

Lektura obowiązkowa

Ambitne gry dla wymagających odbiorców, o których wyobcowaniu pisał w ramach niniejszej debaty Dawid Walerych, powinny sięgać do rozwiązań sprawdzonych w wysokiej literaturze – na tym etapie rozwoju medium poszukiwanie nowych strategii narracyjnych to strata czasu

O CO TOCZY SIĘ

gra

Nie ma się co ludzić – i nie ma sensu wyważać otwartych drzwi. Najważniejsze dla wymagających odbiorców kultury, w tym gier wideo,

jest słowo. A bez względu na charakter medium, lekcje udzielone przez klasyków literatury wciąż wyznaczają pułap możliwości pisarzy i scenarzystów – uważa **Paweł Frelik**. Gość „Kultury” zastrzega przy tym, że nie jesteśmy uwiązani do skostniałych konwencji. I rozważa możliwy kierunek ewolucji: opowieści rozproszone, w których gra jest jednym z elementów narracyjnej lamigłówki współtworzonej przez różne media.



„I Have No Mouth and I Must Scream” (1995) – gra nawiązująca do opowiadania Harlana Ellisona pod tym samym tytułem

Jako literaturoznawcę gry interesują mnie przede wszystkim jako maszyny do opowiadania historii. Tak, wiem, że narracja to tylko jeden z elementów interaktywnej rozrywki i nie, nie zamierzam po raz enty rozgrzebywać debaty pomiędzy narratologami a ludologami. Uważam jednak, że bardziej wymagający odbiorcy poszukują odmiany właśnie w wyzwaniach intelektualnych w ogóle i aspektach związanych z opowiadaniem historii w szczególności. A w tej dziedzinie jedyną nadzieją jest wyciągnięcie wniosków z lekcji udzielonych przez Joyce’a, Faulknera i Pynchona. Owszem, źródłem inspiracji może być również ambitne kino drugiej połowy XX wieku, ale w wielu punktach i ono czerpało z doświadczeń literackich modernistów i postmodernistów. Na czym mógłby więc polegać literacki zwrot?

Opowieści rozproszone

To, że gry wideo stały się jeszcze jednym ogniwem w rozbudowanych łańcuchach remediacji, w ramach których fikcyjne światy krążą między książkami, komiksami, filmami czy serialami, jest oczywiste dla każdego uważnego obserwatora kultury. W większości przypadków każda z takich sieci ma węzeł centralny, zaś pozostałe to jedynie adaptacje tej samej historii zdeterminowane możliwościami i ograniczeniami medium. Tak było w przypadku gier osadzonych w świecie „Diuny”, „Zagubionych” i ostatnio „Avatara”. A tak być nie musi. Gry mogą się stać ogniwem czegoś, co nazywam opowieściami rozproszonymi, w ramach których poszczególne kawałki narracyjnej lami-

główki rozsiane są po różnych artefaktach medialnych. Można je doświadczać oddzielnie, ale pełny obraz ukazuje się dopiero po zapoznaniu się ze wszystkimi. W pewnym stopniu funkcjonuje tak gra „Enter the Matrix”. Innym przykładem jest nieco zapomniana „I Have No Mouth and I Must Scream”, brawurowo dopisująca biografie bohaterów opowiadania Harlana Ellisona pod tym samym tytułem.

Kluczem do powodzenia jest tutaj scenariusz gry. Powinien w wystarczająco złożony sposób wpinać się w bardziej ogólną strukturę narracji, przyciągając do gry użytkowników, których interesuje nie tylko mechaniczne realizowanie zwyczajowych celów, jak zdobywanie punktów doświadczenia w gatunku RPG, ale również mozolne składanie części lamigłówek. Co więcej, tego rodzaju ząbienie się części rozproszonej opowieści w przypadku gier promuje przechodzenie przez nie aż do końca – ważne tropy mogą się przecież pojawić w każdym momencie.

