

Strategia interakcji w *The Stanley Parable* w perspektywie narratologicznej

MACIEJ NAWROCKI

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

Abstract

Strategy of interaction in *The Stanley Parable* – a narratological perspective

The article is an analysis of selected narrative strategies in The Stanley Parable video game. It focuses mainly on the tropes which shape the specific relation between the game (and its author) and the player. The theoretical contexts for this analysis are not limited to game studies – the primary interpretative perspective is narratology, which is associated with the exposition of the game’s “textual” aspect.

KEYWORDS: *The Stanley Parable, narration, narratology, theory of literary communication, immersion, player*

1. Wprowadzenie

Przedmiotem mojego artykułu jest refleksja na temat wybranych zabiegów narracyjnych gry wideo *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013), mających na celu zbudowanie specyficznej relacji z graczem. Swojej analizy zamierzam

dokonać zarówno z perspektywy *game studies*, jak i teorii literatury, wykorzystując płynność gatunku. Wskażę także na wyjątkowe cechy omawianej gry, pozwalające interpretować ją zarówno w kontekście innych tekstów kultury tego rodzaju jak i konkretnych myśli teoretycznoliterackich. *The Stanley Parable* to niezależna gra z 2011 roku autorstwa Daveya Wredena. Początkowo wydana jako skromna modyfikacja *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004), dwa lata później, w wyniku współpracy Wredena z Williamem Pughem, została poprawiona i opublikowana w nowej, znacznie bardziej obszernej wersji. Trudno sklasyfikować ją genologicznie – na oficjalnej stronie programu można znaleźć taką charakterystykę (<<http://www.stanleyparable.com>>):

The Stanley Parable to odkrywanie opowieści, gier i wyborów. Tyle że opowieść nie ma znaczenia, całość może nawet nie być grą, a jeśli kiedykolwiek będziesz mógł w niej podjąć prawdziwy wybór – cóż, daj mi znać, jak to zrobiłeś. (...) *The Stanley Parable* to pierwszoosobowa gra eksploracyjna. Będziesz w nią grał jako Stanley i nie jako Stanley. Będziesz śledził opowieść, nie będziesz śledził opowieści. Będziesz miał wybór, nie będziesz miał wyboru. Gra się zakończy, gra nigdy nie będzie miała końca. Sprzeczność goni tutaj sprzeczność, zasady gry będą łamane po to, by zostać złamanymi ponownie. Ten świat nie powstał po to, byś mógł go zrozumieć.

Jedynie wskazówki odnośnie przynależności gatunkowej *The Stanley Parable* to te dotyczące perspektywy (pierwszoosobowa) oraz modelu poruszania się w wirtualnym świecie (eksploracja). Autor kwestionuje nawet stosowność użycia w tym przypadku pojęcia gry, co jeszcze bardziej utrudnia jakąkolwiek klasyfikację pomocną podczas analizy. Niemniej, warto zwrócić uwagę na sam tytuł omawianego dzieła - termin *parable* (pol. parabola, przypowieść) odsyła wszakże do konkretnego gatunku literackiego, stanowiącego ciekawy kontekst interpretacyjny dla gry. Spojrzenie na *The Stanley Parable* jako przypowieść jednocześnie współgra z wielopoziomowością i różnorodnością rozgrywki, ale także umożliwia badaczowi zastosowanie w analizie narzędzi teoretycznych z zakresu literaturoznawstwa. Spójrzmy zatem na podobieństwa i różnice między gatunkową konstrukcją przypowieści a budową świata i postaci w *The Stanley Parable*.

Najbardziej istotnym wyznacznikiem gatunkowym paraboli jest jej alegoryczność, która wymusza specyficzną konstrukcję fabularną: świat przedstawiony jest zazwyczaj schematyczny, postaci służą jedynie temu, by wyrażać konkretne cechy charakteru lub proste modele zachowań, a silnie sfunkcjonalizowana narracja pozwala wyeksponować uniwersalne przesłanie. Świat z początku rozgrywki *The Stanley Parable* wydaje się spełniać te założenia. Trzecioosobowy, wszytkowiedzący narrator przedstawia graczowi postać

Stanleya, pracownika bliżej nieokreślonego biura, którego jedynym zadaniem jest przyciskanie komputerowych guzików w określonej sekwencji. Pewnego dnia - w momencie rozpoczęcia „akcji” gry - Stanley zauważa, że jego komputer przestał działać, a biuro całkowicie opustoszało. Od tej chwili gracz przejmuje kontrolę nad postacią i - ustosunkowując się do poleceń narratora - ma doprowadzić fabułę do zakończenia.

