

Zanurzenie w cyfrowej rzeczywistości. Kółko i krzyżyk a gra wideo. Recenzja książki *Gry wideo. Zarys poetyki* Piotra Kubińskiego

received 17.05.2017 | accepted 21.06.2017

Sonia Mrzygłocka

Uniwersytet Szczeciński | smrzyglocka@gmail.com

W świecie, który został już w każdej sferze życia zdominowany przez digitalizację, naturalne jest, że również rozrywka wiąże się z „zanurzeniem” w uniwersum cyfrowym. Pierwowzór gier był dziełem Alexandra Douglasa, młodego pracownika uniwersytetu w Cambridge, który pisząc w 1952 roku pracę doktorską poświęconą możliwościom interakcji między człowiekiem a maszyną, postanowił zilustrować swoje wywody komputerową symulacją popularnej zabawy kółko i krzyżyk:

Douglas doktorem został, co potwierdza jego rozprawa wciąż obecna w bibliotece uniwersytetu w Cambridge, a przy okazji, zupełnie niechcący, przeszedł do historii elektronicznej rozrywki jako twórca pierwszej graficznej gry komputerowej. Pierwszej lub – jak twierdzą niektórzy badacze – zerowej, ponieważ kółko i krzyżyk to gra zaledwie przeniesiona na ekran i świetnie sobie bez ekranu radząca, zaś im chodziłoby

raczej o gry, dla których obecność ekranu jest niezbędna. To spory czysto akademickie, niemniej, gdyby przyjąć taką definicję, na pierwszą grę komputerową należałoby poczekać jeszcze sześć lat, ponieważ dopiero w roku 1958 niejaki William A. Higinbotham dokonał przełomu (Kluska, 2008, s. 11).

Od badań prowadzonych przez Douglasa minęło już ponad pół wieku. W tym czasie nastąpił olbrzymi rozwój technologii – zarówno sprzęt o dużych możliwościach, jak i coraz nowsze osiągnięcia programistów i informatyków pozwalają na tworzenie cyfrowych światów na znacznie większą skalę. W związku z tym nie powinno dziwić, że wielu badaczy sięga po gry wideo jako po teksty kultury. Recenzowana tu rozprawa Piotra Kubińskiego, wydana w 2016 roku, dekonstruuje świat gier i osadza w nich gracza. Nie jest on w tym ujęciu odrębną jednostką, lecz scala się z grą, co pozwala Kubińskiemu – na podstawie relacji gracz–gra, odnieść do współczesnej kultury oraz badań komparatystycznych – stworzyć zapowiadany w tytule zarys poetyki.

Okazuje się on jednak nieco chaotyczny, szczególnie dla osób niemających z grami zbyt wiele wspólnego. Problemem jest przede wszystkim język subkultury graczy, którego używa Kubiński. Mimo że autor stara się wyjaśniać większość pojęć, taki zabieg tworzy w umyśle czytelnika swoisty dysonans. Być może wynika to z faktu, że Kubiński od kilku lat wnikliwie bada gry (napisał na ten temat kilka artykułów naukowych), a ponadto przez długi czas pracował jako specjalizujący się w grach wideo publicysta i dziennikarz telewizyjny.

W pierwszej kolejności należałoby zastanowić się nad tytułem publikacji. Gry wideo to nie tylko gry komputerowe, lecz również te dostępne w automatach, *online*, na konsolach, w telefonach komórkowych, tabletach, w rzeczywistości VR i rozszerzonej. Fraza „gry wideo” i drugi człon „zarys poetyki” obiecują naprawdę wiele. Po lekturze można jednak odczuć niedosyt, ponieważ badania Kubińskiego opierają się głównie na grach dostępnych w wersjach na konsolę i komputerowych. Z kolei gry np. na urządzenia mobilne są wzmiankowane w sposób szczątkowy i trochę „archaiczny” (Kubiński w rozdziale *Wpływ gier wideo na inne teksty kultury – wybrane przykłady* wspomina o grze Snake, znanej z telefonów Nokia z 1997 roku [2016, s. 231]). W czasach, kiedy w urządzeniach mobilnych królują gry (aplikacje) wykorzystujące rzeczywistość rozszerzoną (np. słynne *Pokemon Go*), gry z lat 90. ubiegłego wieku stają

