

Poza mitem i metaforą. Przypadek narracji w mediach cyfrowych

MARIE-LAURE RYAN*

Wstęp

Zestawienie obszaru cyfrowej tekstualności (*digital textuality*) z innymi dziedzinami humanistyki pozwala dostrzec charakterystyczną dlań przewagę teorii nad innymi przedmiotami badań. Większość z nas czyta powieści lub ogląda filmy zanim zajrzy do poświęconego im piśmiennictwa krytycznoliterackiego czy krytycznofilmowego, jednak można śmiało przyjąć założenie, że zdecydowanej większości czytelników jakichkolwiek utworów hipertekstowych przychodzi się wpierw zapoznać z pracami George’a Landowa. W rozdziale tym zajmiemy się zbadaniem jednej z najistotniejszych form teoretycznego rozumowania na temat cyfrowej tekstualności, związanej z wykorzystywaniem kategorii narracyjnych do promowania obecnych i przyszłych wersji jakiegoś produktu. W ostatnich latach na temat narracji przetoczyły się ogniste debaty teoretyków kultury, w ślady których skwapliwie podążyli przedstawiciele branży programistycznej (*software industry*), wykorzystujący metafory interfejsu narracyjnego (*narrative interface*) czy opowiadającego

* Badaczka niezależna | kontakt: marilaur@gmail.com

Rozdział ukazał się pierwotnie na łamach czasopisma „Game Studies” (2001, nr 1) pod tytułem *Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media* (<http://gamestudies.org/0101/ryan/>). Redaktorzy książki chcieliby serdecznie podziękować redaktorowi naczelnemu pisma, Espenowi Aarsethowi, za udzielenie nieodpłatnej licencji na przekład.

historie komputera (*storytelling computer*) do tworzenia sloganów reklamowych. Steve Jobs, założyciel i prezes Apple, mówił chociażby o „istocie historii, mariażu technologii i umiejętności narracyjnych [*the importance of stories, of marrying technology and storytelling skills*]”¹; Steven Johnson wieńczył popularyzatorską książkę *Interface Culture* tezą, zgodnie z którą: „naszymi interfejsami są historie, które opowiadamy sobie, by odciąć się od bezsensowności [*our interfaces are stories we tell ourselves to ward off senselessness*]”; Abbe Don zatytuowała swój wpływowy artykuł *Narrative and the Interface*, dowodząc, że komputery mogą pełnić we współczesnych społeczeństwach rolę kronikarzy kultury oralnej, z kolei Brenda Laurel widziała w nich ucieleśnienie teatralności, odsyłając w tej metaforze do fabuły dramatycznej. Gdy jednak te podniosłe metafory zostają poddane testowi programistycznej praktyki, przynoszą zwykle raczej mizerne rezultaty, na przykład:

- (1) w postaci kreacji postaci oprowadzającej użytkownika po programie i oferującej spersonalizowaną pomoc (jak w wypadku asystenta pakietu Microsoft Office),
- (2) w wypadku metaforycznej sceny czy scenariusza zakupów w supermarkecie w witrynie Amazon.com lub montażu filmowego w Macromedia Director².

Spośród trzech tradycyjnie wymienianych komponentów narracji – tła zdarzeń (*setting*), postaci (*characters*) i akcji (*action*) – jedynie dwa pierwsze dostarczają przydatnych narzędzi w projektowaniu interfejsów. Trzeci, czyli akcja, jest pozostawiany użytkownikowi. To bowiem poprzez słuchanie porad asystenta pakietu Office czy manipulację obsadą, scenariuszem i kompozycją Directora użytkownik może metaforycznie uczestniczyć w realizacji skryptu narracyjnego.

Podczas gdy deweloperzy oprogramowania adaptują koncepcje narracyjne do swoich planów biznesowych, teoretycy mediów – dokonując typowego metaforycznego przeniesienia – w toku popularyzacji literackich lub rozrywkowych form cyfrowej tekstualności powołują się na to, co nazywamy tu narracyjnymi mitami. Mity te, wytwarzające wyidealizowaną reprezentację opisywanego gatunku, służą w praktyce angażowaniu wyobraźni odbiorczej, ale mogą również przedstawiać niemożliwe lub źle założone

¹ Zgodnie z relacją w artykule Kena Auletta *What I Did at Summer Camp* z „New Yorkera” (AULETTA 1999: 46).

² Program do montażu firmy Apple z lat dziewięćdziesiątych XX wieku do animacji grafiki rastrowej, wektorowej i 3D i wykorzystujący język programowania Lingo. Interfejsowo zbliżony do Macromedia Director służył przede wszystkim do produkowania multimediów i gier cyfrowych (na przykład *The Journeyman Project* Presto Studios z 1993 roku) w technologii Shockwave. Wsparcie Apple dla oprogramowania ostatecznie zakończyło się dopiero w 2017 roku (przyp. tłumacza).

cele, wobec których stawia się fałszywe oczekiwania. W rozdziale tym przyjrzymy się dwóm takim mitom: mitowi Alefu i Holodecku. Jednak wcześniej, by zapobiec jakimkolwiek nieporozumieniom w zakresie tego, co mamy na myśli, mówiąc w ogóle o narracji, przedstawimy pokrótce zarys jej definicji.

Czym zatem jest narracja?

- (1) czymś niezależnym od problemu fikcjonalności;
- (2) czymś niewspółbieżnym z literaturą i teorią powieści;
- (3) czymś niezależnym od opowiadalności (*tellability*)³;
- (4) jest znakiem ze znaczącym w postaci dyskursu i znaczoną w postaci fabuły, obrazu umysłowego czy semantycznej reprezentacji (znaczący przy tym może mieć różne semantyczne manifestacje; może na przykład zawierać w sobie słowny akt opowiadania w wypadku narracji diegetycznej, czy też być zespołem gestów i dialogów postaci podczas spektaklu w narracji dramatycznej czy mimetycznej);
- (5) czymś niezależnym od realizacji medialnych (*medium-free*), odnoszącym się do narracyjności tekstu na poziomie znaczonego i w konsekwencji definiowanym w języku semantyki;
- (6) czymś, czego narracyjność jest stopniowalna: przykładowo powieści postmodernistyczne są mniej narracyjne niż proste formy w postaci bajek (*fables*) czy baśni (*fairy tales*) i podobnie powieści awangardowe przegrywają narracyjnością z tymi popularnymi;

³ Kategoria opowiadalności, bardzo zbliżona do pisalności Rolanda Barthesa, była jednym z aspektów wyłączonych ze strukturalnej teorii narracji i włączona do narratologii postklasycznej w inspiracji pracą *Narrative Analysis: Oral Version of Personal Experience* autorstwa Williama Labova i Joshuy Waletzkyego (1976). Z tego też względu większość narratologów odróżnia opowiadalność od narracyjności, będącej – tak jak strukturalistyczna literackość w wypadku literatury, a tekstualność w wypadku tekstu – cechą immanentną narracji. Opowiadalność byłaby już – jeśli można tak rzec – cechą przygodną narracji: narracja musi być narracyjna i, powiedzielibyśmy za Paulem Ricoeurem, prowadzić do fabularyzacji (*emplotment*), ale nie musi być opowiadalna, gdyż opowiadalność nie jest cechą semantyczno-syntaktyczną, a pragmatyczną. Ryan znana jest w teorii narracji z próby sformułowania semantycznej i formalistycznej koncepcji opowiadalności. Otóż dla niej schemat fabularny (*fabula*) jest siecią osadzonych (*embedded*) narracji, które mogą być zarówno aktualne, jak i wirtualne. Dzieje się tak dlatego, że: „jedne wydarzenia tworzą lepsze historie od innych, gdyż projektują szersze spektrum rozwidlających się ścieżek fabularnych na narracyjnej mapie [*some events make better stories than others because they project a wider variety of forking paths on the narrative map*]” (RYAN 2008: 590). Typowym przykładem takiego napięcia między aktualną a wirtualną narracją jest powieść kryminalna, w toku lektury której, jak wskazywał też Umberto Eco, typowe jest przedsięwzięcie takich wirtualnych „wycieczek inferencyjnych”, które nie są w żaden sposób fabularyzowane, ale przecież powstają w czytelnej inspiracji znarratywizowanym szeregiem wydarzeń fabularnych (przyp. tłumacza).

