

Styl grania: pomiędzy czytaniem a odtwarzaniem cybertekstu gier wideo

MICHAŁ ŻMUDA

Uniwersytet Rzeszowski

Abstract

Gameplay Style: Between the Reading and the Reenactment of a Video Game Text

The article explores the topic of player's subjectivity in the context of a gameplay style. The author describes the concept of "style" as a "strategy of choice" that determines the poetics of the text. The author identifies "style" as both a creative and a reproductive action. He argues that this dichotomy is represented in the act of play. The author demonstrates how selected games impose the specific styles of play on the user, and how those styles model the aesthetic and the ideological reception of the game. He arrives at the conclusion that the valid gameplay is based on a reading and appropriate interpretation of the game's ergodic text. The player's actions are written into the program in advance. The user is supposed to recreate them. This recreation depends on the accurate reading of the intentions that are written into the software. The findings prove that the player's subjectivity is constructed by the game text.

KEYWORDS: *gameplay, style, subjectivity, choice, player*

1. Wprowadzenie

Nie ulega wątpliwości, że granie jest aktem, który ustanawia grę w jej ludycznym wymiarze. Jednak jest to również czynność, która nie tylko buduje grę jako taką, ale przede wszystkim angażuje samego użytkownika, kusząc perspektywą doświadczania, przeżywania, decydowania i współkreowania świata gry.

Problem wyboru w kontekście badań nad grami może być rozpatrywany dwojako. Z jednej strony to twórcy gry dokonują szeregu wyborów, lokując swój produkt w odniesieniu zarówno do gatunków elektronicznej rozrywki, jak i tradycji kulturowej. Z drugiej strony także użytkownik otrzymuje od gry przestrzeń do określonych manewrów, decyzji i działań. Pytanie więc, czy twórcy gry stanowią instancję nadawczą, poprzez narzucenie graczowi konkretnego modelu rozgrywki, czy może kreują jedynie pewne ramy, a to użytkownik ostatecznie wpływa na kształt tekstu gry? Gdzie kończy się tutaj podmiotowość każdej ze stron, jak opisać ich wzajemne relacje? W końcu, czy są one równorzędne?

Pytania te pozostają w centrum naukowego dyskursu nad grami. Punktem wyjścia dla artykułu jest teoria cybertekstu Espena Aarsetha. Norweski badacz klasyfikuje gry jako teksty ergodyczne, gdzie *ergon* oznacza pracę, *hodos* ścieżkę. Aarseth podkreśla, że odbiorca cybertekstu realizuje semiotyczną sekwencję opartą na dokonanym przez niego wyborze. Tym samym „(...) cybertekst kieruje uwagę na odbiorcę albo użytkownika tekstu, jako figurę jeszcze bardziej zintegrowaną z dziełem niż zakładali to teoretycy odbioru” (Aarseth, 2014, s. 12). Odbiór nie polega już tylko na aktywności intelektualnej, jest „niemal fizyczną” ingerencją w kształt tekstu. Granie jest więc w tym wypadku manipulacją tekstem gry, wpływaniem na jego ostateczny kształt.

Teoria Aarsetha klarownie wykląda główne właściwości tekstów ergodycznych, nie wyczerpuje jednak problemu. Podkreśla wagę wyboru jako elementu definiującego ergodyczność, nie wprowadza jednak dokładnych narzędzi, które mogłyby pomóc w opisanu relacji, jakie zachodzą pomiędzy samym tekstem, a odbiorcą, który manipuluje jego kształtem. Artykuł stanowi próbę podjęcia problemu podmiotowości użytkownika gry w kontekście stylu rozgrywki. Dotyka wielowymiarowego tematu, jakim jest wpływ reguł na decyzje gracza w świecie gry. Wywód koncentruje się na akcie rozgrywki; dokładniej na tym, jak gracz porusza się w świecie i mechanice gry. Uważam bowiem, że czynność grania może zostać opisana kategorią stylu, rozumianego jako „strategia wyboru”, która konstruuje określoną poetykę. Oznacza to, że granie jest nacechowane estetycznie i ideowo, a co za tym idzie łatwiej je opisać w kontekście podmiotowości.

