

***User ex machina*. Narraktywność jako proces syntopii użytkownika i cybertekstu**

BARTOSZ STANIECKO*

Wstęp

W formułowaniu procesu aktywności narracyjnej, zaistniałego w wyniku interakcji użytkownika z treścią medium ergodycznego, należałoby wyjść od koncepcji autora cyborgicznego oraz syntopicznej relacji pomiędzy użytkownikiem, a zapośredniczoną przez cyfrowe medium treścią, z którą ów obcuje. Współczesne media (przekaznik jak i przekaz) stały się niezwykle responsywne i wymagają nieustannej aktywności użytkownika podczas odbioru zaszytej w nich treści. W ten sposób odbiorca przekształca przekaz, rekonstruuje intermedialną mozaikę danych tworząc własne, zindywidualizowane matryce informacyjne. Granice wyznaczone przez funkcje autora, dzieła i odbiorcy, pełnione w relacji autor-dzieło-odbiorca, ulegają zatarciu, ponieważ możliwość ingerencji odbiorcy w treść sprawia, że mamy do czynienia z cybernetycznym kontinuum ludo-narracyjnym – odbiorca przyjmuje rolę (współ)autora, dzieło staje się cyfrowym palimpsestem, na którym dokonuje się nadpisywanie zróżnicowanych konstrukcji narracyjnych. W ten sposób kreuje się narraktywność – proces jednoczesnego odbioru i kreacji treści w czasie rzeczywistym.

* Badacz niezależny | kontakt: pearlzfan@gmail.com

Syntopia

Związek gracza z grą jest natury biotechnologicznej – procesy organiczne łączą się tu z technologicznymi za pomocą interfejsu, tworząc układ cybernetyczny. Stąd też „kwestie interaktywności i działań gracza należy rozważać w kategoriach sieci i przepływu energii pozostających we wzajemnych zależnościach”, ponieważ gracz i gra „stanowią część pętli, przez którą płyną informacje i energia” (DOVEY & KENNEDY 2011: 139). Relacja użytkownika oraz cybertekstu funkcjonuje na dwóch poziomach – syntopicznym i synergicznym. Jako że gry wideo są artefaktami kultury, w których nawigacja przestrzenna wewnątrz tekstu, jak również i „na” tekście, stanowi fundament ludycznego doświadczenia przekazu oraz procesu narracji, ważna jest relacja przestrzenna części i elementów danego układu bądź systemu, a więc ściśle określone, stałe relacje przestrzenne (to znaczy kierunki, odległości, kolejność występowania) pomiędzy częściami (i elementami) obiektu (bądź struktury w przypadku cybertekstów), które warunkują ekonomiczny, ściśle określony przepływ energii. Na przykład jeden trybik zegarka mechanicznego musi być nie tylko dopasowany kształtem do sąsiedniego trybiku, ale oba te trybiki muszą znajdować się także w odpowiedniej odległości od siebie (inaczej nie dojdzie do ekonomicznego przenoszenia energii między tymi częściami zegarka). Syntopia (gr. τόπος, *tópos* – miejsce, rejon, pozycja) zatem zachodzi nie tylko wewnątrz systemu gry (przykładowo relacja awatara względem wirtualnego środowiska), ale także w układzie gracz-cybertekst. Proces projekcji-identyfikacji znany z kinematografii zostaje odwrócony – to gracz projektuje własne „ja” na wirtualnego aktanta, bądź – w przypadku gier z widokiem pierwszoosobowym – wirtualne widmo, nie zaś *emploi* aktora połączone z charyzmą bohatera jest projektowane na eskapistyczne fantazje odbiorcy o byciu kimś innym (PRAJZNER 2012: 60). Z tego względu akcje podejmowane przez ergodystę współtworzą oglądanego na ekranie bohatera już nie w wymiarze wizualnym (za co odpowiadają systemy dostosowywania wyglądu postaci do preferencji gracza), ale psychologicznym – czyny gracza definiują charakter i osobowość postaci oraz jej relację ze światem przedstawionym. Oczywiście wiele aspektów tej relacji jest uprzednio zaprojektowanych przez twórców gry, jednakże autor, jak pisze Ryszard Kluszczyński:

