

# **Światowość „EverQuestu”: odkrywając dwudziestopierwszowieczną fikcję**

Lisbeth Klastrup

---

# Prezentacje

---

## Światowość *EverQuestu*: odkrywając dwudziestopierwszowieczną fikcję

---

Lisbeth Klastrup

---

TEKSTY DRUGIE 2017, NR 3, S. 87–115

DOI: 10.18318/td.2017.3.6

---

### Wprowadzenie

Motto „Jesteś teraz w naszym świecie [*You're in our world now*]” patronowało grze *EverQuest* od 2000 roku, rok zatem po stworzeniu tego świata<sup>1</sup>. Niniejszy artykuł proponuje dosłowne odczytanie tego cytatu, próbując dociec, co właściwie obejmuje owo „bycie w świecie” i jakie cechy charakterystyczne *EverQuest* sprawiają, że my, gracze, możemy doświadczać go jako prawdziwie n a s z e g o świata. W konsekwencji tekst ten nie unika również zmierzenia się z wyzwaniem, które stawiamy sobie my, jako badacze światów gier wideo (*gameworld researchers*), gdy tylko próbujemy opisać i przeanalizować sposób bycia lub przynależenia do danego świata. W punkcie wyjścia tak sprofilowanych rozważań leży sceptycyzm wobec możliwości aplikacji jednej tylko teoretycznej perspektywy do zrozumienia doświadczenia bycia w wirtualnym świecie, połączoney jednakże

---

**Lisbeth Klastrup** – pracuje na IT University of Copenhagen w ramach grupy badawczej „Digital Communication and Culture”; autorka książki *Sociale Netværksmedier. Samfundslitteratur* (2016), redaktor *The International Handbook of Internet Research* (2010) i *Digitale Verdener – de nye mediers æstetik og design* (2004); znana w szczególności z badań nad kulturami digitalnymi, komunikacją online oraz *user-generated content*, a także z realizowanych z Susaną Toscą studiów nad światami transmedialnymi.

---

1 Zgodnie z moimi ustaleniami początkowo slogan ten brzmiał „Witajcie w naszym świecie” (por. oficjalną wersję strony z maja 1999 roku).

z równoczesnym przekonaniem o tym, że „zrozumienie” jednego świata gry (*gameworld*) może nauczyć nas tego, w jaki sposób rozumieć pozostałe światy gier. Przykładowo, można z powodzeniem przeanalizować taki „stary” świat jak *EverQuest* jako grę i dowiedzieć się wiele o funkcjach tego świata dzięki analizie mechaniki i celów rozgrywki, jak również wyzwani, jakie stawia ona przed graczem. Jednakże postępując tak, możemy nie zrozumieć, dlaczego gracze wybierają zaangażowanie się właśnie w *EverQuest*, a nie jakikolwiek inny świat gry. Można zatem spróbować spojrzeć na świat gry pokroju *EverQuest* przez pryzmat socjologii kultury, zastanawiając się nad przyczynami i sposobami zawiązywania w nim relacji społecznych – ale wówczas znowuż grozi nam pominięcie motywów stojących za rozgrywką jednoosobową. Z tego też względu uprawnione wydaje się stwierdzenie, że jakkolwiek w ostatnich latach obserwuje się wzrost publikacji akademickich poświęconych światom gry<sup>2</sup>, wciąż wiele z prac poświęconych zarówno *EverQuest*, jak i nowszym światom zdaje się cierpieć z powodu jednowymiarowego oglądu badawczego i w efekcie nie oddaje złożoności doświadczenia światów gier wideo jako właśnie *ś w i a t ó w*.

Obrawszy za początek rozważań dyskusję na temat fikcyjnej rzeczywistości (*fictional reality*) jednego z najstarszych światów gier *massive-multiplayer*, w artykule podjęty zostanie wątek złożonej gry między (1) estetyką świata gry jako aktualizowalnego (*actualised*), eksplorowalnego (*explorable*) i umysłowo wyobrażonego (*mentally imagined*) uniwersum<sup>3</sup>; (2) doświadczeniami i sposobami doświadczania, na które pozwala i może sobie pozwolić świat jako system gry (*game system*) oraz (3) relacjami społecznymi kształtującymi się w samym świecie i wokół tego świata, które składają się na unikatową jego cechę, jego „światowość” (*worldness*), która odróżnia go od wszystkich innych światów tego samego gatunku, zarówno pod względem groźnym, jak i społecznym. Chcąc przyrzeć się bliżej zasadom tej szczególnej gry, proponuję wykorzystanie hybrydycznej metodologii łączącej tradycyjną estetykę