2. Czytanie gier

Czym jest zatem „styl”? Stanisław Balbus zauważa, że „styl” to pewien zespół środków estetycznych; koherentny, funkcjonalny system, wyodrębniony i dający się zidentyfikować względem innych (Balbus, 1996, s. 16). Bożena Witosz natomiast w książce *Dyskurs i stylistyka* (Witosz, 2006) dokonując przeglądu definicji tego, czym jest pojęcie „stylu” zauważa, że Stanisław Gajda powiązał go z aktem subiektywnego wyboru (Gajda, 1982, s. 69), a Aleksander Wilkoń twierdził, że „(...) stylem jest zespół tych znaków i form, które są nacechowane. Nacechowanie danych elementów wypowiedzi jest wynikiem wyboru, kombinacji i transformacji” (Wilkoń, 1978, s. 20). Warto przy tym podkreślić, że czynność wyboru nie jest równoznaczna z „tworzeniem od nowa”. Podmiot jedynie dokonuje selekcji z zastanego repertuaru. Roman Jakobson dostrzegł taki repertuar w systemie języka, przez który rozumiał pewien zbiór elementów i reguł, czyli „oś wyboru”, która ulega aktualizacji w zrealizowanym już tekście i staje się „osią kombinacji” (Jakobson, 1960). „Strategia wyboru” jest więc działaniem, które konstruuje określoną poetykę wypowiedzi (nie tylko literackiej) z gotowych składników. Wywiedziony z literaturoznawstwa termin „styl” może wydawać się nieadekwatny do opisu odmiennej struktury gier wideo, w której granice pomiędzy nadawcą a odbiorcą ulegają zatarciu. Z pomocą przychodzi „interakcjonizm”, opisywany przez Bożenę Witosz jako nurt badań „(...) który zakłada wspólne aktywne tworzenie aktu komunikacji przez obu partnerów (...)” (Witosz, 2009, s. 48). Teoria interakcjonizmu analizuje, w jaki sposób nadawca pozostawia w swojej wypowiedzi możliwości wyboru, z których korzysta odbiorca. To adresat dokonuje ostatecznej decyzji, co zyska z kontaktu z konkretnym tekstem, a co do niego wniesie. Stylistyka interakcyjna wskazuje, że tekst tworzony jest zawsze przez obydwie strony komunikacji. Co więcej, zarówno odbiorca rzeczywisty (konkretny uczestnik komunikacji), jak i odbiorca potencjalny (zaprojektowany przez twórcę tekstu) już na etapie powstawania tekstu definiują jego kształt (tamże). Tekst nie jest stabilny i linearny, ale dynamiczny i współtworzony przez obydwie strony komunikacji. Takie ujęcie pozwala już z mniejszymi wątpliwościami osadzić kategorię „stylu” w badaniach nad grami komputerowymi – tekstami kultury.

W książce *More than a game. The computer games as fictional form* Barry Atkins przyjmuje hipotezę, że gry są tekstami, które „się czyta”: „(...) twierdzę, że gry, które wybrałem na moje przykłady jako teksty fikcyjne wymagają

kompetentnej lektury”¹ (Atkins, 2003, s. 9). W swojej pracy Atkins pokazuje, w jaki sposób czynność grania powiązana jest z prawidłowym odczytaniem nie tylko reguł gry, ale także jej kulturalnych właściwości. Badacz zauważa, że gier komputerowych nie można traktować jako czystych symulacji, bo są one jedynie tekstami, które realizują określone poetyki mimetyczne. Granie zostaje więc przez Atkinsa pośrednio oderwane od kategorii symulakrum, gdzie to co realne i wirtualne nie ulega rozróżnieniu. Wręcz przeciwnie, gra jest tworem schematycznym, zaprojektowanym w odniesieniu do szeregu systemów znaczących, m.in.: gatunków fikcji, rodzajów rozgrywki, tradycji kulturowej, języka.