[...] przekazuje szereg prerogatyw, ale także i znaczną część odpowiedzialności odbiorcy, czyli temu, kto wchodzi w interakcję z artefaktem. [...] Artysta inicjuje dzieło, które następnie, i to już nie w procesach konkretyzacji odbiorczych, ale w procesach odbiorczych działań para-kreacyjnych, czy wręcz kreacyjnych, jest rozbudowywane, rozwijane, powoływane do istnienia (KLUSZCZYŃSKI 2001: 84).

Synchronia

Drugim ważnym elementem tej biotechnologicznej koegzystencji jest synchronia, czyli relacja czasowa (gr. χρόνος, *krónos* – czas). To nie tylko jednoczesne współistnienie części obiektu, ale każda relacja czasowa dla właściwego przepływu energii między częściami tego obiektu lub struktury. Na przykład moment zapłonu musi nastąpić w odpowiednim czasie, w relacji do dynamiki tłoka w silniku benzynowym. Powyższa zależność warunkuje również efektywny związek gracza i systemu gry. Przepływ (*flow*) – koncepcja opracowana przez węgierskiego psychologa Mihály’a Csikszentmihályi’a (1997) – czyli płynność w pokonywaniu kolejnych wyzwań i nawigowaniu w przestrzeni gry, determinowana jest przez syntopię i synergię zachodzące pomiędzy psychofizycznymi działaniami gracza a responsywnym środowiskiem cybertekstu.

Współistnienie użytkownika oraz cybertekstu wpływa również na proces narracji. Espen Aarseth, opierając się na dokonaniach Umberto Eco, stworzył pojęcie dzieła ergodycznego, wymagającego nietrywialnego wysiłku, który pozwala czytelnikowi przechodzić przez tekst (AARSETH 2014: 12). Koncepcja ta warunkuje sposób recepcji dzieła oraz formowania się procesu narracyjnego, który zależny jest od partycypującego w procesie „czytania” użytkownika.

Narracja, w rozumieniu Arystotelesowskim, czyli proces opowiadania lub przekazywania treści, który posiada początek, środek i koniec oraz wiążący je wątek główny, cechujący się również istnieniem postępu w czasie, związkiem przyczynowo-skutkowym pomiędzy przedstawianymi zdarzeniami oraz istnieniem świata zasiedlonego przez aktantów, których działania mają określone efekty (ARYSTOTELES 2001: 564-626), w grach wideo występuje we wszystkich fragmentach nie będących rozgrywką. Jednakże „tradycyjne narzędzia narratologii, posługującej się kategoriami z *Poetyki* Arystotelesa, okazują się nieadekwatne, przede wszystkim dlatego, że [cybertekst — B.S.] nie jest całością w Arystotelesowskim sensie, lecz funkcjonuje jako dynamiczny obiekt” podzielony na części (tak zwanego SNU – *Smallest Narrative Units*) (PRAJZNER 2009: 15).

Narracja

Gra wideo posiada atrybut, który nie jest obecny w tradycyjnych tekstach, a mianowicie sprawczość odbiorcy. Narracja jest procesem relacyjnym, przedstawia historię, która już się wydarzyła (DOVEY & KENNEDY 2011: 112) i jest opowiadana odbiorcy przez trzecią osobę (fikcyjnego narratora wewnątrz dzieła oraz faktycznego autora, jak na przykład

