

Retoryczne gry. Polemika z artykułem Piotra Sterczewskiego *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych*. „Teksty Drugie”, nr 6/2012, s. 210–228.

JERZY ZYGMUNT SZEJA

Polskie Towarzystwo Badania Gier

Prac naukowych na temat gier jest niewiele, a szczególnie rzadko pojawiają się w prestiżowych periodykach humanistycznych. Dlatego też z wielką radością i zainteresowaniem przyjąłem artykuł Piotra Sterczewskiego pt. *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych* zamieszczony w szóstym numerze „Tekstów Drugich” z 2012 roku¹.

Tekst przynosi krótki zarys historii badania gier dobrze pokazujący mankamenty różnych, zbyt jednostronnych metod. Słusznie wskazuje na zalety propozycji Iana Bogosta. Niestety próbę wykazania wartości proceduralnej retoryki na konkretnym przykładzie uznaję za nieudaną, i to z dwóch powodów. Pierwszy jest ważniejszy: gdyby z tekstu opisującego *Fate of the World: Tipping Point* wykreślić kilka słów (np. „proceduralną retorykę”), nadal byłaby to ładna, wnikliwa analiza gry. Być może napisana nieco za trudnym językiem, aby mogła się ukazać np. w „CD-Action”, ale bynajmniej nic w jej treści nie wymagało wspomaganie narzędziami zaproponowanymi przez Iana Bogosta.

Przykładowo rozpatrzmy pierwsze zdanie z analizy gry, które odwołuje się do proceduralnej retoryki:

Taki zabieg wprowadzenia pewnej nieprzejrzystości w mechanice gry jest częścią proceduralnej retoryki *Fate of the World* – i pokazuje, że każda decyzja i każde zjawie-

¹ Zeszyt ukazał się na początku roku 2013.

sko pozostaje w skomplikowanej zależności z innymi, a konkretne skutki podejmowanych projektów są trudne do przewidzenia (s. 219).

Po pierwsze eliminacja słów o proceduralnej retoryce zasadniczo nie zmienia sensu zdania, banalnego zresztą: iż w świecie wszystko jest ze wszystkim powiązane. A na niższym poziomie ogólności: że bardzo trudno zmienić jeden element, nie zmieniając innych, ponieważ członkowie społeczeństwa są ze sobą połączeni siecią zależności, co powinien wiedzieć każdy polityk, a już na pewno politolog. Zaś rozpowszechnianie wiedzy o złożoności ekosystemu Ziemi to duplikacja treści nauczania ze szkoły podstawowej. Gra może sobie stawiać takie proste zadania repetycji, ale do ich odkrycia w *Fate...* metoda Bogosta nie jest potrzebna – a w dodatku nie jest przez Sterczewskiego stosowana.

Drugi zarzut jest pomniejszy: skoro opisana historia badania gier słusznie podkreśla mankamenty różnych podejść, a proceduralną retorykę wskazuje się jako metodę najlepszą, przydałoby się wykazać jej skuteczność na kilku typowych tytułach, najlepiej reprezentatywnych dla najbardziej popularnych podgatunków. Tymczasem gra *Fate of the World*, należąca do *serious games*, nie spełnia tego warunku.

Moim zdaniem z samej zasady procedury badawczej Iana Bogosta wynika, że zastosowanie jego pomysłu akurat do *Fate of the World* jest dyskusyjne. I to kolejny zarzut względem Sterczewskiego, skądinąd przywołującego w artykule pojęcie „proceduralnej piśmienności”. Bogost słusznie zauważa, że model fragmentu rzeczywistości w grze komputerowej jest nacechowany, w tym ideologicznie. Niemniej jednak w typowej sytuacji mamy sporą wiedzę na temat świata – i właśnie dlatego możemy analizować ów model, czyli stosować „proceduralną piśmienność”. W takim przypadku, jak ekosystem Ziemi, o którym stale dowiadujemy się czegoś nowego i o który trwają bardzo silne i choć naukowe, to jednak bardzo zideologizowane spory (w tym też spory polityczne, za którymi stoją m.in. państwa zainteresowane konkretnymi korzyściami, np. w postaci surowców lub przewagi ekonomicznej), sytuacja jest na tyle specyficzna, że należy to zaznaczyć na wstępie i rozważyć, czy akurat w tym zakresie można skutecznie stosować procedury Bogosta.