Prawidłowe obcowanie z grą polega na właściwym odczytaniu jej reguł i jej położenia względem innych konwencji. Liczy się również odczytanie wymogów, jakie program stawia użytkownikowi. Jak zauważa Atkins (2008):

Fikcja gier nie jest mniej «autorska» niż inne rodzaje fikcji, jednak jest też tekstem, który najbardziej poddaje się «nadpisaniu», gdzie gracz/czytelnik zostaje aktywnie zaangażowany w konstrukcję i opowiadanie, a nie tylko recepcję i odkodowanie opowieści (s. 43-44).

Tekst gry tworzy tym samym skomplikowaną więź z użytkownikiem: odczytanie jest zaledwie etapem, po którym program domaga się odpowiedzi. Czynność grania okazuje się procesem, który nieustannie oscyluje pomiędzy „czytaniem” a „pisanie”. Prawidłowe odczytanie oznacza prawidłową, zgodną z zasadami rozgrywkę, błędna lektura natomiast prowadzi do aporii lub przegranej, czyli takiej sytuacji, w której gracz źle odgadł intencje gry, a co za tym idzie źle „wpisał” się w jej strukturę.

Do podobnych wniosków dochodzi również Craig Lindley, który do opisu tego procesu wykorzystuje termin *gameplay gestalt*.

Nauka tego, jak należy grać, dokonywać postępów w grze oraz ukończyć lub wygrać grę zależy od nauki tego, jak prowadzić interakcję z systemem gry i jego zasadami, w taki sposób, który umożliwi posuwanie się do przodu. Jest to kwestia (...) istoty rozgrywki, rozumianej jako model interakcji w systemie gry. Granie pozostaje więc odegraniem tej istoty. Jest tym, co gracz czyni wewnątrz systemu i jego zasad, w sposób prowadzący do przebiegu gry” (Lindley, 2004, s. 186).

¹ O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie tłumaczenia cytatów obcojęzycznych pochodzą od autora artykułu.

Istotne staje się więc nie tylko „rozszyfrowanie” reguł gry jako takich, co odpowiednio „odegranie” systemu, który został wokół nich nadbudowany².

2.1. Gry do „odczytania”

Próba prześledzenia tego problemu na przykładach jest problematyczna, każdy wybór może sprawiać wrażenie subiektywnego. Jest on jednak konieczny, forma artykułu nie pozwala wszakże na przeprowadzenie kompletnych analiz wielu przypadków. Podczas selekcji badanych przykładów kierowałem się tym, czy wyraziście ukazują analizowany temat. Jednocześnie starałem się, aby były to egzemplifikacje gier realizujących różnorodne konwencje gatunkowe, stąd też obok gry przygodowej, także produkcja RPG, gry akcji oraz platformowe, w tym *Mega Man 2* (Capcom, 1998) na konsolę Nintendo Entertainment System.

Użytkownik *Mega Man 2* kontroluje tytułowego bohatera (humanoidalnego robota) przemierzając dwuwymiarowe poziomy, pełne różnorodnych przeciwników i akrobatycznych wyzwań. Poruszanie się po świecie gry wymaga nie tylko sprawnej koordynacji ruchów; gracz musi identyfikować przeszkody i wynajdywać sposoby na ich przewyciężenie. Symptomatyczna dla omawianego problemu jest szczególnie plansza zatytułowana *Heat Man*, zawierająca zestaw platform, które w określonej kolejności pojawiają się jedna po drugiej. Gracz nie może po prostu ominąć tego etapu, musi tak pokierować bohaterem, aby ten w odpowiednim tempie przeskakiwał z jednej platformy na następną. Program wymaga od użytkownika prawidłowego odczytania. Gracz musi skojarzyć kilka czynników jednocześnie: dalszy postęp jest możliwy po pokonaniu wyzwania, platformy stają się widoczne według z góry określonego rytmu, można na nich przebywać jedynie przez kilka sekund, każda z platform znajduje się na innej wysokości i w innym miejscu, prawidłowe przebycie trasy wymaga odpowiednich ruchów, źle wykonany skok zakończy się stratą życia... Sprawnemu użytkownikowi ten proces myślowy powinien zająć kilka sekund. Nie zmienia to jednak faktu, że gracz, który nie poznał jeszcze w pełni logiki gry, może mieć problemy z wywnioskowaniem, co należy zrobić. W takim przypadku program będzie „czekał” aż gracz prawidłowo wykona odpowiednią sekwencję skoków.