2 Zob. E. Castranova *Synthetic Worlds – The Business and Culture of Online Games*, University of Chicago Press, Chicago 2005; T.L. Taylor *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, The MIT Press, Cambridge 2006; Taylor 2006, materiały konferencyjne z edycji DIGR-y w latach 2005 i 2007 oraz z CHI z roku 2006 i następnym czy też antologia *Digital Culture, Play and Identity – A World of Warcraft Reader*, ed. by H. Corneliusen, J. Walker Rettberg, The MIT Press, Cambridge 2008.

3 Decyduję się na przekład *universe* jako „uniwersum” z uwagi na funkcjonowanie tego ekwiwalentu w polskim uzusie, przede wszystkim w zakresie popularnonaukowych i naukowych refleksji nad światotwórstwem fantastycznym (przyp. tłum.).

w ujęciu literaturoznawczym z „czytaniem” świata w perspektywie antropologii kulturowej i groznawstwa. W związku z powyższym traktuję *EverQuest* jako nową formę fikcji i systemu znaczeniowótórczego (*meaning production system*), interaktywnego znaczącego „tekstu” (*interactive signifying „text”*) w najszerszym możliwym znaczeniu, ażeby w dalszej kolejności połączyć to odczytanie z moimi własnymi doświadczeniami bycia graczem w tym świecie oraz analizą najbardziej podstawowych form interakcji, jakie *EverQuest* oferuje graczom. Mam nadzieję, że wykorzystanie tego tryptyku teoretycznego (estetyki, kultury życia codziennego i *game design*) pomoże w wyjaśnieniu, w jaki sposób można analitycznie podejść do zrozumienia tego, co tworzy i aktualizuje doświadczenie świata gry przez gracza.

### **Pojęcie światowości (*worldness*) i świata *online* jako fikcyjnego uniwersum**

Przed przyjrzeniem się bliżej samemu *EverQuest* chciałabym pokrótce przedstawić koncepcję światowości czy, w ogólniejszym zarysie, fikcjonalnego statusu światów sieciowych. W dotychczasowych badaniach dokonałam przeglądu podstawowych elementów świata *online* i jego poetyki<sup>4</sup>, zainspirowanego pracami tych XX-wiecznych teoretyków literatury, którzy poszukiwali prawidłowości w dziełach literackich przesądających o „literackości” literatury. Podążając za Tzvetanem Todorovem, utożsamiającym poetykę z koncentracją na ogólnych i unikatowych właściwościach gatunków narracyjnych, czyli właśnie ich literackości<sup>5</sup>, zdefiniowałam badania nad „światowością” jako „systematyczne studia nad wirtualnymi światami jako wirtualnymi światami”<sup>6</sup>, z uwzględnieniem procesu analizy oraz formułowania charakterystycznych dla nich ogólnych prawidłowości. Dlatego też szczególnie istotne jest rozumienie „światowości” na dwóch wzajemnie ze sobą powiązanych płaszczyznach. O światowości można zatem myśleć albo, na bardzo ogólnym poziomie, jako o pewnej liczbie istotnych cech charakterystycznych dla wszystkich światów, albo, na poziomie bardziej szczegółowym,

4 L. Klastrup *Towards A Poetics of Virtual Worlds – Multi-user Textuality and The Emergence of Story*, University of Copenhagen, Copenhagen 2003; L. Klastrup *Why Death Matters: Understanding Gameworld Experience*, „Journal of Virtual Reality & Broadcasting” 2007 No. 4, s. 1-12; L. Klastrup *What makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying*, w: *Digital Culture, Play and Identity...*, s. 143-166.

