

Borges vs. Pac-Man. Zderzenie materii literackiej i struktur gier wideo

Piotr Kubiński

Borges vs. Pac-Man. Zderzenie materii literackiej i struktur gier wideo

Piotr Kubiński

Gry wideo w pejzażu współczesnych mediów – wprowadzenie

Gry wideo zaczęły stawać się zjawiskiem rozpoznawalnym i popularnym we wczesnych latach 70.¹ Wraz z rozwojem technologii – i wraz ze stopniowym rozpoznawaniem przez twórców swoistych możliwości kreatywnych medium, na którym pracowali – pojawiały się m.in. nowe gatunki, nowe formy angażowania gracza, bardziej złożone konstrukcje narracyjne czy ludyczne. Gry elektroniczne zatem ewoluowały (jako forma zarówno rozrywki, jak i ekspresji), czemu towarzyszyło ich coraz mocniejsze

Piotr Kubiński – dr, sekretarz Pracowni Badań Intersemiotycznych i Intermedialnych UW, związany z Zakładem Komparatystyki w Instytucie Literatury Polskiej na Wydziale Polonistyki UW. W 2014 r. obronił pracę doktorską poświęconą poetyce gier wideo. Interesuje się nowymi mediami i wzajemną relacją między grami elektronicznymi i innymi formami tekstowości. Doktorant w Instytucie Historii Sztuki UW. Kontakt: piotr.kubinski@uw.edu.pl.

1 Momentem przełomowym w historii tego medium był z całą pewnością rok 1972. Wówczas do sprzedaży trafiła bowiem Magnavox Odyssey, pierwsza komercyjna domowa konsola do gier wideo; jednak przede wszystkim odbyła się wtedy także premiera gry automatowej *Pong* (Atari; 1972). O ile Odyssey, będąca pierwszym takim urządzeniem produkowanym masowo, nie odniosła sukcesu na miarę oczekiwań jej projektantów, o tyle *Pong* zdobył wielką popularność. To właśnie sukces *Ponga* uważam za początek procesu, który przekształcił gry wideo w jedną z największych gałęzi przemysłu rozrywkowego, jaką są obecnie. Zob. np. S. Poole *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, Arcade Publishing, New York 2004, s. 43-45; B. Kluska *Dawno temu w grach. Czas pionierów. Szkice z historii gier komputerowych*, Orka, Łódź 2008, s. 16-18.

wpisywanie się w pejzaż współczesnych mediów i współczesnych dyskursów. Oddziaływanie to ma bardzo szeroki zakres: poetyka gier wideo, mechanizmy dla nich charakterystyczne coraz silniej i w coraz bardziej różnorodny sposób wpływają na film, teledysk, teatr, komiks, a także – na czym skupiam się w niniejszym tekście – na literaturę. W niniejszym artykule skoncentruję się na tych oddziaływaniach, które otwierają możliwość zaistnienia nowych dyskursów artystycznych, a mówiąc precyzyjnie: na nowych formach artystycznych, powstałych pod wpływem skonfrontowania materii literackiej i struktur typowych dla gier.

Należy przy tym wyraźnie stwierdzić, że badanie tego, jak gry wideo funkcjonują w kontekście innych dyskursów, pozwala nie tylko lepiej zrozumieć je same, ale także dostarcza narzędzi do badania najnowszych przejawów tekstowości². Nie podlega dyskusji, że wpływ gier na współczesne formy ekspresji – i na dynamicznie zmieniający się system medialny – będzie rosnąć. Nie tylko dlatego, że elektroniczna rozrywka od kilkudziesięciu lat cieszy się niesłabnącą popularnością. Przede wszystkim dlatego, że dla kolejnych pokoleń uczestników kultury gry wideo są medium naturalnym, codziennym³ – artyści uformowani w takim kontekście kultury cyfrowej nie tylko tworzą gry, ale także chętnie eksperymentują z kategorią „growośći” i konfrontują ze sobą strategie artystyczne typowe dla gier z tymi, które narodziły się na gruncie innych systemów semiotycznych⁴. Wyrazistym przykładem tego procesu – który w moim przekonaniu będzie przybierał na sile – jest literatura grywalna⁵.

2 Na temat przekształceń kategorii tekstowości i zmiany atrybutów tekstów współczesności zob. np. R. Nycz *Poetyka doświadczenia. Teoria – nowoczesność – literatura*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2012, zwłaszcza s. 52.

3 Zob. chociażby J. Kowalski *Polski konsument elektronicznej roz(g)rywki* – opracowanie raportu „Rynek elektronicznej roz(g)rywki” przeprowadzonego przez Interaktywny Instytut Badań Rynkowych, listopad 2011, iibr.pl/files/pdf/rok2012/Polski_konsument_elektronicznej_roz(g)rywki.pdf (4.07.2014).

4 Jakkolwiek teza o silnym oddziaływaniu gier na inne media nie ulega dziś wątpliwości, to jednak trzeba podkreślić, że częstokroć gry elektroniczne są tylko jednym (choć wciąż bardzo ważnym) z wielu działających czynników. Wpływu takich zjawisk jak chociażby hiperteksty literackie, e-książki, telewizja interaktywna, dystrybucja cyfrowa tekstów kultury, Internet czy wreszcie gry elektroniczne – często nie da się całkowicie od siebie odseparować. Dzieje się tak również w wypadku przemian zachodzących w omawianych najnowszych formach literatury.

5 W czasie, gdy niniejszy tekst czekał już w gotowej postaci na publikację, ukazał się interesujący artykuł Agnieszki Przybyszewskiej, także podejmujący problematykę literatury grywalnej (m.in. w kontekście twórczości Ortiza): A. Przybyszewska *Ku literaturze grywalnej (Kilka uwag wstępnych)*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2014 nr 2.