² Lindley (2002) definiuje *gameplay gestalt* następująco: „Istota gry może dla danej gry posiadać wiele form, oddając różne style rozgrywki i podejścia do osiągania postępu w strukturze gry. Ogólnie rzecz ujmując jest swoistym sposobem myślenia o stanie gry, włączając w to percepcyjne, kognitywne oraz motoryczne operacje” (s. 207).

Kolejny przykład odnajdziemy w stworzonej przez Shigeru Miyamoto pozycji: *Super Mario Bros.* (Ninetendo, 1985). Pierwszy poziom gry to swoisty kurs reguł, które nią rządzą. Postać Mario rozpoczyna rozgrywkę przy lewej krawędzi ekranu, co gracz powinien odczytać jako wskazówkę – kinetyka gry oparta została na ruchu w prawo. W dalszej części planszy użytkownik napotka na swojej drodze przeciwnika, który zmierza w jego kierunku. Jeśli gracz nie domyśli się zasad – przeciwnika można przeskoczyć poprzez wciśnięcie odpowiedniego przycisku na kontrolerze – Mario zginie. Podobnie jest w przypadku oznaczonych pytajnikiem bloków, domagających się interpretacji ze strony grającego. Żółty kolor i charakterystyczny znak wyróżniają je na tle pozostałych składowych świata przedstawionego. Twórca założył więc, że gracz, który poznał już technikę skoku, zechce ją również wypróbować na tym intrygującym detalu. W taki sposób *Super Mario Bros.* staje się grą w odczytanie, gdzie stawką jest pomyślne zakończenie planszy.

3. Gra – twór autorytarny

Na podstawie powyższego można zaryzykować stwierdzenie, że podmiotowość gracza jest złudzeniem. Jego działania wypływają ze struktury i mechaniki gry. To „ja” poruszam postacią w świecie gry, ale robię to tylko w zakresie przewidzianym przez twórców. Mogę skierować Mario w lewą stronę, ale nie ma to sensu, gdyż po dotarciu do granicy ekranu będzie się on poruszał w miejscu. System reguł nadaje grze jej kształt i wyznacza zadania, które gracz jest zobowiązany zrealizować. Zgodnie z tym, co zauważył Atkins, ma charakter autorytarny. Twórcy gier stosują szereg taktyk, które kontrolują poczynania gracza. W przypadku *Super Mario Bros.* jest to odpowiednia konstrukcja poziomu, gdzie przestrzeń gry samoistnie steruje ruchem postaci. Nieco inną strategię obrali twórcy *Professor Layton and the Miracle Mask* (2012) – wyprodukowanej przez firmę Level 5, wydanej przez Nintendo of Europe gry, która łączy gatunek gier przygodowych z grami logicznymi. Piąta część przygód Profesora Laytona skrupulatnie zabiega o bycie prawidłowo odczytaną. Produkcja na każdym kroku rewiduje wiedzę gracza na temat fabuły. Przy ponownym uruchomieniu gry użytkownik zmuszony jest do oglądnięcia krótkiej prezentacji, która podsumowuje dotychczasowy przebieg scenariusza. Gracz ma również dostęp do tzw. „walizki profesora”, w której zamieszczono szereg funkcji. Wśród nich figuruje regularnie aktualizowany dziennik, gdzie streszczono dotychczasowe elementy opowieści, a także zakładka *mysteries*, w której gra zamieszcza, opisuje i komentuje ważne zagadki fabularne. Ponadto, gracz jest wynagradzany za swoje postępy

m.in. przez otrzymanie dostępu do dodatkowych scenek narracyjnych, które poszerzają jego wiedzę o diegizie produkcji. Na tym nie koniec, bo po zakończeniu głównego wątku program ujawnia profile wszystkich postaci w grze – do ostatniego momentu sprawując pieczę nad tym, aby narracyjny aspekt nie został przez gracza pominięty. Twórcy gry założyli, że prawidłowe granie w *Professor Layton and the Miracle Mask* nie powinno ograniczać się do samego rozwiązania zagadek, ale także zaangażowania w świat przedstawiony i fabularną intrygę.

