

Zagraj w to jeszcze raz Powtarzalność w grach komputerowych

PIOTR SITARSKI

Lektura popularnych czasopism poświęconych grom komputerowym jest fascynującą rozrywką. Czytelnik, zwłaszcza nieprzygotowany, wkracza w świat, który kusí go barwnością opisów i bogactwem metafor. Lekturze takiej towarzyszą jednak dwa sprzeczne uczucia. Z jednej strony czytelnik ma wrażenie, że obcuje z działem kultury popularnej o bogatej tradycji, licznych i ustabilizowanych układach odniesień, jasnych kryteriach podziałów gatunkowych i powszechnej zgodzie co do norm i standardów oceniania. Recenzje gier nieustannie odwołują się do przeszłości, wskazując paralele genologiczne, źródła wpływów i tryby kontynuacji. Powszechnym zwyczajem jest sytuowanie omawianego tytułu w kontekście innych gier, od archaicznych, z lat osiemdziesiątych czy nawet siedemdziesiątych ubiegłego wieku, aż do współczesnych. Przykładowo, jeden z serwisów internetowych poświęconych grom, *Gry Online*, zawiera opcję przeszukiwania umożliwiającą odnalezienie innych tytułów podobnych do wybranej gry. W ten sposób gracz może nie tylko znaleźć gry, które potencjalnie mogą mu się spodobać, ale także – i to interesuje mnie w tej chwili bardziej – usytuować wybraną grę wśród innych znanych sobie tytułów.

Oprócz powodów ściśle ekonomicznych, związanych ze strategiami marketingowymi, takie zabiegi są także wyrazem pewnej bezradności krytyka. Choć bowiem dzięki swej kompetencji potrafi on umieścić nową grę w historycznej siatce wpływów i odniesień oraz w dość sprawnie funkcjonującym systemie genologicznym, to zastosowanie kryteriów wartościujących przychodzi mu z trudem. Brakuje mu bowiem swoistych pojęć, które umożliwiłyby krytyczną ocenę gier. Odnosi się wręcz wrażenie, że frenetyczna elokwencja tekstów krytycznych przykrywa bezradność wobec samego przedmiotu oceny. Jednym z najciekawszych narzędzi krytycznych, którym w tej sytuacji posługują się autorzy, jest „grywalność”. Choć piszący zdają sobie sprawę z niepewnego statusu teoretycznego tego pojęcia (dlatego też czasem ujmują je w cudzysłów), to jednak z upodobaniem go używają. Można wręcz stwierdzić, że jest to jedno z podstawowych kryteriów oceniania gier komputerowych. Jest ono zarazem bardzo trafne, bo choć niezbyt precyzyjne, ma bez wątpienia pewną intersubiektywną weryfikowalność, a zarazem dociera do istoty użytkowania gier komputerowych, to znaczy do przyjemności grania.

Grywalność to zdolność gry do budzenia zainteresowania użytkownika wielokrotnie i w długich odcinkach czasu. Należy przy tym zwrócić uwagę na spe-

cyficzny tryb konsumpcji gier, różny od konsumpcji utworów literackich czy filmowych, z intrygującym wyjątkiem poezji. Punktem odniesienia niech będzie film, nie tylko dlatego że jest on podobnie jak gry medium audiowizualnym, stylistycznie zresztą zbliżonym do gier, ale przede wszystkim ze względu na konstrukcję fabularną, o czym pisał będę dalej. Standardowy film fabularny jest towarem jednorazowego użytku. Przyjemność oglądania go wyczerpuje się najczęściej w pierwszym kontakcie, co wynika przede wszystkim ze schematu fabularnego, budującego zaciekawienie i zaskoczenie. Oczywiście zdarzają się przypadki wielokrotnego oglądania tego samego filmu, także dla przyjemności, nie tylko z powodów ściśle profesjonalnych. Tak jest na przykład z kinem kultowym. Wówczas jednak przyjemność oglądania przemienia się zasadniczo, nabiera charakteru nieco perwersyjnego i płynie nie tyle z faktu identyfikacji z nowym i obcym światem, ile raczej z poczucia znajomości tego świata i reguł nim rządzących oraz z obnażenia jego sztuczności, co z kolei uniemożliwia identyfikację¹.