- (7) czymś, czego reprezentacja jest konstruowana przez czytelnika na podstawie tekstu (przy czym nie wszystkie teksty pozwalają na interpretację narracyjną);
- (8) czymś, na czego reprezentację składa się świat (*setting*) zlokalizowany w określonym czasie (*time*), zasiedlony przez postaci (*characters*), które uczestniczą w akcji i wydarzeniach (*actions and happenings*) i poddają się przemianom;
- (9) czymś, co wiąże się z fundamentalną życiową czynnością działania i rozwiązywania problemów, tworzącą najbardziej podstawowy schemat narracyjny.
- (10) czymś, co wytwarza jednolite tematycznie i logicznie spójne reprezentacje, których elementy nie mogą być swobodnie przekształcane, ponieważ są ze sobą wzajemnie powiązane ciągami przyczynowo-skutkowymi i podlegają znaczącemu porządkowi czasowemu. Wszelkie sądy o reprezentacji muszą zatem zakładać wspólne pole odniesienia (na przykład postaci).

Hipertekst i mit Alefu

Mit Alefu opisuje, jak wcześnie teoretycy hipertekstu wyobrazili sobie narracyjną potęgę nowego typu tekstualności. Termin wywodzi się z opowiadania Jorge Luisa Borgesa, w którym analiza kabalistycznego symbolu umożliwiła bohaterowi kontemplację całości historii oraz rzeczywistości i to aż do najdrobniejszych ich szczegółów. Alef jest niewielkim, oprawionym przedmiotem, który rozszerza się do nieskończoności przedstawień, których doświadczeniu poświęcić można byłoby całe życie. Pionierzy teorii hipertekstu, mimo że nie odnosili się bezpośrednio do modelu alefu, wyobrazili sobie ów nowy gatunek literacki w uderzająco zbliżony sposób. Dla Landowa, Boltera czy Michaela Joyce’a hipertekst jest bowiem właśnie takim tekstualnym obiektem, który jawi się jako coś większego dlatego tylko, że czytelnicy spędzają całe godziny (lub, w idealnej postaci, całe życie) na wyprowadzaniu zeń nowych historii. Jak ujmuje to Joyce: „Zmiana uporządkowania wymaga nowego tekstu; każdy akt lektury staje się więc nowym tekstem. Narracje hiperekstowe stają się zatem wirtualnymi opowiadającymi [*Reordering requires a new text; every reading thus becomes a new text. Hypertext narratives become virtual storytellers*]” (JOYCE 1995: 193). Tak jak i wielu twórców przed nimi – Marcel Proust, Stéphane Mallarmé, James Joyce – pionierzy hipertekstowości marzyli, by płody ich wyobraźni stały się dziełem totalnym, sumą wszystkich możliwych narracji, jedynym tekstem, jakiego potrzebowaliby czytelnicy, albowiem jego znaczenie nigdy nie mogłoby być wyczerpane.

Koncepcja hipertekstu, rozumianego jako macierz nieskończonej liczby narracji, jest szczególnie znacząca w pracach George'a Landowa. Jeden z rozdziałów jego fundamentalnej książki *Hipertekst 2.0* zatytułowany jest „Rekonfiguruje narrację”. Skoro zaś słowo „narracja” oscyluje w swych znaczeniach pomiędzy „dyskursem narracyjnym” a „semantyczną strukturą”, teza Landowa może być rozumiana dwojako. Pierwsze znaczenie jest dyskursywne: hipertekst zmienia sposób kodowania struktur narracyjnych, ich odbioru przez czytelnika i wreszcie sposobu, w jaki doświadczą się ich rozwoju. Cechą, która umożliwia hipertekstowi „rekonfigurowanie narracji” jest więc ewidentnie na poziomie dyskursywnym interaktywność czy ergodyczny wymiar medium⁴. Jednak ten nowy sposób prezentacji historii nie oznacza, by miały się one same radykalnie różnić od tradycyjnych schematów narracyjnych. Możemy wyobrazić sobie jedną ustaloną fabułę, która prezentuje się czytelnikowi na różne sposoby, w zależności od tego, którą ścieżką narracyjnej sieci zdecyduje się on podążyć. Tego rodzaju jednorodna interpretacja „narracyjnej rekonfigurowalności” nie jest jednakowoż tym, co większość teoretyków hipertekstu ma na myśli. Jak twierdzi Landow, każdy akt lektury generuje nową narrację nie tylko w sensie dyskursywnym, ale także na poziomie fabularnym. Pisz:

W środowisku hipertekstowym brak linearności nie unicestwia narracji. W rzeczywistości z uwagi na to, że czytelnicy zawsze – jednak szczególnie w tym właśnie środowisku – tworzą swoje własne struktury czy sekwencje znaczeniowe, mają zwykle zadziwiająco niewielki kłopot z czytaniem opowieści lub czytaniem dla opowieści (LANDOW 1997: 197)⁵.

W interpretacji tej każde pojedyncze przejście narracyjne niesie ze sobą nową historię w sensie semantycznym: to bowiem czytelnik wysnuwa opowieść z poddanej mu kanwy tekstualnej. Hipertekst jest więc jak swego rodzaju zestaw konstrukcyjny, który podsuwa czytelnikowi bloki tekstowe (*lexia*), jeden za drugim, i mówi: ułóż z tego historię. Landow porównuje tę sytuację z umysłową aktywnością użytkownika języka, formułującego skończoną liczbę zdań z nieskończonej gramatyki:

⁴ Koncepcji ergodyczności używa Ryan oczywiście zgodnie z wykładnią przyjętą przez Espena Aarsetha, definiującego ją jako dosłownie „pracę ścieżki” (gr. ἔργον – ‘praca, dzieło’, οὐδός – ‘ścieżka, droga, szlak’), wymagającą stosownego wysiłku ze strony podążającego nią gracza. To dlatego w jego *Spojrzeniach na literaturę ergodyczną* czytamy, że cyberteksty „kierują uwagę na odbiorcę albo użytkownika tekstu jako figurę jeszcze bardziej zintegrowaną z dziełem niż zakładali teoretycy odbioru” (AARSETH 2014: 12) (przyp. tłumacza).

⁵ W oryginale: „In a hypertext environment a lack of linearity does not destroy narrative. In fact, since readers always, but particularly in this environment, fabricate their own structures, sequences or meanings, they have surprisingly little trouble reading a story or reading for a story” (przyp. tłumacza).

Jako czytelnicy, odkrywamy, że jesteśmy zmuszeni do tworzenia całej historii z podzielonych części. Zmusza nas to do dostrzeżenia, że aktywny autor-czytelnik fabrykuje tekst i jego znaczenia z „innego” tekstu w ten sam sposób, w jaki mówca tworzy pojedyncze zdania i całe dyskursy z gramatyki, słownictwa i składni „kogoś innego” (LANDOW 1997: 196)⁶.

Jeśli potraktujemy dosłownie twierdzenie, że każde przejście przez bazę danych determinuje powstanie innej historii, czytelnik, który napotyka trzy segmenty w porządku od A przez B po C, skonstruuje inną opowieść niż ten, który napotka te same segmenty w porządku od B przez A do C. Tylko wówczas sekwencja może odgrywać kluczową rolę w ustaleniu wykładni, zgodnie z którą hipertekst może być postrzegany jako Alef zawierający potencjalnie olbrzymią liczbę różnych historii. Jeśli tylko czytelnik mógłby umieścić informację dostarczoną przez blok tekstowy gdziekolwiek by tylko chciał w powstającym wzorze narracyjnym, nie miałoby już znaczenia, w jakim dokładnie porządku pozyskiwałby poszczególne bloki. Nacisk położony na znaczenie sekwencyjności napotyka jednakże na poważną przeszkodę logiczną. Fragmenty tekstu są jak części większej układanki; niektóre można do siebie łatwo dopasować, a innych nie, czy to z uwagi na właściwy im kształt, czy też zawartość narracyjną. Stworzenie spójnej opowieści z każdej możliwej permutacji zbioru tekstowych fragmentów jest po prostu niewykonalne, ponieważ podlegają one relacjom logicznej presupozycji, kauzalności oraz temporalności. Cóż moglibyśmy zrobić przykładowo, gdybyśmy w trakcie naszej lektury napotkali segment opisujący śmierć postaci, a następnie ten poświęcony jej działaniom za życia? Czy należałoby wówczas optować za nadprzyrodzoną interpretacją, zgodnie z którą postać została przywrócona do życia? Jeśli zaś oczekiwanie od czytelników umiejętności wypełnienia luk logicznych między segmentami w znaczący sposób i to dla wszystkich możliwych wariantów połączenia jawi się jako utopijne, koncepcja Alefu dla nowej opowieści staje się z każdą kolejną lekturą coraz trudniejsza do obrony. Pozostaje nam w zamian coś znacznie bliższego narracyjnemu ekwiwalentowi puzzli: czytelnik mianowicie może konstruować obraz narracji z fragmentów okazywanych mu w mniej lub bardziej losowym porządku, dopasowując każdy blok tekstowy (*lexia*) do globalnego wzoru, który powoli zaczyna nabierać kształtu w jego umyśle. Tak jak zatem możemy układać przez pewien czas puzzle, by następnie pozostawić je i powrócić do nich później,

⁶ W oryginale: „As readers we find ourselves forced to fabricate a whole story out of separate parts. It forces us to recognize that the active author-reader fabricates text and meaning from 'another's' text in the same way that each speaker constructs individual sentences and entire discourses from 'another's' grammar, vocabulary, and syntax” (przyp. tłumacza).

tak też czytelnicy hipertekstu nie zaczynają konstruowania nowej historii od początku za każdym razem, gdy uruchomią program, lecz raczej konstruują mentalną reprezentację na przestrzeni wielu sesji, dopełniając czy uzupełniając całościowy obraz, który do-tychczas udało im się złożyć.