Jak się ma jednak problem trafnego odczytania do stylu rozgrywki? Pojęcie stylu może zostać skojarzone zarówno z czynnością odtwórczą (np. metoda odczytania), jak i twórczą (np. styl pisania). Dychotomia terminu zostaje wyrażona w akcie grania, który oscyluje pomiędzy „czytaniem” a „pisanem”. Przyjmuję, że gra komputerowa należy do szerszego typu tekstów kultury, jakim są cyberteksty. Gra ma charakter ergodyczny – wymaga od gracza pewnego wysiłku i wkładu. Jednak właściwy postęp jest zakładany przez grę z góry, a wkład gracza jest już uprzednio wpisany w jej strukturę. Granie jest operacją odtwórczą, zaledwie ponownym „pisanem”. Kod programu komputerowego jest przecież skończony, a co za tym idzie przebieg rozgrywki (nawet jeżeli ulega dużej wariacyjności) jest budowany ze skończonej liczby komponentów. Oznacza to, że styl lub style grania są wyznaczone przez zasady gry.

4. Granie jako styl

W wydanej w 2013 roku grze *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* (Ubisoft) system rozgrywki został oparty na wyborze gracza pomiędzy trzema stylami działań. Mechanika gry określa je jako: „Assault”, „Panther” i „Ghost”. Produkcja utrzymana jest w konwencji kina akcji, gracz steruje poczynaniami agenta specjalnego Sama Fishera, który dowodzi tajną jednostką antyterrorystyczną Fourth Echelon. Utworzona przez Prezydenta Stanów Zjednoczonych grupa ma za zadanie powstrzymać organizację terrorystyczną, która realizuje serię ataków na USA. Na główną oś rozgrywki składają się przede wszystkim misje w terenie. Fabuła prowadzi użytkownika przez różnorodne miejsca: od Libii, przez Teksas, aż po Kubę. Każda z misji to zestaw oddzielnych zadań, teren, który należy zbadać, oraz przeciwnicy, którzy staną na drodze gracza. Gra wyposaża grającego w zestaw gadżetów i broni, pomagających mu likwidować lub unikać przeciwników.

Po zakończeniu każdej z misji program informuje gracza o jego osiągnięciach. Działania gracza zostają procentowo ocenione i przypisane do

dostępnych stylów. „Assault” oznacza, że gracz wyeliminował większość przeciwników i preferował przemoc. „Panther” to również styl agresywny, z tym, że opisuje on graczy, którzy „pozbywali się” antagonistów pozostając niewykrytymi. „Ghost”, jak sugeruje jego nazwa, oznacza, że gracz wykonał misję pozostając w ciągłym ukryciu, oszczędzając przy tym życie terrorystów. Granie w *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* w dużej mierze ogranicza się do wyboru działań, które wpiszą się w jedną z tych trzech kategorii. Produkcja sama klasyfikuje zachowania gracza jako styl. Dodam, że styl niepozbawiony wartości estetycznej. Rozgrywka nastawiona na agresywną eksterminację w stylu „Assault” diametralnie odbiega od wymagającego przemyślenia i precyzji stylu „Ghost”. Gra jednak nie poddaje akcji gracza ocenie moralnej; nie wskazuje, która poetyka jest tą lepszą i bardziej odpowiednią. Liczy się jedynie osiągnięty cel, czyli wypełnione zadanie. W zależności od postępowań, gracz otrzymuje dostęp do nowych gadżetów i broni, które ułatwiają i pogłębiają rozgrywkę w wybranym stylu. System gry nagradza tych, którzy konsekwentnie realizują daną poetykę.