Sposób działania tej hybrydy tekstu i gry jest analogiczny do gry mobilnej *Snake* (Nokia; 1997)⁹. W oryginalnym *Snake'u* użytkownik kieruje wężem, którego zadaniem jest zjadać obiekty pojawiające się pojedynczo na ograniczonej przestrzennie planszy. Z każdym połkniętym obiektem wąż wydłuża się o dodatkową cząstkę. Trafienie głową węża w ścianę lub w ogon oznacza przegraną. Podstawowa mechanika *Nokianor Parra* jest identyczna¹⁰ – zasadnicza różnica polega na tym, że ogon węża skonstruowany jest... ze znaków językowych. Każdy kolejny połknięty obiekt (czarne kółko widoczne na rzucie ekranu) wydłuża więc ciało węża/tekst o dodatkową literę (lub spację czy znak interpunkcyjny). Oznacza to, że **proces grania umożliwia zaistnienie na ekranie tekstu**, który wyłania się stopniowo – wraz z postępem rozgrywki kontrolowanej przez gracza.

Należy dodać, że nie jest to tekst autorski Moreno Ortiza – w rzeczywistości ciało węża układa się w wiersz *La Víbora* hiszpańskiego poety Nicanora Parry. Odpowiedź na pytanie, dlaczego Moreno Ortiz, przetwarzając ten utwór, sięgnął po strukturę gry *Snake*, staje się jasna, gdy przetłumaczy się obydwie tytuły: „*La Víbora*” to po hiszpańsku żmija, natomiast „*Snake*” to w języku angielskim wąż. Mamy tu więc do czynienia z myśleniem analogicznym do tego, które da się odnaleźć w poezji figuratywnej – z tą zasadniczą różnicą, że **treści odpowiada tu koncept, na którym opiera się mechanika przetworzonej gry**, a nie graficzna warstwa wiersza. Na tym jednak gry znaczeniowe się nie kończą: Moreno Ortiz podał w tytule wiersza zmodyfikowaną formę imienia pisarza, które w nowej postaci brzmi: *Nokianor* (zamiast: *Nicanor*). Przyczyna tej modyfikacji okaże się oczywista, gdy spojrzysz na zawarty w *Nokianor Parra* napis „*Nokianor*” widoczny u góry ekranu. Został on zapisany fontem przypominającym ten używany w logotypie firmy Nokia – producenta telefonów, które były głównym nośnikiem gry *Snake*. Imię poety poddano tu zatem przeróbce mającej w humorystyczny sposób wydobyć dostrzeżoną przez autora paralelę, a przez to jeszcze mocniej wpisać *La Víbora* w kontekst gry.

Bez wahania można powiedzieć, że każdy utwór zawarty w *Concretoons: Poesía digital* tworzy interesujące, zaskakujące napięcie między tekstem, który

9 Choć formuła gry *Snake* pojawiła się wcześniej, to jednak zyskała ona popularność pod koniec lat 90., gdy była domyślnie instalowana na telefonach komórkowych firmy Nokia. Pierwszym takim nośnikiem gry był telefon Nokia 6110 i to właśnie do tej wersji gry odwołuje się *Nokianor Parra*.

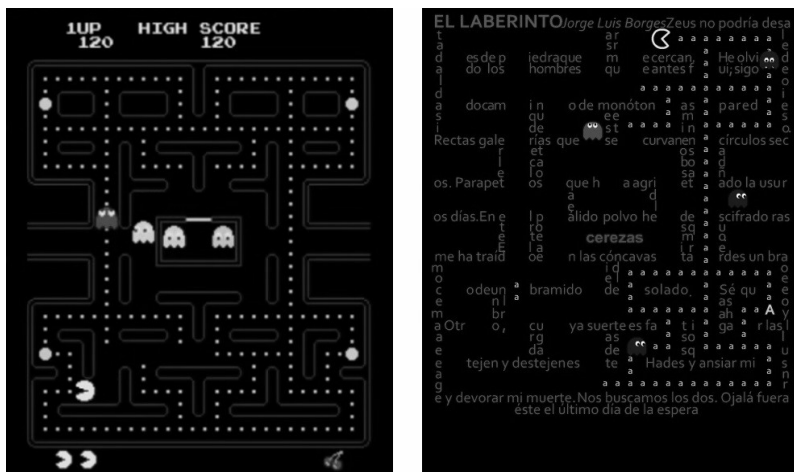
10 Drobne nieścisłości – takie jak to, że w oryginalnej grze obiekt do zjedzenia nie mógł się pojawić na pozycji już zajmowanej przez ogon węża – nie wpływają na sens utworu.