reżysera filmowego)¹. Fikcyjny narrator oraz autor czasami mogą być jedną personą, choć nie jest to cecha, którą można przypisać wszystkim tekstom narracyjnym. W wypadku cybertekstu proces narracyjny traci swój wyróżnik w postaci relacyjności, sprawozdawczości wydarzeń, które miały już miejsce, na rzecz ich wydarzania się w czasie teraźniejszym (fikcyjnego bohatera, jak i użytkownika). Wyjątkiem od tej reguły są przerywniki filmowe, audiologi lub wydarzenia opisane w umieszczonych w świecie przedstawionym tekstach pisanych, transponujących gracza z powrotem do pozycji odbiorcy. Podczas rozgrywki czas gracza, czas narracji oraz czas gry scalają się w jeden czas narraktywności (DOVEY & KENNEDY 2011: 112)². Narraktywność wydarza się w momencie układania przez gracza tego, co dzieje się w grze w sekwencji zdarzeń przypisane konkretnej sesji z grą. Pod tym względem proces interakcji użytkownika z cybertekstem bliższy jest procesowi focalizacji aniżeli narracji. Fokalizacja bowiem wyróżnia podmiot wypowiadający (narratora) od podmiotu, którego percepcja poddana została werbalizacji (GENETTE 1980: 195-198)³. Pojęcie to bardzo dobrze sprawdza się w mediach audiowizualnych, w których funkcja focalizacyjna staje się eksplicytna za sprawą kamery, która nieustannie ukazuje akcję z określonego punktu widzenia. Jednakże koncepcja Genette'a odnosi się do wiedzy na temat relacji narrator-bohater, a w grach wideo taka dystynkcja zaciera się podczas rozgrywki za sprawą aktu sprawczości i możliwości oddziaływania gracza na świat przedstawiony w czasie teraźniejszym. Trafniejszym określeniem będzie więc raczej pojęcie focalizatora, rozwinięte przez Mieke Bal (2012). Badaczka, poddając krytycznemu namysłowi teorię Genette'a, rozwinęła koncepcję aktów percepcyjnych, zauważając, że wydarzenia fabularne nie tylko są opowiadane, lecz także „postrzegane” w określony sposób (BAL 2012). Podmiotem percypującym podczas rozgrywki jest gracz. To on

¹ W narracjach „czas opowieści” jest zawsze czasem przeszłym, podczas gdy w grach jest to zawsze czas teraźniejszy. Z tego względu gier nie można rozpatrywać jako tekstów narracyjnych, gdyż wymykają się większości istniejących definicji narracji (DOVEY & KENNEDY 2011: 112).

² Markku Eskelinen zauważa, że „czasowa zależność w grach (komputerowych) zachodzi pomiędzy czasem użytkownika (czynnościami gracza) a czasem wydarzeń (tym, co dzieje się w grze), podczas gdy w narracji jest to związek pomiędzy czasem opowieści (czasem opowiedzianych zdarzeń) a czasem dyskursu (czasem opowiadania)” (DOVEY & KENNEDY 2011: 112).

³ Wspomnieć trzeba, że badacz wyróżnił trzy typy focalizacji: zerową (nazywaną także narracją niesfokalizowaną), w której narrator nie ogranicza się do percepcji i świadomości bohatera, manifestuje pewną nadwyżkę wiedzy; wewnętrzną: narrator przyjmuje perspektywę bohatera, ogranicza się do jego stanu świadomości lub/i doświadczeń psychosomatycznych; zewnętrzną, w której narrator wiedzę o bohaterze czerpie wyłącznie z zewnętrznych przejawów jego zachowania, tak jak ma to miejsce w literaturze behawiorystycznej. Wszystkie te typy focalizacji występują w różnych konfiguracjach w grach wideo.