Fate of the World ma liczne mankamenty i obfituje nawet nie w uproszczenia, skądinąd zrozumiałe, ale też w rozwiązania arbitralne a bardzo wyraźnie podporządkowane ideologii, jaką wyznają jej twórcy. Do odkrycia owej ideologii metoda Bogosta nie jest niezbędna, ale odsłonięcie takowej jest z nią zgodne, a nawet obowiązkowe, czego nie dostrzega Sterczewski – choć zdaje się widzieć, że autorzy gry proponują bardzo jednostronne rozwiązania. Co ciekawe, mimo że ważnym celem proceduralnej retoryki jest odsłanianie ideologii wpisanej w modele świata, uwaga autora o ideologizacji *Fate...* podana

zostaje niejako na boku, w opisie recepcji gry, nie w jej analizie – i w dodatku ta ideologia nie jest nazwana.

W pierwszym czytaniu negatywne odniesienie się Autora do mej książki *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej* nie wzbudziło mojego zdziwienia, zwłaszcza że zawsze twierdziłem, iż żywa polemika jest potrzebna i ożywcza, stanowi świetny sposób propagowania danej dziedziny oraz wybitnie służy nauce. Dobrze prowadzony spór prowadzi do większej precyzji wypowiedzi, ostrożniejszego i głębszego badania źródeł, przesłanek i danych. Efektywniej obnaża mielizny i błędy w rozumowaniu. Taka postawa jest zresztą źródłem i niniejszego tekstu, a prócz tego jego ambicją jest ujęcie kilku kwestii związanych z grami i naświetlenie ich z nieco innej strony, niż uczynił to Sterczewski.

Bliższe przyjrzenie się tekstowi *Czytania gry* w części dotyczącej mojego stanowiska dało reakcję mniej neutralną, ale jeszcze nie bardzo negatywną. Kwestia gier komputerowych była w mojej książce drugoplanowa, z oczywistych powodów najbardziej mnie interesowała fabuła i narracja – bo to te kategorie były dla mnie najważniejsze w *role-playing games*, co zresztą jest podkreślone w samym moim tłumaczeniu nazwy (narracyjne gry fabularne), skądinąd już zakorzenionym w polskiej refleksji naukowej na ten temat. Nie zwróciła też uwagi apodyktyczność mego zacytowanego przez Sterczewskiego stwierdzenia, ale pisałem to dwanaście lat temu i wiem, że ludzie młodszy chętniej skłaniają się do jednostronnych wyroków, niż bardziej doświadczeni.

Jakież było moje zdziwienie, gdy sięgnąłem do własnej książki i odkryłem, że dlatego nie pamiętam inkryminowanego stwierdzenia, iż jest ono wyrwane z kontekstu – stanowi drugą część zdania „Jak widać – «opowiadanie historii» to od kilku lat domena cRPG, ale **wszystkie gry komputerowe cechuje stały wzrost znaczenia fabuły**”. Sterczewski zacytował tylko to, co teraz zaznaczyłem wytłuszczeniem. Nie tylko w kontekście pierwszej części zdania, ale i całego podrozdziału chodzi tutaj nie tyle dosłownie o „wszystkie gry komputerowe” (czyli jak błędnie każe rozumieć to sformułowanie przywołany Autor – ‘wszystkie, w tym każdą z nich z osobna’), ile o „gry komputerowe należące do wszystkich podgatunków, choć znaczenie fabuły jest najistotniejsze w cRPG”. A ponieważ w innym miejscu dokładnie omawiam istniejące wtedy podgatunki (czy typy: terminologia do dziś nie jest ustalona) gier komputerowych, zwłaszcza od strony ich wymiaru fabularnego, moja wypowiedź ma ewidentnie inne znaczenie. I do dziś jest aktualna: nawet w grach czysto zręcznościowych (rozpatrywanych w całości jako podgatunek) wzrasta znaczenie fabuły, choć oczywiście wybrane tytuły mogą być tejeż niemal pozbawione.