Więcej tekstu

Zdaję sobie sprawę, że jest to propozycja ryzykowna w dobie, w której obraz stał się dominującym wektorem transmisji, ale w opowiadaniu złożonych historii słowo jest wciąż narzędziem, któremu trudno dorównać. Rzecz jasna, hasło to nie powinno być rozumiane dosłownie. Tekstem nie są tabele pełne statystyk postaci w grach RPG. Zmurszałe księgi w bibliotece („The Elder Scrolls III: Morrowind”) bądź odsłuchiwanie na sekretariatach wiadomości („F.E.A.R. 2”) są miłą ciekawostką, ale akcję do przodu popy-

chają w stopniu minimalnym bądź zerowym. Wymyślenie setek legend dla fikcyjnego świata nie zrobi żadnej różnicy, jeśli z punktu widzenia konfliktu i intrygi są one jedynie skokami w bok tworzącymi wrażenie nielinearności. Dobrym przykładem tego, jak w dialogach i podsłuchanych rozmowach można ukryć rozliczne wątki i polityczną intrygę, jest „Mass Effect”, a także wcześniejszy „Fallout” – w obu przypadkach zapoznanie się z całością zaszytej w grze informacji narracyjnej nie jest warunkiem postępu rozgrywki. Jednocześnie jednak informacja ta nadaje grze wielowymiarowość i wielość, tak często kojarzone z dobrymi powieściami.

Dwuznaczność

Można zaryzykować stwierdzenie, że wiele wybitnych opowieści XX wieku to opowieści dwuznaczne, niedomknięte, bawiące się z odbiorcą czy umykające łatwym ocenom w kategoriach moralnych. Z tej perspektywy gry en masse zatrzymały się gdzieś na poziomie westernu z połowy XX wieku: ich przesłanie jest proste jak drut, osady – mdląco moralnie poprawne, zaś wszelkie wątki – ładnie poutykane.

Owszem, w wielu tytułach gracz może wcielić się w czarne charaktery bądź zbierać negatywną karmę, ale porzucenie białego kapturka w niczym nie narusza ładu moralnego i nie prowadzi do poważniejszych refleksji – konsekwencją jest eliminacja innej grupy przeciwników. Jako medium gry wideo potrzebują tytułów, w których niedopowiedzenie rozciąga się na inne obszary. Gier kończących się

zawieszeniem, a nie czystą konkluzją. Gier, które operują wieloma planami czasowymi, a nie zwykłą in medias res – w 2001 roku „Max Payne” wykorzystał w pełni tę technikę, ale od tamtej pory niewiele się zmieniło. Gier, w których na dudka wystrychnięty zostaje nie główny antagonist, a sam gracz. Gier, które tak jak „The Path” zmuszają do zastanowienia nie tylko nad tym, gdzie dalej powędrować.

Niektórym powyższe postulaty mogą się wydawać uwsteczniające – wszak istnieje cała szkoła myślenia, że nowe media nie powinny powielać trajektorii rozwoju mediów starszych. Z drugiej strony, ogólne mechanizmy opowiadania historii pozostają podobne. Powieść, film czy komiks mogą używać różnych strategii, aby pogłębić psychologię bohaterów, wykreować fikcyjny świat czy zarysowywać konflikt, ale to, jak my konstruujemy narrację w naszych głowach, nie zmieniło się zasadniczo od co najmniej kilkudziesięciu lat. Nie ma żadnych powodów, aby producenci gier nie wykorzystywali sprawdzonych schematów.

Żadna z powyższych sugestii nie oznacza również, iż postrzegam gry jako uaktualnienie powieści – doskonale pamiętam, że kluczowym elementem gry jest zabawa wynikająca z interakcji pomiędzy wyzwaniami oprogramowania a aktywnością gracza. Moje propozycje nie tylko nie kłócą się z tym podstawowym zadaniem gier, ale łatwo dają się wpleść w ich istniejące scenariusze.

Ze swojej pozycji wybrednego odbiorcy opowieści, ale i osoby, która analizuje, jak inni je odbierają, jestem w stanie zaryzykować stwierdzenie, że chociaż częściowe zniszczenie się tych życzeń nie tylko powstrzymałoby przed odpływem tych, dla których realistyczne przeladowywanie broni to bzdet, a dobra „grafa” to nie powód, aby się czymś zachwycać. Funkcjonujące jako węzły w większych systemach narracyjnych, wymagające większego wysiłku intelektualnego i niepokojące dwuznaczne gry mogą przyciągnąć również nowych graczy z kręgów, dla których obcowanie z komputerem nie jest już wyzwaniem, a w których czytuje się Pynchona i ogląda Lyncha. Zgadzam się z Dawidem Walerychem, że na razie w tunelu raczej ciemno, ale wyprawa do biblioteki może pomóc wzmocnić światło.

Paweł Frelik

Badacz i wykładowca literatury i kultury niepopularnej; członek rady redakcyjnej „Journal of Gaming & Virtual Worlds”