Konsumpcja gier komputerowych wygląda zupełnie inaczej. Na przykład Pierwsza część *Baldur's Gate* (BioWare Corporation, 1998) obiecuje graczowi *ponad 180 godzin doskonałej zabawy*. Dodać trzeba jeszcze możliwość wielokrotnego rozgrywania gry w różnych jej wariantach, do czego gracz jest zachęcany, a co mnożyłoby tę liczbę godzin kilkukrotnie. W sumie zatem odbiorca może grać w *Baldur's Gate* wiele tygodni. Niewspółmierność dwóch godzin spędzonych w sali kinowej i setek godzin poświęconych grze mogłaby wskazywać, że w obu tych przypadkach mamy do czynienia z różnymi rodzajami przyjemności, które z kolei wynikają z odmiennych uwarunkowań tekstu. Rzeczywiście, wniosek ten jest częściowo słuszny. Widz kinowy jest unieruchomiony, natomiast gracz ma możliwość fizycznego działania, która przekłada się na przebieg gry. Mamy tu do czynienia nie tylko ze sprzężeniem zwrotnym na poziomie obsługi programu komputerowego, ale także ze swoistym sprzężeniem zwrotnym przyjemności. Interakcja z grą, nawet najbardziej elementarna, rodzi przyjemność, a zarazem jest niezbędna, by gra postępowała². Tego rodzaju przyjemności nie sposób lekceważyć. Leży ona u podstaw kontaktu z każdą właściwie grą komputerową i decyduje o jego namiętnej intensywności. Właściwie nigdy jednak nie występuje w stanie czystym. Nawet najprostsze gry dążą do wywołania wrażenia obcowania z realnymi przedmiotami, a więc do zanurzenia gracza w innej rzeczywistości. Pod tym względem, nieco może zaskakująco, korzystanie z gier komputerowych przypomina seans filmowy, który również stanowi rodzaj odmiennej, ale poznawalnej percepcyjnie rzeczywistości. Dostęp do niej jest możliwy, jak zwraca uwagę Tomasz Kłys, dzięki dwóm istotnym składnikom odbioru filmu: działaniu fabuły i działaniu efektu diegetycznego³. Rozważania Kłysa i zwykła intuicja wskazują, że gry komputerowe przesuwają punkt ciężkości na efekt diegetyczny, zaniedbując konstrukcję fabularną. Efekt ten w przypadku gier oznaczałby zanurzenie gracza w strumieniu bodźców imitujących bodźce świata rzeczywistego. Nie wdając się w powtarzanie cudzych i własnych ustaleń na ten temat, stwierdzę tylko, że większość współczesnych gier komputerowych poświęca równie wiele zainteresowania fabule jak efektowi diegetycznemu⁴. Wydaje mi się, że zdolność gier komputerowych do wielokrotnego budzenia zainteresowania („grywalność”), która odróżnia je od mediów „jednorazowego użytku”, jak film, jest związana przede wszystkim z fabularno-

ścią, a niekoniecznie z jakimkolwiek zmysłowym doznaniem diegetycznym. Samo poczucie fizycznego zanurzenia w innym świecie, choć niezmiernie intensywne, nie skłaniałoby raczej użytkowników do wielokrotnego i długotrwałego powtarzania kontaktu z grą. Mówiąc wprost, mało kto chciałby spędzać setki godzin w innej rzeczywistości fizycznej tylko dlatego, że jest po prostu inna.