Taka sytuacja wyjściowa jest jednym z bardziej eksploatowanych modeli współczesnej paraboli literackiej (lub jej filmowych odpowiedników). Pracownik korporacji lub urzędu, ukazywany jako pojedynczy tryb wielkiej, społecznej maszyny, to częsty bohater nowoczesnych alegorii - wystarczy tu przytoczyć główną postać *Procesu*, Józefa K., wielokrotnie nazywanego (mniej lub bardziej fortunnie) „kafkowskim *everymanem*” lub anonimowego, pierwszoosobowego narratora powieści Chucka Palahniuka *Fight Club*. Te przykłady można zestawiać z *The Stanley Parable* nie tylko przez samego bohatera, ale także przez sposób związania akcji: spokojna, choć niekoniecznie szczęśliwa stabilizacja zostaje zburzona w wyniku jakiegoś surrealistycznego zdarzenia, zaś fabuła koncentruje się na funkcjonowaniu postaci w nowym środowisku. Warto zaznaczyć, że w obydwu wspomnianych narracjach literackich bardzo istotną rolę odgrywa instytucja władzy - imperatyw podporządkowania się i respekt przed autorytetem jest skonfrontowany z indywidualną potrzebą wolności wyboru i odpowiedzialności za swój los. Konfrontacja może zakończyć się na dwa sposoby: albo całkowitym ograniczeniem (*Proces*) albo destrukcją nadrzędnych struktur (*Fight Club*). *The Stanley Parable* jest tekstem o tyle interesującym, że pozwala graczowi zrealizować obydwa wyżej opisane mechanizmy. Z uwagi na to, że w analizowanej przeze mnie grze najbardziej wyeksponowaną instytucją władzy jest narracja, to od niej chciałbym rozpocząć dalszą część moich rozważań.

2. Narracja

Jak już wspominałem, początkowa narracja odpowiada modelowej strukturze paraboli. Jej obiektywizm oraz wyraźny dystans, z jakim opowiadanie odnosi się do postaci Stanleya, stwarzają u gracza wrażenie biernego uczestnictwa w fabule. Pierwsze akcje bohatera wydają się zdeterminowane już przed ich podjęciem, w związku z czym sama rozgrywka, poprzez swoją liniowość, bardziej przypomina lekturę niż interaktywną przygodę. Sytuacja ulega jednak zmianie, gdy Stanley – kierowany przez gracza – zaczyna ignorować polecenia narratora. Jeżeli gracz zdecyduje się podjąć decyzję inną niż ta dyktowana w opowiadaniu, wymusza na opowiadającym zmiany; z początku są to mody-

fikacje samej wypowiedzi, drobne korekty, wskazówki powrotu do poprzedniej ścieżki. Niemniej, wraz z rosnącym stopniem odchylenia faktycznych akcji Stanleya od kardynalnego (według pierwszych poleceń) modelu fabuły, narrator stopniowo zyskuje zupełnie nowe oblicze.

Zirytowany ciągłą niesubordynacją Stanleya narrator zwraca się do niego bezpośrednio – zamiast opowiadać o tym, co postać robi, zaczyna przekonywać ją do swoich racji. Przykładowo:

Sluchaj, Stanley, być może źle to wszystko zaczęliśmy. Nie jestem twoim wrogiem, naprawdę, wcale nie. Zdaję sobie sprawę z tego, że zaufanie komuś może być trudne, ale prawda jest taka, że ta opowieść – jak dotąd – dotyczyła tylko ciebie. Jest ktoś, kogo zaniebdywałeś, Stanley, ktoś, o kim już zapomniałeś. Proszę, przestań podejmować wszystkie decyzje samemu. (...) Cóż, nie wiem jak cię przekonać, ale ja naprawdę chcę ci pomóc, pokazać ci coś pięknego. Pozwól mi udowodnić, że jestem po twojej stronie. Daj mi szansę.