Pozbawienie mojej wypowiedzi kontekstu pozwala Sterczewskiemu przywołać w polemice dzisiejsze gry zręcznościowe (a, zauważmy, nawet wskazane

Angry Birds mają o wiele bogatszą warstwę fabularną od *Tetris* i podobnych). Symptomatyczne, że wołał przywołać drugą część wypowiedzi złożonej, niż moje całe zdanie rozpoczynające ten podrozdział, o charakterze tezy całościowej: „Jednym z najciekawszych zjawisk określających kierunki rozwoju gier komputerowych jest stały **wzrost znaczenia fabuły**” (ostatnie słowa są wytłuszczone już w oryginale). Z takim zdaniem polemizuje się znacznie trudniej, niż z odpowiednio dobranym fragmentem obranym z kontekstu. A przecież w tym zakresie polemika byłaby o wiele bardziej płodna!

W dodatku poprawniejsze byłoby nie użyte stwierdzenie „błędna jest diagnoza Jerzego Zygmunta Szei” (s. 217), ale raczej „dziś już nieważna jest diagnoza...”, bo ktoś czyta tak dokładnie, by zauważyć, że Sterczewski odwołuje się do mej książki wydanej w roku 2004². Przeszło dziesięciolecie to w XXI wieku czas zmian tak wielkich i tak podstawowych, że kiedyś przez cały wiek zachodziło ich mniej. Dzisiaj bardzo ważnym wyznacznikiem zjawiska gier komputerowych jest na wiele sposobów internet. Dziś gry trzeba opisywać inaczej, a w postępowaniu naukowym używać innych tez. Czy ma sens polemizowanie z drugorzędnymi dla całości zjawiska tezami sprzed dekady? Moje ustalenia były ważne kilkanaście lat temu i sądzę, że poprawnie opisywały tamten stan „zjawiska gier”. Nawet pokusiłbym się o stwierdzenie, że wiele z tamtych tez jest płodnych i dziś. Niemniej jednak na pewno tamta refleksja nie obejmowała zjawisk, które zaszły dużo później.

W dodatku całe zdanie, w którym został przywołany cytat, sugeruje nieznanemu mej książki odbiorcy, że uznają narzędzia literaturoznawcze za uniwersalne i wystarczające do analizy gier komputerowych, co jest oczywistą nieprawdą. Ale ktoś dziś sięgnie do mego tekstu, by sprawdzić, czy artykuł ukazujący się w tak renomowanym periodyku PAN nie mija się z prawdą?

Podsumowując: dziesięć lat temu stwierdziłem, że w grach komputerowych można zauważyć istotny wzrost znaczenia fabuły. I wydaje mi się, że tamta teza jest łatwa do obrony, co zresztą zdaje się dostrzegać sam Sterczewski, choć tak wyraźnie stwierdza, że nie mam racji. To po pierwsze.

Po drugie jestem zdania, że i dziś można taką tezę postawić i obronić. Oczywiście musiałaby ona dotyczyć albo całości gier komputerowych, albo każdego z typów z osobna – wtedy cechy występujące w większości tytułów mogą być reprezentatywne, a istnienie produkcji o innych własnościach nie musi przekreślać tezy wskazującej tendencję. Tyle że to materiał na osobny tekst i osobną

² W której zresztą wyraźnie jest zaznaczone, że dane rynkowe i statystyczne pochodzą w najlepszym przypadku z roku 2002, a często są starsze. Książka została ukończona wiosną 2003 r., rynek gier był wtedy znacznie mniej zbadany, niż dzisiaj – a i dziś niełatwo znaleźć opracowanie dowolnego rynku z poprzedniego roku, ponieważ proces zbierania danych i ich opracowania, choć jest znacznie szybszy niż dekadę temu, zajmuje sporo czasu.

dysputę. Na pewno należy ją zapoczątkować od ścisłej definicji „fabularności”, być może dookreślonej przykładami: prawie każdy się zgodzi, że *Tetris* jest przykładem gry niefabularnej, a *Dragon Age* – fabularnej, ale spór może dotyczyć np. *Angry Birds* czy *The Settlers Online*.

Mimo powyższej krytyki wiele też przywołanego artykułu Piotra Sterczewskiego uważam za trafne. A wartościowy jest też artykuł drukowany w tym numerze „Homo Ludens”, w którym Autor uniknął opisanych wyżej błędów i w ciekawy sposób zajął się retoryką porażki w grach komputerowych.

LITERATURA

Sterczewski, P. (2012) *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych*. „Teksty Drugie” nr 6/2012, ss. 210–228.

Szeja, J.Z. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid.

dr Jerzy Zygmunt Szeja, kulturoznawca i krytyk literacki,
przewodniczący Polskiego Towarzystwa Badania Gier,
jszeja@pro.onet.pl

