

Piotr Kubiński

Zagraj to jeszcze raz, Stanley

Mise en abyme oraz gra konwencją
i narracją w *The Stanley Parable*

Gra i dzieło autorskie

Humanistyczny namysł nad grami wideo wydaje się dzisiaj koniecznością nie tylko z powodu wielkiej popularności cyfrowej rozrywki i wpływu, jaki wywiera ona na kulturę współczesną. Potrzeba pogłębionej refleksji wynika także z tego, że gry wideo coraz częściej dostarczają swoim odbiorcom różnego rodzaju przyjemności – nie tylko tych związanych z widowiskowymi efektami wizualnymi, wartką akcją czy rozwiązywaniem zagadek logicznych. Gry elektroniczne coraz częściej stają się narzędziem artystycznych poszukiwań i eksperymentów intelektualnych, na jakie – ze względu na specyfikę tego medium – nie pozwalają media analogowe.

Przykładem takiego zjawiska i zarazem grą szczególnie wartą refleksji jest *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013)¹. Jest to gra komputerowa wyjątkowo mocno nasycona żywością ironii, wykorzystująca oryginalne zabiegi autotematyczne, kwestionująca obowiązujące konwencje gatunkowe i przede wszystkim – stanowiąca interesujący wyraz intelektualnych poszukiwań dwóch jej autorów. To prawda, że większość współczesnych gier komercyjnych produkują duże – liczące kilkadziesiąt, a czasami więcej osób – zespoły. W ich wypadku mówienie

¹ Cytowane fragmenty *The Stanley Parable* przytaczam we własnym tłumaczeniu.

o indywidualnym autorstwie jest często kłopotliwe². W wypadku *The Stanley Parable* jest jednak inaczej. Mamy tu do czynienia z właśnie autorskim dziełem dwóch projektantów: Daveya Wredena oraz Williama Puga (współtworzą oni studio Galactic Cafe i odpowiadają za całokształt gry), którzy eksperymentowali z konstrukcją gry, by osiągnąć ściśle zamierzony efekt. Wreden i Pugh wprowadzili do gry takie elementy, które często w zaskakujący sposób kwestionują zasady gatunkowe, komentują schematyczne rozwiązania, podważają konwencjonalne reguły rządzące grami wideo. Zastosowali także szczególną grę z narracją: nie tylko zaprojektowali konstrukcję fabularną umożliwiającą ukończenie gry na wiele różnych sposobów, lecz także (przede wszystkim!) poddali tę konstrukcję tematyzacji. Wreszcie – posłużyli się specyficzną obmyśloną figurą narratora, którego status w toku rozgrywki okazuje się niejednoznaczny. Ulega on licznym metamorfozom, jego rola w opowiadanej historii jest płynna – pozwala to na odwołanie się w analizie do literaturoznawczej kategorii narratora niewiarygodnego³. Co istotne – wykorzystanie narratora, którego wiarygodność jawi się jako wątpliwa, niesie w wypadku gry konsekwencje inne niż w wypadku dzieł literackich.

Można zatem powiedzieć, że autorzy *The Stanley Parable* postępują wbrew wielu fundamentalnym regułom, zgodnie z którymi tworzy się współczesne gry komercyjne. Kierują uwagę gracza nie tylko na samą fabułę, lecz także na to, w jaki sposób jest ona prezentowana i opowiadana⁴. Co więcej, w grze brakuje klasycznie rozumianych wyzwań (co oczywiście jest w wypadku *The Stanley Parable* celowym zabiegiem i byłoby nieporozumieniem czynić z tego zarzut): dochodzenie do różnych zakończeń nie wiąże się (poza drobnymi wyjątkami) z rozwiązywaniem zadań logicznych ani zręcznościowych⁵. Właściwym wyzwaniem okazuje się zatem nie tyle odnalezienie jednego (w domyśle: najlepszego) zakończenia, ile poznanie gry jako całości, dostrzeżenie i zinterpretowanie jej struktury.

² Nie jest to jednak niemożliwe. Zdarza się, że autorstwo przypisuje się głównemu producentowi/reżyserowi gry, który – podobnie jak reżyser filmu – czuwa nad całością projektu i nadaje mu indywidualny charakter oraz rozpoznawalny styl. Przykłady dostarczają chociażby gry *Shadows of the Damned* (Grasshopper Manufacture, 2011), *Lollipop Chainsaw* (Grasshopper Manufacture, 2013) czy *Killer is Dead* (Grasshopper Manufacture, 2013) – wszystkie te tytuły bywają określane mianem gier autorstwa japońskiego twórcy Goichi Sudy.

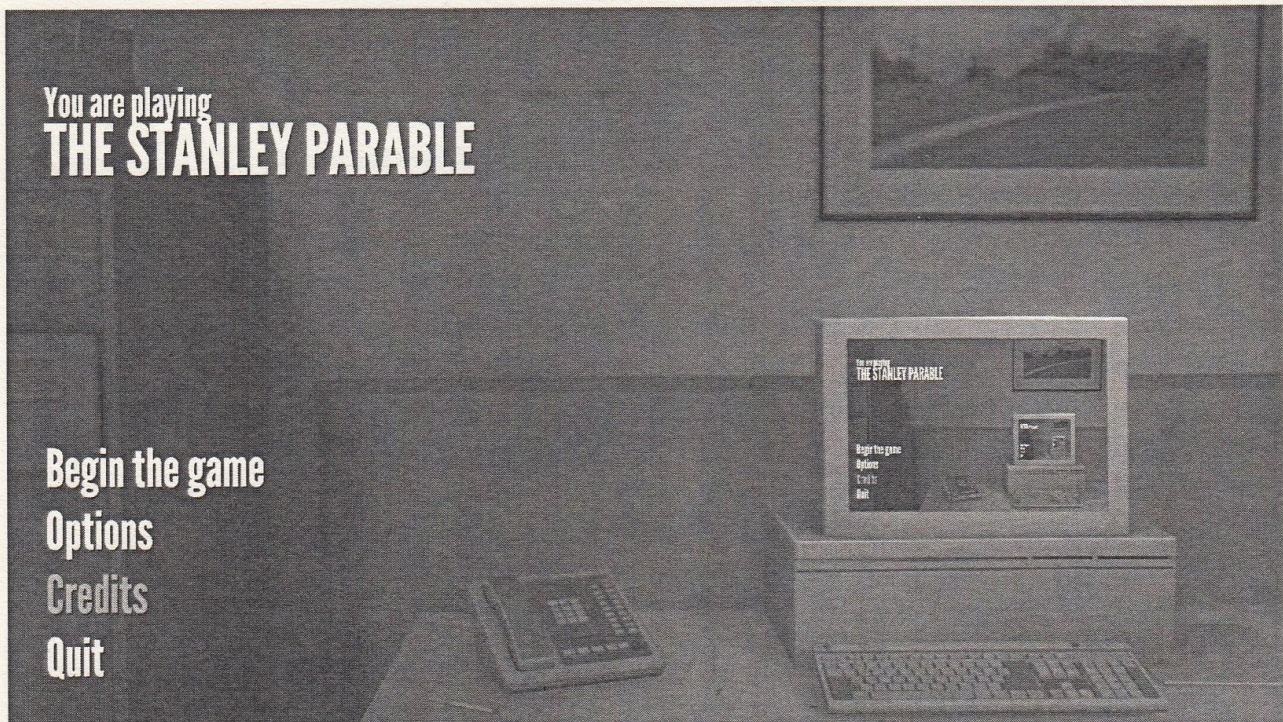
³ Kategorię narratora niewiarygodnego wprowadził do badań nad narracją amerykański literaturoznawca Wayne C. Booth. Zob. W.C. Booth: *The Rhetoric of Fiction*. Chicago-London 1983, s. 158-159. Rozdział tej książki poświęcony typom narracji dostępny jest także w polskim tłumaczeniu, zob. W.C. Booth: *Rodzaje narracji*. Przeł. I. Sieradzki. W zbiorze: *Narratologia*. Red. M. Głowiński. Gdańsk 2004, s. 224-225.