Pomimo, że *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* umożliwia graczowi swobodny wybór ścieżki, która wiedzie ku zakończeniu gry, to jest to jednak wybór osadzony w konwencji, którą obrali twórcy. Nie sposób zmusić Sama Fishera, aby podjął negocjacje z przeciwnikami lub też próbował rozwiązać konflikt metodami, jakich nie zakłada konwencja akcji. Styl grania jest w tym wypadku nie tyle operacją twórczą (dokonywaną w oparciu o swobodny wybór), ile odtwórczą (wybór ten jest ściśle kontrolowany przez system gry). Postępowania gracza są uprzednio zawarte w kodzie programu. Rolą użytkownika okazuje się je odtworzyć. To „odegranie” może być mniej lub bardziej odpowiednie, w zależności od prawidłowego odczytania intencji zawartych w programie.

Zasadę tę zdaje się potwierdzać praktyka punktacji. Wiele gier do dziś stosuje system *high score*, prezentujący najlepsze wyniki. Dzięki niemu gracze mogą porównywać swoje umiejętności i rywalizować ze sobą. Im wyższy wynik tym lepszy styl grania i lepsze odczytanie tekstu gry. Ekstremalną kontynuacją tej praktyki jest przykład gry *Viewtiful Joe* (Team Viewtiful, 2003). Rozgrywka nastawiona jest tutaj na nieustanną walkę i eksterminację przeciwników. Protagonista, Joe, dysponuje zestawem skomplikowanych ruchów i technik: kopnięcia, podskoki, uderzenia pięścią, a nawet przyspieszanie i spowalnianie czasu. Za pokonywanie przeciwników gracz otrzymuje „V-Points”, używanie specjalnych ataków zostaje wynagrodzone „V-Marks” lub punktami „Viewtifuls”. Efektywne rozprawienie się z przeciwnikami oznacza otrzymanie większej ilości punktów. Im bardziej widowiskowe działanie (tzn. umiejętna koordynacja i łączenie różnorodnych

technik walki), tym licznik punktów zostanie bardziej zwielokrotniony. Identyfikacyjnie jak w przypadku *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* mechanika *Viewtiful Joe* premiuje określoną poetykę zabawy.

Kolejny przykład to produkcja, której priorytetem jest umożliwienie graczowi dokonywania wielu znaczących decyzji. Seria *Mass Effect* (BioWare, 2007–2012) pozwala użytkownikowi przenosić stan gry z następujących po sobie części tak, by wybory podjęte w pierwszej odsłonie wpływały na wydarzenia w kolejnych. To decyzje gracza decydują, jak zostaną rozwiązane konflikty, które postacie zginą, a które przetrwają. Mimo to, gra wciąż kontroluje styl grania. Każde rozstrzygnięcie gracza zostaje ujęte w stworzonym na potrzeby gry systemie moralności i oscyluje pomiędzy stylem idealisty a renegata. Podmiotowość grającego i poetyka jego gry zostają zamknięte w tej z góry zdefiniowanej etyce, od której nie ma ucieczki.

Gry wideo stosują więc szereg strategii, które z jednej strony podkreślają rolę gracza, z drugiej uprzedmiotawiają jego działania. Podmiotowość jest tutaj konstruktem zbudowanym przez cybertekst. Gry wyznaczają nie tylko zadania, wytyczają również ścieżki, które prowadzą do celu. Użytkownik zostaje zaangażowany w wielowymiarowy proces interpretacji i odpowiedzi na tekst. Jego działania są możliwe tylko dzięki temu, że twórcy zaimplementowali je w kodzie programu. Czynności wykonywane przez użytkownika są przedłużeniem tekstu gry. Mają znamiona stylu, ale poddane nadzorowi nie pozwalają na daleko idącą krytykę. Można zaryzykować stwierdzenie, że „błędna interpretacja” jest tutaj niewskazana, oznacza porażkę. Na podstawie zaprezentowanych przykładów można dojść do wniosku, że granie polega na afirmacji wizji twórców. W przypadku *Mass Effect* musimy zaakceptować czarno-białą etykę gry; doświadczając świata *Splinter Cell* jesteśmy zmuszeni odgrywać standardowe konwencje kina akcji, grając w *Super Mario Bros.* nie zaprotestujemy, że za lewą granicą ekranu moglibyśmy zobaczyć coś ciekawszego. Problem ten jednak z pewnością domaga się bardziej poszerzonych badań. Zastosowanie teorii stylu ukazuje, jak trudne w przypadku gier jest wyraziste rozróżnienie pomiędzy działaniem jako czynnością podmiotu, a działaniem jako czynnością będącą reagowaniem adresata na tekst. Badania językoznawcze wskazywały bowiem na ambiwalentną naturę stylu, gdzie wybór zawsze związany był z pewnymi ograniczeniami narzuconymi przez system języka. W przypadku gier jest więc podobnie. Przeniesienie kategorii stylu na grunt ludologii może pozwolić na opisanie obydwu wymiarów grania.