We wspomnianym wyżej artykule Tomasz Kłys, niechętny grom komputerowym, mimochodem stwierdza, że gry fabularne (...) nie stanowią (...) alternatywy czy przedłużenia tradycji fabularności w mediach wizualnych⁵. Teksty te nie mają bowiem, jak pisze autor, charakteru skończonych utworów artystycznych. Ta uwaga, równie powierzchowna jak trafna, dociera do sedna problemu konstrukcji fabularnej gier. Z jednej strony bowiem rzeczywistości nie mają one charakteru skończonego w takim sensie, jak dowolny film fabularny. Podany przez producenta czas rozgrywki *Baldur's Gate II* oscyluje od 200 do 300 godzin, zaś doniesienia o trwających wiele lat partiach gier typu *roguelike* nie są niczym niezwykłym. Jednak nie ulega też wątpliwości, że każda gra tego typu jest fabularnie zamknięta – gracz może osiągnąć taki moment, za którym nie ma już dalej żadnych wydarzeń, żadnej interakcji, gdy pojawia się napis „koniec” i aby grać, trzeba zacząć grę od nowa. Przy opisach tego wewnętrznie sprzecznego fenomenu odwoływano się do konstrukcji fabularnej dzienników podróży⁶. Ja chciałbym zaproponować inną metaforę, moim zdaniem trafniejszą. Jest to model „kręconych schodów” zbudowany z powtarzających się sekwencji wydarzeń. Każda kolejna sekwencja jest oparta na stałym schemacie, ale zarazem w pewien sposób różni się od pozostałych, a jej początek pokrywa się z końcem poprzedniej. Oczywiście sztuka masowa zna tę technikę budowania fabuł, tyle tylko, że najczęściej odnosi się ona do całych grup tekstów. Tak więc każdy gatunek filmowy powtarza pewną ograniczoną liczbę rozwiązań fabularnych, a kolejny film gatunku wprowadza niewielkie innowacje do względnie stabilnego modelu. Podobnie jest z serialami telewizyjnymi, remake’ami czy innymi tekstami, które w eseju opisującym to zjawisko przedstawia Umberto Eco⁷. Osobliwość gier komputerowych polega na tym, że powtórzenia, do tej pory będące udziałem wielu tekstów, zostają włączone w jedną grę, której uczestnik wielokrotnie przeżywa podobne przygody niczym widz oglądający przez kilka dób z rzędu przegląd dawnych westernów.

Ta właśnie cykliczna struktura jest związana bezpośrednio ze zdolnością gry do budzenia długotrwałego i wielokrotnego zainteresowania u gracza, czyli z uwielbianą przez krytyków „grywalnością”. Główną cechą takiej konstrukcji fabularnej jest jej kolistość. Tradycyjny schemat fabuły (przedstawienie – komplikacje – rezultat) jest powtarzany *ad nauseam aut ad euphoriam*. Często budowa taka ma charakter czysto mechaniczny, kolejne etapy są prezentowane w ścisłym porządku chronologicznym, a przejścia pomiędzy nimi są wyraźnie sygnalizowane. Na przykład w grze *Angband* (wielu autorów, od 1990 r.) bohater przemierza kolejne poziomy lochów tytułowego Angbandu, walcząc z potworami i zdobywając skarby. Poziomów tych jest sto, a różnią się one między sobą topografią oraz postaciami i przedmiotami, które napotyka gracz. Za każdym razem jednak schemat wydarzeń jest identyczny. Postać kierowana przez gracza przechodzi korytarze lochu, zabijając potwory lub przed nimi uciekając oraz zbierając skarby. Na kolejnych poziomach skarby są cenniejsze, a potwory bar-

dziej niebezpieczne, bohater jednak także staje się coraz potężniejszy. Ta kumulacyjność struktury „kręconych schodów” jest bardzo istotna. Choć schemat wydarzeń się powtarza, każdy początek cyklu jest różny od poprzednich, punkt wyjścia każdej fazy znajduje się „ponad” punktem wyjścia analogicznej sekwencji wcześniejszej. Najczęściej wynika to z rozwoju bohatera. W grach cRPG rozwój ten wyznaczają cechy zaczerpnięte z gier (niekomputerowych) RPG, takie jak siła, zręczność, charyzma itd., zdarza się też, zwłaszcza w pierwszoosobowych grach zręcznościowych – jak cykl *Quake* (id Software, od 1996 r.) czy *Unreal Tournament* (Epic Games, 1999) – że rozwój gracza polega po prostu na zdobywaniu coraz to doskonalszej broni, która umożliwia pokonywanie kolejnych, coraz trudniejszych przeszkód. W grach, które nie dają możliwości identyfikacji z postacią gry, a więc przede wszystkim w grach strategicznych, rozwój dotyczy całej sytuacji świata gry. Przykładem może służyć legendarna strategiczna gra turowa *Sid Meier's Civilization* (MicroProse, 1991 oraz późniejsze wersje). Wszystkie elementy dramaturgiczne gry, takie jak budowa miast i infrastruktury, prowadzenie działań wojennych i dyplomacja, powtarzają się, ale monotonia repetycji rozpraszana jest dzięki akumulacji: miasta stają się coraz nowocześniejsze, wojny coraz bardziej skomplikowane, a dyplomacja oferuje coraz więcej niuansów.