⁴ Używając języka narratologii, można by powiedzieć, że uwaga jest w dużej mierze kierowana na dyskurs, nie na fabułę.

⁵ Co więcej, podejmowane przez gracza decyzje okazują się właściwie równoważne – ich ostatecznym rezultatem jest zawsze poznanie któregoś z zakończeń. Zasadne wydaje się więc pytanie o wartość tych wyborów.

Ekran jako klucz

Przed przystąpieniem do analizy poszczególnych scen i chwytów wykorzystanych w *The Stanley Parable* warto poświęcić uwagę temu elementowi gry, który jestem skłonny widzieć jako klucz do hermeneutycznej interpretacji całości utworu. Elementem tym jest... ekran początkowy, a więc widziany jeszcze przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki. Gdy użytkownik uruchamia grę, po lewej stronie ekranu widoczny jest typowy wykaz dostępnych opcji (rozpoczęcie gry, informacje o autorach *etc.*). Lista ta widnieje na tle przestrzeni biurowej – po prawej stronie widzimy biurko z monitorem komputera. Zaskakujące okazuje się to, że tak przedstawiony monitor duplikuje cały obraz widoczny na ekranie, a więc w lewej części tego monitora widać wykaz opcji, a po prawej – następny monitor, w którym zawiera się jeszcze jeden *etc.* Oczywiście ograniczenia w rozmiarze wyświetlanej grafiki nie pozwalają dojrzeć kolejnych zapętlnionych obrazów, jednak logika tak skonstruowanego ekranu podpowiada, że zapętlenie odbywa się tu potencjalnie w nieskończoność.



Ilustracja 1. *The Stanley Parable* – ekran początkowy

Ekran początkowy *The Stanley Parable* można by zatem określić mianem konstrukcji fraktalnej albo samopodobnej. To szczególne zapętlenie, jakie gracz obserwuje na ekranie, polega na umieszczeniu w obrazie takiej części, która duplikuje (reprezentuje, powiela) jego całość. Kategorią odpowiednią do opisu tego zabiegu okazuje się zatem *mise en abyme*, która – jak wskazuje Przemysław Pietrzak – użyta w odniesieniu do literatury „oznacza taką konstrukcję artystyczną, w której w ramy jednego tekstu literackiego wstawiono inny, wewnętrzny tekst

w różny sposób związany z okalającą go strukturą. Analogia dostrzegalna pomiędzy oboma poziomami sprawia, że ów tekst wewnętrzny przypomina pomniejszoną kopię zewnętrznego”⁶.

Chwył *mise en abyme* jest według badaczy literatury „jednym z najbardziej wyrazistych zabiegów postmodernistycznej powieści z ontologiczną dominantą”⁷. W tego typu utworach konstrukcja *mise en abyme* – według klasycznych rozpoznawców Luciena Dällenbacha – pozwala na kształtowanie znaczenia całości utworu, staje się kluczem umożliwiającym jego odczytanie⁸.

Przykład *The Stanley Parable* pokazuje, że ten sam mechanizm z powodzeniem pełni podobną funkcję również w obrębie gry wideo. Zastosowanie struktury opierającej się na autoreprezentacji już w obrębie ekranu startowego gry – a więc jeszcze przed początkiem właściwej rozgrywki – stanowi bowiem czytelną zapowiedź tego, co czeka użytkownika w głównej części utworu. To sugestia pozwalająca wpisać *The Stanley Parable* w szeroki katalog postmodernistycznych strategii artystycznych koncentrujących się na poziomie metatekstowym.

Jednocześnie warto podkreślić, że zabieg *mise en abyme* zastosowany w ekranie początkowym omawianej gry charakteryzuje się szczególnym kunsztem. Powielony obraz (biurko i widoczny na nim ekran) jest wszakże powieleniem sytuacji, w której znajduje się gracz – także patrzący przecież na monitor. Efekt, jaki przynosi przedstawiony w ten sposób obraz, przypomina to, o czym pisał Pietrzak w cytowanym już artykule. Badacz zauważa tam, że „*mise en abyme* – zwłaszcza gdy odzwierciedla akt lektury – stanowi artystyczne narzędzie zapewniające »wyjście« tekstu poza własne ramy”⁹. *Mise en abyme* w wypadku *The Stanley Parable* odnosi się nie tyle do aktu lektury, ile do aktu korzystania z komputera i także pozwala utworowi wyjść poza własne ramy czy raczej – wprzęgnąć w nie gracza i rzeczywistość fizyczną.

Głos narratora

Zwięzłe streszczenie fabuły, w której uczestniczy gracz korzystający z *The Stanley Parable*, graniczy z niemożliwością. Jest tak dlatego, że podczas kolejnych etapów rozgrywki użytkownik staje przed serią alternatyw, które mogą poprowadzić fabułę w różnych kierunkach i doprowadzić do kilkunastu różnych zakończeń (warto podkreślić, że wybory te mają zazwyczaj charakter właśnie alternatyw – oznacza to, że wybranie w danej rozgrywce jednej możliwości wyklucza wybór drugiej). Gracz wciela się tu w bohatera imieniem Stanley i ogląda świat jego oczami

⁶ P. Pietrzak: *Opowiadanie w opowiadaniu. „Mise en abyme” i narratologia*. W zbiorze: *Opowiadanie w perspektywie badań porównawczych*. Red. Z. Mitosek. Kraków 2004.

⁷ J. Frużyńska: *Mapy, encyklopedie, fraktale. Hipertekstowe opowieści w prozie XX wieku*. Warszawa 2012.

⁸ L. Dällenbach: *The Mirror in the Text*. Przeł. J. Whiteley, E. Hughes. Cambridge 1989. Zob. także P. Pietrzak: *Opowiadanie w opowiadaniu*, dz. cyt.

⁹ P. Pietrzak: *Opowiadanie w opowiadaniu*, dz. cyt., s. 194.

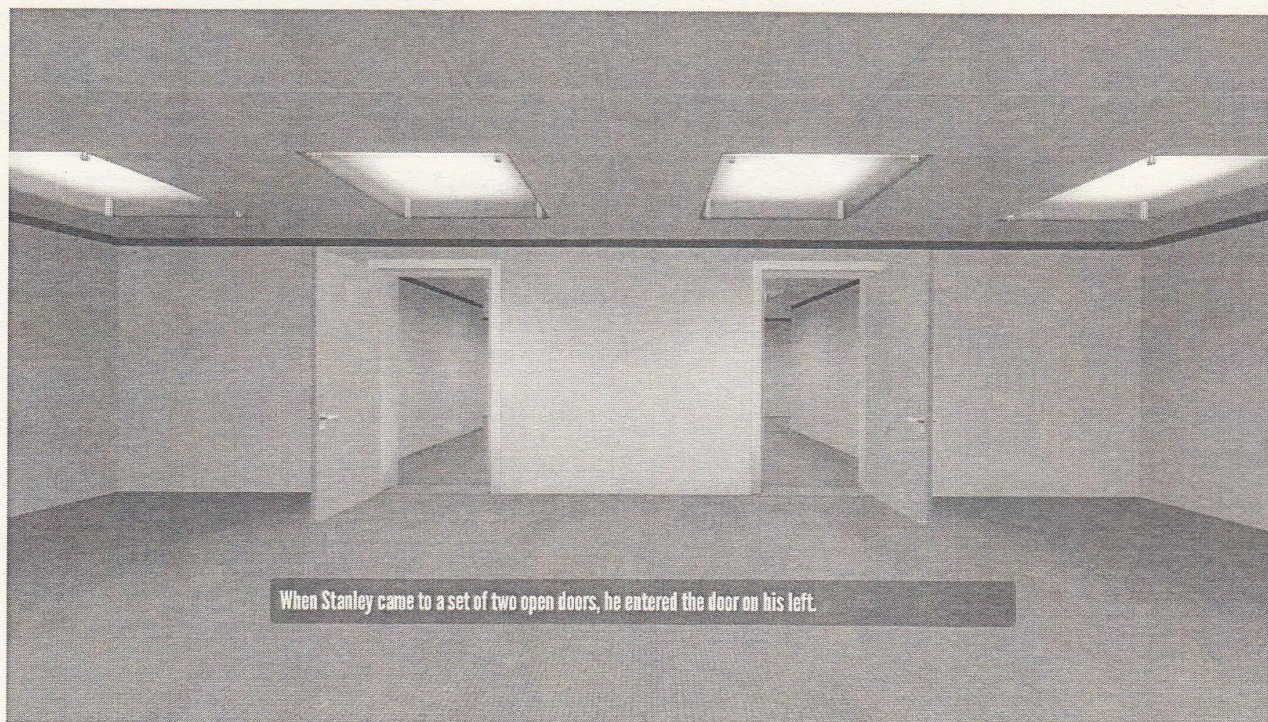
– akcja gry toczy się w bliżej nieokreślonym biurze, w którym Stanley jest pracownikiem numer 427 (pokoje oraz stanowiska robocze są tu oznaczone żółtymi numerami). Na początku rozgrywki okazuje się jednak, że w całym biurze nie ma śladu pozostałych pracowników – bohater wyrusza więc w podróż po biurze w poszukiwaniu wyjaśnienia tej sytuacji.