przywołuje (lub korpusem tekstów, do jakich część utworów odnosi się nie wprost), a strukturą gry. By jednak pokazać strategię odmienną od tej w *No-kianor Parra* i jednocześnie posłużyć się przykładem bardziej rozpoznawalnym z perspektywy polskiego czytelnika, warto sięgnąć po drugi utwór ze zbioru, zatytułowany *Laberinto borgiano*¹¹ (*Labirynt Borgesa*). W tym wypadku użytkownik najpierw widzi na ekranie wiersz Jorge Luisa Borgesa pt. *El Laberinto* (tekstowi głównemu towarzyszą parateksty informujące o tytule oraz autorze utworu)¹². Następnie tekst wiersza zaczyna się rozjeżdżać i układać w labirynt znany z gry *Pac-Man* z 1980 roku (Namco; 1980), której parafrazą jest omawiane *Laberinto borgiano*. W oryginalnym *Pac-Manie* gracz kieruje bohaterem imieniem Pac-Man – charakterystyczną postacią przypominającą żółtą piłkę. Zadaniem Pac-Mana jest zjeść wszystkie kulki znajdujące się w korytarzach labiryntu i jednocześnie uciekać przed obecnymi tam duchami. *Laberinto borgiano* – poza nieistotnymi elementami w mechanice – różni się od pierwowzoru przede wszystkim tym, że ściany labiryntu zostały w dziele Moreno Ortiza uformowane z wersów wiersza Borgesa, natomiast główny bohater zamiast żółtych kulek zbiera żółte litery „a”. Warto zauważyć, że litery te nie tworzą tutaj tekstu; wydobyty natomiast zostaje ich wymiar graficzny, wizualny – podobnie jak jest w wypadku oryginalnego wiersza, który traci swoją funkcję jako tekst (w czasie właściwego grania nie jesteśmy bowiem w stanie koncentrować się na lekturze – na co będę jeszcze wskazywał), zostaje zredukowany do roli graficznego ogranicznika przestrzeni gry. W wypadku funkcji zarówno wiersza, jak i litery „a” daje się dostrzec myślenie typowe dla poezji konkretnej: zostaje wydobyty materialny aspekt pisma i to on zostaje wykorzystany jako budulec nowego komunikatu¹³.

11 B.R.M. Ortiz *Laberinto borgiano*, <http://concretoons.net84.net/borges.html> (4.07.2014).

12 Wiersz ten w tłumaczeniu Edwarda Stachury nosi tytuł *Labirynt*. Utwór – w celu ułatwienia interpretacji – przytaczam w całości: „Zeus nie zdołałby rozsypać kamiennych / sieci, co mnie oplatają. Nie pamiętam / ludzi, którymi dawniej byłem; idę dalej / znienawidzonym szlakiem wzdłuż murów niezmiennych, / co są moim losem. Proste galerie / zakrzywiające się w kręgi niewiadome / z upływem lat. Balustrady poszczerbione / opieraniem się na nich codziennym. / W żółtawym kurzu rozszyfrowałem ślady, / których się lękam. Powietrze przyniosło mi / w popołudniach wklęsłych jakoby zwierza ryk / lub tego ryku echo pełne rozpaczy. / Wiem, że gdzieś w cieniu jest ten Drugi, a jego cel / to zamęczać moje długie samotności / tkające i prujące Hadesu włości, / i trwożyć moją krew, pożerać moją śmierć. / Szukamy się wzajem. Oby to był ten / oczekiwania ostatni dzień”, J.L. Borges *Labirynt* [*Zeus nie zdołałby rozsypać kamiennych*], w: E. Stachura *Poezja i proza: Wiersze, poematy, piosenki, przekłady*, t. 1, Czytelnik, Warszawa 1987.

13 W tym kontekście nie dziwi dobór litery „a” jako materii pochłanianej przez postać w *Laberinto borgiano*. Litera ta – jako pierwszy znak w wielu alfabetych – jest szczególnie predysponowana



Ilustracja 2. Zestawienie zrzutów ekranowych: po lewej widoczny jest fragment oryginalnej gry Pac-Man (Namco; 1980), po prawej zaś – grywalny fragment *Laberinto borgiano*.

Inna ciekawa zmiana wiąże się z tym, że w oryginalnej grze *Pac-Man* raz na jakiś czas na planszy pojawiały się różne owoce – Pac-Man miał kilka sekund na to, żeby je zjeść. Jeżeli zdążył, nagrodą były dodatkowe punkty. W *Laberinto borgiano* jest podobnie, jednak zamiast owoców pojawiają się... ich nazwy (np. napis: „cerezas” oznaczający czereśnie). Przez zastąpienie reprezentacji graficznej reprezentacją słowną twórca wydobyl funkcyjny charakter tych obiektów w mechanice gry – wszakże niezależnie od tego, jak wygląda wyświetlający się przez kilka chwil obiekt, jego funkcja jest zawsze taka sama: przez określony czas pozwala graczowi zdobyć dodatkowe punkty.

Najciekawsza różnica – szczególnie interesująca w kontekście całościowej interpretacji kompozycji Moreno Ortiza – da się jednak dostrzec, gdy użytkownik nie poprzestanie na powierzchownym odbiorze, ale zechce ukończyć cały pierwszy etap *Laberinto borgiano*. W oryginalnym *Pac-Manie* w takiej sytuacji gra pozwalała użytkownikowi zbierać dodatkowe punkty na nowym, analogicznie działającym poziomie. Tymczasem po ukończeniu pierwszego poziomu w *Laberinto borgiano* następuje istotna zmiana:

do reprezentowania pisma w ogóle. Dodatkowo wydaje się to współgrać ze szczególnym znaczeniem przypisywanym przez Borgesa literze alef, będącej pierwszym znakiem w alfabetach semickich („jak wiadomo, jest to nazwa pierwszej litery alfabetu świętego języka. Zastosowanie go w mojej historii nie jest przypadkowe”, zob. J.L. Borges *Alef*, przeł. Z. Chądzyńska, w: J.L. Borges *Alef*, przeł. Z. Chądzyńska, A. Sobol-Jurczykowski, Czytelnik, Warszawa 1972, s. 196).