Oczywiście struktura fabularna „kolistych schodów” nie zawsze jest tak wyraźna i widoczna jak w przypadku *Angbandu* czy *Quake'a*. Istnieją rozmaite sposoby komplikowania jej, a *Sid Meier's Civilization* dostarcza właśnie takiego przykładu. Zastosowano tu dwie podstawowe techniki uatrakcyjniania, mianowicie ukrywanie cykli oraz nakładanie ich. Ta pierwsza polega na takim zamaskowaniu cyklicznego przebiegu wydarzeń, by fabuła nabrała pozoru liniowości. Oznacza to przede wszystkim tekstualne zabiegi ukrywania początków i końców cyklu. *Sid Meier's Civilization*, podobnie jak wiele innych gier strategicznych, turowych i czasu rzeczywistego, oferuje na przykład opcje automatyczne, które zupełnie zdejmują z gracza troskę o powtarzające się nieustannie wydarzenia, takie jak budowa podstawowej infrastruktury miast. Podkreślane są natomiast wydarzenia o charakterze „jednorazowym”, jak zmiana formy rządów w państwie, upadek albo zdobycie miast, odkrycia naukowe. Cudzystów w poprzednim zdaniu jest jednak niezbędny, ponieważ jednorazowość tych wydarzeń jest oczywiście pozorna. Wpisują się one także w cykle, tyle że o innym przebiegu. Dochodzimy tu do drugiej strategii maskowania struktury „kręconych schodów”, a mianowicie do nakładania cykli. Większość gier posługuje się mianowicie kilkoma ciągami wydarzeń, cyklicznymi, ale wzajemnie podporządkowanymi albo – częściowo przynajmniej – niezależnymi od siebie. W *Angbandzie* mamy zatem przemierzanie poziomów lochu, które wyznacza zasadniczy rytm gry, ale mamy też spotkania z potworami, monotonna powtarzalna, które kształtują niższy poziom opowiadania. Połączenie obu tych rytmów rodzi dodatkową odmianę, która zapewne jest odpowiedzialna za narkotyczne wręcz przyciąganie *Angbandu* i innych gier tego typu.

Nieco bardziej skomplikowane nakładanie cykli ma miejsce w grach typu cRPG czy przygodowych. Na przykład w kolejnych edycjach *Baldur's Gate* czy *Might and Magic* (New World Computing, od 1997 r.) bohater gry i jego drużyna mają do wykonania szereg zadań, z których każde jest podstawowym cyklem

dramaturgicznym. Oprócz tego mamy do czynienia z cyklami niższego poziomu, przede wszystkim z walkami i poszukiwaniami. Zasadnicza komplikacja polega jednak na tym, że cykle fabularne mogą się na siebie nakładać – wydarzenia jednej sekwencji fabularnej przeplatają się z innymi, do pewnego stopnia zależnie od decyzji gracza. Typowo, u początku gry uczestnik znajduje się w ekspozycjach kilku cykli fabularnych jednocześnie lub w krótkim odstępie czasu. Na przykład w *Baldur's Gate* otrzymuje kilka prostych zadań do wykonania, a w *Might and Magic VII: For Blood and Honor* musi zwyciężyć w konkursie wymagającym uczestnictwa w szeregu przygód, których kolejność w pewnym stopniu można wybierać. Te cykle fabularne da się sprowadzić do układu „otrzymanie polecenia – komplikacje związane z jego wykonaniem (walka, podróż) – wykonanie polecenia – powrót – nagroda”. Nie chodzi mi przy tym o Proppowską analizę tych sekwencji, jakkolwiek by ona była ciekawa. Interesuje mnie natomiast fakt, że ich nagromadzenie oraz wzajemne nakładanie się, w połączeniu ze względnym wyborem danym graczowi, służy maskowaniu zasadniczej struktury gry, która nadal pozostaje rodzajem „kręconych schodów”, nawet jeśli są one bardziej skomplikowane przestrzennie (architektoniczna metafora zaczyna tu zawodzić).