Wprawdzie sam Stanley nie odzywa się ani słowem, ale jego działaniom stale towarzyszą komentarze wygłaszane przez Narratora. Głos ten początkowo wyjaśnia sytuację, w której znajduje się gracz, objaśnia także motywacje i myśli bohatera, które nie są dostępne graczowi w żaden inny sposób. Narrator często posługuje się przy tym mową pozornie zależną. Na początku rozgrywki mówi na przykład: „Wszyscy jego współpracownicy zniknęli. Co to mogło oznaczać? Stanley postanowił pójść do sali konferencyjnej – być może po prostu przegapił informację o spotkaniu?”. Z przytoczonego cytatu daje się wyczytać szczególny rodzaj wiedzy Narratora, który w początkowej fazie rozgrywki nie zdradza tego, jakim zasobem informacji o świecie dysponuje – zamiast tego niejako kryje się za plecami bohatera (później ulega to drastycznej zmianie). Na początku właściwej rozgrywki mamy więc do czynienia z sytuacją, którą słowami Gérarda Genette’a można by nazwać narracją sfokalizowaną wewnątrznie¹⁰: perspektywa narratora ogranicza się tu do stanu świadomości bohatera.

Samo wykorzystanie głosu narratora w grach wideo nie jest zjawiskiem niespotykanym, dzieje się tak chociażby w grze *Bastion* (Supergiant Games, 2011) – by sięgnąć po jeden z wielu przykładów. Niezwykle jednak jest to, że o ile narratorzy w grach pełnią zazwyczaj funkcję ponadfabularną, ekstradiegetyczną – a więc nie należą do świata diegetycznego i nie wpływają na bieg zdarzeń – o tyle status Narratora w *The Stanley Parable* szybko okazuje się wieloznaczny: nie ogranicza się do relacjonowania i objaśniania wydarzeń dziejących się na ekranie, ale zwraca się także bezpośrednio do bohatera (już w czasie teraźniejszym, a nie przeszłym) i próbuje wpływać na jego decyzje – całkowicie wychodzi więc z konwencji.

Narrator prowadzi z bohaterem (a zarazem także z graczem) szczególnego rodzaju grę. Jego opowieść jest bowiem snuta w taki sposób, by gracz mógł postąpić na przekór słowom opowiadacza. Na przykład w jednym z węzłowych momentów fabuły Stanley trafia do pokoju, w którym napotyka dwoje otwartych drzwi. Narrator komentuje to słowami: „Gdy Stanley stanął przed dwojgiem otwartych drzwi, przeszedł tymi po swojej lewej stronie”. W ten sposób jednoznacznie sugeruje graczowi, jak powinien postąpić. Ponieważ jednak drzwi po prawej stronie są również otwarte, użytkownik *The Stanley Parable* staje wobec wyboru: może być posłuszny, ale może też postąpić wbrew słowom Narratora i zmusić go do zmiany opowieści.

¹⁰ Na temat typów focalizacji u Gérarda Genette’a zob. G. Genette: *Narrative Discourse*. Przeł. J.E. Lewin. Oxford 1980. Należy przy tym odnotować, że koncepcja Genette’a została poddana krytyce i przeformułowana przez Mieke Bal. Zob. M. Bal: *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*. Przekład zbiorowy. Kraków 2012.



Ilustracja 2. *The Stanley Parable* – wybór drzwi. Narrator oznajmia, którymi drzwiami przeszedł bohater, zanim to faktycznie się wydarzyło

Warto zwrócić uwagę, że jest to możliwe dzięki szczególnemu sposobowi prowadzenia narracji: opowiadacz przedstawia w czasie przeszłym wydarzenia, które dopiero mają nastąpić. To umożliwia użytkownikowi wejście w swoistą grę z Narratorem, polegającą na sprawdzaniu granic elastyczności jego opowieści – umożliwia więc podejmowanie prób wykolejenia fabuły¹¹.

Zanim przejdę do analizy takich sytuacji, pokrótce opowiem przebieg wydarzeń w rozgrywce, w której gracz jest posłuszny instrukcjom Narratora. Jeżeli gracz zdecyduje się podporządkowywać słowom Narratora, to Stanley opuści swój pokój i – spostrzegłszy, że wszyscy współpracownicy zniknęli – trafi do sali konferencyjnej, gdzie jednak również nikogo nie zastanie. Wobec tego wyruszy następnie do gabinetu szefa w nadziei, że tam znajdzie jakieś wyjaśnienia. Gabinet również okaże się pusty. Wówczas Narrator opíše sytuację następującymi słowami: „Zszokowany i roztrzęsiony Stanley zastanawiał się z niedowierzaniem, kto to wszystko zaaranżował. Jaką mroczną tajemnicę

¹¹ Jeżeli gracz we wspomnianej sytuacji – wbrew woli Narratora – wybierze drzwi po prawej, Narrator powie: „To nie była właściwa droga do sali konferencyjnej, z czego Stanley doskonale zdawał sobie sprawę. Być może najpierw chciał zajrzeć do pokoju socjalnego, żeby trochę się nim pozachwycać”. W tej krótkiej wypowiedzi ujawnia się elastyczność Narratora, który usiłuje kształtować opowieść w taki sposób, by miała ona sens mimo niesubordynacji gracza. Czytelna jest tu także kpina sugerująca, że gracz nie ma w istocie żadnego powodu, by wykazywać się nieposłuszeństwem (pokój socjalny jest tu bowiem najzupełniej zwykłym pomieszczeniem i nie ma w nim niczego, co warto by podziwiać). To kolejny przejaw gry toczącej się między Narratorem a graczem.

przed nim ukrywano? Nie mógł jednak zdawać sobie sprawy z tego, że elektryczny zamek za biurkiem szefa strzegł przerażającej prawdy, którą szef przed nim ukrywał. Nie mógł też wiedzieć, że supertajny kod do tego zamka to: 2845”.

Dwuznaczność tej sytuacji polega na tym, że w rezultacie gracz może z łatwością użyć kodu i otworzyć zamek. Narrator odślaniający przed graczem fakty, do których sam bohater nie ma bezpośrednio dostępu, wpływa zatem na bieg wydarzeń, które – wydawałoby się – powinien jedynie relacjonować. Tym samym zdradza niejednoznaczny status: swój, a także wiedzy, jaka zrodziła się w głowie bohatera.

Po odblokowaniu elektronicznego zamka przed bohaterem otwiera się tajemne przejście z windą prowadzącą do podziemnego kompleksu. Jeżeli gracz dalej będzie posłuszny Narratorowi i nie zboczy z trasy, gdy nadarzy się ku temu okazja, Stanley trafi do hali oznaczonej napisem „Ośrodek kontrolowania umysłu”, gdzie ściany pokrywa kilkaset wielkich monitorów służących do inwigilacji współpracowników Stanleya. Następnie bohater trafia do centrum zarządzania tym ośrodkiem, gdzie – jak sugeruje Narrator – postanawia wyłączyć całą maszynię, by już nigdy nie kontrolowała ludzkich umysłów. Jeżeli stojąc przy głównej konsoli (na której znajdują się dwa przyciski: włącznik i wyłącznik), bohater kierowany przez gracza zdecyduje się zgodnie z sugestią Narratora wyłączyć zasilanie ośrodka, to na ekranie nastanie ciemność, po chwili zaś otworzy się wyjście pozwalające bezpiecznie opuścić budynek. To zakończenie można by określić jako „szczęśliwe”: bohaterowi udaje się wszak opuścić miejsce inwigilacji, staje się wolny i – jak określa go Narrator – „szczęśliwy” („And Stanley was happy”).