Trzeba podkreślić, że strategia obrona przez Moreno Ortiza w *Laberinto borgiano* różni się od tej rozpoznanej w *Nokianor Parra*. Tym razem tekst oryginalny (hipotekst) zostaje przywołany w całości na samym początku rozgrywki, a następnie rozczłonkowany i wprowadzony do gry. Zderzenie ze sobą *Labiryntu Borgesa* i *Pac-Mana* pozwala na reinterpretację sytuacji przedstawionej w tym ostatnim. Podstawą tej reinterpretacji jest oczywiście labirynt, który w obydwu tekstach funkcjonuje zgoła inaczej. W *Pac-Manie* (m.in. przez zastosowane efekty dźwiękowe i kolorystykę) labirynt nie niesie skojarzeń z zamknięciem, więzieniem ani rozpaczą – jest raczej traktowany przez użytkownika jako szczególnie ustrukturyzowana przestrzeń, która przez niezwykle sposób uporządkowania pozwala na nietrywialną (a przez to umożliwiającą graczowi wykazanie się umiejętnościami) rozgrywkę. Można zatem powiedzieć, że labirynt w *Pac-Manie* jest przestrzenią zabawy – przypomina labirynt ogrodowy¹⁴, a więc w nowożytnej kulturze europejskiej miejsce rekreacji: zagadkowe, ale bezpieczne. Tymczasem labirynt wyłaniający się z wiersza Borgesa ze względu na obrazowanie kojarzy się z mitycznym, zaprojektowanym przez Dedala więzieniem, które staje się tragiczną pułapką dla każdego, kto tam trafia. Te dwie odmienne perspektywy spotykają się w jednym dyskursie, jaki wytwarza się podczas korzystania z *Laberinto borgiano*. W rezultacie na sytuację wytwarzaną przez struktury *Pac-Mana* (a więc ukształtowanie planszy, możliwości poruszania się etc.) można spojrzeć jako na metaforę obrazu przedstawionego w wierszu. Zazwyczaj sytuacja w oryginalnym *Pac-Manie* jest bowiem postrzegana jako zabawna, nienacechowana dramatycznie czy wręcz w ogóle pozbawiona znaczenia, niepodatna na interpretację. Oprócz wskazanej oprawy audiowizualnej przyczynia się do tego sama postać Pac-Mana, który nie ma przypisanej osobowości, motywacji ani cech psychologicznych¹⁵. Jest więc on postrzegany raczej jako *funkcja* niż jako postać. Inaczej jest w wypadku bohatera dzieła Moreno Ortiza. Przez stale obecny na ekranie tekst Borgesa – użytkownik może dostrzec w nowym *Pac-Manie* postać, która (tak jak bohater wiersza) mogłaby powiedzieć: „idę

14 Na temat labiryntów ogrodowych zob. np. W.H. Matthews *Mazes and Labyrinths: a General Account of Their History and Developments*, Longmans, Green & Co., London 1922.

15 W pewnym sensie osobowość głównej postaci pojawiła się w grze *Ms. Pac-Man* z 1981 roku (Midway; 1981). Tytułową bohaterką prawie identycznej gry była tytułowa... Pani Pac-Man. Jej wygląd różnił się od wyglądu oryginalnego bohatera, ponieważ dało się dostrzec ślady szminki na „ustach” oraz przypiętą u góry czerwoną kokardę. Osobowość Pac-Mana oraz Pani Pac-Man zaczęła być rozwijana w późniejszych klonach gry oraz w serialach animowanych, powstałych na podstawie serii gier.

dalej / znienawidzonym szlakiem wzdłuż murów niezmiennych, / co są moim losem”. Nagle niewinna sytuacja bohatera gry okazuje się odpowiednikiem udręki polegającej na wiecznym błąkananiu się po labiryncie bez wyjścia. Interpretację tę dodatkowo uprawomocniają dwa elementy. Po pierwsze, opisana już zmiana zachodząca w uporządkowaniu planszy, gdy użytkownik ukończy pierwszy etap *Laberinto borgiano*. Struktura ponownie skonstruowanego labiryntu okazuje się wszakże nieczytelna, słowa nie funkcjonują w nim już jako ścieżki: zamiast organizować przestrzeń – dezorientują, przez co wędrówka staje się trudniejsza. Jeśli więc w sytuacji nowego Pac-Mana dostrzegać analogię do sytuacji z *Labiryntu* Borgesa, to na początku drugiego etapu *Laberinto borgiano* staje się ona jeszcze tragiczniejsza: do zamknięcia i niekończącej się ucieczki/wędrówki dochodzi wówczas niemożność określenia swojego położenia w przestrzeni oraz związana z tym dezorientacja i frustracja. Drugim elementem uzasadniającym powyższą interpretację jest to, że w dziele Moreno Ortiza – inaczej niż w *Pac-Manie* – nie zbiera się punktów, więc wędrówka po cyfrowym labiryncie traci swój pierwotny sens i tym bardziej otwiera się na interpretację.

Zdecydowanie uproszczeniem byłoby stwierdzenie, że wiersz Borgesa rzuca nowe światło na grę *Pac-Man* albo że gra pozwala na nowe rozumienie utworu argentyńskiego pisarza. Nowe sensory są generowane przez *Laberinto borgiano*, a więc przez utwór, który nie tyle w prosty sposób zestawia wiersz i grę, ile spaja w jedną całość strukturę *Pac-Mana* oraz ukonkretniony tekst *Labiryntu*. W ten sposób wytwarza **nowy rodzaj cyfrowego dyskursu grywalnego** – i dopiero w jego obrębie możliwe stają się te nowe znaczenia i interpretacje.