w danym momencie decyduje o perspektywie widzenia manipulując kamerą i/lub awatarem. Oko kamery może (ale niekoniecznie musi) przyjmować perspektywę, która nie będzie przynależna do żadnej z postaci (fokalizacja zewnętrzna), może także za pomocą ujęć subiektywizujących (na przykład z pierwszej osoby) osadzać perspektywę widzenia „wewnątrz” świata przedstawionego (fokalizacja wewnętrzna). W grach, tak jak i w filmie, może pojawiać się podwójna fokalizacja. Taka sytuacja następuje w filmach choćby w scenach dialogów, kiedy kamera umiejscowiona jest tuż za głową postaci mówiącej; podczas rozgrywki w grach z widokiem trzecioosobowym jest natomiast już obecna nieustannie, gdy kamera usytuowana jest za plecami bohatera – widzimy wtedy zarówno perspektywę fikcyjnej postaci, jak i punkt widzenia fokalizatora zewnętrznego. W grach, w których podczas rozgrywki istnieje możliwość przełączania widoku kamery z pierwszoosobowego na trzecioosobowy pewne elementy są fokalizowane zewnętrznymi, a inne wewnętrznymi. Na ten fakt zwróciła uwagę Shlomith Rimmon-Kenan, wyróżniając trzy płaszczyzny fokalizacji, a mianowicie percepcyjną (związaną z czasem i przestrzenią), psychologiczną (odnoszącą się do emocji i myśli) oraz ideologiczną (powiązaną z oceną postaw bohaterów) (RIMMON-KENAN 2001: 71-86). W wypadku gier wideo najbardziej interesującym aspektem będzie ten pierwszy, określający czasoprzestrzenną zależność spojrzenia na wydarzenia, ponieważ nadzór użytkownika nad kamerą oraz możliwość nawigowania wewnątrz świata przedstawionego stawiają gracza w pozycji fokalizatora wewnętrznego, którego spojrzenie zdeterminowane jest ograniczonym polem widzenia, a jednocześnie synchronizuje czas narracji wobec czasu wydarzeń fabularnych. Fokalizacja percepcyjna sankcjonowana jest również przez zastosowane w grze typy narracji (linearna, rozgałęziona, rozproszona, emergentna) (AUGUSTYNEK 2012: 1-19). W wyniku tej koniunkcji powstaje układ aktywności narracyjnej niemożliwy do zaistnienia w wypadku dzieła zamkniętego, jakim jest film lub książka.

Funkcja gracza w porównaniu do czytelnika lub widza poszerzona jest w przypadku obcowania z tekstem ergodycznym (AARSETH 2014: 72)⁴ o czynności eksploracyjne (użytkownik musi zdecydować, jaką ścieżką podążyć), konfiguracyjne (dostarczające pewnego wachlarzu tworzenia lub wybierania skryptów) oraz tektoniczne („jeśli do tekstu

⁴ Opieram się na definicji tekstu zaproponowaną przez Espena Aarsetha, która brzmi następująco: „Tekstem jest [...] każdy obiekt, którego podstawowa funkcja to werbalny przekaz informacji”. Takie ujęcie pozwala Aarsethowi wyróżnić dwie znaczące cechy tekstu. Mianowicie: „tekst nie może działać niezależnie od jakiegoś medium materialnego, co wpływa na jego funkcjonowanie”, oraz „tekst nie jest tożsamy z informacją, którą przekazuje”. „Informację” norweski ludolog rozumie jako „ciąg znaków, który może (ale nie musi) być zrozumiały dla danego obserwatora” (AARSETH 2014: 72).

można (na stałe) dodać tekstony czy funkcje przejścia”) (AARSETH 2014: 72-73)⁵. Mając taką moc manipulowania treścią tekstu, gracz przekształca się zatem we współautora lub, jak określił taką funkcję Espen Aarseth, autora cyborgicznego – sprzężonego z maszyną oraz tekstem – który sam staje się częścią współtworzonego przekazu. Według myśli Aarsetha kontinuum ludonarracyjne powstające w wyniku sprzężonej interakcji maszyny i człowieka można zaliczyć do dwóch trybów: koprodukcji, „kiedy to człowiek i maszynawspólnie wytwarzają tekst” oraz postprodukcji, „kiedy to człowiek wybiera pewne efekty pracy maszyny, a inne odrzuca” (AARSETH 2014: 143). Podczas rozgrywki mamy do czynienia z mariażem obu, przy czym, dominanta jednego z nich zależna jest od decyzji podjętych przez projektantów na etapie preprodukcji (trzeci wariant współpracy człowieka i maszyny wymieniony przez Aarsetha).