Ukończenie tej zgodnej z oczekiwaniami Narratora wersji wydarzeń zajmuje około dziesięciu minut. Co ważne, gdy Narrator podsumowuje to zakończenie, sam zauważa, że Stanley pozostawia za sobą wiele nierozwiązanych zagadek. Co jeszcze ważniejsze – po zakończeniu gra automatycznie uruchamia się na nowo. Obydwa te fakty stanowią dla gracza wyraźną zachętę, by sprawdzić inne wersje wydarzeń, poznać inne zakończenia, by **zagrać to jeszcze raz...** Oznacza to, że właściwym sposobem korzystania z *The Stanley Parable* jest nie tyle dotarcie do jednego z zakończeń, ile przyglądanie się napięciom, które powstają pomiędzy różnymi wariantami opowieści. Próby wykołajenia narracyjnego dyskursu, zachowania sprzeczne z wolą opowiadacza nie są więc formą dewiacji, ale z góry zaprojektowanym i wręcz pożądanym zachowaniem gracza.

To z kolei pozwala zadać zasadne pytanie o wolność – tak bohatera, jak użytkownika gry. Pierwsze wrażenie gracza może być bowiem takie, że szansa konfrontowania się z różnymi alternatywami i możliwość działania sprzecznego z opowieścią Narratora stwarzają sytuację dużej swobody i wolności. Skoro jednak ów „bunt” wobec dyskursu

Narratora jest przewidziany, a wręcz zaprojektowany przez twórców, to o właściwej swobodzie nie może być mowy. Oczywiście taki pozór wolności jest charakterystyczny dla gier wideo w ogóle, ponieważ zwykle udostępniają one graczowi symulacje, w których swoboda jest zdeterminowana możliwościami graczowi udostępnionymi przez programistę – w wypadku *The Stanley Parable* ów problem pozornej swobody okazuje się jednak jednym z głównych tematów gry.

Można powiedzieć, że podejmowane przez gracza próby postępowania wbrew nakazom Narratora są manifestacją chęci wyjścia z roli narzuconej przez grę, wyrażają dążenie do działania przekornego, „po swojemu”. Im bardziej jednak gracz działa wbrew słowom Narratora, tym bardziej podporządkowuje się naczelnej zasadzie rozgrywki, która go do tego zachęca. Zostaje to zresztą dobitnie wyrażone przez Narratora, który w jednym z wariantów opowieści otwiera przed graczem wiele drzwi jednocześnie i pozwala mu samodzielnie wybrać drogę, którą ten podąży. Wybór okazuje się jednak kompletnie pozbawiony znaczenia – niezależnie od decyzji gracza dalsza rozgrywka polega wtedy na bezcelowym przemierzaniu labiryntu biurowych korytarzy. Okazuje się ono właśnie bezcelowe, ponieważ towarzyszy mu milczenie samego Narratora. Po krótkim czasie odzywa się on wreszcie słowami: „No dobrze, ja to powiem: to najgorsza przygoda, w jakiej kiedykolwiek uczestniczyłem”, po czym po chwili zastanowienia... uruchamia grę od początku. Tym samym, gdy Narrator milknie, na pierwszy plan wydobytą zostaje jego rola w nadawaniu sensu całej rozgrywce. Jednocześnie w omawianej scenie zawiera się sugestia, że wybory podejmowane przez gracza są pozbawione znaczenia, jeśli nie towarzyszy im sensotwórczy komentarz Narratora¹². To także stawia wolność – zarówno bohatera, jak i samego gracza – pod znakiem zapytania.

Pytanie o autonomię podejmowanych przez gracza decyzji jest w *The Stanley Parable* stale obecne. Warto przytoczyć jeszcze dwa szczególnie dobitne tego przykłady. Przede wszystkim znaczące okazuje się tutaj intro, w którym dowiadujemy się, na czym polega praca wykonywana przez głównego bohatera. Według słów Narratora Stanley całymi dniami siedział przed komputerem i wciskał przyciski. „Na ekranie wyświetlały się instrukcje mówiące o tym, które przyciski należy wciskać, jak długo to robić i w jakiej kolejności” – twierdzi Narrator i dodaje, że choć praca ta może się wydawać nudna, to jednak Stanley był dzięki niej szczęśliwy. Intro nie tylko wprowadza więc problem wolności (bohater przez całe życie wykonuje polecenia – wydaje się więc, że konsekwentnie powinien postępować zgodnie z nakazami Narratora), lecz także stanowi szczególnie nasycony ironią przykład *mise en abyme*. Sytuację Stanleya patrzącego w monitor i wykonującego

¹² W innej wersji wydarzeń Narrator wyraża podobną myśl: „Potrzebuje mnie – kogoś, kto na koniec to wszystko powiąże, by uchwycić sens w chaosie, strachu, zamęciu. Tym właśnie jestem, to właśnie oznaczam dla tego świata”.

widoczne na ekranie polecenia można wszakże odnieść do sytuacji gracza – także patrzącego na monitor i także wykonującego polecenia gry¹³. Jeżeli zatem potraktować intro jako ironiczny komentarz, swoistą metaforę sytuacji grania w *The Stanley Parable*, to jej efektem okazuje się wytworzenie dystansu gracza wobec gry i spojrzenie na nią w sposób bardziej krytyczny.

Gra konwencją

Wieloznaczność roli Narratora przejawia się także w innych sytuacjach. W wybranych momentach fabularnych podejmuje on próby autokomentarza, refleksji na temat własnego statusu oraz funkcji samej opowieści, zwraca także uwagę na konwencje gatunkowe i typowe dla gier wideo mechanizmy wykorzystane w *The Stanley Parable*. Jednego z licznych przykładów dostarcza następująca wypowiedź Narratora:

„I wtedy być może najdziwniejsze z pytań przyszło Stanleyowi do głowy. Sam się zdziwił, że nie zastanowił się nad tym wcześniej: – Dlaczego słyszę w swojej głowie głos, który opisuje wszystko, co robię i myślę? Teraz głos opisywał siebie jako rozważany przez Stanleya, który uznał to za szczególnie dziwne. – Śnię o głosie opisującym mnie myślącego o tym, jak głos relacjonuje moje myśli – pomyślał”.

Tym samym Narrator wprost zwraca uwagę na swoją dziwną rolę w grze. Mamy tu do czynienia ze szczególnie paradoksalną sytuacją, ponieważ z jednej strony Narrator po prostu wyraża niepokoje Stanleya, posługując się przy tym mową niezależną i pozornie zależną. Z drugiej jednak strony to właśnie sam dyskurs Narratora jest tutaj stematyzowany (dyskurs mówi sam o sobie) – i to on właśnie stanowi źródło niepokoju bohatera. W tej perspektywie słowa opowiadacza są jednocześnie... i skutkiem, i przyczyną wątpliwości Stanleya.