Teksty grywalne

W analizie powyższych przykładów pomocne okazują się wyróżniane przez badaczy cybertekstu i literatury elektronicznej kategorie: „**literatury grywalnej**” (*playable literature* – termin wyłaniający się z tekstu fińskiego ludologa Markku Eskelinen) ¹⁶ czy też „**tekstu grywalnego**” (*playable text*). To ostatnie sformułowanie zaproponował Noah Wardrip-Fruin – amerykański badacz i twórca cyfrowych dzieł grywalnych – który podkreślał w ten sposób, że właściwą praktyką odbioru niektórych tekstów cyfrowych jest nie tylko ich

¹⁶ M. Eskelinen *Six Problems in Search of a Solution. The Challenge of Cybertext Theory and Ludology to Literary Theory*, „Dichtung Digital” 2004 no. 3.

czytanie czy nawet używanie, ale zabawa z nimi, *granie w nie*, choć jednocześnie teksty te nie są według niego grami¹⁷. Wardrip-Fruin wyróżnił dwa gatunki tekstów grywalnych: pierwszy to **teksty instrumentalne** (*instrumental texts*), w których „zarówno struktury grania, jak i materiał do odegrania zostały zaprojektowane i dostarczone razem – podobnie jak w grach”¹⁸. Gdyby podążyć za analogią do instrumentów muzycznych, można by powiedzieć, że odpowiednikami tekstów instrumentalnych byłyby takie instrumenty, które pozwalają zagrać tylko jedną, odgórnie narzuconą przez twórcę kompozycję – choć oczywiście można ją zagrać na różne sposoby. Drugim podrodzajem tekstów grywalnych są **instrumenty tekstowe** (*textual instruments*). Nazwano w ten sposób „narzędzia do tekstowych wykonań, które mogą być używane do odgrywania różnych kompozycji”¹⁹. W tym drugim wypadku o wiele wyraźniej wydobyta zostaje analogia do instrumentów muzycznych, ponieważ według Wardrip-Fruina grania na instrumentach tekstowych można się uczyć, a jednocześnie „pozwalają one produkować znacznie więcej tekstów niż w wypadku tych projektów omawianych jako teksty instrumentalne”²⁰. Instrumenty tekstowe zakładają więc dużą **rekonfigurowalność** – nie tylko na poziomie materii (tekstu), lecz także struktur rozgrywki.

Zanalizowane przeze mnie utwory Moreno Ortiza – *Nokianor Parra i Laberinto borgiano* – zdecydowanie wpisują się w definicję tekstów instrumentalnych, ponieważ ich użytkownik musiał za każdym razem kierować się zasadami narzuconymi przez twórcę, nie miał możliwości modyfikowania struktur rozgrywki ani jej materii (czy to tekstowej, czy graficznej). Tymczasem jako wyraźny przykład instrumentu tekstowego polska badaczka Monika Olesińska-Górska²¹ wskazuje *Arteroids*²² – utwór Jima Andrewsa będący słynną,

17 N. Wardrip-Fruin *Playable Media and Textual Instruments*, w: *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, ed. P. Gendolla, J. Schäfer, Transcript, Bielfeld 2007, s. 211. Wardrip-Fruin rozumiał grywalny tekst jako odmianę szerszego zjawiska: grywalnych mediów (*playable media*), do których zaliczał również gry wideo.

18 Tamże, s. 224.

19 N. Wardrip-Fruin *From Instrumental Texts to Textual Instruments*, s. 3, <http://www.hyperfiction.org/texts/textualInstrumentsShort.pdf> (4.07.2014, przekład – P.K.)

20 Tamże (przekład – P.K.)

21 Zob. M. Górska-Olesińska „*Playable poetry*” i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje, w: *Olbrzym w cieniu. Gry w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Wydawnictwo UJ, Kraków 2012, s. 144.

22 J. Andrews *Arteroids*, vispo.com/arteroids/arteroids311.htm (4.07.2014). Warto na marginesie odnotować, że także w analizowanym zbiorze *Concreteons: Poesía digital* autorstwa Moreno

Utwór Jima Andrewsa jest otwarty na interpretacje: Roberto Simanowski uważa, że „*Arteroids* czyni ze słów odpowiednio wrogów i ofiary”²⁵. Według autointerpretacji samego Andrewsa – który *notabene* otwarcie przyznaje się do inspiracji myślą i twórczością Williama S. Burroughsa – „*Arteroids* to wal-ka poezji z samą sobą oraz z siłami otępienia, szarości” i „rozbijanie języ-ka na części”²⁶. Niezależnie od przyjętego rozumienia – tak przedstawiony tekst nie jest jeszcze instrumentem tekstowym. Jak słusznie zwraca uwagę Olesińska-Górska:

Zasadniczą innowację stanowiło uzupełnienie gry o dodatkowy, opcjo- nalny tryb swobodnej rozgrywki (play mode), który nie tylko oferował wielorakie możliwości modyfikowania gry w celu dostosowywania jej interfejsu do potrzeb gracza, mogącego regulować takie zmienne, jak za- gęszczenie tekstu pojawiającego się na ekranie (textual density), pręd- kość poruszania się słów (velocity) oraz szereg innych parametrów, ale co najistotniejsze, posiadał opcję edycji tekstu [...]. Pozwalała ona na przetwarzanie tekstów już istniejących w bazie danych, na importowa- nie do niej tekstów pochodzących z innych źródeł oraz na komponowa- nie i zachowywanie tekstów własnego autorstwa, które użytkownik mógł następnie dekonstruować i rekonfigurować, mierząc się z nimi podczas kolejnych sesji gry.²⁷

Arteroids jest więc nie tyle jednym tekstem-grą, ile maszyną pozwalają- cą generować różne gry-utwory – instrumentem tekstowym w rozumieniu Wardrip-Fruina, pozwalającym wykonywać nie jedną, ale wiele różnych kompozycji. Utwór Jima Andrewsa jest jednak instruktywny z jeszcze jednego powodu: wskazuje na problem związany z korzystaniem z tekstów grywal- nych. Problem ten polega na częstym przesuwaniu na dalszy plan samego aktu lektury i silnym podporządkowaniu go rozgrywce. Zwraca uwagę na to także Simanowski, według którego:

Próba odcyfrowania poszczególnych słów (czasem przekreślonych o sto

25 R. Simanowski *Fighting/Dancing Words*.

26 J. Andrews *Language Explosion: Poetry & Entertainment in „Arteroids”*, 2.50, w: *Gamers: Writers, Artists & Programmers on the Pleasures of Pixels*, red. S. Compton, Soft Skull Press, Brooklyn 2004, s. 213.