Narracje VR⁷ oraz mit Holodeku

Nasz drugi mit, mit Holodeku, został zaproponowany przez teoretyków w formie wizji tego, czym mogłaby stać się narracja w multisensorycznym, trójwymiarowym środowisku wirtualnym. Jego główną propagatorką stała się Janet Murray w dobrze znanej książce *Hamlet on the Holodeck*. Idea Holodeku narodziła się w popularnym serialu telewizyjnym *Star Trek*; jest to rodzaj jaskini VR, do której załoga statku „Enterprise” mogła udawać się w poszukiwaniu rozrywki i odprężenia. W jaskini tej umieszczony był komputer generujący trójwymiarową symulację fikcyjnego świata, w którym odwiedzający – nazwijmy go może „interaktorem” (*interactor*) – mógł się stać bohaterem cyfrowej powieści. Fabuła tej ostatniej powstaje „na żywo” dzięki interakcjom ludzkiego uczestnika z wygenerowanymi komputerowo wirtualnymi postaciami. Zdaniem Murray, zostanie bohaterem fikcji może być w równej mierze przyjemnym, co pożytecznym doświadczeniem:

Holodek, jak każde inne doświadczenie literackie, jest potencjalnie bezcenny. Zapewnia mianowicie bezpieczną przestrzeń, w której możliwe staje się skonfrontowanie z niepokojącymi uczuciami, które w przeciwnym wypadku musiałyby zostać wyparte; pozwala na rozeznanie najgroźniejszych fantazji bez jednoczesnego ryzyka bycia przez nie sparaliżowanym (MURRAY 1997: 25)⁸.

Relevantność koncepcji Holodeku jako modelu cyfrowej narracji jest dyskusyjna z kilku powodów, technologicznego, algorytmicznego, ale przede wszystkim psychologicznego. Technologicznego – bo wymaga opracowania o wiele bardziej immersywnych, sztucznych środowisk i o wiele efektywniejszych interfejsów niż te, które obecna technologia VR jest w stanie zapewnić. Algorytmicznego – ponieważ wymaga komponentu SI (sztucznej inteligencji), który nie tylko byłby zdolny do generowania dobrych historii,

⁷ W rozdziale będzie konsekwentnie stosowany skrót VR, rozwijany do postaci *virtual reality* i oznaczający po polsku ‘wirtualną rzeczywistość’ (przyp. tłumacza).

⁸ W oryginale: „The Holodeck, like any literary experience, is potentially valuable in exactly this way. It provides a safe place in which to confront disturbing feelings we would otherwise suppress; it allows us to recognize our most threatening fantasies without becoming paralyzed by them” (przyp. tłumacza).

ale także mógł robić to w czasie rzeczywistym, dostosowując je dynamicznie do nieprzewidywalnych działań interaktora, co wykracza poza wszystkie dotychczasowe osiągnięcia programów fabułowtórzych. Lecz nawet jeśli problemy związane z technologią i oprogramowaniem zostałyby przezwyciężone, pozostałoby istotne pytanie, a mianowicie jaki rodzaj gratyfikacji zyskiwać mógłby ktoś przez zostanie postacią w historii? Pamiętajmy w tym miejscu, że chociaż interaktor jest postacią działającą i w tym sensie także współtwórcą fabuły, bynajmniej nie jest on bezpośrednim beneficjentem przedstawienia. Tak jak w wypadku gier czy sportu, interaktor współuczestniczy w procesie produkcji dla czystej przyjemności – i dlatego wcielenie się w fikcyjną postać byłoby czynnością samowynagradzającą. Rozrywkowa część doświadczenia zależy od tego, jak interaktor utożsamia się ze swoim awatarem: czy będzie zachowywał się jak aktor grający jakąś rolę, wewnętrznie zdystansowany od postaci i symulujący emocje, których faktycznie nie żywi, czy też będzie przeżywać postać z perspektywy pierwszoosobowej, faktycznie odczuwając miłość, nienawiść, lęk i nadzieję motywującą zachowania bohatera lub wyczerpanie, tryumf, dumę, melancholię, poczucie winy czy rozpacz wynikające z jego akcji? Jeśli czerpiemy estetyczną przyjemność z tragicznego losu literackich postaci w rodzaju Anny Kareniny, Hamleta czy pani Bovary, jeśli płacemy nad nimi i jednocześnie cieszymy się z naszych łez, to dzieje się tak dlatego, że nasz udział w fabule jest kompromisem pomiędzy perspektywą pierwszo- a trzecioosobową. Dokonujemy myślowej symulacji wewnętrznego życia tych bohaterów, przenosimy się wyobrażeniowo do ich umysłów, ale pozostajemy w tym samym czasie świadomi naszej roli jako zewnętrznych obserwatorów. Jednak w *Star Trekowym* Holodeku, który oczywiście jest fikcyjnym konstruktem, interaktor doświadcza emocji w trybie pierwszoosobowym. Kathryn Janeway, dowódca statku „Enterprise”, faktycznie zakochuje się w Lordzie Burleyu, postaci wygenerowanej komputerowo. Miłość ta powstrzymuje ją od wypełniania jej obowiązków w świecie rzeczywistym, skutkiem czego Kathryn zostaje zmuszona do wydania komputerowi polecenia usunięcia swego wirtualnego kochanka. Jeśli błogie doświadczenie kochania i bycia kochanym w wirtualnym świecie stwarza interaktorowi problemy przystosowawcze po powrocie do rzeczywistości, alternatywne ścieżki rozwoju tej historii wydają się mniej pożądane. Interaktorzy musieliby być pozbawieni rozumu – dosłownie i metaforycznie – by poddać się dobrowolnie losowi heroiny, która popełnia samobójstwo w konsekwencji zawodu miłośnego, jak Emma Bovary czy Anna Karenina. Jakakolwiek próba przemiany empatii, polegającej na stymulacji umysłowej, na pierwszoosobową, autentycznie odczuwaną emocję w przeważającej większości wypadków narusza delikatną granicę, która oddziela przyjemność od bólu.

Oznacza to, że tylko niektóre przypadki doświadczeń emocjonalnych, a w konsekwencji i typów fabuł, poddają się perspektywie pierwszoosobowej. Mając do dyspozycji całą gamę fikcyjnych postaci, którymi zdecydujemy się naprawdę zagrać? Hamletem, Emmą Bovary, Gregorem Samsą z *Przemiany*, Edypem, Anną Kareniną, zdradczonym Brutusem z *Juliusza Cezara*, czy może raczej smokobójczym bohaterem z rosyjskich baśni, Alicją w Krainie Czarów, Harrym Potterem lub Sherlockiem Holmesem? Osobiście skłaniałibyśmy się raczej ku postaciom z drugiej listy, a więc raczej nierozbudowanych bohaterów, których zaangażowanie w fabułę nie jest emocjonalne, lecz polega raczej na eksploracji świata, rozwiązywaniu problemów, podejmowaniu się różnych działań, zmagania z wrogami i – przede wszystkim – napotykania interesujących przedmiotów w konkretnym środowisku. Ten rodzaj zaangażowania jest znacznie bliższy grze w grę komputerową, aniżeli życiu w wiktoriańskiej powieści lub tragedii szekspirowskiej.