się niemal reliktem przeszłości. Trzeba jednak pamiętać, że praca była pisana w 2013 roku, co może tłumaczyć, dlaczego brakuje w niej gier najnowszych. Myślę, że poszerzenie publikacji o produkcje eksplorujące wirtualną rzeczywistość i rzeczywistość rozszerzoną mogłoby być bardzo istotne dla studiów nad poetyką gier (szczególnie gdy patrzymy na nie przez pryzmat kategorii zaproponowanych przez autora w omawianej publikacji). Kolejny człon tytułu Kubiński jak najbardziej realizuje, ponieważ w istocie jest to zaledwie zarys – czy też może: aż zarys. Badacz sygnalizuje czytelnikowi w ten sposób, że w publikacji znajdzie on rozważania, które „pełnoprawną” poetyką staną się dopiero w przyszłości. Sam autor kilkakrotnie podkreśla to zastrzeżenie w tekście:

Niniejsza książka stanowi przede wszystkim rozpoznanie problematyki badawczej; analizowane tutaj kwestie domagają się dalszych prac. W szczególności dotyczy to pytań o sposób, w jaki poetyka gier wideo wpływa na istniejące dyskursy lub przyczynia się do powstawania nowych. Dalsze, pogłębione badania wydają się konieczne także w wypadku kategorii emersji. Analiza emersyjnego działania interfejsów oraz rozpoznanie najważniejszych zabiegów artystycznych mających charakter emersyjny z całą pewnością nie wyczerpują tej tematyki – raczej wskazują szczególnie ważne przejawy tego fenomenu i otwierają nowe perspektywy badawcze (tamże, s. 231).

Zarys Kubińskiego stworzony został przy użyciu aparatu semiotycznego, medioznawczego i – zwłaszcza – komparatystycznego. To, co zaproponował autor, różni się jednak od poetyki klasycznej. Kubiński opiera się przede wszystkim na powtarzalności schematów. Wykorzystuje porównanie gier ze znanymi tekstami kultury: filmami, książkami czy reklamami. Jego rozważania bazują również na kategorii fikcji. Autor recenzowanej książki odnosi się do zjawisk iluzji i deziluzji (w publikacji powiązanych z pojęciami immersji i emersji), które są według niego kluczowe w tworzeniu poetyki gier. Pokrótce prezentuje również czytelnikowi XX-wieczną refleksję humanistyczną nad rolą zabawy i gry. Jednakże nie opiera się tylko na badaniach przeprowadzonych przez innych teoretyków. Proponuje również własne kategorie, takie jak minimalizacja, konfiguracyjność, wykorzystywanie metainterfejsów. Zapewne ważną kwestią jest też fakt, że badacz traktuje gracza (odbiorcę) jako elementarną część świata, a co za tym idzie – samej gry. Swoje podejście do budowania poetyki gier wideo w sposób odbiegający od klasycznych schematów motywuje następująco:

Gdy mówię o poetyce, odnoszę się oczywiście do jej nowoczesnego rozumienia. O ile tradycyjnie poetyka była postrzegana jako dziedzina teorii literatury zajmująca się strukturą tekstów literackich, o tyle nowoczesne ujęcia wykorzystują narzędzia poetyki do badania najróżniejszych – nie tylko literackich czy nawet szerszej: artystycznych – form tekstowości. W swoim myśleniu o poetyce mediów podążam przede wszystkim za ujęciem Ewy Szczęsnej, według której „poetyka, zajmująca się właściwościami strukturalnymi dzieła, regułami jego tworzenia, sposobami generowania znaczeń, dostarcza narzędzi opisu wszelkiej tekstualności”. Takie wieloperspektywiczne badania poetologiczne są dodatkowo uzasadnione i umotywowane tym, że gry wideo wpisują się w charakterystykę nowych mediów zaproponowaną przez Lva Manovicha (jako ich kluczowe cechy badacz wymienia: „reprezentację numeryczną, modularność, automatyzację, wariacyjność i transkodowanie kulturowe”). Oznacza to, że gry (i nowe media w ogóle) szczególnie łatwo adaptują elementy mediów tradycyjnych (analogowych) i wpisują je w nowy porządek (tamże, s. 9).