Druga po kolistości cecha konstrukcji fabularnej „kręconych schodów” to dominacja mikrostruktur nad makrostrukturami. To właśnie dlatego gracz może zapomnieć, że gra ma fabularne zamknięcie, i całkowicie dać się pochłonąć przygodom. Jest to oczywiste w przypadku gier takich, jak *Angband* czy cykl *Quake*, gdzie makrostruktura fabularna spinająca poszczególne cykle jest bardzo wątpliwa i w gruncie rzeczy zupełnie nieistotna dla przebiegu wydarzeń. W *Angbandzie* całościowa historia w ogóle nie jest zarysowana, gracz wie tylko, i to z tekstów towarzyszących grze, jak przebiega sama rozgrywka. W grach zręcznościowych typu *Quake'a* informacje na temat makrofabuły są prezentowane zazwyczaj we wprowadzeniu, ale nie mają one żadnego znaczenia dla działań bohatera. Gdyby je zmienić albo opuścić (to ostatnie wielu graczy faktycznie robi), gra miałaby identyczny przebieg. Z kolei wspomniane przeze mnie wyżej gry typu cRPG (cykle *Baldur's Gate* i *Might and Magic*) mają wyraźnie zarysowaną całościową fabułę, która buduje się w trakcie rozgrywki. W obu grach mamy do czynienia z zagadką (odpowiednio: natury osobistej bądź politycznej), którą bohater musi wyjaśnić. Rozgrywka zawiera nawet momenty przełomowe dla makroopowieści, na przykład w *Might and Magic VII: For Blood and Honor* bohater musi opowiedzieć się po jednej ze stron konfliktu. Jeszcze wyraźniej całościowa fabuła ujawnia się w grach przygodowych⁸. Na przykład cykl *Blair Witch* (różni producenci, 2000) to opowieści detektywistyczne, których bohaterowie mają za zadanie rozwiązać niesamowite zagadki. Nawet jednak tutaj dominacja mikrostruktury jest wyraźna. Różnica pomiędzy cyklem *Blair Witch* a na przykład *Angbandem* sprowadza się w gruncie rzeczy do tego, że w tym pierwszym przypadku makrostruktura fabularna staje się *explicite* wyrażonym pretekstem do następowania po sobie cykli wydarzeń niższego poziomu, na które zresztą także składają się: przemierzanie labiryntów, walki z potworami i zdobywanie przedmiotów. Tam gdzie *Angband* nonszalancko odmawia wyjaśnienia w kategoriach na przykład psychologicznych (dlaczego bohater przemierza lochy?), *Blair Witch* podstawi odpowiednie wyjaśnienie (bohaterka *Blair Witch: Rustin Parr*, Doc Holliday, otrzymuje służbowe zadanie wyjaśnienia tajemnicy morder-

cy). Ta informacja nie jest jednak wcale potrzebna, by cykliczny mechanizm fabularny gry funkcjonował.

Przy tej okazji można zauważyć interesującą rozbieżność pomiędzy grami komputerowymi a powstającymi w związku z nimi filmami. Te ostatnie muszą oczywiście rządzić się regułami narracyjnymi Hollywoodu, a więc nie posługują się strukturą cykliczną. Gra powstająca na podstawie takiego filmu musi więc zostać odpowiednio przetransponowana, jak to właśnie stało się udziałem *Blair Witch*. Ciekawszy jest jednak przypadek odwrotny, kiedy film powstaje na podstawie istniejącej wcześniej gry, jak to miało miejsce w przypadku *Mortal Kombat* i *Mortal Kombat: Total Annihilation*. Oba filmy posługują się wprawdzie nie strukturą „kręconych schodów” (co byłoby wyjątkowo ekscentryczne), ale znaną w kinematografii inną formułą cykliczną: filmu wschodnich sztuk walki, który również charakteryzuje się dominacją powtarzalnych sekwencji choreograficznych nad rozwojem zasadniczej fabuły.