Ta wypowiedź wskazuje na kolejną funkcję, którą pełni narrator: poprzez wyraźne emocjonalne nacechowanie kwestii, gracz zaczyna postrzegać go jako pełnowartościową postać przynależną do świata gry. Jest to postać o tyle wyjątkowa, że wydaje się mieć cały szereg różnych atrybutów, zmieniających się w trakcie rozgrywki. Większość wątków pokazuje jednak narratora jako byt pozornie wszechmogący, o decydującym wpływie na wszystkie aspekty gry, z mechaniką i grafiką włącznie. Poprzez wątek rozumiem tu konkretną sekwencję wyborów, prowadzącą do określonego zakończenia, których w *The Stanley Parable* są dziesiątki, a każde z nich cechuje specyficzna postawa narratora względem podejmowanych przez gracza decyzji. W obliczu pełnego nieposłuszeństwa Stanleya narrator jest w stanie przesunąć go po całej mapie lub zmieniać jego otoczenie, bezlitośnie drwiąc z podrzędności postaci. Jedno z zakończeń stanowi iluzja szczęśliwego powrotu do domu, która okazuje się okrutnym dowcipem opowiadającego. Gdy gracz chce uciec sprzed drzwi fałszywego mieszkania, zostaje zablokowany przez wyrastającą znikąd ścianę, po czym słyszy słowa: „Przykro mi, jesteś teraz w mojej historii...”.

Jednakże narrator prezentowany w ten sposób ma przecież ograniczone kompetencje – próbuje wprawdzie wpływać na wybory gracza, ale nie panuje nad nimi zupełnie. Tym samym funkcjonuje gdzieś pomiędzy tradycyjnym modelem narratora wszechwiedzącego a elementem świata przedstawionego (Por. Bał, 2012, s. 20–25).

Władza narratora nie jest zatem absolutna; bywa przy tym kwestionowana na różne sposoby:

a) kwestionuje ją postać Stanleya – bohater podejmuje wybory dyktowane przez gracza, a nie przez narratora, tym samym, pomimo nieustannej, nawet „fizycznej” manipulacji ze strony opowiadającego, będąc nawet w zupełnej opozycji względem niego.

b) kwestionuje ją gracz – przejmując bezpośrednią kontrolę nad Stanleyem może sprzeciwić się sugestiom zawartym w opowiadanej historii.

c) kwestionuje ją sama gra – wprowadzając nietypowe rozwiązania fabularne, twórcy gry sami zwracają uwagę na złożoność roli narratora i jej konstrukcyjne uwarunkowania.

O ile pierwsze dwa przypadki wydają się stosunkowo oczywiste, wzięwszy pod uwagę moje początkowe rozpoznania, warto w tym miejscu nieco szerzej omówić punkt trzeci. Najlepiej ilustrują go dwa różne zakończenia, które niniejszym chciałbym zanalizować.

W pierwszym z nich Stanley, nagminnie sprzeciwiając się poleceniom narratora, trafia na taśmociąg zmierzający ku olbrzymim metalowym szczękom zgniatacza. Tuż przed spodziewanym momentem śmierci postaci, pożegnanej już przez opowiadającego, akcja zatrzymuje się. Dotychczasowy męski narrator zostaje zastąpiony przez kobiecy głos:

„Żegnaj Stanley!” - zawołał narrator, posyłając bohatera swojej opowieści w dalszą podróż taśmociągiem, prosto w ogromne, metalowe szczęki. W jednej, zupełnie przyziemnej chwili Stanley został starty z powierzchni ziemi, gdy maszyna zgmiotła każdą kość w jego ciele, zabijając go natychmiast. Szkoda, ale pomimo jego wielkiego wysiłku, to zwycięstwo narratora nic nie znaczy. Czy naprawdę myślał, że może osiągnąć cokolwiek poprzez zamordowanie tego jednorazowego nośnika? Każdy wybór, który mógł podjąć Stanley, został zaprojektowany dla niego długo przed tym, nim się tu w ogóle pojawił. A narrator chciał go zabić! Stanley był już martwy od chwili rozpoczęcia gry. Obawiam się, że nic nie zbawi tej dwójki. Narrator miał swoją niewielką władzę nad Stanleyem, tak jak Stanley miał nad ścieżkami, po których kroczył. Ale posłuchaj: ta historia się jeszcze nie skończyła. Wciąż możesz uratować ich obu. Możesz wyłączyć program zanim obydwaj zawiodą! Wciśnij „Escape”, i kliknij „Wyjście”! Nie ma innego sposobu, by pokonać tę grę! Dopóki tylko poruszasz się do przodu, dopóty podążasz cudzą ścieżką. Zatrzymaj się teraz, bo to twój jedyny prawdziwy wybór. Czegokolwiek nie zrobisz, podejmij go! Nie pozwól, by czas wybrał za ciebie, nie pozwól, by czas-