LITERATURA

- Aarseth, E. (2014). *Cybertekst: Spojrzenie na literaturę ergodyczną* (tłum. M. Pisarski, P. Shreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński). Kraków-Bydgoszcz: Korporacja Ha!art – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy.
- Atkins, B. (2003). *More than a game. The computer game as fictional form*. Manchester, Nowy Jork: Manchester University Press.
- Balbus, S. (1996). *Miedzy stylami*. Kraków: Universitas.
- Craig, L. (2004). Narrative, Game Play, and Alternative Time Structures for Virtual Enviroments. W: S. Göbel (red.), *Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment: Proceedings of TIDSE 2004* (s.183-194). Darmstadt: Springer.
- Craig, L. (2002), The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling. W: F. Mäyrä (red.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (s.203-215). Tempere: Tempere University Press. Online: <<http://www.digra.org/digital-library/forums/computer-games-and-digital-cultures-conference-proceedings/>>. Data dostępu: 3 sierpnia 2014.
- Gajda, S. (1982). *Podstawy badań stylistycznych nad językiem naukowym*. Warszawa: PIW.
- Jakobson, R. (1960). Poetyka w świetle językoznawstwa (tłum. K. Pomorowska). *Pamiętnik Literacki* (1), 431-473.
- Wilkoń, A. (1978). Język a styl tekstu literackiego. *Język Artystyczny* (1), 11-20.
- Witosz, B. (2009). *Dyskurs i stylistyka*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

LUDOGRAFIA

- ABioWare (2008 – 2012). *Mass Effect* seria [PC]. Electronic Arts..
- Capcom (1998). *Mega Man 2* [NES]. Capcom.
- Level-5 (2012). *Professor Layton and the Miracle Mask* [Nintendo 3DS]. Nintendo of Europe.
- Nintendo (1985). *Super Mario Bros.* [NES]. Nintendo.
- Square (1998). *Final Fantasy VII* [PC]. Eidos Interactive.
- Team Viewtiful (2003). *Viewtiful Joe* [Gamecube]. Capcom.
- Ubisoft Toronto (2013). *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* [PC]. Ubisoft.

mgr Michał Żmuda, literaturoznawca, doktorant na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów.
michal.zmuda@onet.pl.

Styl grania: pomiędzy czytaniem a odtwarzaniem tekstu gry wideo

Abstrakt

Artykuł podejmuje problem podmiotowości gracza w kontekście stylu rozgrywki. „Styl” jest rozumiany przez autora jako „strategia wyboru”, która konstruuje określoną poetykę tekstu. Granie jest czynnością nacechowaną estetycznie i ideowo. Pojęcie stylu zostaje skojarzone zarówno z czynnością twórczą, jak i odtwórczą. Dychotomia ta zostaje wyrażona poprzez akt grania. Jest on czynnością nacechowaną estetycznie i ideowo. Na przykładzie wybranych produkcji autor demonstruje, jak gry narzucają użytkownikowi konkretne style rozgrywki. Bada także, w jaki sposób style te kreują estetyczną i ideologiczną recepcję gry. Autor dochodzi do wniosku, że prawidłowe granie polega na odczytaniu i odpowiedniej interpretacji ergodycznego tekstu gry. Czynności wykonywane przez gracza są więc uprzednio wpisane w program. Rolą użytkownika jest je odpowiednio odtworzyć, co jest możliwe dzięki prawidłowemu odczytaniu intencji zawartych w programie. Podmiotowość grającego jest tym samym konstruktem wykreowanym przez tekst danej gry.

SŁOWA KLUCZOWE: rozgrywka, styl, podmiotowość, wybór, gracz