Ergodyczność, będąca atrybutem gier wideo, rekonfiguruje proces narracji poprzez nie tyle zwielokrotnienie możliwości jej odczytania, co wymuszenia podjęcia wysiłku, by przez tekst przejść. Możliwość działania w innym świecie determinuje „zanurzenie” w wyimaginowanej, innej rzeczywistości, będącej często reprezentacją audiowizualną lub, jak woli definiować immersję Janet Murray, „wrażeniem otoczenia przez inną rzeczywistość, która angażuje zmysły i uwagę osoby ulegającej temu zjawisku” (MURRAY 1997: 98-99). Owo „wrażenie otoczenia przez inną rzeczywistość” podczas rozgrywki konstruowane jest przez akcje gracza, a nie poprzez uprzednio przygotowane sekwencje zbudowane z narracyjnych środków wyrazu takich, jak montaż obrazu, montaż dźwięku, kadrowanie, plany czy światło. Środowisko cybertekstu jest przestrzenią, którą użytkownik musi potrafić zdekodować. Sprawne odcyfrowanie przekazu, determinuje bowiem głębię immersji oraz wpływa na poziom zawieszenia niewiary. Marie-Laure Ryan pisze, że „by immersja mogła zaistnieć, tekst musi zaoferować przestrzeń, w którą można się zanurzyć, [...] a przestrzeń ta nie jest oceanem, ale tekstualnym światem” (RYAN 2001: 89)⁶. Responsywne środowisko gry wideo spełnia wymóg bycia „tekstualnym światem”, gdyż obiekty, artefakty oraz procesy w nim zachodzące stają się alfabetem, za pomocą którego użytkownik kreuje kontinuum ludonarracyjne. Sprawczość i możliwość nawigacji wewnątrz świata przedstawionego powodują, iż wirtualne środowisko cybertekstu staje się

⁵ Pojęcie skryptonów i tekstonów wprowadził również Aarseth, chcąc rozróżnić w tekście ciągi znaków postrzegane przez użytkownika (skryptyony) oraz ciągi faktycznie istniejące w tekście (tekstony) (AARSETH 2014: 72-73).

⁶ Wątek ten w Polsce podjęty został w artykule Krzysztofa M. Maja *Czas światoodczucia. Immersja jako nowa poetyka odbioru* (MAJ 2015: 372-383), a następnie w książce Piotra Kubińskiego *Gry wideo. Zarys poetyki* (KUBIŃSKI 2016: 48-68).

nową przestrzenią, w której funkcja narracyjna przyjmuje formę bazy danych. Nielinearna, mozaikowa logika bazy danych staje się strukturą, będącą podstawą dla procesu narraktywności⁷.

Czym jest narraktywność?

Chcę by tekst opowiedział moją historię; historię,
która nie mogłaby się wydarzyć beze mnie
Espen Aarseth, *Cybertekst*