Pod koniec książki *Hamlet on the Holodeck* Murray stwierdza, że „piękno narracji jest niezależne od medium [*narrative beauty is independent of medium*]” (MURRAY 2007: 273). Zdanie to może być interpretowane dwojako: w sposób, który uznajemy tu za absolutnie przekonujący i w sposób całkowicie fałszywy. Zgodnie z fałszywą wykładnią wszystkie media są jednakowo dobrze przystosowane do reprezentacji danej historii, skoro narracyjność jest pewnym poznawczym wzorcem czy umysłową reprezentacją niezależną od konkretnej realizacji medialnej. Oznaczałoby to, że w odległej i dyskusyjnej wersji przyszłości, gdy SI byłaby wystarczająco zaawansowana do generowania spójnych fabuł w odpowiedzi na działania użytkowników, otrzymalibyśmy interaktywną wersję zarówno *Hamleta*, jak i każdej innej wyobraźalnej historii. Cyfrowe media oferowałyby ulepszone wersje klasyki literatury i stałyby się prawdziwie sztuką doby XXI wieku. Wykładnia ta nie tylko ignoruje swoistości różnorodnych mediów, lecz także zbyt szybko zakłada, że cyfrowe media będą wzbogacać te już istniejące akurat w tym wymiarze, który sprzyja narracyjności. Druga, wspierana tu przez nas interpretacja, zakłada, że abstrakcyjna struktura poznawcza, którą nazywamy „narracją”, może być realizowalna w różnych mediach, lecz każde z nich dysponuje odmiennymi sposobami ekspresji i stąd też projektuje różnorodne manifestacje tej samej abstrakcyjnej struktury. Mówiąc prościej: są takie rodzaje fabuł i takie typy postaci, które działają najlepiej w wypadku powieści, inne sprawdzają się raczej w tradycji oralnej, a jeszcze inne najkorzystniej wypadają na scenie teatru lub w kinie. Pozostaje zatem pytanie, które z fabuł są najbardziej dopasowane do potrzeb mediów cyfrowych.

Narracje interaktywne

Odpowiedź na to pytanie w znacznej mierze zależy od tego, co stanowi najbardziej wyróżniający się zasób mediów cyfrowych, a mianowicie zdolność do dynamicznego reagowania na zmieniające się warunki. Kiedy zmiany w warunkach mierzone są wkładem użytkownika, nazywamy je interaktywnością zasobów (*resource interactivity*). Dla celów niniejszej argumentacji należałoby rozróżnić cztery strategiczne formy interaktywności na podstawie dwóch opozycji binarnych: wewnętrznej / zewnętrznej oraz eksploracyjnej / ontologicznej. Obydwie pary są inspirowane wprowadzoną przez Espena Aarsetha typologią funkcji użytkownika i perspektywy w cybertekstach (AARSETH 1997: 62-65), która sama jest częścią szerszej kategoryzacji. Użyjemy jednak nieco innych oznaczeń, przesuwających akcent na relację użytkownika ze światem wirtualnym. Celem analizy typologii Aarsetha nie jest bowiem jej modyfikacja, lecz unaocznienie, w jaki sposób różne rodzaje interaktywności otwierają całą mnogość możliwych realizacji na poziomie tematów narracyjnych oraz konfiguracji fabularnych.

Interaktywność wewnętrzna / zewnętrzna

W trybie wewnętrznym użytkownik wizualizuje siebie jako mieszkańca fikcyjnego świata, już to przez identyfikację z awatarem, już to dzięki postrzeganiu wirtualnego świata z perspektywy pierwszoosobowej. W trybie zewnętrznym zaś odbiorca sytuuje siebie na zewnątrz wirtualnego świata – albo wcielając się w rolę boga sprawującego odgórną kontrolę nad fikcyjną rzeczywistością, albo postrzegającego swą aktywność na podobieństwo nawigacji po bazie danych. Dychotomia ta koresponduje z Aarsethowskim rozróżnieniem (1997: 63) pomiędzy perspektywą osobową (*personal perspective*) a bezosobową (*impersonal perspective*): logiczną konsekwencją uczestnictwa wewnątrzświatowego (*world-internal participation*) jest personifikacja użytkownika, skoro światy są przestrzeniami zasiedlanymi przez zindywidualizowane byty, podczas gdy zaangażowanie zewnętrzneświatowe (*world-external involvement*) nie wymaga udziału skonkretyzowanej osoby. Jedyną potencjalną różnicą między określaniami Aarsetha a niniejszymi jest przypadek użytkownika wchodzącego w rolę potężnej postaci sytuującej się na zewnątrz względem przestrzeni rozgrywki i podejmującej strategiczne decyzje dla jej uczestników, tak jak dzieje się w wypadku głównodowodzącego armii, trenera sportowego, autora powieści lub jakiegoś boga.

Interaktywność eksploracyjna / ontologiczna

W trybie eksploracyjnym użytkownik może swobodnie przemieszczać się po bazie danych, jednak jego aktywność nie powoduje tworzenia się jakiejś historii ani też nie zmienia przebiegu fabuły; ma on znikomy wpływ na przyszłość wirtualnego świata. W trybie ontologicznym tymczasem decyzje użytkownika mogą kształtować historię wirtualnego świata na wielu rozwidlających się ścieżkach. Decyzje te są ontologiczne w tym sensie, że determinują, jaki możliwy świat (a w konsekwencji – jaka fabuła) rozwine się z sytuacji, w której po raz pierwszy zmanifestował się wybór. W nomenklaturze Aarsetha pojawiają się mniej więcej podobne kategorie, to znaczy eksplorowalności i konfigurowalności, jednakże te dwa pojęcia są częścią znacznie dłuższej listy funkcji użytkownika (*user functions*) (AARSETH 1997: 64), obejmującej także tryb objaśniający (*interpretive*) czy tekstoniczny (*textonic*), czyli zapewniający możliwość dodawania trwałych elementów do tekstu. Trudno jednak dostrzec konieczność traktowania „objaśniania” jako odrębnej funkcji użytkownika, skoro interpretacja towarzyszy wszystkim rodzajom inteligentnego obcowania z tekstem⁹. W obrębie proponowanego modelu, co więcej, nie ma potrzeby odróżniania trybu „tekstonicznego” od „ontologicznego”, skoro możliwość dodawania trwałych komponentów do tekstu i tak presuponuje demiurgiczną moc współtworzenia wirtualnego świata. Funkcja tekstoniczna jest więc tylko jedną z wielu możliwych form ontologicznego uczestnictwa. Inne pozwalają na dodawaniu nietrwałego tekstu, jak choćby w postaci dialogów MOO¹⁰, czy dobudowywaniu elementów wirtualnego świata poprzez wybieranie obiektów i akcji z ustalonego wcześniej zestawu wewnątrzsystemowych możliwości.

Podczas gdy opozycja binarna wnętrza i zewnątrzna jest analogowa, dychotomia eksploracyjności i ontologiczności jest już ściśle cyfrowa. Użytkownik może lokalizować się w różnorodnym dystansie od fikcyjnego świata, jednak podejmowane przezeń decyzje albo mają, albo nie mają wpływu na kształtowanie się jego historii. Wzajemne skrzyżowanie tych dwóch podziałów prowadzi do czterech możliwych kombinacji. Każda

⁹ Aarsethowi chodzi tu o odróżnienie typowego, linearnego tekstu drukowanego od jego ergodycznego odpowiednika, jednakże równie dobrze (i o wiele ekonomiczniej) można byłoby opisać standardowy tekst jako pozbawiony po prostu pozostałych trzech funkcji użytkownika.

¹⁰ MOO to prosty język programowania, towarzyszący interakcjom użytkowników w wirtualnych środowiskach *Multi-User Dimensions* (MUDs) lub *Object-Oriented MUDS* (MOOs). Główna różnica między tymi środowiskami polega na tym, że w *Object-Oriented MUDS* możliwe jest łatwiejsze tworzenie wirtualnych obiektów. W obydwu jednakże interakcje wszystkich użytkowników możliwe są dopiero po wydaniu programowi stosownych komend, częstokroć właśnie z użyciem języka MOO (przyp. tłumacza).

z nich jest charakterystyczna dla innych gatunków i zapewnia zupełnie inne narracyjne możliwości.

