

Tomasz Wójcik

**Formy tekstowości w grach wideo**

**Recenzja naukowa książki:**

Piotr Kubiński, *Gry wideo: Zarys poetyki*, Kraków: Universitas 2016, ISBN: 97883-242-2788-4, ss. 360. Cytaty w tekście podawane będą w nawiasach za niniejszym wydaniem.

*Gry wideo – zarys poetyki* autorstwa Piotra Kubińskiego to w dorobku polskiej literatury pozycja w sposób najbardziej szczegółowy poświęcona badaniom nad grami komputerowymi i wideo pod względem ich tekstualności, jak i analizy ich designu. Jej wybitność wynika również z faktu, że w polskim groznawstwie i w gronie Polskiego Towarzystwa Badań Gier dominuje refleksja nad “pozakomputerowymi” odmianami gier. Poruszając temat poetyki w grach wideo, autor wychodzi poza tekstowość i podkreśla znaczenie graficznych interfejsów użytkownika, trendów kulturowych, a także narracji w ogóle, ilustrując każdy przypadek z osobna. Kubiński, dokonując ujęcia porównawczego, przedstawia problematykę w przekonujący sposób, ukazując przy tym tendencje i przemiany zachodzące we współczesnych formach tekstowości. Choć tytuł mógłby wskazywać na to, że autor będzie analizował medium gier wyłącznie w kontekście fenomenów tekstowych, to wychodzi poza nie, nawiązując do formy przekazu i mechaniki określonych gier.

Kubiński rzetelnie przedstawia omawiany temat, od początku poświęcając sporo miejsca podstawom teoretycznym. We wstępie pokrótce przedstawia historię badań ludologicznych, która – choć jest najmniej nowatorskim fragmentem całego dzieła – to stanowi obowiązkowy element wprowadzenia w książce poświęconej tej tematyce. Co prawda autor wielokrotnie nawiązuje do Huizingi (2007), którego esencjonalne myśli współcześnie bywają uznawane za przestarzałe ze względu na kierunek, jaki obrało kulturoznawstwo. Książka Kubińskiego jest nowoczesna metodologicznie, korzysta z dorobku medioznawstwa (Janet Murray, Henry’ego Jenkinsa, Lva Manovicha, z Polski Mirosława Filiciaka) i groznawstwa, ale także zachodniej narratologii (Marie-Laure Ryan, semiotyki (Umberto Eco), hermeneutyki (Hans-Georg Gadamer) czy szeroko rozumianej teorii literatury. Nierzadko w funkcji przykładu autor wykorzystuje rodzime tytuły studia Techland, CD Projekt RED i innych mniej znanych niezależnych polskich deweloperów.

Trzon *Gier wideo* stanowi rozdział poświęcony immersji (*Immersja jako wyznacznik poetyki gier wideo*). Coraz więcej badaczy gier dostrzega, że kolejne zasady pozwalające na

zdefiniowanie tego, co można nazwać grą, przestają być aktualne. Podejście redukcjonistyczne zakłada zatem, że zgodnie z definicją grą jest pewien wytwór, którego osoba jest użytkownikiem, a nie tylko biernym odbiorcą. W tym wypadku zasady definiujące gry zaproponowane przez badaczy *game studies*, jak na przykład konieczność występowania reguł, punktów czy wygranej (Juul 2007) przestają mieć znaczenie. Jest to o tyle istotne dla omawiania zagadnienia immersyjności, że gry wprowadzają nowy rodzaj partycypacji w stosunku do dotychczas istniejących mediów (literatura, film, telewizja), co niesie trudne do przecenienia konsekwencje tekstowe (Ryan 2001, 2015; Maj 2015: 384-390). Wymagają one od gracza podejmowania decyzji, które niosą ze sobą określony skutek. Kubiński, rekapitulując rozwój sztuk wizualnych, tłumaczy w jaki sposób funkcjonowała immersyjność dzieł przed kilkoma tysiącami lat i w jaki sposób naturalnie wyewoluowała ona do postaci gier wideo jako forma transgresywnych poszukiwań.

W kolejnej części monografii autor opisuje tytułowe *Efekty emersyjne*, czyli takie, które „...osłabiają odbiorcze wrażenie bezpośredniej obecności w świecie diegetycznym” (Kubiński 2016: 69). Innymi słowy, jest to stosowanie takich technik, które mogą być nie-spójne ze sposobem, w jaki percypuje się gry (lub przewiduje progresję fabuły), co albo wywołuje u odbiorcy uczucie ekscytacji, albo zniechęca do kontynuowania rozgrywki. Mogą to być na przykład *easter eggs* związane z pochodzeniem producenta, jak i modne ostatnio „burzenie czwartej ściany”, które w grach (ze względu na podejmowanie przez użytkownika świadomych decyzji) przejawia wyjątkowo silne oddziaływanie.

Jeden z ostatnich rozdziałów monografii poświęcony (*Znakowy aspekt graficznych interfejsów użytkownika – język współczesności*) jest graficznym interfejsom użytkownika (GUI), czyli – w pewnym uproszczeniu – growemu menu, oraz temu, co użytkownik medium gier dostrzega na ekranie w trakcie prowadzenia rozgrywki (HUD). Kubiński wskazuje, że elementy te pełnią rolę zarówno komunikacyjną, jak i narzędziową. Tym samym badacz podkreśla, że można mówić, iż graficzne interfejsy użytkownika tworzą pewien język, który stał się ważną cechą wspólną gier reprezentujących różne gatunki. Bez wątpienia interfejsy są niezwykle istotnym elementem sposobu odbioru rozgrywki, jednak zmieniają się one diametralnie i uzależnione są od znacznie większej ilości czynników, niż tylko od gatunku gry, do której są przystosowywane. Zależą od jej silnika, rodzaju platformy, domyślnego użytkownika, stylu graficznego studia i przede wszystkim wynikają po prostu

z *game design*. Autor podjął trudny temat, którego głębsza analiza potwierdzona omówieniem większej ilości przykładów byłaby bez wątpienia interesującym rozwinięciem tego wątku.

Chociaż badania nad cybertekstualnością w grach trwają od prawie dwudziestu lat – o czym świadczy zdanie Aarsetha Espena: „Stwierdzić, że nie ma różnicy między grami a narracjami, to tak jakby zignorować istotne właściwości obydwu kategorii [*To claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories*]” (Aarseth 1997: 5) – to jednak w polskiej literaturze ludologicznej nie ukazała się do tej pory żadna praca tak obszernie opisująca to zagadnienie. Poetyka gier to temat nienowowy, lecz wydaje się, że podejście Kubińskiego zawiera podsumowanie zagadnień wypracowanych w dziedzinie badań nad grami uzupełnione o własne teorie, które również zostają poddane dyskusji. Autor umiejętnie ilustruje sposób „migrowania” innych mediów do gier wideo i odwrotnie, co sprawia, że monografia może być ciekawa nie tylko dla przedstawicieli *game studies*, ale i specjalistów zajmujących się nowymi mediami czy samym zagadnieniem intermedialności.

### Źródła cytowań

1. Aarseth Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, Baltimore, 1997.
2. Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przekł. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Warszawa 2007.
3. Juul Jesper, *Without a goal*. Manchester University Press 2007.
4. Maj, Krzysztof M., *Czas światoodczucia: imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, ss. 368-394.
5. Ryan, Marie-Laure, *Narrative as virtual reality 2: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2015.
6. Ryan, Marie-Laure, *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press 2001.