Opowiadanie urywa się w momencie, gdy zgniatacz wznowia swoją pracę, a postać Stanleya ginie.

Wprowadzenie nadrzędnego narratora jest jednocześnie wprowadzeniem dystansu do narratora początkowego – nie jest on już postrzegany jako instancja najwyższa w obrębie gry. Taki zabieg zasadniczo podważa szczególne znaczenie narracji, wskazując na jej integralny (a zatem równorzędny z niektórymi z pozostałych elementów) charakter względem całości tekstu. Niezwykle istotna w tym kontekście wydaje się sygnalizacja zwrotnej zależności pomiędzy opowiadającym a bohaterami opowiadania: jedna kategoria nie może funkcjonować, gdy druga przestaje istnieć. Władza narratora zostaje zatem zakwestionowana o tyle, że jest on pozbawiony autonomiczności w obrębie gry; jest tak samo „napisany” jak Stanley.

Drugie spośród wyróżnionych przeze mnie zakończeń dotyczy zarówno funkcji narratora, jak i postaci Stanleya. W jednym z punktów zwrotnych opowiadania ignorowanie fabularnych instrukcji spowoduje opuszczenie świata gry. Utrzymując widok z perspektywy pierwszoosobowej, gracz znajduje się niejako ponad mapą – może obserwować nieruchomego Stanleya, przed którym stoi wybór jednej z dwóch par drzwi. W trakcie wyświetlania napisów końcowych słycać monolog narratora:

Gdy Stanley zobaczył dwie pary otwartych drzwi, wybrał te po lewej. Stanley? Słyszysz mnie? Czy ty... czy wszystko w porządku? Stanley, proszę... ja... ja potrzebuję, żebyś dokonał wyboru. Potrzebuję, żebyś przeszedł przez te drzwi. Czy ty mnie słuchasz? Czy mnie słyszysz? Czy wszystko dobrze? Stanley, to ważne. Opowieść cię potrzebuje. Potrzebuje, byś wybrał. Nie może istnieć bez ciebie. Czy ty mnie rozumiesz? Jakiegokolwiek wyboru byś nie podjął, będzie dobrze, obydwa są poprawne. Nie możesz się tu pomylić. Możemy pracować razem; zaakceptuję wszystko, co zrobisz. Ja po prostu potrzebuję, żebyś zrobił jeden krok naprzód. Proszę? Wybierzesz? Zrób coś! Cokolwiek. To ważniejsze, niż może ci się wydawać. Ja tego potrzebuję. Opowieść tego potrzebuje. No, słyszysz mnie? Jesteś tam? Słuchasz tego? Stanley, jesteś tam?! Ja... w porządku... jest w porządku, mogę poczekać. Potrzebujesz czasu, żeby się zdecydować, by upewnić się, że twój wybór jest dobry, że jest najlepszy. W porządku. Poczekać na ciebie, aż zdecydujesz, co jest właściwe. Nie śpiesz się.

Oprócz podkreślenia związku narratora i bohatera, powyższe zakończenie zwraca szczególną uwagę na charakter postaci Stanleya. Postać nie może bowiem istnieć bez gracza, który się w nią wciela. Określenie z poprzednio omawianego wątku, *jednorazowy nośnik*, wybrzmiewa zatem w pełni dopiero w tym momencie. Stanley – praktycznie niewidoczna, niema, nieustannie

odradzająca się postać – jest zatem tylko pustym narzędziem służącym graczowi do eksploracji.