Narraktywność jest procesem, nie artefaktem – powstaje w wyniku hybrydyzacji aktywności ludycznej i narracyjnej na płaszczyźnie „nawigowalnej przestrzeni wyobraźni” (Manovich 2012: 408). Narraktywność jest cybernetycznym aktem zachodzącym pomiędzy trzema układami – użytkownikiem, tekstem i maszyną – które są nierozłączne na czas trwania sesji z grą (AARSETH 2014: 31)⁸. Jest sprzężona z graczem będącym częścią (i produktem) gry (PRAJZNER 2012: 56)⁹, pozostając zależna od jego aktywności „jako kogoś, kto może (ale nie musi) wcielać się w rolę: podlega procesowi uczenia się, określa swoje kompetencje i wreszcie buduje relacje z wieloma postaciami” (PRAJZNER 2012: 56) oraz od jego „poczucia obecności, które może konstytuować się na kilku poziomach, w rozmaity sposób wpływając na jego poczucie uczestniczenia w grze” (PRAJZNER 2012: 56). Związana jest także z typem zastosowanej narracji – od linearnej, w której „kluczem do wygranej jest [...] parcie naprzód po z góry wyznaczonym torze, na którym tylko jedno konkretne działanie popchnie fabułę do przodu” (AUGUSTYNEK 2012: 8), przez rozgałęzioną, w której „linia narracyjna rozwidla się potencjalnie wielokrotnie [...] w przewidzianych przez twórców momentach” (AUGUSTYNEK 2012: 9), rozproszoną, cechującą się tym, że gracz „poruszając się po świecie przedstawionym gry, trafia na różne miejsca,

⁷ Warto pamiętać, że pojęcie bazy danych zastosowane przez Lva Manovicha w opisie cech nowych mediów nie do końca przystaje do charakteru cybertekstu, gdyż jest on jednak uporządkowanym zbiorem grafik, tekstów, dźwięków, procesów *et cetera*. Baza danych, dopóki nie zadziała porządkując ją algorytm, nie jest uporządkowana. Logikę bazy danych na gruncie humanistycznym trafniej opisuje matryca Bartoszyńskiego oraz las fikcji Umberto Eco (AUGUSTYNEK 2012: 5; BARTOSZYŃSKI 1976).

⁸ Bazuję na Aarsethowskiej koncepcji związku użytkownika z tekstem, który zauważa, że cybertekst „przesuwa pole zainteresowań z tradycyjnej trójcy autor/nadawca, tekst/kod i czytelnik/odbiorca do cybernetycznych relacji pomiędzy różnymi częściami tekstowej maszyny” (AARSETH 2014: 31).

⁹ „Poprzez zaakceptowanie gry gracz podporządkowuje się regułom i strukturze gry i to definiuje go jako gracza: osobę podporządkowaną opartemu na regułach systemie, która nie jest całkowitym, wolnym podmiotem, posiadającym możliwość decydowania o swoich przyszłych działaniach” (PRAJZNER 2012: 56).

a każde z nich jest potencjalnie początkiem jakiegoś wątku pobocznego, z własną linią narracyjną przestrzegającą schematu linearnego lub rozgałęzionego” (AUGUSTYNEK 2012: 12), aż po emergentną, która jest wynikiem pracy graczy tworzących układy fabularne w czasie rzeczywistym z oddanych w ich ręce prefabrykatów przygotowanych przez twórców gry (AUGUSTYNEK 2012: 15).

Narraktywność posiada dystynkcje, wyróżniające ją od aktywności typowo ludycznych, jak granie w szachy, oraz stricte narracyjnych, jak opowiadanie historii za pomocą ciągu statycznych obrazów, ruchomych obrazów, słowa pisanego lub przekazu ustnego. Po pierwsze jest spersonalizowana. To znaczy, że sensy i znaczenia powstałe w wyniku gry są w pełni zrozumiałe tylko dla narraktywisty. Obserwator zawsze ma niepełny obraz tego, co dzieje się na ekranie, ponieważ znajduje się poza procesem fokalizacji (przykładem może być nawigowanie kamerą przez gracza, który kontroluje jej wirtualny obiekt, motywowany subiektywną analizą, a nie chęcią estetyzacji widowiska tak, by umożliwić jak najpełniejsze zaangażowanie emocjonalne i zrozumienie eksplikowanych wydarzeń biernemu odbiorcy) i rozgrywki (rozumianej jako strategię i decyzje gracza służące pokonywaniu przeciwności stwarzanych przez grę). Po drugie, narraktywność jest rozpięta na abstrakcyjnej osi, na końcach której znajdują się – z jednej strony proces ludyczny, a z drugiej narracja.