Podejście Kubińskiego do potrzeby interpretowania gier przez pryzmat kategorii znanych nam z odmiennych tekstów kultury znajduje potwierdzenie również w innych badaniach traktujących o rzeczywistości wirtualnej i świecie gier:

Interaktywne gry wideo wymagają od odbiorcy zajęcia pozycji gracza w sensie dosłownym; nie są rewolucyjne pod względem narracyjnym, wręcz przeciwnie – bardzo tradycyjne (Prajzner, 2009, s. 40).

Pierwszy, bardzo obszerny rozdział recenzowanej książki koncentruje się na najistotniejszym dla Kubińskiego (co badacz wielokrotnie podkreśla) aspekcie – relacji między graczem a światem gry. Autor skupia się głównie na kategorii immersji, którą wyczerpująco eksploatuje i objaśnia w niemal całej pracy:

Ten nowy rodzaj korzystania z tekstów kultury powoduje także wytworzenie się nowego rodzaju zaangażowania odbiorczego, który nazywam immersją. Immersja – czyli zgodnie z łacińskim źródłosłowem (łac. *immergo, immergere* – ‘zanurzać się’) wrażenie zanurzenia się w rzeczywistości generowanej komputerowo – jest uważana za jeden z najbardziej pożądaných stanów, w jaki gra może wprowadzić swojego użytkownika. Dlatego też okazuje się ona jednym z najważniejszych wyznaczników poetyki gier wideo (Kubiński, 2016, s. 14).

W konsternację może jednak czytelnika wprowadzać kolejna kategoria omawiana szeroko przez Kubińskiego – teleobecność. Badacz wielokrotnie ją przywołuje, objaśnia ją odbiorcy, aby w konsekwencji odciąć się od niej na rzecz immersji:

Teleobecność – termin jednoznacznie odnoszący się do kontekstu technologicznego. Zakłada takie użycie technologii, które pozwala podmiotowi odnieść sensoryczne wrażenie, że znajduje się on w innej części przestrzeni fizycznej (np. w innym pomieszczeniu lub nawet na innej planecie). Ponieważ – zgodnie z pierwotnym założeniem [Marvina] Minsky’ego – teleobecność nie odnosiła się do światów cyfrowych, tylko do świata fizycznego, ten termin nie będzie znajdował zastosowania w dalszej części pracy (tamże, s. 38).

Ów zaskakujący zabieg prawdopodobnie miał skupić większą uwagę czytelnika na immersji. Prowadzi jednak do rozproszenia.

Równie dużo miejsca co immersji Kubiński poświęca kategorii emersji (czy też deziluzji) – przeciwnej do „zanurzenia” w świecie gry. Są to drobne zdarzenia w tym świecie, które mają dezorientować gracza i „odciągnąć” go na chwilę od rzeczywistości wirtualnej. O emersji Kubiński pisze:

Pierwszy z czynników emersyjnych – choć oczywiście jeszcze nie był tak nazwany – został zasugerowany już przez [Alison] McMahan w cytowanym wcześniej artykule *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*. Autorka wskazuje tam elementy, które nazywa „szokami”. Jak pisze: „szoki to źle zaprojektowane elementy gry, które wytrącają użytkownika z poczucia «realności» cyfrowego świata”. Jako przykład podaje moment, w którym gracz natrafia na „koniec świata”, a więc na granicę symulowanego środowiska. Taką granicą może być po prostu wirtualna pustka, której nie da się przebyć, lub „niewidzialna ściana”, czyli niewidoczna dla oka bariera. Tego typu blokady są tworzone głównie wtedy, gdy przestrzeni nie da się ograniczyć np. ścianami budynku lub innymi elementami cyfrowej scenografii, które wyglądałyby „naturalnie” w danym kontekście (a więc np. gdy akcja toczy się na pustyni lub w innej otwartej przestrzeni). Takie bariery są zwykle tworzone z potrzeby oszczędności (tamże, s. 60).