27 M. Górska-Olesińska „*Playable poetry*” i gry komputerowe..., s. 142.

osiemdziesiąt stopni) absorbuje uwagę, która jest niezbędna do walki z przeciwnikami: czytanie zagraża twojemu życiu, zupełnie jak na każdym innym polu bitwy.²⁸

Faktycznie – rekonstruowanie tekstu z pojedynczo pojawiających się słów czy próba odnajdywania i interpretowania relacji między niszczonym słowem a jego szczątkami (np. niebieskie słowo „poetry”, czyli „poezja”, rozpada się na litery „o” lub na litery „o” i pytajniki) jest bardzo trudna ze względu na ekranową dynamikę. Przypomina to sytuację w *Nokianor Parra*, gdzie gracz też nie może sobie pozwolić na spokojną lekturę powstającego tekstu, ponieważ wąż jest w ciągłym ruchu – nawet chwila dekoncentracji grozi przegraną i koniecznością konstruowania tekstu od początku. Wynika stąd, że tekst słowny nabiera charakteru pretekstowego, staje się drugorzędym elementem doświadczenia, zmienia się jego funkcja w strukturze utworu. Nie oznacza to jednak, że literatura grywalna jest w mniejszym stopniu zdolna do generowania znaczeń, a jedynie że **tekst w literaturze grywalnej nie jest samowystarczalny**. Powyższe przykłady pokazują, że właściwy sens w omawianych tekstach nie jest gotowy i nie jest „ukryty w tekście” – częstokroć **sens wytwarza się dopiero przez wzajemną relację tekstu i mechanizmu gry. Dopiero taka konfiguracja – a więc sprzężenie tych elementów w jeden cyfrowo-kinetyczny dyskurs interaktywny – pozwala na pełne odczytywanie utworu.**



Ilustracja 5. Zdjęcie ilustrujące, jak działa instalacja *Text Rain*.²⁹

28 R. Simanowski *Fighting/Dancing Words*.

29 Zdjęcie pochodzi ze strony internetowej Camille Utterback, współautorki instalacji: <http://camlleutterback.com/projects/text-rain/> (4.07.2014)

Ta niesamowystarczalność tekstu ujawnia się jeszcze bardziej w takich dziełach, jak *Text Rain*³⁰ czy *The Legible City*³¹, które Agnieszka Przybyszewska nazywa instalacjami wpisującymi się w obszar tekstów instrumentalnych³². Badaczka zwraca uwagę na podobny problem, o którym wcześniej pisał także Simanowski:

Czytanie może się stać dodatkiem do oglądania, słuchania czy [...] cielesnej interakcji, zabawy grania. Bywa, że element werbalny staje się tak nieistotny, że w gruncie rzeczy ginie, jest pożarty przez instalację.³³

Taki proces Przybyszewska wskazuje w *Text Rain*, instalacji technicznie składającej się z ekranu i kamery śledzącej ruchu użytkownika. Materiał wideo rejestrowany przez kamerę jest wyświetlany w czasie rzeczywistym na ekranie – jednocześnie jednak z góry ekranu spadają pojedyncze litery, które mogą zatrzymać się na obrazie ciała użytkownika: „Jeżeli uczestnik zgromadzi wystarczająco dużo liter na rozpostartych ramionach albo na zarysie innego ciemnego obiektu, może czasem złapać całe słowa czy nawet zdania”³⁴. Dynamiczny charakter interaktywnego przekazu sprzyja jednak bardziej zabawie z pojedynczymi literami niż odczytywaniu tekstu – który w rezultacie ponownie traci samodzielność. Podobnie interpretuje to Simanowski, według którego w *Text Rain* „Litery porzuciły język i – jako część instalacji – stały się obiektami wizualnymi. Widz lub «interaktor» jest uwolniony od czytania tekstu i poszukiwania znaczeń; może po prostu cieszyć się graniem”³⁵.

30 C. Utterback, R. Achitova *Text Rain*, 1999.

31 J. Shaw *The Legible City*, 1998.

32 Przybyszewska posługuje się tu terminem Wardripa-Fruina tłumaczonym jako „teksty jako instrumenty”. Zob. A. Przybyszewska *Po(d)żeranie tekstu. Wstęp do rozważań o czytaniu kinetycznym*, w: *e-polonistyka 3* (w druku).

33 Tamże.

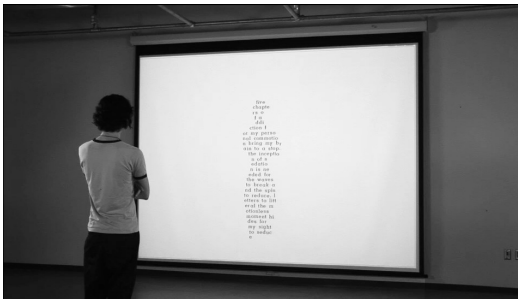
34 Opis instalacji zawarty na stronie internetowej autorki, <http://camilleutterback.com/projects/text-rain/> (4.07.2014, przekład – P.K.)