5 T. Todorov *The Poetics of Prose*, trans. R. Howard, Blackwell, Oxford 1977.

6 L. Klastrup *Towards A Poetics of Virtual Worlds...*, s. 262.

jako o szeregu cech charakterystycznych dla konkretnego świata, odzwierciedlających się w sposobie, w jaki ogólne właściwości wszystkich światów mogą być wprawiane w ruch i przekształcane zarówno przez realia raz stworzonego świata, jak i funkcjonujących w jego granicach graczy. W niniejszym artykule skupię się przede wszystkim na tym drugim poziomie, chcąc pokazać, jak niektóre z tych elementów wpływają na doświadczenie światowości w *EverQuest* – mimo że jego część otwierającą wypełnią głównie rozważania o ogólniejszym charakterze, dotyczące funkcjonowania światów sieciowych jako takich i ich statusu jako nowej postaci fikcyjnego uniwersum. Z tego też względu, zamiast definiować światy *online* w kategoriach gier lub internetowych społeczności (albo obydwu), skłaniałabym się raczej ku poszukiwaniu przyczyn ich atrakcyjności w sposobie funkcjonowania wyobrażonych uniwersów (*invented universe*), nowej więc postaci atrakcyjnych fikcyjnych światów znanych z filmów, książek i jednoosobowych przygodowych gier wideo.

### Czy światy gier są fikcyjne?

Zacznę od przedstawienia założenia, zgodnie z którym świat gry wideo (*gameworld*) miałby być radykalnie nową formą tekstu kultury. Przedstawia on mianowicie wyobrażone uniwersum, którego cechą charakterystyczną jest możliwość jego równoczesnego wykorzystywania przez wielu użytkowników, mogących go doświadczać zarówno o d w e w n ą t r z, jak i m i ę d z y s o b ą n a w z a j e m. W konsekwencji realia świata gry przedstawiają się w diametralnie różny sposób od tych znanych z wcześniejszych form fikcji, z wyjątkiem paru istotnych cech wspólnych. Gdy wkraczamy do świata *online*, angażujemy się w „grę w udawanie” (*game of make believe*)<sup>7</sup> – tak samo jak w innych narracjach fikcjonalnych, w których udajemy, że jesteśmy elfami czy trollami, magami czy wojownikami żyjącymi w świecie, gdzie orkowie, poruszające się szkielety i smoki są tak realne, jak i my sami – co jest ogólnie znane pod zaopieczoną od angielskiego poety Samuela Coleridge’a (choć rzadko cytowaną poprawnie) frazą „g o r l i w e g o zawieszenia niewiary” (*willing suspension*

7 Stosuję przekład zgodny z zaproponowanym – nie bez oporów – przez Annę Łebkowską w książce *Między teoriami a fikcją literacką*, jako najlepiej mimo wszystko oddający polisemiczność (i zarazem performatywność) pojęcia Waltona (gdy bowiem „udajemy”, to nie tylko przecież „udajemy, że coś robimy”, ale także „udajemy się gdzieś” lub „udaje nam się coś zrobić”) (przyp. tłum.).

of disbelief)<sup>8</sup>. Tę praktykę odbiorczą wspiera sam akt logowania się do „gry” i wylogowywania się z „gry”, umożliwiającą graczom bezpośrednie doświadczenie, odpowiednio, aktu wkraczania do świata i opuszczania jego granic – dzięki czemu łatwiej im o wytyczenie wyraźnej granicy między przestrzenią świata fizycznego a przestrzenią świata gry. Kiedy bowiem wkraczamy do świata, rozpoczynamy tylko kolejną „grę dyskursu”, jak ujął rzecz Searle:

Fikcję od kłamstwa odróżnia istnienie odrębnej grupy konwencji umożliwiających autorowi dokonanie szeregu stwierdzeń, o których wie, że nie są prawdziwe, nawet jeśli nie jest jego intencją wprowadzanie w błąd.<sup>9</sup>