3. Twórca a gracz

Zanalizowane powyżej wątki wskazują na dwie kolejne instancje władzy nad światem gry, tym razem znacznie mniej wyeksponowane niż narrator, ale też o wiele bardziej autonomiczne: twórcę oraz gracza. W dokładniejszym określeniu relacji między tymi dwoma podmiotami pomocne są zarówno recenzje gry, jak i wywiady z jej twórcami.

Recenzenci często podkreślają iluzoryczność każdego wyboru, przykładowo: „cała ta wolność jest, rzecz jasna, iluzją, jako że wciąż podążasz odrębnymi, zaprojektowanymi ścieżkami” (Davison, 2013); „to gra o wybieraniu, ale wciąż odczuwa się to powracające wrażenie, że gra stwarza tylko pozór wyboru popychając cię w określonych kierunkach” (Rose, 2013). Rzeczywiście, trudno określić decyzje gracza jako w pełni niezależne, ponieważ wciąż zachodzą one w obrębie świata zaprogramowanego. Jednakże, twórcy bynajmniej nie poczuwają się do wyłącznej kontroli nad rzeczywistością *The Stanley Parable*. W udzielanych wywiadach niejednokrotnie deklarują, że równie wiele (o ile nie więcej) zależy od gracza:

Jedynie, co musimy zrobić, to dać wam wystarczająco informacji, z którymi możecie pracować i połączyć to wszystko za nas. Jestem prawie pewien, że istnieją odniesienia, których nie zauważyliście za pierwszym razem, a które zauważył ktoś inny i zapyta «och, skąd oni wiedzieli, że zamierzam grać w takiej właśnie kolejności?». Znajdziecie też prawdopodobnie takie połączenia, o których sami ani nigdy nie pomyśleliśmy, ani nie zamierzaliśmy stworzyć. Możemy zaprojektować tylko część. W pewnym momencie puszczamy wodze i pozwalamy, żeby wszystkie wnioski z gry były waszymi wnioskami (Rose, 2013).

Myszę, że każde dzieło, które daje konsumentowi gotowe odpowiedzi, jest dość nudne. (...) Zdaję sobie sprawę z tego, że może to brzmieć pretensjonalnie i „zen”, ale sądzę, że odpowiedź nie istnieje. Najlepsza odpowiedź to taka, do której dotrzesz ty i nikt inny. (...) To coś, co potrafią zrobić gry: istnieje przestrzeń pomiędzy intencjami projektanta a tym, co robi gracz, zatem gracze muszą wypełnić tę przestrzeń samodzielnie. Żadne inne medium nie ma takiej cechy (Hamilton, 2011).

Możemy zatem postrzegać *The Stanley Parable* jako swojego rodzaju zamknięty komunikat, zbudowany i uporządkowany przez jego nadawcę, ale

jednocześnie funkcjonujący dopiero w odniesieniu do konkretnego odbiorcy, którego kompetencje interpretacyjne pozostają poza zasięgiem oddziaływania twórców gry. Przytoczone wyżej deklaracje wyraźnie wskazują, że to właśnie dialogowość jest najważniejszym – w zamierzeniu autorów – aspektem *The Stanley Parable*.

William Pugh, ustosunkowując się do pytania odnośnie do wolności wyboru w grze, tak scharakteryzował rolę twórców:

Zawsze chcieliśmy, żeby gracze mieli możliwość rozegrania zakończeń w dowolnej kolejności, oraz żeby gra «działała», więc staraliśmy się unikać nakłaniania graczy do podjęcia konkretnych wyborów. Niemniej, były chwile, kiedy testerzy po prostu nie zdawali sobie sprawy z istnienia danej możliwości i tracili niektóre zakończenia, więc musieliśmy trochę popracować nad wizualnym wyróżnieniem tych wyborów nieco bardziej (Rose, 2013).

Ten rodzaj organizacji świata gry świadczy o chęci przekazania graczowi jak największej ilości informacji – eksploracja kolejnych ścieżek i ich zakończeń pogłębia doświadczenie rozgrywki. Nakierowanie gracza na określoną drogę to w tym przypadku zaakcentowanie konkretnej, istotnej części komunikatu. Podobną funkcję pełni także jedno z zakończeń *The Stanley Parable*, w którym bohater trafia do muzeum poświęconego samej grze. Na ścianach wypisane są autorskie uwagi dotyczące różnych aspektów produkcji i rozwiązań fabularnych, a przestrzeń „wystawy” to m. in. modele pomieszczeń, po których Stanley się porusza. Ten ciekawy chwyt formalny oprócz zaskoczenia gracza ma na celu również nawiązanie bardziej bezpośredniej relacji między nim a twórcami gry. Ponadto, poprzez swoją metatekstualność służy właśnie jako objaśnienie – tłumaczy konstrukcję i mechanikę *The Stanley Parable*.