Narrator poddający refleksji swoją własną narrację staje się nieprzezroczysty, porzuca pozór neutralności. Jeszcze bardziej uwidocznia się to w momencie, gdy w jednej z wersji rozgrywki głos Narratora... zostaje zastąpiony przez inny głos – tym razem kobiecy. Wyraźnej modyfikacji ulega także akcent, z którym wypowiedzane są słowa. Mimo tak drastycznej zmiany – w samej opowieści nie pojawiają się pęknięcia. Pozostaje ona spójna, jest prowadzona cały czas w ten sam sposób. Można by nawet odnieść wrażenie, że mimo zaskakującego sygnału o zmianie płci i akcentu opowiadacza – jego (jej) tożsamość pozostaje ta sama. W istocie jednak mamy podstawy, by sądzić, że pojawia się tu osobna instancja nadawcza, odrębna wobec dotychczasowego Narratora. Jest

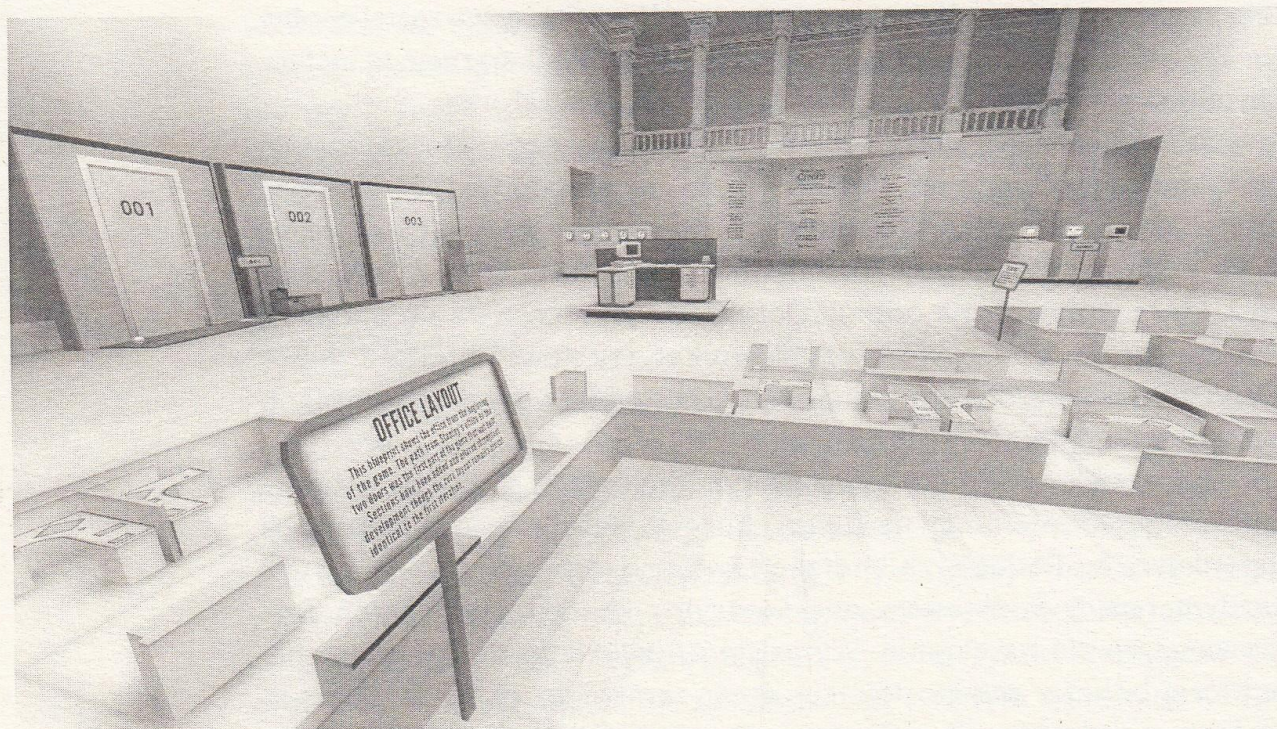
¹³ Warto przy tym jeszcze raz podkreślić, że nawet jeśli gracz działa wbrew zaleceniom Narratora, to i tak postępuje przecież zgodnie ze scenariuszem. Im bardziej więc usiłuje wyjść z roli Stanleya, tym paradoksalnie bardziej utwierdza się w roli przewidzianej przez grę. Przypomina to sytuację znaną z licznych tekstów Witolda Gombrowicza, w których bohaterowie, chcąc się pozbyć gęby, jeszcze bardziej ją sobie przyprowadzają.

tak, ponieważ żeński głos wypowiada się o Narratorze w trzeciej osobie („– Żegnaj, Stanley! – krzyknął Narrator”), co pozwala nazwać tę instancję nadawczą meta-Narratorem, a raczej: meta-Narratorką.

Za pomocą tego zaskakującego zabiegu uwaga gracza zostaje ponownie skierowana nie tyle na fabułę, ile na sam fakt, że **jest ona opowiadana** – że głos relacjonujący wydarzenia nie jest neutralny, tylko obdarzony pewnymi jakościami (barwa głosu, akcent, intonacja etc.), które wpływają na odbiór. Oczywiście jakości te da się odnaleźć w każdej grze wideo, w której użytkownik słyszy słowa narratora. W *The Stanley Parable* wydobyto jednak ten fakt na pierwszy plan, poddano go szczególnej tematyce i refleksji.

Nie jest to jedyny moment, w którym gra odnosi się do swoich elementów składowych czy do dających się w niej rozpoznać konwencji gatunkowych. Podobnych metakomentarzy jest bardzo wiele – za każdym razem podkreślają one kreacyjny charakter wydarzeń rozgrywających się na ekranie. Wyrazistego przykładu dostarcza scena, w której bohater przedostaje się przez zamknięte okno do pustego białego pomieszczenia. Wówczas Narrator oznajmia: „Początkowo Stanley pomyślał, że zepsuł mapę. Wtedy jednak usłyszał tę narrację i uświadomił sobie, że to także było częścią projektu gry. Wówczas pochwalił grę za błyskotliwy i dowcipny komentarz na temat natury gier wideo i za przenikliwe spojrzenie na strukturę zabiegów narracyjnych”. W tym krótkim komunikacie gra nie tylko ujawnia to, że jest w istocie komentarzem do siebie samej i do gier wideo w ogóle (a więc ujawnia, że jest metakomentarzem), lecz także... komentuje ten fakt (a więc staje się meta-metakomentarzem).

Kreacyjny charakter gry zostaje najmocniej wydobyty w scenie, w której Stanley trafia do muzeum gry *The Stanley Parable*. Przestrzeń ta rzeczywiście przypomina muzeum czy galerię sztuki. Na ścianach i postumentach znajdują się eksponaty związane z grą, z której gracz właśnie korzysta. Jest tu na przykład makietę przedstawiająca układ biura, po którym przemieszcza się bohater. Eksponaty opatrzone są tabliczkami informującymi o funkcji poszczególnych obiektów w grze, a także o tym, jak zmieniały się one, gdy gra była jeszcze w procesie produkcji. Na przykład jedna z tabliczek opisujących makietę odnosi się do omówionego już miejsca, w którym gracz napotyka dwoje otwartych drzwi. Napis na tej tabliczce głosi: „Układ dwojga otwartych drzwi był pierwszym konkretnym elementem projektu *The Stanley Parable*. Gdy pokój już powstał, reszta gry wyniknęła z niego jako przedłużenie, badanie sprzeczności, jakie stąd wypływały”. W muzeum wśród dziesiątków eksponatów znajdują się między innymi tablice informujące o autorach gry, na ścianach wiszą szkice koncepcyjne z różnych etapów produkcji (przedstawiające także zarzucone projekty i wersje), a w sali projekcyjnej można obejrzeć zwiastun gry, który rzeczywiście pojawił się w internecie przed jej premierą.



Ilustracja 3. *The Stanley Parable* – scena w muzeum gry. Na pierwszym planie znajduje się makieta biura, po którym porusza się bohater. Na przeciwległej ścianie widać trzy tablice, na których zamieszczono informacje o autorach gry przypominające napisy końcowe

Muzeum gry zawarte w niej samej to następny przykład nie tylko szczególnego autokomentarza, lecz także *mise en abyme*. Oczywiście to prawda, że tak zaprojektowane pomieszczenie pozwala graczowi poznać szczegóły dotyczące kolejnych etapów tworzenia gry czy lepiej zrozumieć jej koncept, ale o wiele ważniejsza wydaje się inna jego funkcja. Komunikat wydobywa w ten sposób swój kreacyjny charakter, pokazuje grę jako konstrukt, rezultat czyjejś pracy – projekt, który zmieniał się w czasie. Oczom gracza zostaje więc ukazana część warsztatu twórczego, który zwykle pozostaje przecież dla tych oczu niedostępny¹⁴.