Nawet więc jeśli jako gracze odgrywający role postaci z wewnątrz świata – przykładowo – *EverQuest*, świadomie i nieprzerwanie odgrywamy serię fingowanych aktów, tak samo jak w fikcji narracyjnej zdajemy sobie sprawę, że jej główną rolą nie jest sprawozdawanie rzeczywistych wydarzeń – jesteśmy świadomi, że wymierzenie śmiertelnego ciosu w postać innego gracza i zabicie jej w konsekwencji nie jest tożsame z tym, że ów gracz gdzieś „poza” ekranem, w świecie *offline*, pada nieżywy. Jednocześnie nie jest bynajmniej niezgodne z prawdą, że rzeczona grywalna postać zginęła w świecie *EverQuest* – w tych realiach jest to bowiem fakt jako „prawdziwe” wydarzenie. W efekcie to, co robimy w świecie *online*, może być traktowane jako przynależące do tego rodzaju „fikcyjnego dyskursu”, który opisuje Searl. Niemniej jednak należy pamiętać o tym, że światy *online* różni od tradycyjnej fikcji jedna istotna rzecz: otóż my, jako ich użytkownicy, wiemy, że ludzie, których spotykamy i z którymi wchodzimy w interakcje, są rzeczywisti, a komunikacja z nimi odbywa się w czasie i świecie rzeczywistym, niewyobrażona i niespisana przez nikogo, zachodząca tu i teraz. Reasumując, można byłoby zaryzykować twierdzenie, że nasze rozumienie o n t o l o g i i danego świata gry determinowane jest

8 Cytat ten pochodzi z rozdziału XIV autobiograficznego manifestu angielskiego poety, Samuela Coleridge’a *Biographia Literaria* z 1917 roku i brzmi w oryginale: „In this idea originated the plan of the «Lyrical Ballads»; in which it was agreed, that my endeavours should be directed to persons and characters supernatural, or at least romantic; yet so as to transfer from our inward nature a human interest and a semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith [wyróż. autorki – K.M.M.]”. [W tekście głównym stosuję przekład frazy z Coleridge’a zaproponowany przeze mnie w artykule: Krzysztof M. Maj *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015 nr 3, s. 370 – przyp. tłum.]

9 J.R. Searle *Status logiczny wypowiedzi fikcyjnej*, „Pamiętnik Literacki” 1980 t. 71, z. 2, s. 314.

przez naszą wiedzę o tym, że jest on fikcją i że wkraczając w jego realia jako gracze, stajemy się sami częścią fikcjonalnego dyskursu. Równocześnie jednak należałoby zauważyć, że zdajemy sobie wówczas sprawę z tego, że to, co dzieje się wewnątrz takiego świata, tworzy w istocie rzeczy s p o ł e c z n ą r z e c z y w i s t o ś ć – która to, jak zasadnie wskazał T.L. Taylor w książce *Play Between Worlds* (2006) jest ściśle przepleciona ze światem społecznym spoza granic fikcji. Analiza światów *online* powinna tedy być połączona ze studiami nad grą pomiędzy fikcjonalizacją a socjalizacją jako dwoma rodzajami powiązanych ze sobą doświadczeń rzeczywistości.

### Czy światy gier są narracyjne?

Kolejna istotna kwestia do rozpatrzenia na ogólniejszym poziomie wiąże się z pytaniem o to, czy w światach gier można upatrywać jakiejś nowej formy narracji interaktywnej, czy też raczej, że owe światy, jako symulacje rzeczywistości, powinny być postrzegane jako nowatorska forma reprezentacji – w rozumieniu, jakie przyjęło się w odniesieniu do reprezentacji świata (lub światów) w narracjach fikcjonalnych. Próżno jednak szukać odpowiedzi na to pytanie w dotychczasowej literaturze przedmiotu – przede wszystkim dlatego, że, co intrygujące, do dziś bardzo niewiele napisano na temat fikcjonalnej natury gier i ich światów. Choć bowiem w obrębie badań groznawczych panuje zgoda co do tego, że w i ę k s z o ś ć gier projektuje pewną formę fikcyjnego świata (jakkolwiek by nie miał być on ograniczony), a część badaczy, jak Jesper Juul, Julian Kücklich czy Barry Atkins<sup>10</sup>, proponowało z tej perspektywy interpretować gry jako fikcje, uwagę badaczy przyciągały głównie światy gier jednoosobowych (*single player gameworlds*) – z wyjątkiem może przelotnej wzmianki o *EverQuest* u Juula. W poświęconym fikcji rozdziale książki *Halfreal* Juul koncentruje się głównie na kategorii światów w grach, które określa mianem „niespójnych” (*incoherent world games*), w logicznej konsekwencji wiążąc „spójność” (*coherent world games*) ze światami gier *online*<sup>11</sup>. Inni teoretycy gier z kolei, mimo że próbowali analizować je jako fikcje, skłaniali się raczej

10 J. Juul *Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge 2005; J. Kücklich *The Playability of Texts vs. the Readability of Games*, w: *Proceedings of the Level Up Conference*, ed. by M. Copier, J. Raessens, Utrecht University, Utrecht 2003; B. Atkins *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*, Manchester University Press, Manchester 2003.