Grupa pierwsza: interaktywność zewnętrzno-eksploracyjna

Wśród tekstów należących do tej grupy – głównie „klasycznych” hipertekstów w rodzaju „powieści” Michaela Joyce’a, Stuarta Moulthrop’a czy Marka Ameriki – na interaktywność składa się wolność wyboru różnorodnych ścieżek w tekstualnej przestrzeni, przy czym ta ostatnia nie ma nic wspólnego z fizyczną przestrzenią narracyjnego tła zdarzeń. Implikowana przez tekst mapa jest reprezentacją sieci bloków tekstowych (*lexia*), a nie geografią fikcyjnego świata. W klasycznym hipertekście sieć ta jest zazwyczaj zbyt gęsta, by możliwe było kontrolowanie przez autora ścieżki przejścia obieranej każdorazowo przez użytkownika. Losowość daje o sobie znać już po pierwszym czy dwóch przejściach – jednakże równocześnie jest ona niewspółmierna z logiczną strukturą narracji. Skoro bowiem niemożliwe byłoby przewidzenie przez autora spójnego rozwoju narracji dla każdej z nawigowalnych ścieżek, porządek odkrywania bloków tekstowych nie może wynikać z sekwencji narracyjnej. Jedynym sposobem na zachowanie spójności narracji w takich warunkach jest postrzeganie tekstu jako pomieszczonej historii, w której czytelnik musi się odnaleźć, *lexia za lexią*. W takim modelu interaktywność musi być zewnętrzna, ponieważ tekst nie projektuje czytelnika jako jednego z mieszkańców fikcyjnego świata, co więcej, czytelnik postrzega tekst raczej jako bazę danych, którą można przeszukiwać, aniżeli jakąś immersywną rzeczywistość. Jeśli traktujemy tekst jak układankę, interaktywność ma charakter eksploracyjny, ponieważ każdorazowa ścieżka czytelniczego przejścia (*reader’s path of navigation*) wpływa nie na porządek wydarzeń fabularnych, lecz na sposób ukazywania się całościowego wzoru narracyjnego (*global narrative pattern*) – jeśli jakikolwiek w ogóle jest – w jego umyśle. Podobnie w przypadku puzzli dynamika odkrywania wzoru różni się dla każdego z grających, jednak w żaden sposób nie wpływa na kształt wspólnie układanej struktury. Co więcej, tak jak puzzle podporządkowują całościowy obraz procesowi jego tworzenia, interaktywność zewnętrzno-eksploracyjna zmniejsza istotę samej narracji na rzecz gry w jej odkrywanie. Tryb ten jest więc znacznie lepiej dopasowany do fikcji autoreferencyjnej niż do narracyjnych światów, które oczarowują nas tym, co się w nich wydarza. Wspiera on także metafikcjonalność kosztem immersywnego zagłębienia w fikcyjnym świecie. Wyjaśnia to, dlaczego tak wiele literackich hipertekstów jest *de facto* kolażem tekstu teoretycznoliterackiego z fragmentami o naturze fabularnej.

Grupa druga: interaktywność wewnątrzno-eksploracyjna

W tekstach tej kategorii użytkownik, parafrazując Brendę Laurel (1993: 14) wnosi w fikcyjny świat wirtualne ciało, lecz jego rola w tym świecie ogranicza się do działań niemających żadnego wpływu na wydarzenia fabularne¹¹. Użytkownik ma miejsce na scenie: może pojawić się jako *cameo*¹², ale już nie jako protagonista. Nie oznacza to przy tym, by jego udział miał być ograniczony do biernych ról: jego postać może wcielić się w podróżnika, famulusa, historyka albo detektywa, pracującego nad rozwiązaniem zagadki. Użytkownik również aktywnie działa poprzez przemieszczanie się po fikcyjnym świecie, podnoszenie przedmiotów i oglądanie ich, śledzenie akcji z różnych punktów widzenia, rozwiązywanie spraw kryminalnych czy podejmowanie prób rekonstrukcji wydarzeń historycznych. Ten typ aktywności związany jest z kilkoma rodzajami fabuł:

- (1) kryminalnej, łączącej w sobie dwa poziomy narracyjne: jeden, na który składają się działania detektywa i drugi, na którym rekonstruowana jest cała historia¹³. W tym przypadku jeden poziom jest odgórnie zdeterminowany, podczas gdy drugi kształtowany jest w czasie rzeczywistym przez działania użytkownika. Dobrym przykładem może być gra komputerowa *point & click* pod tytułem *Myst* (1993), w której użytkownik zwiedza wyspę i rozwiązuje różne łamigłówki celem rozwiązania tajemnicy związanej z wydarzeniami z przeszłości.
- (2) wielowątkowej (także w typie opery mydlanej), w której duża obsada postaci odgrywa role w różnych lokalizacjach, co wymusza na użytkowniku przemieszczanie się z miejsca na miejsce, by śledzić wszystkie poruszane wątki;

¹¹ W tym miejscu Ryan tłumaczy, że używa konsekwentnie żeńskich zaimków, zgodnie z idiomem przyjętym w zachodnich *game studies*. Ponieważ w Polsce ta tradycja raczej się nie upowszechniła – może dlatego, że zmiany nie ograniczyłyby się tylko do zaimków, ale wymusiłyby też modyfikacje flektywów i operacje słowotwórcze na niektórych rzeczownikach i to najbardziej podstawowych, jak chociażby w postaci utworzenia nierejestrowanego w żadnym (!) ze słowników języka polskiego derywatu „graczka” (MATYKA 2013: 193) – w przekładzie zrezygnowano z prób dodatkowego komplikowania już i tak złożonego tekstu (przyp. tłumacza).

¹² Rola epizodyczna, częstokroć zarezerwowana dla rozpoznawalnej osobistości ze świata nauki, sztuki czy biznesu; termin funkcjonuje w oryginalnej postaci w polskim uzusie (przyp. tłumacza).

¹³ Jest to zgodne z omawianym w studiach nad literaturą kryminalną modelem tak zwanej narracji linearno-powrotnej. Akcja w czasie rzeczywistym odkrywa sekwencje wydarzeń przeszłych i to oznacza, że teraźniejszość w pewien sposób determinuje przeszłość, a konkretniej sposób jej postrzegania (w narracjach tych chętnie korzysta się z iluzji estetycznej, pozwalającej chociażby wykorzystać to, że elementy zagadki odkrywane są niechronologicznie i podlegają tym samym interpretacji w czasie rzeczywistym przez tego, kto rozwiązuje zagadkę). Mechanizm ten jest typowy dla każdej narracji kryminalnej, bez względu na medium (OLKUSZ 2008: 71).

- (3) skoncentrowanej na relacjach interpersonalnych, umożliwiających na przykład przełączanie się przez użytkownika między punktami widzenia ogniskowanymi przez różne postaci;
- (4) przestrzennej, której głównym tematem jest podróż i eksploracja. Mogłaby być to elektroniczna wersja *Alicji w Krainie Czarów*, w której Alicja napotykałaby różne postaci i obserwowała przez jakiś czas ich życie. Mogłaby być to też gra komputerowa w stylu *The Manhole* (tytuł z lat osiemdziesiątych, zaprojektowany przez autora *Myst*), w której użytkownik przemieszcza się po fantastycznym świecie, poznając różne postaci, oglądając przedmioty i wyobrażając sobie historię łączącą ze sobą wszystkie odkryte poziomy;
- (5) zafiksowanej na konkretnym miejscu, zachęcającym raczej do starannego zwiedzenia konkretnej lokacji aniżeli podróżowania przez otwartą przestrzeń. Przykładem takiego typu fabuły może być powieść hipertekstowa Deeny Larsen *Marble Springs*, zapraszająca czytelnika do eksploracji wymarłego miasteczka w Colorado i opowiadająca w serii krótkich poematów o życiu jego żeńskiej części populacji (życie części męskiej jest pozostawione do napisania czytelnikowi). W utworze tego rodzaju zainteresowanie narracyjne tkwi nie w głównym łuku narracyjnym, nie więc jakiejś „wielkiej narracji” na poziomie makro, lecz w „małych historyjkach”, które użytkownik odkrywa w odległych zakamarkach fikcyjnego świata.

Grupa trzecia: interaktywność zewnętrzno-ontologiczna

W tym wypadku użytkownik jest wszechwiedzącym bogiem systemu. Pociągając za sznurki postaci-marionetek, z pozycji zewnętrznej zarówno w planie czasowym, jak i przestrzennym fikcyjnego świata: decyduje o ich właściwościach, podejmuje za nie decyzje, rzuca im pod nogi przeszkody i wysyła je na spotkanie różnych miejsc przeznaczenia, przekształcając otaczające je środowisko. Klasycznym przykładem tego typu interaktywności jest film *I'm Your Man*, przedstawiający historie trzech postaci: złoczyńcy Richarda, głupiego Jacka i dobrej dziewczyny Leslie. W jednym z rozgałęzień filmowej fabuły pada pytanie wprost do widza, czy Richard powinien zabić Leslie czy też ją uwieść. W innym momencie widzowi przedstawia się możliwość zdecydowania, czy głupi Jack ma zachować się jak tchórz, czy też jak bohater. Podejmując wybór, widz przyjmuje stanowisko auktorialne względem protagonistów, kierując ich kompasem moralnym, co w konsekwencji ma decydujący wpływ na ich los. Rozgrywanie podobnymi parametrami

w celu przekonania się, jak rozwinie się w wyniku tego cały system, przypomina swoim działaniem symulację. Skoro bowiem operator systemu narracyjnego sytuuje się w pozycji zewnętrznej względem fikcyjnego świata, nie ma on żadnego powodu, by interesować się w szczególny sposób którymkolwiek z rozgałęzień wirtualnej historii; satysfakcję czerpie on bowiem dopiero z całościowego oglądu pola wszystkich możliwości. Pojedyncze rozgałęzienia fabuły jawią się dlań stąd jako mniej interesujące niż globalny wzorzec łączących je wzajemnych powiązań.