35 R. Simanowski *Text as Event: Staring at and Looking through Processed Words in Digital Arts*, <http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/cv/Simanowski-Text%20as%20Event.pdf>, s. 4 (4.07.2014, przekład – P.K.) Zob. także A. Przybyszewska *Którędy do literatury nowomedialnej?*, „Fragile” 2008 nr 2.

Według wielu badaczy *Still Standing*³⁶ – dzieło Brunona Nadeau i Jasona Lewisa – powstało jako krytyczny komentarz do właśnie takich instalacji jak *Text Rain*³⁷. *Still Standing* także wykorzystuje kamerę śledzącą ruchy użytkownika oraz ekran, na którym wyświetlany jest wiersz. Autorzy dzieła opisują to w następujący sposób:

Gdy użytkownik po raz pierwszy zbliża się do instalacji, wiersz jest podzielony na pojedyncze litery. Ułożenie tych liter sugeruje, że tekst powoli porusza się po podłodze, jak liście poruszane delikatnym wiatrem. Ruchy użytkownika, gdy ten przechodzi przed projektorem, wpływają na litery, przesuwają je. Litery reagują tak, jakby były kopane lub popychane przez sylwetkę użytkownika.³⁸

Still Standing zaprasza więc w pierwszym kontakcie do zabawy, do wchodzenia w interakcję z widocznymi na ekranie literami, które nie układają się jednak w żaden sensowny tekst i – podobnie jak w *Text Rain* – funkcjonują raczej jako znaki wizualne niż tekstowe. Dopiero gdy – zgodnie z tytułem pracy („Still Standing” może być przetłumaczone jako stanie w bezruchu) – użytkownik przestanie się bawić i zastygnie nieruchomo przed ekranem, porzucane litery zaczną powoli układać się w tekst wiersza, którego delimitację wyznaczy nieruchoma sylwetka użytkownika odwzorowana na ekranie za pomocą liter.



Ilustracja 6. Fotos z filmu ilustrującego działanie *Still Standing*³⁹.

36 J. Lewis, B. Nadeau *Still Standing*, 2005.

37 Zob. zwłaszcza M. Górka-Olesińska „Playable poetry” i gry komputerowe...

38 J. Lewis, B. Nadeau *Inter-inactivity*, s. 2, <http://bruno.wyldco.com/stillstanding/papers/inter-inactivity.pdf> (4.07.2014, przekład – P.K.)

39 Film ilustrujący działanie *Still Standing* jest dostępny na stronie internetowej Brunona Nadeau, współautora projektu: <http://bruno.wyldco.com/stillstanding/> (4.07.2014)

Sami autorzy *Still Standing* sugerują w tekście *Inter-inactivity*, że ich pracę należy odczytywać jako komentarz do współczesnej kultury popularnej, która nie sprzyja spokojnej kontemplacji – zamiast wyciszzonej refleksji i skupienia proponuje stały napór intensywnych i bardzo szybkich doznań⁴⁰. *Still Standing* można jednak interpretować także jako krytykę takiej strategii artystycznej, która prowadzi do detekstualizacji znaków językowych i doprowadza do przekształcenia materii literackiej w materię (głównie) wizualną. Stawiam jednak tezę, że paradoksalnie dzieło Nadeau i Lewisa wytwarza tego samego rodzaju dyskurs, którego mechanizmy wskazałem na przykładzie dzieł Moreno Ortiza, a więc w utworach z całą pewnością niesytuujących tekstu utworu na uprzywilejowanym miejscu względem jego pozostałych komponentów. Choć zatem autorzy *Still Standing* usiłują przywrócić wagę procesowi poznawania słowa w akcie spokojnej, statycznej lektury (a nie dynamicznej interakcji⁴¹), to jednak ich utwór produkuje swoje znaczenia nie za pomocą samego (samodzielnego) tekstu, ale przez wskazany przeze mnie wcześniej nowy rodzaj dyskursu, w którym znaczenie wytwarza nie sam wiersz, ale wiersz stający się intersemiotyczną, ponadmedialną całością wraz ze strukturą utworu (całego – nie tylko jego warstwy słownej) oraz działaniami użytkownika prowokowanymi przez tę strukturę. Nawet jeżeli zatem działanie użytkownika sprowadza się do *braku działań*, to nie przestaje ono być kluczową częścią dyskursu, w obrębie którego tekst nie jest znaczeniowo samodzielny.

Nowe możliwości rozkwitu literackości

Zanalizowane powyżej przykłady pokazują, że mechanika charakterystyczna dla gier wideo otworzyła przed twórczością literacką nowe możliwości kreacji artystycznej – co ciekawe, stało się tak nie tylko na płaszczyźnie tematycznej, ale także (przede wszystkim) na płaszczyźnie formalnej: za najważniejszą cechę tak rozumianej literatury grywalnej uznałbym jej zdolność do generowania nowego rodzaju dyskursu. **Jest to dyskurs nie językowy, ale (audio) wizualny, cyfrowo-kinetyczny i przede wszystkim grywalny, a więc mający charakter hybrydy intersemiotycznej, angażującej różne formy medialne.** Dyskurs ten wytwarza się przez zderzenie różnych kontekstów kulturowych, kontaminację trzech pierwiastków: lektury, odbioru materii audio-wizualnej i (jak najbardziej fizycznego, motorycznego) działania na materii

⁴⁰ Zob. J. Lewis, B. Nadeau *Inter-inactivity*, s. 1.