Philip Dean w jednym ze swoich esejów zwraca uwagę na konieczność strukturalizacji gier:

Jeśli środowisko jest źle zaprojektowane – zbyt skomplikowane lub niejasne – gracz jest sfrustrowany, a doświadczenie gry się psuje. Wykonuje się rozległe testy, aby uzyskać pewność, że gracze będą mogli traktować grę jako wyzwanie, a nie niemożliwą przeszkodę. Na przykład, jeśli kolejny ruch nie jest jasny, projektant może delikatnie podświetlić ścieżkę tak, by przykuć do niej uwagę gracza. Twórca nie określa w ten sposób formy doświadczenia gracza, ale czyni świat zarówno na tyle otwartym, by można się nim było cieszyć, jak i na tyle zamkniętym, by podtrzymać aktywność. Gry to interakcje ustrukturyzowane (Dean, 2011).

To sformułowanie wydaje się szczególnie cenne w kontekście przytaczanych już wcześniej uwag autorów omawianej gry – wskazuje bowiem na ich świadome podejście zarówno do ograniczeń, jak i unikalnych wartości tworzywa. Ujawnia się ono nie tylko w przystępnym projektowaniu poszczególnych lokacji. Sama rozgrywka w *The Stanley Parable* jest praktycznie pozbawiona jakichkolwiek mechanicznych niuansów; gracz ma do dyspozycji jeden przycisk interakcji z otoczeniem, a postać porusza się w jeden z prostszych i najbardziej intuicyjnych sposobów: przy pomocy czterech klawiszy oraz myszki. Te uproszczenia pomagają wyeksponować główną część rozgrywki, czyli konieczność dokonywania wyborów w odniesieniu do warstwy tekstowej.

4. Dialogiczność. Co z niej wynika?

W 2004 roku Ernest Adams (2009) wyznaczył trzy rodzaje immersji – taktyczną, strategiczną i narracyjną. Trudno jednak przypisać którykolwiek z tych rodzajów do *The Stanley Parable*. Gra jest pozbawiona jakichkolwiek elementów pozwalających ją wygrać – punktów, poziomów itd. – a zatem nie może być immersyjna strategicznie. Nie istnieją ucieleśnieni wrogowie postaci, a tempo rozgrywki jest zależne wyłącznie od gracza, przez co również nie można tu mówić o immersji taktycznej. Z kolei immersja narracyjna wymaga zaangażowania w opowiadaną historię i w losy postaci, zaś w przypadku *The Stanley Parable* poszczególne wątki trwają zbyt krótko, by do tego mogło dojść, a Stanley nie posiada żadnych cech charakterystycznych, które mogłyby skupić na nim uwagę gracza. Proponuję zatem wyznaczyć czwarty, komunikacyjny rodzaj immersji.

W poprzedniej części mojego wywodu dowodziłem, że *The Stanley Parable* jest grą przede wszystkim ukierunkowaną na dialog pomiędzy twórcą a graczem, a sam program stanowi jedynie medium tego dialogu. Poprzez swoje wybory oraz interpretacje poszczególnych wątków gracz angażuje się w pośrednią rozmowę z autorem. Adams w swoim eseju twierdził, że nieumiejętnie wykorzystane motywy metatekstualne (lub ich zbytne nagromadzenie) nie pozwalają graczowi na pełne zaangażowanie w grę. Niemniej przypadek *The Stanley Parable* pokazuje, że takie motywy nie zawsze muszą oznaczać kłopotliwe burzenie „czwartej ściany” – jeżeli sama gra jest oparta na idei zewnętrznych odniesień, wtedy staje się prawdziwie immersyjna; nie tyle jednak wciąga gracza w swój świat, co wychodzi do niego. Można zaryzykować stwierdzenie, że *The Stanley Parable* jest grą humanizującą, tzn. taką, która wydobywa z gracza człowieczeństwo: celem gry nie jest przełożenie jego myśli na łańcuch komend, ale wręcz przeciwnie – inicjacja pewnych

procesów intelektualnych. *Gra nie chce z tobą walczyć; ona zaprasza cię do tańca*, jak piszą autorzy (<<http://www.stanleyparable.com/>>).