Trzecią uderzającą cechą konstrukcji fabularnej gier komputerowych jest możliwość dosłownych powtórzeń. Do tej pory opisywałem jedynie przypadki, kiedy powtarzane cykle są do siebie podobne. Należy jednak pamiętać, że gracz na ogół ma możliwość zapisania gry, a następnie cofnięcia się do zapisanego miejsca. Wydaje się, że jest to praktyka stosowana powszechnie nie tylko po to, by podzielić kilkusetgodzinny okres zanurzenia w grze na odcinki, ale także po to, by pewne fragmenty gry powtarzać dosłownie. Takie powtórzenia mogą mieć różne cele. Najczęściej chodzi po prostu o to, by lepiej rozegrać daną sekwencję, uniknąć śmierci bohatera albo innych nieprzyjemnych wydarzeń; zdarza się jednak, że gracz powtarza wydarzenia z ciekawości, wprowadzając drobne odmiany w swoim postępowaniu i obserwując ich efekt. Powody takich działań są zresztą dla tych rozważań mniej istotne. Ważniejszy jest sam fakt, że postępowanie polegające na wielokrotnym przeżywaniu tych samych sekwencji dramatycznych, które w przypadku innych tekstów fabularnych, jak filmy czy powieści, jest udziałem hobbystów albo fachowców, w grach komputerowych staje się powszechne.

Rodzi to interesujący problem motywacji gracza. W tradycyjnych tekstach fabularnych siłą napędową procesów poznawczych odbiorcy jest nierównowaga informacyjna: nadawca wie więcej niż odbiorca i wiedzę tę ujawnia stopniowo⁹. Choć gry komputerowe na ogół spełniają ten warunek, a w każdym razie spełniają go w takim stopniu jak na przykład filmy należące do danego gatunku, to przypadek dosłownych powtórzeń jest wyjątkowy. Powtarzając daną sekwencję, gracz wie bowiem dokładnie, co się stanie. W skrajnym przypadku nie ma więc w ogóle mowy o jakimkolwiek napięciu wynikającym z ciekawości. Znika to, co Noi Carroll nazywa formą erotetyczną, czyli pełen zaangażowania proces stawiania i weryfikowania hipotez dotyczących przebiegu wydarzeń¹⁰. Zamiast tego tekst gry oferuje dwie inne przyjemności: opisywaną przez Eco możliwość smakowania mikroskopijnych modyfikacji oraz wspomnianą wyżej przyjemność interakcji. Żadnej z nich nie obchodzi zakończenie opowieści, przeciwnie: zależy im, by trwała ona w nieskończoność.

W ten sposób dochodzę do jeszcze jednej ważnej cechy gier komputerowych. Inaczej niż w innych mediach fabularnych, początek jest w nich znacznie ważniejszy niż zakończenie. Typowym rozpoczęciem gry jest sekwencja, którą zgod-

nie z cyrkularną poetyką moich rozważań można by nazwać kołem zamachowym. Gracz jest zapraszany do przejścia wstępnego cyklu, w czasie którego poznaje świat gry i sposoby działania w nim. Ten moment pierwszego kontaktu jest istotny o tyle, że od jego powodzenia w znacznym stopniu zależy przyjemność gracza. Jeśli bowiem nie opanuje on mechaniki i stylistyki gry, porzuci ją tak jak widz kinowy, którego nie dość umiejętnie wprowadzono w świat wydarzeń filmu. Podobnie też jak filmy hollywoodzkie, tak i gry komputerowe posługują się szeregiem standardowych rozwiązań, by pokonać szok informacyjny gracza i sprawić, by raźnie wspiął się po krzywej uczenia. Najbardziej eleganckie z rozwiązań polega oczywiście na tym, by proces poznawania gry włączyć do diegezy. Tak dzieje się na przykład w *Baldur's Gate* czy w *Might and Magic*, gdzie bohater na początku rozgrywki może korzystać z porad innych postaci występujących w grze. Nieco mniej eleganckie rozwiązanie polega na poprowadzeniu gracza przez przykładową, ułatwioną rozgrywkę, co często stosują gry strategiczne, na przykład *Zeus – Master of Olympus* (Sierra Inc., 2000). Najmniej przyjemne jest oczywiście przeniesienie etapu uczenia poza diegezę i zamknięcie go na przykład w dołączonej do gry instrukcji obsługi.