Emersyjność *The Stanley Parable*

Ujawnienie warsztatu twórczego i bezustanne wykorzystywanie autokomentarzy pozwala postawić pytanie o rodzaj doświadczenia, jakie staje się udziałem gracza. Jak zwracałem bowiem uwagę w innych publikacjach¹⁵, twórcy gier wideo bardzo często dążą do tego, by gracz osiągnął wrażenie bezpośredniego (niezapośredniczonego) udziału w wydarzeniach przedstawionych na ekranie. Wrażenie to niektórzy

¹⁴ Oczywiście często zdarza się, że autorzy publikują szkice koncepcyjne w postaci osobnych albumów, a w internecie zamieszczane są tzw. dzienniki deweloperskie, w których twórcy opowiadają o kolejnych etapach powstawania gry. Zdarza się nawet, że w niektórych grach (np. w *Epic Mickey* [Junction Point Studios, 2010]) gracz uzyskuje dostęp do tego typu materiałów dzięki odnoszeniu sukcesów w grze. Z reguły jednak materiały te nie stanowią części samej rozgrywki.

¹⁵ Zob. np. P. Kubiński: *Immersion vs. Emersive Effects in Videogames*. W zbiorze: *Engaging with Videogames. Play, Theory and Practice*. Red. D. Stobart, M. Evans. Oxford 2014.

badacze (a często także sami gracze i projektanci) nazywają immersją lub doświadczeniem immersyjnym¹⁶. Autorzy gier sięgają po cały katalog zabiegów mających zwiększyć immersyjny efekt gry – na przykład dążą do tego, żeby historia była spójna, sterowanie płynne i intuicyjne, a graficzny interfejs użytkownika możliwie przezroczysty¹⁷. W myśl tego wzorca najwyższym stopniem immersji byłby stan, w którym gracz zapominałby o tym, że gra w grę (że ma do czynienia z maszyną, że patrzy w monitor), i miałby wrażenie, że rzeczywiście uczestniczy w przedstawianych wydarzeniach.

W wypadku *The Stanley Parable* możemy mówić o dążeniu do odwrotnej sytuacji. Różne warianty fabuły nie składają się w koherentną całość, a fakt, że opowieść poznaje się za pośrednictwem jakiegoś medium (w tym wypadku gry wideo) – jest nie ukrywany, ale właśnie wydobywany na pierwszy plan. Najlepszym tego dowodem jest to, że na przywoływanym już ekranie początkowym widnieje duży napis „You are playing *The Stanley Parable*” („Grasz w *The Stanley Parable*”), a więc przypominający o tym, że mamy do czynienia z grą właśnie. W tym całkowicie zbytecznym przecież „przypomnieniu” i w bezpośrednim zwrocie do gracza da się jednak odczytać istotną zasadę kompozycyjną obecną w *The Stanley Parable*. Autorzy tej gry nie dążą bowiem do wywołania wspomnianej wcześniej iluzji bezpośredniości. Zamiast tego na każdym kroku przypominają użytkownikowi, że ma on do czynienia właśnie z grą. Ponieważ efekt ten jest sprzeczny z dążeniem do immersji, można go nazwać emersyjnym¹⁸. Przez emersję rozumiem bowiem doświadczenie zwiększania dystansu gracza do rzeczywistości przedstawionej w grze, co wiąże się z dostrzeżeniem przez niego materialności nośnika, w którym zapośredniczona jest gra.

W tym wypadku – gdy emersja jest efektem wywołanym przez autorów celowo – doświadczenie zostaje przeniesione na poziom krytycznej zabawy z medium i jego regułami. Przytoczone dotychczas przykłady pokazują wyraźnie, że nie musi to wcale oznaczać mniejszego zaangażowania. Po prostu zaangażowanie to nabiera innego, krytycznego charakteru, lokuje się bardziej na poziomie „meta”.

Narrator niewiarygodny

Wspomniałem, że w lepszym zrozumieniu statusu głosu mówiącego w *The Stanley Parable* pomocna okazuje się kategoria narratora niewiarygodnego, którą po raz pierwszy wprowadził do badań literaturoznawczych przywoływany już Booth. O specyfice takiej

¹⁶ Zob. np. tamże; J. Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (MA) 1997.

¹⁷ Na temat strategii projektowania graficznych interfejsów w grach wideo zob. P. Kubiński: *Niwelowanie emersji. Strategie estetyczne w projektowaniu graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo*. „Nowe Media” 2014, nr 5.

¹⁸ Na temat tej kategorii – także w kontekście omawianej gry – pisałem w artykule: *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*. „Nowe Media” 2014, nr 5.

narracji niewiarygodnej miałby decydować wytwarzający się „dystans między narratorem (...) a autorem wpisanym [w tekst – P.K.]”¹⁹ i fakt, że narrator nie mówi zgodnie z normami dzieła i wpisanego w nie autora²⁰. Rezultatem tej rozbieżności miałyby być nieufność odbiorcy i wynikająca stąd chęć zweryfikowania „prawdziwego przebiegu wydarzeń”. Nieco inaczej ujmuje to Seymour Chatman, według którego w wypadku narracji niewiarygodnej po prostu „fabuła podważa dyskurs. Czytając między wierszami, wnioskujemy, że wydarzenia nie mogły zajść w taki sposób, w jaki przedstawia je narrator – jesteśmy wobec niego podejrzliwi”²¹. Ta właśnie propozycja wydaje się dobrze opisywać mechanizm zastosowany w *The Stanley Parable*. W sytuacji, w której gracz postępuje na przekór odnarratorskim wskazaniom, dąży on właśnie do tego, by fabuła podważała dyskurs narracyjny.

W wypadku omawianej gry problem przedstawia się jednak szczególnie interesująco, ponieważ wiarygodność Narratora jest nie tylko zmienna, lecz także... negocjowalna – podlega ona bowiem także decyzji gracza. Doskonale widać to w omawianej już scenie, gdy Stanley staje przed dwojgiem otwartych drzwi. Ponieważ Narrator informuje o wybranych drzwiach, **zanim** ten wybór się rzeczywiście dokonał, to w tym momencie od decyzji gracza zależy, czy opowiadacz mówi prawdę, czy się myli. Jeżeli gracz postępuje wbrew nakazom Narratora, to początkowo opowiadacz stara się jeszcze ratować swoją wiarygodność, dostosowuje opowieść do poczynań niesfornego bohatera. W innych sytuacjach natomiast całkowicie wychodzi ze swojej roli ponadfabularnego, obiektywnego głosu i zwraca się wprost do bohatera – bywa także, że swoje słowa kieruje bezpośrednio do gracza. W takich scenach tradycyjnie rozumiana „niewiarygodność” przestaje być już współmierną kategorią, a to dlatego, że naczelnym zadaniem Narratora nie jest już wtedy sprawozdawczość, z której wywiązywałby się mniej lub bardziej sumiennie. We wskazanych scenach na pierwszy plan wysuwa się jego charakter sprawczy i perswazyjny.

Działalność perswazyjna Narratora w *The Stanley Parable* przejawia się w tym, że sięga on po najróżniejsze argumenty, by przekonać bohatera/gracza do podjęcia konkretnych decyzji. Usiłuje na przykład wykazać bezzasadność dokonywanych wcześniej wyborów, stara się tak prowadzić opowieść, by gracz mógł jeszcze wrócić na „właściwe tory” („Drzwi za nim nie były zamknięte. Nic nie stało na przeszkodzie,

¹⁹ W.C. Booth: *Rodzaje narracji*, dz. cyt., s. 224.

²⁰ I choć wielu późniejszych badaczy krytykowało tak sformułowaną definicję (głównie ze względu na kategorię autora wpisanego w tekst), to jednak waga tej propozycji jest trudna do przecenienia z perspektywy badań narratologicznych. Na ten temat zob. np. A. Nünning: *Unreliable, compared to what? Towards a Cognitive Theory of Unreliable Narration: Prolegomena and Hypotheses*. W zbiorze: *Grenzüberschreitungen: Narratologie im Kontext / Transcending Boundaries: Narratology in Context*. Red. W. Grünzweig, A. Solbach. Tübingen 1999.