⁴¹ Dlatego też nazywają swoje dzieło internieaktywnym (*inter-inactive*), zob. tamże.

cyfrowej – dopiero z całości tego procesu, z interakcji tych elementów wyłania się właściwe znaczenie w ten sposób zaprojektowanego utworu. Jednocześnie dyskurs ten wiąże się z **nowym rodzajem zaangażowania w tekst**. Wynika ono z czegoś więcej niż tylko z interaktywnego (czy też ergodycznego w ujęciu Espena Aarsetha⁴²) charakteru lektury, a mianowicie z – nazwanego tak przez Wardrip-Fruina – procesu *odgrywania tekstu* czy też *grania tekstem*.

Nie należy przy tym pomijać ważnej cechy charakterystycznej tak rozumianej literatury grywalnej, jaką okazuje się niesamowystarczalność materii językowej w procesie wytwarzania znaczeń. Tekst słowny nabiera tu drugorzędnego (czasami nawet pretekstowego) charakteru, staje się jednym z wielu składowych elementów doświadczenia literackiego. Ta zmiana funkcji, jaką w strukturze utworu pełni znak słowny, wpisuje się naturalnie w tendencje typowe dla kultury audiowizualnej⁴³, w której literatura – i szerzej: słowo – jest wszakże tylko jednym z wielu równorzędnych systemów opisu świata (a w każdym razie nie jest systemem tak dominującym, jak było w kulturze typu werbalnego). Na ową zmianę funkcji znaku słownego zwracają uwagę także sami twórcy, m.in. autorzy *Still Standing*, którzy za pomocą swojej *internieaktywnej* propozycji artystycznej komentują problem detekstualizacji znaku słownego w tego rodzaju utworach.

Z całą pewnością w literaturze grywalnej nie należy się jednak dopatrywać zagrożenia, jakie miałyby ze strony cyfrowości czyhać na słowo i literaturę. Jest raczej odwrotnie: dzięki wprowadzeniu pierwiastka grywalności kultura współczesna zyskuje nowe sposoby realizacji literackości w środowiskach cyfrowych. **Mamy tu więc do czynienia nie z ograniczeniem literackości, ale z nową możliwością jej rozkwitu, nową przestrzenią do eksploatacji.** Na szczególną uwagę zasługują pod tym względem utwory autorstwa Benjamina R. Moreno Ortiza, które prowadzą szczególnego rodzaju grę (z) literackimi pierwowzorami; dzięki zespoleniu – czy może lepiej: zderzeniu – materii literackiej ze strukturami charakterystycznymi dla gier wideo dzieła te umożliwiają wytwarzanie znaczeń właśnie w napięciu między tymi dwoma czynnikami. Przedstawione w niniejszym artykule utwory Moreno Ortiza w wyjątkowo umiejętny i błyskotliwy sposób ujawniają możliwości twórczych eksploracji, na jakie pozwala literatura grywalna.

42 Zob. E. Aarseth *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore–London 1997.

43 Na temat przemiany funkcji słowa i lektury w kulturze typu audiowizualnego zob. np. M. Hopfinger *Doświadczenia audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*, Warszawa 2003.

Należy przypuszczać, że tak ujmowane zjawisko literatury grywalnej będzie się rozwijać – a z całą pewnością tkwi w niej jeszcze ogromny, a zarazem nierozpoznany **potencjał tworzenia nowych form i gatunków growo-tekstowych**. Trudno orzec, czy tego typu utwory z pogranicza literatury i interaktywnej audiowizualności staną się równie popularnym środkiem ekspresji, jak film, tekst literacki albo gra wideo, czy raczej (co wydaje się jednak bardziej prawdopodobne) będą się rozwijać wyłącznie jako zjawisko niszowe, charakterystyczne głównie dla awangardy artystycznej. Należy się jednak spodziewać, że nie mamy do czynienia z efemerydą. Tego rodzaju hybrydy growo-tekstowe mają szansę rozwijać się jako pełnoprawne narzędzia kreacji artystycznej nie tylko ze względu na wspomniane możliwości twórcze, lecz także ze względu na to, że umiejętność obsługi gier i ich interfejsów (która – oprócz umiejętności czytania – jest niezbędną kompetencją pozwalającą korzystać z literatury grywalnej) jest zdolnością społecznie coraz powszechniejszą.

Literatura grywalna jest interesującym przykładem zjawiska, które w szerszej perspektywie wpisuje się w to, w jaki sposób gry wideo oddziałują na kulturę współczesną i współczesne dyskursy – za inne przykłady tego procesu należy uznać np. gamifikację czy wykorzystywanie gier wideo do celów perswazyjnych (np. gry propagandowe czy publicystyczne⁴⁴). Pod tym względem literatura grywalna zajmuje jednak szczególne miejsce – jest tak ze względu na jej szczególny potencjał artystyczny.

⁴⁴ Na temat gier publicystycznych zob. P. Kubiński *Grą opowiedzieć konflikt. Publicystyczne gry wideo „Raid Gaza!” i „Save Israel!”*, „Res Publica Nowa” 2013 nr 3.

Abstract

Piotr Kubiński

UNIVERSITY OF WARSAW

Borges vs. Pac-Man: The Collision of Literary Matter and the Structure of Video Games

This article explores the discourse that is currently evolving on account of a collision between the literary text and structures that are typical of classic video games. Kubiński discusses this relatively recent artistic phenomenon – which belongs to the register of the avant-garde – with reference to the Mexican writer and artist Benjamin R. Moreno Ortiz's collection *Concretoons: Poesía digital*. The discourse that evolves through such works does not have a linguistic but an (audio)visual, digital-kinetic and, above all, a playable character, forming an intersemiotic hybrid that engages a variety of media forms.

Keywords

video games, computer games, playable literature, digital poetry, concretoons, Borges, Ortiz