Jak w takim razie zinterpretować początkowe zestawienie *The Stanley Parable* z parabolą literacką? Trudno wpisywać tę grę w nurt współczesnych przypowieści dotyczących kondycji ludzkiego charakteru. Warto jednak zastanowić się, czy nie jest ona parabolą traktującą o relacji nadawcy i odbiorcy w procesie recepcji tekstu. Według Doroty Korwin-Piotrowskiej (2011) istotnym elementem kompetentnej analizy utworu literackiego jest

świadomość interakcji oraz możliwej wymiany ról między poznającym i tym, co jest poznawane – zatem świat przedstawiony nie jest tylko gotowym produktem, lecz także może być postrzegany jako coś, co oddziałuje, jest aktywne zarówno wobec odbiorcy, (...) jak i wobec przedmiotów (s. 139).

Sądzę, że twórcy *The Stanley Parable* zdawali sobie sprawę z tej szczególnej zależności i to właśnie ją uczynili głównym tematem swojego tekstu.

Przytaczane kilka stron wcześniej słowa Wredena, podkreślające specyficzny charakter gry wideo jako medium, brzmią jeszcze ciekawiej właśnie po podjęciu tropu teoretycznoliterackiego. Idea otwartej na zmiany przestrzeni pomiędzy autorem a graczem pozwala widzieć gry jako tekst kultury szczególnie podatny na badania metodami stosowanymi w teorii komunikacji literackiej. Wolfgang Iser (1972), opierając się częściowo na myśli Romana Ingardena, tak mówi o tekście i akcie lektury:

Teksty literackie są pełne niespodziewanych zwrotów akcji oraz frustracji wynikającej z niespełnionych oczekiwań. W rzeczy samej, opowieść nabiera dynamizmu właśnie przez nieuniknione niedopowiedzenia. W związku z tym, kiedy tylko bieg opowieści zostaje przerwany, a my wędrujemy w nieznanne, pojawia się szansa na wykorzystanie własnych doświadczeń – po to, by wypełnić niedookreślone przestrzenie w tekście. Te przestrzenie mają rozmaity wpływ na proces antycypacji i retrospekcji, a tym samym na «gestalt» wirtualnego wymiaru, mogą bowiem być wypełnione na różne sposoby. Z tego powodu jeden tekst jest potencjalnie źródłem kilku odmiennych realizacji i żadna lektura nie jest w stanie wyczerpać pełni tego potencjału, bowiem każdy czytelnik wypełni te przestrzenie w swój własny sposób, tym samym wykluczając pozostałe możliwości; w trakcie lektury podejmie swoje własne decyzje co do tego jak wypełnić miejsce niedookreślenia. W samym tym akcie ujawnia się dynamika lektury. Poprzez podejmowanie własnych decyzji czytelnik implicytnie zgadza się na niewyczerpalność tekstu; jednocześnie właśnie ta niewyczerpalność zmusza go do podejmowania tych decyzji (s. 284-285).

Wydaje się, że autorzy *The Stanley Parable* w obrębie kilku przytaczanych wypowiedzi niemalże powtarzają formuły Isera, zaś ich dzieło skupia się właśnie na akcie „dopełniania” lektury poprzez podejmowanie świadomych decyzji w obrębie pewnego skonwencjonalizowanego kodu. Oczywiście, duża część rozgrywki służy także wyeksponowaniu owej konwencji, tym niemniej, ostateczne ograniczenia medium, takie jak chociażby skończona liczba zakończeń sprawiają, że na poziomie programu (chciałoby się powiedzieć: na poziomie materialnym) pozostaje – jak zwyczajna książka – konkretnym, niezmiennym tekstem. To właśnie dialog pomiędzy twórcą a odbiorcą stanowi o „otwarciu” dzieła, a indywidualny bagaż doświadczeń każdego „czytelnika” jest komponentem niezbędnym dla udanego aktu lektury. Zadaniem odbiorcy w tej sytuacji jest – wspomniane tak przez Isera, jak przez Wredena – połączenie znaków i wątków w spójną całość, niekoniecznie wyobrażoną wcześniej przez autora. I taki właśnie jest sens *The Stanley Parable*: to gra w grę, świadome poruszanie się w wypracowanym kodzie, żywa dyskusja z dziełem i twórcą.