²¹ S.B. Chatman: *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca 1980, s. 233.

by Stanley wrócił na właściwą ścieżkę”). Gdy jednak jest to już niemożliwe, Narrator wprost domaga się subordynacji, odwołuje się do emocji, zarzuca bohaterowi, że ten nie docenia pracy włożonej w scenariusz („Och, wszystko zniszczone... Nie mogę uwierzyć, że po tym wszystkim, o czym rozmawialiśmy... Moja opowieść! Zniszczyłeś moje dzieło!”). Ucieka się nawet do... obelg („Stanley był gruby i brzydki – i bardzo, bardzo głupi. Prawdopodobnie dostał tę pracę wyłącznie dzięki rodzinnym układom – taki z niego głupek”).

Narrator udowadnia również, że dysponuje mocą nie tylko opisu i interpretacji rzeczywistości, lecz także jej stwarzania. W niektórych scenariuszach sam decyduje o ponownym uruchomieniu gry, w innych – sprawia, że bohater nagle znajduje się w nowej przestrzeni. Czasem nawet ta przestrzeń jest stylizowana w taki sposób, by przypominała zupełnie inną grę: *Minecraft* (Mojang, 2009) czy *Portal* (Valve, 2007). Na tych i wielu innych przykładach widać, jak bardzo przestrzeń diegetyczna zależy od dyskursu narracyjnego. Relacja ta jest jednak – co należy uznać za szczególnie zaskakujące i znaczące – dwustronna, ponieważ Narrator także okazuje się zależny od opowieści. W rezultacie podejmowanych przez gracza działań (i wskutek prowadzonej przez siebie opowieści) Narrator wyraża czasem żal, gniew, smutek. W jednym ze scenariuszy Stanley trafia do miejsca, które sprawia, że nie Stanley, ale właśnie Narrator czuje się szczęśliwy („Gdybyśmy tylko tu zostali, właśnie w tym miejscu, w tej chwili... Stanley, chyba czuję się... szczęśliwy. Naprawdę czuję się szczęśliwy!”). W tym momencie fabularnym gracz ma do wyboru tylko dwie rzeczy: może rzeczywiście zostać w tym miejscu i zgodnie z wolą Narratora zarzucić wszelkie działania, może też ruszyć dalej, do pomieszczenia, w którym znajdują się schody prowadzące na wysoką platformę. Narrator błaga wtedy bohatera, by ten z niej nie skakał i nie popełniał w ten sposób samobójstwa: „Jeśli zrobisz sobie krzywdę, jeśli umrzesz, gra uruchomi się ponownie – stracimy to wszystko! (...) Proszę, nie! Pozwól mi tu zostać! Nie odbieraj mi tego!”.

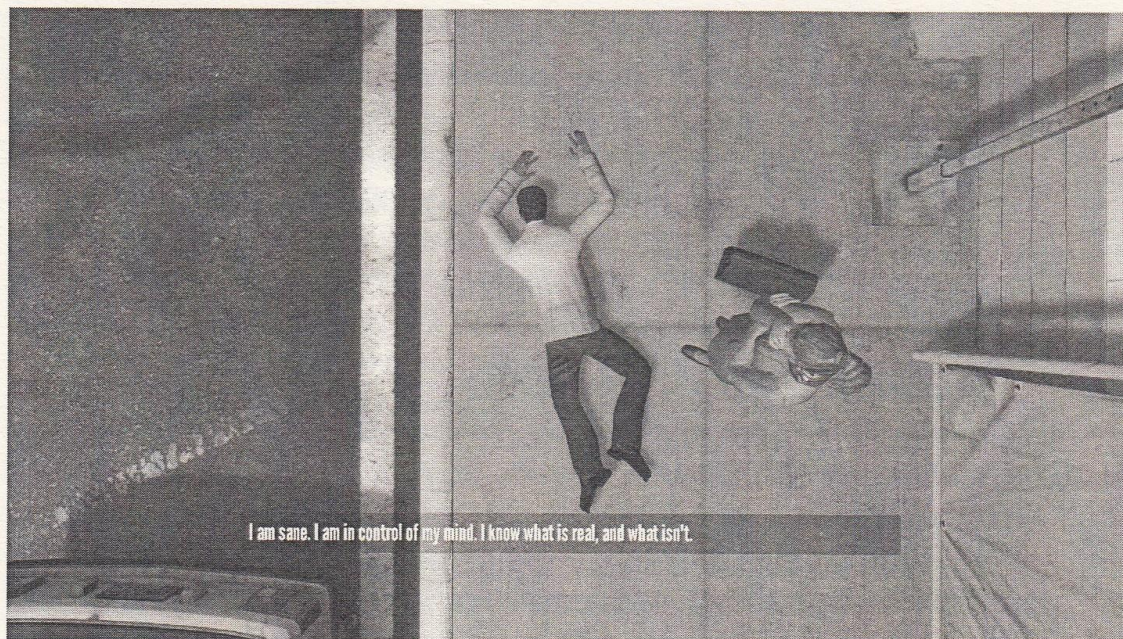
W tak skonstruowanej scenie Narrator jawi się jako postać zależna od świata fabularnego i od decyzji podejmowanych przez gracza. Warto przy tym zauważyć, że stoi to w pewnej sprzeczności ze wskazaną wcześniej zdolnością Narratora to swobodnego modyfikowania przestrzeni diegetycznej. Można sobie przecież wyobrazić, że skoro opowiadacz potrafi zmieniać elementy otoczenia, to w przytaczanej scenie też mógłby to zrobić (mógłby na przykład odciąć bohaterowi drogę do platformy).

Narratora rzeczywiście można czasem przyłapać na kłamstwie: każe on bohaterowi na przykład przyjrzeć się pewnej paproci („Ta paproć okaże się bardzo ważna w dalszej części historii! Upewnij się, że przyjrzałeś się jej szczegółowo i dokładnie zapamiętałeś”), choć wbrew zapewnieniom nie ma ona żadnego znaczenia dla fabuły.

Niewiarygodność Narratora w *The Stanley Parable* polega jednak nie tylko na tym, że zdarza mu się mijać z prawdą, lecz także na tym, że nie można mieć pewności co do jego statusu w obrębie rozgrywki. Status ten jest bowiem zmienny; stosunek Narratora do rzeczywistości diegetycznej jest płynny.

Narracja psychotyczna?

Absurdalna zmienność otoczenia, niepewny status słów Narratora oraz permanentne zapętlenie wydarzeń, które niczym w ciągłych nawrotach *déjà vu* nakazują Stanleyowi bezustannie przemierzać korytarze – to wszystko sprawia, że sytuację przedstawioną w grze można odczytywać jako reprezentację choroby psychicznej. Nie da się wszakże z całkowitą pewnością wykluczyć tego, że głos Narratora jest jedynie wytworem wyobraźni bohatera – być może cierpiącego na szczególne rozdwojenie jaźni. W grze można wskazać takie elementy, które dodatkowo uprawomocniają hipotezę o psychotycznym charakterze narracji *The Stanley Parable*. Narrator parokrotnie sugeruje bowiem, że Stanley ma problemy natury psychicznej. W jednym ze scenariuszy twierdzi, że „Stanley po prostu nie mógł sobie poradzić z presją”. W innym przebiegu rozgrywki, w szczególnie efektownym momencie, Stanley zdaje sobie sprawę z istnienia głosu opowiadacza i zauważa, że dzieją się wokół niego niezrozumiałe rzeczy (drzwi zamykają się za nim automatycznie; gdy patrzy w dół, nie widzi własnych stóp; pomieszczenia, przez które przechodzi, w niewytłumaczalny sposób się zapętłają). Według słów Narratora bohater zastanawia się wtedy, czy nie oszalał. Żeby się uspokoić, Stanley zamyka oczy (rzeczywiście ekran jest wtedy spowity czernią) i zapewnia sam siebie: „Moje życie jest normalne. Ja jestem normalny. Wszystko będzie dobrze”. Gdy jednak otwiera oczy, okazuje się, że wydarzenia, w których uczestniczy, nie są snem, że wciąż znajduje w tej samej zapętłonej przestrzeni. Wówczas Narrator relacjonuje dalszy bieg wydarzeń następującymi słowami: „Stanley zaczął krzyczeć: – Proszę, niech ktoś mnie obudzi! Mam na imię Stanley! Mam szefa! Mam swoje biuro! Jestem prawdziwy! Błagam, niech ktoś powie, że jestem prawdziwy! Muszę być prawdziwy – muszę! Czy ktoś mnie słyszy?! Kim jestem?! Kim jestem?!”. Gdy bohater – a właściwie Narrator – wykrzykuje ostatnie słowa, obraz zachodzi czerwienią i po chwili znika. Po krótkiej przerwie pojawia się zupełnie nowa sceneria, gracz widzi z góry ciało mężczyzny leżącego na ulicy i pochyloną nad nim kobietę. Według słów Narratora kobieta o imieniu Mariella spotkała w drodze do pracy zataczającego się mężczyznę, który krzyczał sam do siebie, a następnie padł martwy na chodniku: „Ewidentnie był szaleńcem, tyle wiedziała na pewno. Wszyscy wiedzą, jak wyglądają ludzie obłąkani. I wtedy pomyślała, jakie to szczęście, że sama jest normalna: – Jestem zdrowa. Kontroluję swój umysł. Wiem, co jest prawdziwe, a co nie”.



