inne. „Kondycja growa” może nawet brzmieć jak (zbyt) odważne tłumaczenie *the gaming situation*, ale w istocie rozumiem je jako komplementarne, dotyczącą innej perspektywy.

Czym może być kondycja growa? Może być stanem wzmoczonej kontekstualizacji cielesności gracza. Z tej perspektywy posiada ona dwa aspekty: (1) przedstawia warunki skuteczności akcji growej, ewentualnie: zestaw cech i warunków charakteryzujących za pomocą retoryki cielesności sytuację grową, a także (2) odnosi się wprost do cielesności jako fizjologicznego stanu organizmu podlegającego zmianom pod wpływem pewnych czynników (tu akurat: środowiska gry). Niekoniecznie są to czynniki zewnętrzne, szczególnie wtedy, gdy uznamy, że gracz jest jedną z form tego kontinuum człowiek – maszyna (jak Espen Aarseth definiował autora cy-

borgicznego¹⁶, jednak nie ma przeszkód, by definicję stosować do opisu gracza).

Kondycja growa określa związek między ciałem w przestrzeni rzeczywistej (ciałem gracza) a jego projekcją (czyli efektem jego sprawczości w przestrzeni gry). Jest to, co starałem się pokazać, relacja dwukierunkowa, której granicą nie jest wcale przestrzeń reprezentacji świata gry (czyli, powiedzmy, przestrzeń ekranu). Pozwoli ona na analizę subtelniejszych realizacji retoryk cielesności w wielu grach, tych, które nie wykorzystują choćby interfejsów mimetycznych:

1. *Depression Quest*¹⁷. W tej interaktywnej (*non*)fiction, jak to określają sami twórcy, na uwagę i zbada- nie zasługuje narracja depresji prowadzona za pomocą opisów aktywności ciała (a szczególnie braku aktywności, bezwładu, bezsiły).

2. *Elude*¹⁸. Gra o depresji, która posługuje się wyłącznie obrazem przygód ciała (reprezentacją choroby jest natomiast obraz dzikiej, spotworniałej przyrody).

3. *Pry*¹⁹. Interaktywna fikcja multimedialna, która operuje bardzo subtelną narracją cielesności (choćby ten niezwykle pomysł z alfabetem Braille’a, po którego imitacji gracz musi wodzić palcem, by usłyszeć zapisany w nim tekst).

4. *Mighty Jill Off*²⁰. Prosta gra, która jest potencjalnie niezwykle produktywna, jeśli chodzi o wykorzystanie retoryki cielesności (erotycznej dominacji, niespełnionego pożądania) do opisu sytuacji growej.

5. *Gods Will Be Watching*²¹. Szczególne zarządzanie temporalnością i wpływ martwych momentów na sytuację grową oraz przemyślna retoryka cierpienia.

¹⁶ E. Aarseth, *Cybertext...*, op. cit., s. 143 i n.

¹⁷ *Depression Quest*, Zoe Quinn 2013/Steam 2014.

¹⁸ *Elude*, Singapore-MIT GAMBIT Game Lab, 2008.

¹⁹ *Pry*, Tender Claws, 2014.

²⁰ *Mighty Jill Off*, Anna Anthropy, 2008.

²¹ *Gods Will Be Watching*, Deconstructeam, 2013.

¹⁴ M. Eskelinen, *The Gaming Situation*, „Game Studies” 1/2001, www.gamestudies.org/0101/eskelinen (20.02.2015).

¹⁵ M. Eskelinen, *Cybertext Poetics. The Critical Landscape of New Media Literary Theory*, London – New York 2012, s. 276–278.

Najistotniejszym zapewne aspektem kondycji growej jest dwukierunkowość interakcji: to nie tylko gracz aktywnie modyfikuje elementy świata gry, ale także gra wpływa na gracza. Przytoczone na początku szkicu ostrzeżenie dla dzieci jest tego najprostszym dowodem, który potwierdzony zostaje przez wspomniane wcześniej gry o mimetycznym interfejsie i niestandardowych konsolach. Ale przecież nie tylko. Ta sama zasada obowiązuje w grach edukacyjnych albo terapeutycznych. Przytoczone tu gry o depresji w jakimś sensie należą do tych dwu grup (w przypadku *Elude* przeważa element edukacyjny, w przypadku *Depression Quest* – terapeutyczny).

Polityka i gry

Polityka mediów cyfrowych, hipertekstu, gier, a także ciała cyfrowego jest jako problem badawczy intensywnie obecna w teorii nowych mediów. Oczywiście różni autorzy zajmują się różnymi aspektami tej polityczności, a także – co nie dziwi – używają różnych języków do opisu tej problematyki.

Donna J. Haraway zastanawiała się nad społecznymi i politycznymi implikacjami technologicznej rekonstrukcji człowieka: cyborg miał przekroczyć narzuconą siłą historycznego doświadczenia świadomość rasy, klasy czy płci kulturowej²². Christian Vandendorpe – zapewne za Espenem Aarsethem – ostrzegł przed brakiem wolności, który skrywa się za ideologią pełnej kontroli czytelnika nad tekstem w środowisku elektronicznym²³. Andrew Barry zauważa, że interaktywność pozwala na dużo swobodniejszy kontakt pomiędzy urządzeniem a ciałem użytkownika i nie zamierza dyscyplinować ciała, tylko uczynić je źródłem przyjemności i eksperymentu, choć ostrzega przed ukrytym wpływem (doktryna polityczna może zostać wpisana w technikę)²⁴. George P. Landow tropił w hiper-

tekście paradygmaty postkolonializmu i przestrzegając, że ten, kto tworzy i ustala hipertekstowe łącza, sprawuje władzę, bo sposób ich tworzenia jest silnie nacechowany ideologicznie²⁵. A Aarseth ostrzegł, że teza, iż „nowe (i zwykle bardziej złożone) technologie są w swojej istocie demokratyczne, jest nie tylko fałszywa, ale i groźna”²⁶.

Mimo że żaden z powyższych przytaczanych tekstów nie odnosi się wprost do gier, to każde z tych spostrzeżeń – choć w różnym stopniu – może być wykorzystane do opisu ich znaczenia dla społecznego porządku w nowej, cyfrowej erze. Pisała o tym N. Katherine Hayles: „Kiedy ciało ukazuje się jako konstrukt, podmiot radykalnej zmiany i redefinicji, wówczas ujawnia się też tendencja, by korpusy wiedzy [*bodies of knowledge*] również traktować jak konstrukty nie bardziej bezsporne niż organiczna forma, która stanowi ich odzwierciedlenie”²⁷. Gry, jak nic innego, potrafią ukazać ciało w perspektywie jego gruntownej zmiany.

Na pytanie: „gdzie jest gracz, kiedy gra?”, trzeba odpowiedzieć: jest akurat tam, gdzie ważą się nasze – ludzi – losy.

²² D.J. Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*, London 1991, s. 154–155.

²³ C. Vandendorpe, *Od papirusu do hipertekstu. Esej o przemianach tekstu i lektury*, przekł. A. Sawisz, Warszawa 2008, s. 169–174.

²⁴ A. Barry, *On Interactivity*, [w:] R. Hassan, J. Thomas (red.), *The New Media Theory Reader*, Maidenhead – New York 2006, s. 178–180.

²⁵ G.P. Landow, *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Baltimore 2006, s. 359.

²⁶ E. Aarseth, *Cybertekst...*, op. cit., s. 177.

²⁷ N.K. Hayles, *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago–London 1999, s. 85.