Za każdym razem zwraca jednak uwagę rozbudowanie sekwencji wprowadzającej w stosunku do zakończenia gry. Finały są przeważnie krótkie, pospieszne, blade. Obowiązkowy happy-end nie jest wcale szczęśliwy, przeciwnie – oznacza koniec przyjemności gry. Warto tu znów zwrócić uwagę na analogię z filmem. Znaczenie zakończenia filmu wynika z faktu, że jest to moment ostatecznego zaspokojenia ciekawości widza, chwila spełnienia się całościowego sensu. Dlatego też finał musi być celebrowany na równi z początkiem filmu. Zupełnie inaczej jest w grach komputerowych, gdzie żaden sens się nie spełnia, żadna ciekawość nie zostaje zaspokojona. Większość graczy zapewne w ogóle nie ogląda finału, porzucając grę wcześniej, albo przeskakuje go mimochodem, przechodząc do kolejnej edycji lub zaczynając od początku w innej konfiguracji. Gra wyczerpuje się raczej niż dopełnia¹¹.

Wymienione wyżej cztery cechy konstrukcji fabularnej – cykliczność, dominacja niższych poziomów układu zdarzeń nad wyższymi, możliwość dosłownych powtórzeń oraz dominacja rozpoczęcia nad nieostatecznym finałem – przesądzają o swoistości gier komputerowych na tle innych tekstów. Będąc bez wątpienia tworamii fabularnymi, gry komputerowe zarazem oferują inne przyjemności czytania niż te, które zdominowały wiek XIX i XX. Dzięki swej strukturze stają się towarami „wielokrotnego użytku”, uwodzą graczy jednostajnym rytmem powtórzeń, narkotycznymi mantrami, przynosząc ukojenie – jak zauważył to Eco – wśród zmian świata. Film, medium poprzedniego wieku, dawał uludę dopełnienia sensu. Gry komputerowe dają uludę nieskończoności.

PIOTR SITARSKI

- ¹ Zob. A. Pitrus, *Kino kultu*, Kraków 1988, s. 47-56.
- ² Szerzej o przyjemnościach, które rodzi obcowanie z interfejsem komputerowym, piszę w artykule *Pokusy interfejsu, od gier komputerowych do wielozadaniowości*, w: A. Gwóźdź, P. Zawojski (red.), *Ekrany w kulturze XX wieku*, w druku.
- ³ Zob. T. Kłys, *Story is not over. Kilka uwag o fabule, efekcie diegetycznym i ich wzajemnych relacjach w fikcjach wizualnych*, „Studia Filmoznawcze”, t. 18, Wrocław 1997.
- ⁴ Zob. P. SitarSKI, *Gry, w które grają komputery. O narracyjnych uwarunkowaniach przygodowych gier komputerowych*, w: R. Mrózek (red.), *Kultura. Język. Edukacja*, Katowice 1998; K. Klejsa, *Czy naprawdę „trzeba grać, żeby wygrać”? O fenomenie gier komputerowych*, w: E. Nurczyńska-Fidelska (red.), *W świecie mediów*, Kraków 2001.
- ⁵ T. Kłys, dz. cyt., s. 37-38.
- ⁶ Zob. M. Fuller, H. Jenkins, *Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue*, w: S. G. Jones (wyd.), *Cybersociety. Computer Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks 1995.
- ⁷ Zob. U. Eco, *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, tłum. T. Rutkowska, „Przekazy i Opinie” 1990, nr 1/2.
- ⁸ Które tym różnią się od gier cRPG, że bohater nie rozwija się w nich według parametrów RPG (siła, charyzma, mądrość i tak dalej), a jedynie gromadzi wiedzę czy przedmioty.
- ⁹ Zob. E. Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, London 1992, s. 66 i n.
- ¹⁰ Zob. N. Carroll, *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*, New York 1988, s. 170 i n.
- ¹¹ Dziękuję Tomaszowi Kłysowi za zwrócenie mojej uwagi na ten aspekt zagadnienia.



Quake II, id Software