Istnieją gry, które będą w dużej mierze zrozumiałe dla obserwatora bez potrzeby jego ingerencji, gdyż przeważają w nich procesy narracyjne (filmowe lub literackie – na przykład w serii *Uncharted* lub serialu growym *The Walking Dead*), z drugiej jednak strony, gry niezrozumiałe dla postronnego odbiorcy w minimalnym stopniu będą opierać się na zabiegach narracyjnych (uprzednim montażem, kadrowaniem, montażem dźwięku), kładąc nacisk na elementy ludyczne (rozgrywkę, ergodyczność, znajomość reguł i zasad gry, jak choćby w *StarCraftie* czy *League of Legends*). Eksplorując geografie wirtualnej przestrzeni, gracz zamienia krajobraz w ścieżkę znaków i symboli, które musi zdekodować, by zrozumieć, gdzie się znajduje, gdzie ma podążać i jaki jest cel jego wędrówki (FLYNN 2000: PAR 24). W takim układzie tworzą się sensy „publiczne” i „prywatne”. Te pierwsze są zrozumiałe dla pasywnego odbiorcy nie uczestniczącego w rozgrywce. Mogą być nimi przerywniki filmowe (*cutscenes*), ale również środowisko lub jego elementy, które odwołują się do rzeczywistości odbiorcy (gry kładące nacisk na realizm świata przedstawionego oraz procesów je organizujących). Z drugiej strony mamy sensy „prywatne”, zrozumiałe jedynie dla grającego, gdyż to on poprzez swoją aktywność, analizę i interpretację zachodzących w jej wyniku procesów (reakcji środowiska) jest w stanie skonstruować znaczenia (na przykład interpretacja zakończenia, przewyżczenie ustanowionych

przez gracza wyzwania, rozwiązanie ustanowionych przez grę problemów). Egzemplifikować to mogą być gry posiadające narrację łączoną z typowo ludycznymi aktywnościami, takimi jak zagadki logiczne lub puzzle (*Braid, Portal*; KŁODA-STANIECKO 2012: 97-98). Sensy „prywatne” zależą w dużej mierze od sprawczości i ergodyczności. Sensy „publiczne” wykraczają poza rozgrywkę i mechanikę gry. Osoba przyglądająca się z boku może ocenić umiejętności gracza i sklasyfikować go, ale – także poprzez obserwację stylu i sposobu gry grającego – może sklasyfikować gatunek, do jakiego dana gra należy. Interpretacja będzie w dużej mierze zależeć od tego, jak gra użytkownik. Gracz swoim działaniem determinuje to, jak zostanie zinterpretowany – on, jak i sama gra oraz jej treść.

W stronę performatywności

Nadrzędną cechą narraktywności jest performatywność. Gracz, kontrolując awatara lub nawigując po trójwymiarowej przestrzeni z perspektywy pierwszosobowej, dokonuje aktu działania wykraczającego poza ramy świata przedstawionego. Interfejs jest konektorem łączącym świat fikcji z rzeczywistością realną, a prezentowane na ekranie wydarzenia – efektem akcji podjętych w sferze poza grą i niebędących częścią rozgrywki. W zależności od wykorzystanych technologii zmienia się więc stopień zaangażowania performatywnego. Tradycyjne kontrolery w postaci mechanicznej klawiatury i myszki (lub padów) redukują fizyczną inwestycję gracza w wirtualne zmagania do poruszania palcami dłoni, przenosząc tym samym ciężar „występu” w sferę psychologiczno-emocjonalną, do wyobraźni użytkownika, który poddany zostaje działaniu procesów identyfikacji (charakter bohatera) oraz immersji (zgodność oczekiwań estetycznych gracza z warstwą symulacji procesów oraz audiowizualną cybertekstu). W tym układzie odgrywanie roli odbywa się jedynie na poziomie mentalnym transponowanym za pomocą kontrolera do wirtualnej przestrzeni. Natomiast interfejsy oparte o technologie haptyczne (gry ruchowe i muzyczne na przykład *Dance Dance Revolution, Guitar Hero*) lub o rzeczywistość rozszerzoną i ekrany dotykowe (gry oraz aplikacje na smartfony i konsole przenośne jak chociażby *Invizimals, Ingress, Zombies, Run!* czy *EyePet*), wymuszają na graczach zwiększoną aktywność fizyczną umieszczając również ciało gracza w sytuacji ludonarracyjnej.