Ilustracja 4. *The Stanley Parable* – zakończenie wprowadzające postać Marielli

Najbardziej oczywista interpretacja podpowiada, że martwym mężczyzną leżącym na ulicy jest Stanley²². Jeżeli chcielibyśmy podążać tym tropem, to wszystkie wcześniejsze wydarzenia należałoby potraktować jako projekcje chorego człowieka, który błąkał się po ulicy, wierząc, że znajduje się w biurze. Ponieważ w tej ostatniej sekwencji wyjątkowo nie widzimy akcji oczami bohatera, ale postrzegamy go z perspektywy trzecioosobowej, można założyć, że jest to jedyny moment, w którym gracz postrzega rzeczywistość spojrzeniem niezmaconym urojeniami. Zmiana perspektywy oznaczałaby tu zarazem jej obiektywizację.

Czy to oznacza, że całą grę wraz z jej licznymi zapętleniami, paradoksami i wykorzystaniem przestrzeni niemożliwych do zaistnienia w rzeczywistości należy traktować jako reprezentację choroby psychicznej? Być może Stanley i Narrator są w istocie jedną osobą – cierpiącą na przykład na szczególny rodzaj schizofrenii? Taka interpretacja wyjaśniałaby zwłaszcza niejednoznaczny status głosu narracyjnego, który z jednej strony może modyfikować to, co widzi bohater, a z drugiej – pozostaje podatny na wydarzenia dziejące się na ekranie. Choroba psychiczna nie tylko tłumaczyłaby dziwny tok akcji, lecz także współgrałaby z *mise en abyme* – motywem zapętlenia, z którego nie sposób się wydostać: tak jak bohater nie może się wydostać z gry, która po każdym ukończeniu automatycznie zaczyna się od nowa (i tak jak bohater nie może się wydostać z pułapki obłądu).

Da się jednak wskazać dwie słabości interpretacji psychotycznej. Po pierwsze, gdy kończy się sekwencja, w której Mariella stoi nad martwym mężczyzną, gra uruchamia się od nowa. Oznacza to, że nie była to

²² Warto przy tym jednak zwrócić uwagę, że to gracz dokonuje tej interpretacji – nie jest ona podana w grze wprost. Narrator wszakże nie twierdzi, że na ulicy leży Stanley. W obliczu wcześniejszych słów i obrazów taka interpretacja wydaje się jednak silnie uzasadniona.

ostateczna, najlepsza sekwencja zdarzeń, ale tylko jedno z wielu równorzędnych zakończeń²³. Po drugie, argumenty przemawiające za chorobą psychiczną Stanleya pochodzą z ust... Narratora, który byłby przecież także przejawem tej choroby. Narrator, który nieraz zwodził gracza, także i w tym względzie nie może być traktowany jako całkowicie godne zaufania źródło wiedzy.

Zakończenie

W zaznaczonym powyżej problemie tkwi jednak, jak sądzę, siła *The Stanley Parable* – gra wymyka się jednoznacznej interpretacji. Szczególna konstrukcja fabularna sprawia, że wraz z poznawaniem następujących zakończeń jesteśmy skłonni przyjmować różne interpretacje gry jako całości – propozycje te nie są i nie mogą być w pełni spójne, bo też koherencja nie była nadrzędnym celem twórców. Zamiast spójnej symulacji Wreden i Pugh stawiają przed graczem zapętłony, pełen paradoksów i sprzeczności świat, w którym główny bohater może jedynie bezustannie, w niekończących się nawrotach wędrować po biurowych korytarzach²⁴.

Zabiegi, które składają się na wyjątkowość *The Stanley Parable*, oczywiście wywołują rozbawienie. Oprócz pełnienia funkcji komicznej mają one jednak ważniejsze zadanie. Są wyrazem ponowoczesnej strategii artystycznej polegającej na tym, że dzieło kwestionuje własne tworzywo, dyskutuje z ograniczeniami wynikającymi z natury samego przekaznika, tematyzuje konwencje gatunkowe. Dzięki nie jednorazowemu, ale regularnemu sięganiu po takie techniki emersyjne *The Stanley Parable* przekształca się w niezwykle komentarz do gier wideo w ogóle – niezwykle tym bardziej, że sam będący grą²⁵.

Najważniejszym konceptem umożliwiającym zaistnienie takiej konstrukcji było oryginalne wykorzystanie głosu narracyjnego. Jego wyjątkowość polega na tym, że nie tylko wprowadza bohatera w błąd, lecz także wciąga użytkownika w szczególną grę, w której nigdy nie można być pewnym statusu, jaki w danej chwili ma Narrator. Konsekwencją takiej struktury narracyjnej jest eksplicytnie zwrócenie uwagi gracza na fakt, że ma on do czynienia z konstruktem, z pewną fikcją, a nie z rzeczywistymi wydarzeniami. Sprawia to, że gracz koncentruje się na innego rodzaju przyjemności niż ma to miejsce w modelowym odbiorze gier – przyjemność ta ma charakter zdecydowanie krytyczny, emersyjny. Ogromną rolę w osiągnięciu tego efektu odegrała konsekwentnie wykorzystywana

²³ Co prawda, jak już zaznaczyłem, także w innych sekwencjach zdarzeń Narrator czasem sugeruje, że Stanley ma problemy psychiczne, ale są to z całą pewnością słabsze sygnały.

²⁴ Ekranom ładowania planszy od nowa towarzyszą różnorakie napisy. Jeden z nich to powtórzony wielokrotnie tekst „THE END IS NEVER THE END” („koniec to nigdy nie koniec”), który jest kolejnym sygnałem wskazującym na niekończący się charakter wędrowki Stanleya.

²⁵ Zwracałem na to uwagę również w artykule: P. Kubiński: *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, dz. cyt.

konstrukcja *mise en abyme*, która w grze wideo – jako medium z jednej strony audiowizualnym, a z drugiej strony interaktywnym – przynosi szczególny efekt odbiorczy.

Przedstawiona w niniejszym artykule analiza wybranych chwytów zastosowanych w *The Stanley Parable* stanowi dobitny dowód na to, że obecnie gry są równoprawną (choć różną, ze względu na swoje wyjątkowe właściwości) przestrzenią poszukiwań artystycznych i eksperymentów intelektualnych. Stanowią także pole do eksperymentów z narracją – i umożliwiają jej zaistnienie w takiej postaci, która byłaby nieosiągalna w środowiskach nieinteraktywnych.

Projekt finansowany w ramach programu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego pod nazwą „Narodowy Program Rozwoju Humanistyki” w latach 2014-2016.