11 J. Juul *Half Real...*, s. 131-162.

ku łączeniu fikcyjności z fabularnością bądź praktyką przestrzennego opowiadania (*spatial storytelling*<sup>12</sup>) – natomiast zachowanie różnicy między tymi dwoma kategoriami jest istotne, o czym przypominali choćby Jesper Juul<sup>13</sup> czy Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Smith i Susana Tosca<sup>14</sup>. Pojęcie fikcji opisuje wyobrażony, „nie-realny” świat, natomiast kategoria fabuły definiuje akt prezentacji serii wydarzeń. Dopiero poprzez tę prezentację wydarzeń fabuła (lub narracja) tworzy świat, na co wskazywały chociażby teoretyczki literatury Marie-Laure Ryan<sup>15</sup> i Ruth Ronen<sup>16</sup>. Dlatego też w przypadku światów gier, w obrębie których funkcjonują fabuły o świecie, zawarte w podręcznikach do gier czy w oficjalnych lub fanowskich stronach w sieci, świat *online* jest w większym stopniu konstruktem mentalem (światem projektowanym narracyjnie), którego unikatowość wyraża się w reprezentacji aktu alizowania wersji wyobrażonego uniwersum. W odróżnieniu więc od dawniejszych form fikcji światy gier mają znaczenie nie jako opowiadane (w znaczeniu bycia prezentowanym graczom), lecz jako doświadczane zarówno w wymiarze samej rozgrywki, jak i architektury samego świata – i to w stopniu, który skłania graczy do udawania (*simulate*), że żyją w tej rzeczywistości. Innymi słowy, nie przynależy to ani do porządku ukazywania czy opowiadania, ale odgrywania (*acting out*). Nie oznacza to wprawdzie, jakoby gracze nie doświadczali uczestnictwa w rozwoju fabularnym. Wręcz przeciwnie: światy *online* mają to do siebie, że pozwalają na rozwój wielu fabuł w tym samym czasie, na co w niemałym stopniu wpływa projekt możliwych do ukończenia questów o strukturze fabularnej (dyskusję na temat questów, mitologii i fabuł w światach gry podejmują Jill Walker Rettberg<sup>17</sup> i Tanja Krzywinska<sup>18</sup>).

12 Zob. np. H. Jenkins *Game Design as Narrative Architecture*, w: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, ed. by N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, Cambridge 2004, s. 118-130.

13 J. Juul *Half Real...*, s. 122.

14 S. Egenfeldt-Nielsen, J.H. Smith, S. Tosca *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, Routledge, New York–London: 2008, s. 172-173.

15 M.-L. Ryan *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Indiana University Press, Bloomington 1991.

16 R. Ronen *Possible Worlds in Literary Theory*, Cambridge University Press, Cambridge 1994.

17 J. Walker Rettberg *Quest in "World of Warcraft": Deferral and Repetition*, w: *Digital Culture, Play, and Identity...*, s. 167-183.