Źródła cytowań

- AARSETH, ESPEN (2007), 'I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player', *DIGRA.org*, online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf> [dostęp: 30.08.2019].
- AARSETH, ESPEN (2010), 'Badanie zabawy: metodologia analizy gier', przekł. Mirosław Filiciak, w: Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica, ss. 13-37.
- AARSETH, ESPEN (2014), *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przekł. Dorota Sikora, Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Kraków: Korporacja Ha!art.
- AUGUSTYNEK, BŁAŻEJ (2012), 'Potencjał narracyjny gier wideo', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 1-18.
- BAL, MIEKE (2012), *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, przekł. Ewa Krawkowska, Ewa Rajewska, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- BARTOSZYŃSKI, KAZIMIERZ (1976), 'O badaniu układów literackich', *Pamiętnik Literacki*: 1 (67), ss. 93-119.
- CSIKSZENTMIHALYI, MIHALY (1997), *Przepływ. Psychologia optymalnego doświadczenia*, przekł. Magdalena Wajda-Kacmajor, Warszawa: Studio EMKA.
- DOVEY, JON, HELEN W. KENNEDY (2011), *Kultura gier komputerowych*, przekł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- ECO, UMBERTO (2007), *Sześć przechadzek po lesie fikcji*, przekł. Jerzy Jarniewicz, Kraków: Znak.
- ESKELINEN, MARKKU (2001), 'The Gaming Situation', *Game Studies*: 1 (1), online: www.gamestudies.org/0101/eskelinen [dostęp: 30.08.2019].
- FLYNN, BERNADETTE (2000), 'Towards an Aesthetics of Navigation – Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game', *Media Culture*: 3 (5), online: <http://journal.media-culture.org.au/0001/navigation.php>, par. 24 [dostęp: 30.08.2019].

- GENETTE, GÉRARD (1980), *Narrative Discourse. An Essay in Method*, translated by Jane E. Lewin, New York: Cornell University Press.
- KLUSZCZYŃSKI, RYSZARD (2001), *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków: Rabid.
- KŁODA-STANIECKO, BARTOSZ (2012), 'Gram, więc... kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 91-103.
- KOCHANOWICZ, RAFAŁ (2013), '„Cybernetyczne doświadczenia” – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 119-128.
- KUBIŃSKI, PIOTR (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas.
- LISTER, MARTIN, JON DOVEY, SETH GIDDINGS, IAIN GRANT, KIERAN KELLY (2009), *Nowe media. Wprowadzenie*, przekł. Marta Lorek, Agata Sadza, Katarzyna Sawicka, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru' w: *Teksty Drugie*: 3, ss. 368-394.
- MANOVICH, LEV (2012), *Język nowych mediów*, przekł. Piotr Cypriański, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- MURRAY, JANET (1997), *Hamlet on Holodeck*, New York: The Free Press.
- POOLE, STEVEN (2000), *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, London: Fourth Estate.
- PRAJZNER, KATARZYNA (2009), *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- PRAJZNER, KATARZYNA (2012), 'Gracz, postać, obecność, tożsamość', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 55-66.
- RIMMON-KENAN, SHLOMITH (2001), *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, London-New York: Routledge.
- RYAN, MARIE-LAURE (2001), *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: John Hopkins University Press.