Z tematycznego punktu widzenia ten tryb interaktywności skłania się ku czemuś, co moglibyśmy tu nazwać „narracjami wirtualnej historii [*virtual history narratives*]” (FERGUSON 1997). We wracających do mody badaniach nad wirtualną historią, poważni badacze poświęcają swój cenny czas roztrząsaniu takich dylematów, jak – parodiując Pascala – to, „co stałoby się z losem świata, gdyby nos Kleopatry był krótszy”. Znaczenie tego rodzaju ćwiczeń intelektualnych jest zakorzenione w przeświadczeniu, zgodnie z którym przeznaczenie miałoby być kształtowane przez małe, losowe wydarzenia prowadzące do znaczących zmian globalnych, pod warunkiem oczywiście, że zarządzający nimi system działa przez długi czas, obywając się bez jakichkolwiek interwencji. Identyfikacyjny zamysł stanął u podstaw tak zwanego efektu motyla w teorii chaosu, opisującego sytuację, w której trzepot owadzich skrzydeł w Pekinie miałby być przyczyną załamania pogody na Korsyce.

Połączenie ontologicznej i zewnętrznej interaktywności mogłoby być zilustrowane koncepcją hipertekstu jako Alefu i czytelnika jako współautora fabuły, jeśli faktycznie możliwe byłoby osiągnięcie narracyjnej spójności w każdym prawdopodobnym przejściu sieci hipertekstualnej. Jednak, jak już sugerowaliśmy wyżej, narracyjna spójność w prawdziwie złożonym systemie powiązań jest niemożliwa do utrzymania. Potrzebujemy więc znacznie prostszych struktur, z mniejszą liczbą rozgałęzień i momentów wyboru, tak aby każda ze ścieżek mogła być indywidualnie zaprojektowana przez autora. Kiedy użytkownik podejmuje decyzję, narracja powinna się rozwijać samoistnie przez określony czas, w przeciwnym wypadku system doprowadziłby do kombinatorycznej eksplozji, lub osunął się z powrotem w losowość, ślepy zaułek spójności narracyjnej.

Najlepszym znanym przykładem systemu narracyjnego operującego ontologiczno-zewnętrzną interaktywnością jest seria książek dziecięcych *Choose Your Own Adventure* (*Wybierz swoją przygodę*). Podstawową strukturą tych powieści jest zwykle diagram

w kształcie drzewa, którego każda gałąź jest oddzielona od pozostałych. Umożliwia to projektantowi utrzymanie ścisłej kontroli nad linearną sekwencją zdarzeń¹⁴.

Innym przykładem zewnętrzno-ontologicznej interaktywności są gry symulacyjne, jak *SimCity*, *Simlife* czy *Caesar*, oddających użytkownikowi we władanie złożone systemy – odpowiednio: miasto, kolonię mrówek oraz imperium rzymskie – i umożliwiając kształtowanie ich późniejszego rozwoju. Siatka decyzji może być tu gęstsza niż w tekstach typu *Choose Your Own Adventure*, ponieważ możliwe ścieżki rozwoju są raczej luźno powiązane z narracyjnością; nie składają się na nie relacje interpersonalne, lecz raczej sekwencje przekształceń wpływających na mikrośrodowisko. Historie te mają tylko jednego „bohatera” i jest nim miasto, kolonia mrówek oraz imperium, z oczywistych względów pozbawione jakiegokolwiek świadomości. Jest to po prostu suma wielu mikroprocesów. Co więcej, zakres możliwych przekształceń w dowolnym momencie zależy wyłącznie od aktualnego stanu fikcyjnego świata. Z perspektywy systemowej łatwo zatem jest obliczyć pewną pulę opcji, które nie zagrażą spójności narracyjnej. W klasycznej narracji tymczasem możliwe warianty przyszłości determinowane są przez historię fikcyjnego świata i jest już w niej znacznie trudniej stworzyć taki wybór działań, które nie naruszają spójności minionych wydarzeń.

Podczas gdy działania w symulacji wymagają objęcia pozycji nieomal boskiej władzy, wiele z wymienionych wyżej gier stara się, by zwiększyć dramatyzm sytuacji i zaangażowanie użytkownika zarazem poprzez uczynienie go jednym z bohaterów fikcyjnego świata. W *Caesarze* chociażby gracz wciela się w rolę władcy Imperium Rzymskiego, w *SimCity* zaś – burmistrza miasta. Imperator czy burmistrz funkcjonują jednak jako zewnętrzni interaktorzy, ponieważ nie egzystują na tym samym planie czasoprzestrzennym, co ich poddani. Władają systemami odgórnie, przyjmując boski punkt widzenia, narzucający się w emulowanym przez silnik graficzny rzucie perspektywicznym¹⁵, i nie są ograniczeni symulakrum czasu rzeczywistego, mając do dyspozycji cały czas swego świata na podjęcie określonych decyzji. Równocześnie jednak pozostają uczestnikami

¹⁴ Użycie formy drugoosobowej nie powinno sugerować tu, jakoby czytelnik miał być w omawianej serii zinternalizowany jako jedna z fikcyjnych postaci – perspektywa narracyjna w składających się na nią książkach jest bowiem konsekwentnie trzecioosobowa. Nawet jeśli pojawiają się tam zwroty do drugiej osoby, odbiorca rozumie owo „ty” tak, jakby chodziło o „niego”. W rozgałęziającej się historii Pinokia przykładowo czytelnik kieruje kukiełką o tym właśnie mianie, postrzegając całość fabuły w większym stopniu z perspektywy auktorialnej, aniżeli zaangażowanej emocjonalnie w los Pinokia. Przytomny czytelnik nie poczuje się zdruzgotany, gdy Pinokio przemieni się w ośła lub zostanie połknięty przez wieloryba: zawsze będzie bowiem mógł zrestartować cały system narracyjny i poznać inny rozwój wydarzeń.

¹⁵ W grach tych regułą jest ukazywanie rozgrywki w rzucie izometrycznym (przyp. tłumacza).

wewnętrznyimi (*internal participants*), ponieważ stawiają swój los na szali właściwego sposobu zarządzania. Burmistrz może zostać odwołany z piastowanego urzędu, jeśli jego administracja nie zyska przychylności wyborców, a Cezar może zostać zdetronizowany, jeśli barbarzyńcy przekroczą granice jego imperium. Kombinacja tych właściwości sytuuje te gry na pograniczu trzeciej i czwartej z omawianych kategorii.

Grupa czwarta: interaktywność wewnętrzno-ontologiczna

Jeśli wizja Holodeku byłaby realizowalna, przynależałaby do tej właśnie grupy. Na razie jednak muszą nam tu wystarczyć komputerowe gry przygodowe czy akcji. W nich to właśnie użytkownik przyjmuje rolę postaci, która decyduje o własnym losie, działając w obrębie czasoprzestrzeni fikcyjnego świata. W tego rodzaju systemie interaktywność musi być intensywna, skoro spędzamy w nim życie na ciągłym zaangażowaniu w realia świata, który nas otacza. Interakcja pomiędzy użytkownikiem a fikcyjną rzeczywistością tworzy nowe życie i – w konsekwencji – nową historię tego życia, i to za każdym restartem całego systemu. Los ten kształtuje się w sposób dramatyczny, przez odgrywanie, a nie diegetyczny, przez opowiadanie¹⁶. Gracz jest zwykle zbyt głęboko pochłonięty dążeniem do celu, aby zastanawiać się nad okolicznościami fabularnymi, które współtworzą jego działania, jednakże gdy ludzie opisują przebieg swoich rozgrywek, ich świadectwa zazwyczaj przybierają już formę sfabularyzowaną. Rozważmy na przykład recenzję Petera Olafsona gry *Combat Mission*, symulującej niemiecką kampanię w Rosji podczas II wojny światowej:

Moje dwa czołgi IVG miały szczęście. Zbliżając się do skrzyżowania, oczyściły podjazd i natknęły na dwa czołgi klasy Sherman, opuszczające pozycje i blokujące sobie nawzajem widoczność. Koncentrując ogień, szybko wyeliminowały jednostki alianckie, a ocalałe załogi porzuciły płonące wraki, wycofując się do pobliskiego lasu (OLAFSON 2000).