Zanalizowany przeze mnie przykład *The Stanley Parable* to jedynie propozycja „lektury”, być może także przyczynek do znacznie szerszych badań. Osadzenie interpretacji gry wideo w kontekście konkretnej tradycji teoretyczno-literackiej (tu: narratologii czy teorii komunikacji literackiej) w nieunikniony sposób stwarza całą serię pytań – od ogólnych kwestii dotyczących chociażby przekładalności metodologii po poszczególne zagadnienia, z którymi mierzy się dana szkoła. W tym przypadku szczególnie nurtujące wydają mi się typy projektowanych odbiorców („czytelników modelowych”) i ich wpływ zarówno na proces tworzenia dzieła, jak i przyjmowane strategie narracyjne. Mam nadzieję, że niniejsza praca może stanowić inspirację dla kolejnych analiz, zwłaszcza jeśli chodzi o kwestie narracji i immersji.

LITERATURA

- Aarseth, E. (2007). I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. Online: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>>.
- Adams, E. (9 lipca 2004). *Postmodernism and the Three Types of Immersion*. Online: <http://designer-snotebook.com/Columns/063_Postmodernism/063_postmodernism.htm>.
- Bal, M. (2012). *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji* (tłum. E. Kraskowska i E. Rajewska). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Davison, P. (18 października 2013). *The Stanley Parable Review*. Online: <<http://www.usgamer.net/>>

- articles/the-stanley-parable-review.
- Dean, P. (2011). Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics. *Game Studies: The international journal of computer game research*, 11(2). Online: <<http://gamestudies.org/1102/articles/deen>>.
- Eco, U. (2008). *Dzieło otwarte: Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych* (tłum. L. Eustachiewicz i in.). Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- Głowiński, M. (1977). Komunikacja literacka jako sfera napięć. W: M. Głowiński (red.), *Style odbioru. Szkice o komunikacji literackiej*, Kraków, 1977 (s. 7–28). Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Hamilton, K. (9 sierpnia 2011). The Stanley Parable Turns Video Game Storytelling On Its Head. Online: <<http://kotaku.com/5829254/the-stanley-parable-turns-video-game-storytelling-on-its-head>>.
- Ingarden, R. (1960). *O dziele literackim*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Iser, W. (1972). The Reading Process: a Phenomenological Approach. *New Literary History*, 3(2), 279–299.
- Korwin-Piotrowska, D. (2011). *Poetyka – przewodnik po świecie tekstów*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Rose, M. (11 października 2013). *Behind the scenes with The Stanley Parable*. Online: <http://www.gamasutra.com/view/news/202359/Behind_the_scenes_with_The_St Stanley_Parable.php>.

LUDOGRAFIA

- Galactic Cafe (2013). *The Stanley Parable* [PC]. Galactic Cafe.
- Valve Corporation (2004). *Half-Life 2* [PC]. Valve Corporation.

Maciej Nawrocki, student II roku SUM Międzywydziałowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych na Uniwersytecie Jagiellońskim. m.nawrocki@uj.edu.pl

Strategia interakcji w *The Stanley Parable* w perspektywie narratologicznej

Abstrakt

Artykuł stanowi analizę wybranych zabiegów narracyjnych gry wideo The Stanley Parable. Szczególny nacisk położony jest na te tropy, których zadaniem jest ukształtowanie specyficznej relacji między grą (oraz jej autorem) a graczem. Teoretyczne konteksty analizy nie ograniczają się do prac z zakresu game studies – główną perspektywę interpretacyjną stanowi tu narratologia, której zastosowanie umożliwia ekspozycja „tekstowego” aspektu gry.

SŁOWA KLUCZOWE: *The Stanley Parable*, narracja, narratologia, teoria komunikacji literackiej, immersja, gracz