Autor recenzowanej książki odnosi się przede wszystkim do kilku elementów gier groźących „zaburzeniem” połączenia między graczem (odbiorcą, mogącym zarazem kreować rzeczywistość) a grą. Przytacza m.in. problematykę usterek (na przykładzie gry *Wiedźmin*, gdzie poprzez błąd techniczny gracz przenosi się do części świata gry, w której nie powinien się znajdować) (tamże, s. 65), technicznej deziluzji (na przykładzie gry *Arkham Asylum*, gdzie techniczna deziluzja jest metazabiegiem wygenerowanym przez twórców) (tamże, s. 71) czy też dystansu ironicznego (na przykładzie gry *Wiedźmin*) (tamże, s. 83).

Na pewno dużym walorem pracy jest to, że Kubiński nie ogranicza się tylko do koncepcji teoretycznych. Wielokrotnie sięga po przykłady z różnych gier, najczęściej wykorzystując *Wiedźmina*, będącego w świecie

graczy jednym z bestsellerów. Można powiedzieć, że dzięki temu zabiegowi badacz toruje drogę do zrozumienia jego koncepcji przez międzynarodowe grono odbiorców, które tę produkcję zna doskonale:

Postać wiedźmina to prawdziwy ambasador polskiej kultury. Gry i książki rozchodzą się w wielomilionowych nakładach. [...]

Oprócz komiksów i książek wiedźmin jest również bohaterem gier komputerowych. Pierwsza część, stworzona przez CD Projekt RED, ukazała się w 2007 r. i okazała się wielkim sukcesem. Gry o Geralcie sprzedają się dziś w milionach egzemplarzy. Na samą trzecią część złożono ponad 1,5 mln zamówień przedpremierowych, a w ciągu pierwszych dwóch tygodni fani gry spędzili na zabawie łącznie prawie 15 mln godzin. W ciągu zaledwie sześciu tygodni od premiery [gry] *Wiedźmin 3: Dziki Gon* sprzedano 6,01 mln [jej] kopii. Grę *Wiedźmin* dostał w prezencie od polskich władz Barack Obama, a wiedźmin jest do dziś ambasadorem Polski, w którym zakochały się miliony fanów na całym świecie (Celej, 2015).

Wnikliwa analiza immersji i emersji na podstawie wielu przykładów gier oraz swobodne omawianie tych zjawisk – czy też użycie języka subkultury graczy (np. w przypadku objaśniania dysonansu ironicznego na podstawie *easter eggs* – czyli swoistych nawiązań do rzeczywistości bądź też znanych kodów kulturowych, które twórcy sytują w swoich produkcjach. Odniesienia te często mają charakter humorystyczny) (Kubiński, 2016, s. 14) świadczy nie tylko o dobrym przygotowaniu merytorycznym autora, ale też o tym, iż potrafi on wyjątkowo sprawnie poruszać się w świecie samych gier.

Niezwykle interesująca wydaje się część publikacji Kubińskiego, która poświęcona została interfejsom graficznym. Analiza została tu przeprowadzona w bardzo wnikliwy sposób. Badacz rozpatruje interfejsy w ujęciu wizualnym, wykazuje, że graficzne rozmieszczenie elementów mocno wpływa na formę rozgrywki, oraz zastanawia się nad tym, jakie znaczenie dla świata gry i gracza, który jest w nim „zanurzony”, ma dążenie do minimalizowania form graficznych. Najciekawszym zagadnieniem jest jednak nowa, wielopiętrowa klasyfikacja interfejsów, opierająca się na pięciu dychotomicznych kryteriach (tamże, s. 161). Autor komentuje ją następująco:

Z myślą o przyszłych badaniach powstała nowa propozycja klasyfikacji znakovych elementów graficznego interfejsu użytkownika, a także analiza tych strategii

artystycznych, których celem jest niwelować emersyjne działanie interfejsu. Do najważniejszych takich strategii estetycznych zaliczam minimalizację, konfiguracyjność, stylizację, tematyzację, diegetyzację oraz wykorzystywanie metainterfejsów. Zarówno przedstawiona klasyfikacja, jak i katalog rozpoznanych strategii estetycznych mogą służyć jako narzędzia opisowe w przyszłych badaniach – nie tylko gier wideo, lecz także innych tekstów cyfrowych. Rozpoznanie te wydają się tym bardziej potrzebne, że – jak wskazywałem – współczesna komunikacja społeczna ma coraz częściej charakter zapośredniczony w cyfrowych interfejsach (tamże, s. 297).

Również w tym przypadku Kubiński sięga do licznych przykładów i przedstawień graficznych. Oprócz szczegółowych tabeli (tamże, s. 165) znajdziemy w jego książce także wiele ilustracji (zrzutów ekranu, wykonywanych podczas rozgrywki), w wyraźny sposób potwierdzających rozważania badacza i pozwalających czytelnikowi zrozumieć zaproponowane założenia. Wśród nich na uwagę zasługują przede wszystkim graficzne przedstawienia gier bardzo popularnych, takich jak *Prince of Persia*, *Doom* czy też *Dead Space*. Czytelnikom, którzy z grami nie mieli zbyt wiele do czynienia, problem może jednak sprawić mnogość terminów technicznych, jakich autor używa w omawianym rozdziale.

Ostatnia część rozprawy Kubińskiego, przeznaczona dla „niegraczy”, jest chyba najciekawsza. Nie znajdziemy w niej specjalistycznego języka ani rozważań „technicznych”. To rozdział, z którego dowiadujemy się, jak gry wpływają na inne teksty kultury. Badacz podejmuje tu kwestie przenikania się różnych form wyrazu we współczesnej kulturze. Rozpatruje przykłady literackie, filmowe, a także znane z dyskursów nieludycznych, m.in. dziennikarskie. Porusza zagadnienia sztuki inspirowanej światem gier, używania ich w marketingu, edukacji czy zarządzaniu. Jak podsumowuje:

Zanalizowane w tym rozdziale zjawiska pokazują, na jak wielu poziomach gry wideo wpływają na dyskursy współczesnej kultury – proces ten nie ogranicza się do adaptacji tematycznych czy formalnych czy do wykorzystywania gier jako składnika konwergentnej narracji transmedialnej. Przede wszystkim pojawienie się gier wideo – i zaadaptowanie ich mechanizmów przez twórców – umożliwiło zaistnienie zupełnie nowego rodzaju dyskursu literackiego, który określam jako (audio)wizualny, cyfrowo-kinetyczny dyskurs grywalny mający charakter hybrydy intersemiotycznej i intermedialnej (Kubiński, 2016, s. 284).

To, że autor recenzowanej książki koncentruje się na zjawisku intermedialnego przenikania się różnych form twórczości, oddziaływaniu gier

na rzeczywistość oraz na twórców parających się innymi dziedzinami sztuki sprawia, że gry możemy badać w połączeniu z literaturą, filmem czy sztuką. Dzięki temu przestajemy myśleć o grach jak o medium naznaczonym popkulturowością, a zaczynamy je postrzegać jako istotne dla współczesnej kultury pole badawcze.

Piotr Kubiński (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków: Universitas.

Literatura

Celej, P. (6 października 2015). Fenomen „Wiedźmina” trwa i trwa, i trwa...

Tak za granicą wykorzystują polski towar eksportowy. Online: <<http://natemat.pl/156921,fenomen-wiedzmina-trwa-chinczycy-podrabiaja-inni-pisza-o-geralcie>>. Data dostępu: 10 marca 2017.

Kluska, B. (2008). *Dawno temu w grach. Czas pionierów – szkice z historii gier komputerowych*. Łódź: Orka.

Prajzner, K. (2009). *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.