Wiele osób słusznie zakłada, że w gry komputerowe gra się z potrzeby rozwiązywania problemów, eliminacji oponentów, doskonalenia umiejętności strategicznych czy współuczestnictwa w internetowych społecznościach – nie zaś dla pozostawiania za sobą „śladu” (*trace*), który odczytać można byłoby jako zapis jakiejś historii. Jednak jeśli narracyjność nie ma żadnego znaczenia dla przyjemności czerpanej z rozgrywki, z jakiegoż

¹⁶ Diegetyczny i dramatyczny (mimetyczny) tryb łączą się w symulacyjnych grach sportowych, w których komentator narratywizuje akcję. Gry te zwykle zaliczają się do trzeciej z opisywanych tu kategorii, jednak jest – przynajmniej w logicznym założeniu – możliwe, by także i gry akcji były wzbogacone o tego rodzaju głos narracyjny.

powodu projektanci gier mieliby wkładać tyle wysiłku w implementację narracyjnych interfejsów? Dlaczego grafika miałaby być tak złożona? Czemu celem rozgrywki musi być walka z terroryzmem tudzież ratowanie Ziemi przed inwazją złowrogich potworów z przestrzeni kosmicznej, a nie „zbieranie punktów za celne trafiania w ruchome cele kursorem kontrolowanym *joystickiem*”? Narracyjność gier akcji funkcjonuje na podobieństwo tego, co Kendall Walton nazywał „rekwizytem w grze w *make-believe*”. Nie musi być to *raison d'être* gry, lecz może mimo to pełnić tak samo istotną rolę w stymulacji wyobraźni, jak wykorzystywane w wielu współczesnych grach długie wstawki filmowe, przerywające wprawdzie rozgrywkę, jednak w zamian sprzyjające immersji w świat gry (*gameworld*). Sam fakt, że konieczne staje się czasowe odebranie kontroli nad grą użytkownikowi w wyłącznym celu ustanowienia narracyjnej ramy modalnej (*narrative frame*), dowodzi tego, że interaktywność nie jest jedynie dodatkiem przyspieszającym kreację narracyjnego znaczenia.

Tematyczny i strukturalny repertuar ontologiczno-wewnętrznych przypadków interaktywności jest dziś dość ograniczony. Gry przygodowe i RPG wykorzystują archetypowy schemat fabularny opisany przez Josepha Campbella i Vladimira Proppa: *quest* postaci heroicznej, prowadzący ją przez krainę wypełnioną wieloma niebezpieczeństwami ku finałowi w postaci pokonania sił zła i zdobycia upragnionego artefaktu. Głównym możliwym odchyleniem od tego paradygmatu jest to, że bohater może przegrać a sama przygoda nie musi się nigdy skończyć. W większości gier akcji archetyp ten zawęża się do schematu, który leży u podstaw wszystkich wojen, sportowej rywalizacji i mitów religijnych, a mianowicie walki między dobra (mnie) ze złem (innym) o władzę nad światem.

Tak jak było w wypadku Proppowskiego korpusu rosyjskich baśni, pojedyncze gry różnią się od siebie w zakresie określonych motywów wpisujących się w ową archetypiczną strukturę. W medium zdecydowanie wizualnym element narracyjny oferuje najbogatszy potencjał dla wszelkich wariacji przedstawienia¹⁷. To z tego względu gry akcji koncentrują się tak dalece na samej przyjemności przemierzania świata. Jednak jest też inny czynnik, który składa się na istotę przestrzenności, wyjaśniający także, dlaczego to akurat mechanika strzelania gra tak ważną rolę w grach komputerowych. Aby bowiem

¹⁷ Ten potencjał różnorodności jest poważnie ograniczany przez różnorodne czynniki technologiczne. Wyświetlacze cyfrowe w jednoczesnej pogoni za realizmem i łatwością w nawigacji (to znaczy wystarczająco szybkim czasem reakcji, by możliwe było uzyskanie wrażenia ciągłości ruchu) polegają w znacznym stopniu na wgrzaniu coraz to nowych tekstur, co wyjaśnia, dlaczego tak wiele z nowszych gier rozgrywających się we wnętrzach wygląda w podobny sposób na wielu różnych urządzeniach.

gra akcji była warta uwagi, musi często stwarzać okoliczności sprzyjającej dramatycznemu rozwojowi wydarzeń – w przeciwnym wypadku bowiem zanudzi użytkownika. Jak sugerowaliśmy wyżej, przeżywanie czyjegoś życia wiąże się z nieustannym angażowaniem się w świat i odpowiadaniu na jego „afordancje”¹⁸. Co więcej, gracz chce, by jego działania wywierały natychmiastowy efekt (nie ma niczego mniej interesującego w grze od klikania, które nie wywołuje żadnego rezultatu w postaci jakiegoś wydarzenia). Równocześnie jednak szereg akcji musi być ograniczony w celu utrzymania narracji na właściwym torze. Gry przygodowe nie projektują z wyprzedzeniem każdego możliwego rozwoju narracji, tak samo jak nie czynią tego teksty typu *Choose Your Own Adventure*. W zamian zapewniają pewne ramy graniczne dla opcji dostępnych graczowi, aby ich skutki nie doprowadziły fabuły do zboczenia z kursu wyznaczanego przez jej główny wątek (*master plot*). W wypadku strzelania, wybory użytkownika ograniczają się do wyboru broni, wycelowania jej i zdecydowania, czy z niej wystrzelić, czy też nie; w wypadku ruchu, możliwości odpowiadają jego kierunkowi i zwykle są ograniczone przez architekturę krajobrazu; gracz może biec przez korytarze, jednak nie może przechodzić przez ściany. Jeśli z kolei wybierze określony kierunek, ujrzy w odpowiedzi ruch swego awatara, co zapewnia wrażenie wysokiego poziomu kontroli. Strzelanie zapewnia jeszcze większą iluzję władzy, z uwagi na natychmiastowy i dramatyczny rezultat pociągnięcia za spust broni. Przewaga przemocy w grach komputerowych wiązana bywała z różnorodnymi czynnikami kulturowymi, jednak w naszym mniemaniu mogłaby być ona częściowo wyjaśniona właśnie pragnieniem natychmiastowej reakcji (*desire for immediate response*). Co więcej, spośród wszystkich ludzkich czynności być może żadna nie jest lepiej symulowana przez klikanie urządzeniem peryferyjnym, niż właśnie pociąganie za spust. Nie próbujemy tu oczywiście usprawiedliwiać brutalności niektórych gier wideo; wskazujemy tylko, że akt strzelania eksponuje straszliwą skuteczność responsywnej natury medium gier.

Konkluzje

Czym zatem byłby tryb narracyjnego uczestnictwa w cyfrowych tekstach? Sformułowanie uniwersalnej odpowiedzi na to pytanie zignorowałoby ogólnie panującą różnorodność w tej dziedzinie. Problem ten musi być rozpatrywany oddzielnie dla każdej z trzech podstawowych realizacji gatunkowych cybertekstu: hipertekstu, środowisk VR i gier

¹⁸ Termin ten, wyjątkowo popularny w designie środowisk wirtualnych, został pierwotnie zaproponowany przez psychologa Jamesa J. Gibsona do opisu potencjalnie możliwych działań, których skrypty zakodowane są w różnych przedmiotach.

komputerowych. W wypadku pierwszej z nich odpowiedź wydaje się dość bezpośrednia. Hipertekst może, ale nie musi odnieść sukcesu w trudzie stworzenia spójnego, utrzymywalnego znaczenia narracyjnego w skali makro i mikro, ani też nie musi szczególnie celować w tym działaniu – gdy jednak tak się dzieje, hipertekst pozwala na opowiadanie historii czytelnikowi w tym samym diegetycznym trybie, co drukowane powieści czy opowiadania. Wydobycie narracyjnego znaczenia jest w jego wypadku po prostu bardziej problematyczne niż w klasycznej drukowanej powieści (klasycznej, a więc nieobejmującej, jak nie trzeba chyba podkreślać, tekstów postmodernistycznych). Jeśli chodzi o interaktywne sztuki rozgrywane w środowiskach VR, pozostają one typowym przypadkiem mimetycznej lub dramatycznej narracyjności. Tak jak w teatrze czy w kinie fabuła nie jest (zazwyczaj) opowiadana widzowi, lecz rozgrywana przez aktorów i rekonstruowana przez widza na podstawie obserwowanej akcji, tak też w świecie wirtualnym fabuły mogą (choć nie muszą, w zależności od obecności scenariusza) wyłaniać się na podstawie interakcji użytkownika z obiektami i animowanymi mieszkańcami wirtualnego świata. Główna różnica między narracyjnością sztuki i filmu tkwi w połączeniu funkcji aktora i widza (czyli beneficjenta narracji). Postać, która uczestniczy w rozgrywaniu fabuły, i ta, która wyczytuje historię z akcji rozgrywających się w wirtualnym świecie, są więc tu w istocie jedną i tą samą.

Podczas gdy hiperteksty i środowiska wirtualne wykorzystują zarówno diegetyczną, jak i mimetyczną narracyjność – opowiadanie więc i imitację, dwa z podstawowych trybów narracji wyróżnionych przez Platona – przypadek gier komputerowych jest bardziej problematyczny. Po pierwsze, gry nie zawsze robią użytek z tematów fabularnych: czynią tak tylko wówczas, gdy działania gracza mogą zostać uprawdopodobnione, jak chociażby w wypadku rozwiązywania znajomego problemu, dowodzenia operacjami wojskowymi lub trafiania piłeczką golfową do dołka (to, co „znajome” musi być więc potraktowane tu jako wyobrażone, nie jednak w sensie doświadczeniowym: niewielu z nas było kiedykolwiek ściganych czy zostało postrzelonych przez złoczyńców). Gra w rodzaju *Tetrisa* przedstawia sobą najniższy możliwy poziom narracyjności, ponieważ „dopasowywanie spadających klocków o różnych kształtach do luk w układance na ekranie” trudno interpretować w kategoriach pogoni za ludzkimi zainteresowaniami w konkretnej sytuacji¹⁹. Po drugie, wykorzystanie elementów narracji w grach komputerowych – jak

¹⁹ Poziom narracyjności *Tetrisa* mogłoby zwiększyć wyobrażanie sobie siebie przez gracza jako niewolnika budującego mur z cegieł, którymi jest obrzucany z coraz większą nieustępliwością przez sadystycznego pana, i mogącego przeżyć dopokąd nie da on się pogrzebać pod ich rosnącym stosem.

choćby zindywidualizowanych postaci, określonego tła zdarzeń czy czynności i ich motywacji – nie jest celem samym w sobie, lecz narzędziem do osiągnięcia wyższego celu w postaci zwabienia gracza w głąb świata gry. Narracyjność pełni tu więc funkcję raczej instrumentalną, niż czysto estetyczną: gdy gracz ulegnie immersji, fabuła oddala się na dalszy plan lub nawet czasowo bywa zapomniana. Mimo że gra więc może być opisana w sposób narracyjny, jak sugerowaliśmy powyżej, przyjemność rozgrywki nie jest wypadkową wartości estetycznej czy opowiadalności wirtualnej narracji powstającej na drodze wykonywanych czynności; w gry komputerowe, podobnie w sportowe gry zespołowe, nie gra się tylko i wyłącznie dla satysfakcji z obejrzenia ich powtórki (*replay*)²⁰. Co więcej, jeśli nawet kiedykolwiek taki tryb opowiadania będzie mieć miejsce, to i tak będzie się to działo z retrospektywnego punktu widzenia, stojącego w jaskrawej sprzeczności z perspektywnym udziałem gracza w rozgrywce.

Czy moglibyśmy więc jednoznacznie stwierdzić, czy gra komputerowa jest, czy też może być narracją? Trawestując byłego prezydenta Clintona: wszystko zależy od tego, co oznacza owo „jest”. Ci, którzy odmawiają grom narracyjności, stoją na stanowisku, że celem gier celem jest rozgrywka, nie zaś słuchanie historii czy też pozostawianie za sobą czytelnego, narracyjnego śladu. Hołdują oni bardzo wąskiej interpretacji tego, co „jest”, interpretacji, która redukuje możliwe tryby udziału w narracyjnej reprezentacji do tradycyjnych trybów literackiej narracyjności. Nieprzystosowanie literackiej narratologii do opisu doświadczenia grania nie znaczy, że powinniśmy odrzucać w ludologii koncepcję narracji; oznacza raczej, że musimy poszerzyć katalog narracyjnych modalności poza obszar diegetyczny i dramatyczny, uzupełniając go o fenomenologiczną kategorię skrojoną na potrzeby gier. W trudzie wyodrębnienia takiej kategorii, moglibyśmy zainspirować się klasyczną relacją między trybem diegetycznym a mimetycznym. Tym, co pozwala nam nazywać filmy i sztuki teatralne narracyjnymi, jest mianowicie kształt mentalnej reprezentacji formującej się w umysłach ich widzów. Gdyby mieli oni przetłumaczyć ten obraz na postać językową, dokonaliby oni aktu narratywizacji – czyli diegetycznego przedstawienia fabuły. Narracja dramatyczna jest więc wirtualna i potencjalnie diegetyczna. W wypadku gier możemy natomiast pójść o krok dalej. Gracz wykonuje w nich bowiem działania, które – jeśliby zechciał się nad nimi zastanowić – mogłyby złożyć się

²⁰ Zapaleni gracze utrzymują jednakowoż, że czerpią przyjemność z oglądania *replayów* symulatorów w rodzaju *Caesara*. Dla tego rodzaju użytkowników przyjemność narracyjna czerpana z przynajmniej niektórych rodzajów gier nie różni się dalece od stylów odbioru charakterystycznych dla sztuki dramatycznej czy filmowej.

na dramatyczną fabułę, która w ogniu akcji nie musi być ośrodkiem jego zainteresowania²¹. Gry zatem kryją w sobie zwirtualizowaną, potencjalnie dramatyczną fabułę, zaszczepiając się na wirtualnej, diegetycznej re-narracji – re-narracji, która mogłaby nigdy nie zostać zrealizowana.

Przełożył Krzysztof M. Maj

²¹ Nie musiałyby być tak, gdyby gry komputerowe były zdolne do wyemancypowania się z tyranii realiów rynkowych. Współcześnie gry cierpią z powodu podobnych nacisków ekonomicznych, co filmy hollywoodzkie: są kosztowne w produkcji, a inwestycja w nią opłaca się tylko wówczas, gdy dotrą one do możliwie najszerzego grona odbiorców. Presja ta tłumaczy częściowo stereotypowy charakter growych fabuł. Na półkach sklepów z grami jest najwięcej miejsca na ekwiwalenty bestsellerowych powieści. Literaturze udało się odkryć całą różnorodność wzorców narracyjnych głównie dlatego, że jest ona stosunkowo tania w produkcji; jeśli gry mogłyby cieszyć się podobną wolnością ekspresji, moglibyśmy doświadczyć wzrostu liczebności hybrydowych form growo-literackich, które być może kładłyby jeszcze większy nacisk estetyczny na fabulację. Wówczas istotnie gracz mógłby zwracać uwagę na historię podczas samego procesu jej współtworzenia, jak miałyby rzecz miejsce w idealnym przypadku interaktywnej sztuki.

Źródła cytowań

- AARSETH, ESPEN (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- AULETTA, KEN (1999), 'What I Did at Summer Camp'. *The New Yorker*: 7 (26), ss. 46-51.
- BEJEAN, BOB, REŻ. (1992), *I'm Your Man*, USA: Choice Point Films [DVD].
- CASELL, JUSTINE, HENRY JENKINS, RED. (1998), *From Barbie to Mortal Kombat*, Cambridge: MIT Press.
- DON, ABBE (1990), 'Narrative and the interface', w: Brenda Laurel (red.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Reading: Addison-Wesley, ss. 383-391.
- FERGUSON, NIALL, RED. (1997), *Virtual History: Alternatives and Counterfactuals*, London: Macmillan.
- GIBSON, JAMES J. (1977), 'The Theory of Affordances', w: Robert Shaw, John Bradford (red.), *Acting and Knowledge: Toward an Ecological Psychology*, Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- JOHNSON, STEVEN (1997), *Interface Culture. How New Technology Transforms The Way We Create and Communicate*, San Francisco: HarperEdge.
- JOYCE, MICHAEL (1995), *Of Two Minds: Hypertext, Pedagogy, and Poetics*, Ann Arbor: University of Michigan Press.
- LANDOW, GEORGE P. (1997), *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore: The Johns Hopkins UP.
- LARSEN, DEENA (1993), *Marble Springs* [Hypertext software], Cambridge, Mass: Eastgate Systems.
- LAUREL, BRENDA (1991), *Computers as Theatre*, Menlo Park: Addison Wesley.
- LAUREL, BRENDA (1993), 'Art and Activism in VR', *Wide Angle*: 4 (15), ss. 13-21.
- LAUREL, BRENDA, RED. (1990), *The Art of Computer Interface*. Redding, Mass: Addison Wesley.
- MURRAY, JANET E. (1997), *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.

OLAFSON, PETER (2000), 'Game Theory', *New York Times*: 10.05.

WALTON, KENDALL (1990), *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge: Harvard University Press.

*

AARSETH, ESPEN (2014). *Cybertekst: Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, przekł. Dorota Sikora, Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Kraków: Korporacja Ha!art.

LABOV, WILLIAM, JOSHUA WALETZKY (1967), 'Narrative Analysis: Oral Versions of Personal Experience', w: June Helm (red.), *Essays on Verbal and Visual Arts*, Seattle: University of Washington Press, ss. 12-44.

MATYKA, MARZENA (2013), 'Być kobietą, być graczem... Funkcjonowanie wyrazu „graczka” w przestrzeni internetu', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 191-204.

RYAN, MARIE-LAURE (2008), 'Tellability', w: David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laur Ryan (red.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London: Routledge, ss. 589-91.

OLKUSZ, KSENIA (2008), 'Hybrydy gatunkowe, czyli kryminalno-gotyckie zagadki Anny Kańtoch', *Literatura i Kultura Popularna*: 14, ss. 69-91.