18 T. Krzywinska *World Creation and Lore: "World of Warcraft" as Rich Text*, tamże, s. 123-142.



Należy wspomnieć o jeszcze jednym podobieństwie między światami *online* a narracjami fikcjonalnymi, z którymi współdziała one funkcjonowanie symbolicznej ramy poznawczej jako rodzaju doświadczenia kojarzonego z obietnicą „immersji”, emocjonalnego zaangażowania czy płwy treści (*flow*) – podczas lektury książek, oglądania filmu czy odbioru sztuk teatralnych – zapewnianego przez odfiltrowywanie bodźców nieistotnych bądź nieinteresujących. Podobnie jest w przypadku książek czy filmów, także świat *online* nigdy nie może być wierną symulacją rzeczywistości (ową mapą, pokrywającą całość terytorium, które reprezentuje) i jest raczej *s k o n d e n s o w a n ą p r e z e n t a c j ą* tego, jakim świat być może, determinującą, które aspekty życia należy włączyć, a które wyłączyć, które wydarzenia przyspieszyć, a które przedstawić w czasie rzeczywistym etc. Tak jak zatem w filmach i książkach, narracyjna elipsa jest funkcjonalizowana jako dyskursywna strategia służąca podtrzymaniu odbiorczego zainteresowania: postaci ze światów *online* nigdy nie muszą chodzić do łazienki, myć zębów, zdejmować piżam czy wykonywać wszelkich innych czynności zwykle wyłączanych z obszaru większości wyobrażonych uniwersów – ponieważ jest to jednakowo nużące i z perspektywy nadawczej, i odbiorczej<sup>19</sup>. W *EverQuest* szybkość, z jaką mija cykl dwudziestoczworogodzinny, wielokrotnie przewyższa tę znaną ze świata fizycznego – dzięki czemu możliwe jest zmieszczenie w jednostce czasu znacznie większej liczby aktywności i faktyczne odczucie „przebiegającego przez palce” czasu.

### Światy gier jako ramy interpretacyjne

Choć świat *online* nie jest odmianą narracji czy prezentacją fabuły, wciąż zawiera w sobie funkcję *r e p r e z e n t o w a n i a*, przedstawia bowiem zmediatyzowaną wykładnię tego, jak wygląda świat lub jak może on wyglądać. Gonzalo Frasca był jednym z pierwszych groznawców, którzy zauważyli, że w *Simsach* istnieje zależność między liczbą posiadanych przedmiotów a łatwością w nawiązywaniu znajomości przez gracza<sup>20</sup>. W światach podobnych do *EverQuest* bogactwo jest kojarzone równie pozytywnie, jako że nie tylko ułatwia awans w samej rozgrywce, ale także mimochodem pozwala na okazywanie szczerobroblowości wobec innych graczy poprzez obdarowywanie ich przedmiotami,

19 Chyba że te trywialne czynności są integralną częścią rozgrywki, jak dzieje się chociażby w przypadku gier symulacyjnych.

20 G. Frasca, „The Sims”: *Grandmothers are Cooler Than Trolls*, „Game Studies” 2001 Vol. 1, No. 1, online: <http://www.gamestudies.org/0101/frasca> (30.05.2017).

za które w innej sytuacji zmuszeni byłiby zapłacić. To, że własność czy majątność zostaje skorelowana z „dobrem” i, odpowiednio, wynagrodzona w toku awansu „growego” i społecznego, jest ewidentnie przejawem indywidualnej perspektywy poznawczej projektanta gry – w tym konkretnym przypadku kształtującego się w perspektywie liberalnej ekonomii lub znamionującego indywidualne przywiązanie do dóbr materialnych. W związku z powyższym symulowany świat *online* wraz z jego opisem (kształtującym się w ramach *backstories* czy też rozszerzeń fabularnych) i miriadami historii o świecie tworzonych przez samych graczy, funkcjonują w zbliżony sposób do „analogicznego” literackiego dyskursu narracyjnego: mianowicie tworzą ramę interpretacyjną umożliwiającą rozstrzygnięcie chociażby o moralności i immoralności czy dobru i złu w odniesieniu do „reguł danego świata” i kształtującego się w nim systemu etycznego. Spostrzeżenie to można powiązać z zaobserwowaną przez Egenfeldta-Nielsen, Smitha i Toskę prawidłowością, zgodnie z którą – generalnie rzecz biorąc – funkcją fikcyjnego świata w odniesieniu do gier miałyby być „nakłanianie graczy do wyobrażania sobie, że ich [wirtualne – K.M.M.] działania zachodzą w obrębie przestrzeni znaczącej”<sup>21</sup>.

### **Analiza światowości**

Powyzsza ogólna analiza głównych aspektów światowości i fikcjonalności światów *online* przyczyniła się, miejmy nadzieję, do wskazania zarówno podobieństw, jak i różnic między tym rodzajem świata a wcześniejszymi upostaciowaniami wymyślonych i spójnych pod względem czasowym uniwersów w tekstach kultury. Pozwolę sobie teraz podsumować tę dyskusję, wymieniając to, czego nauczyła nas ona w zakresie analizy sposobu oglądu świata gry podobnego *EverQuest* jako świata fikcjonalnego, a także metod budowania efektu światowości. Zrozumienie, w jaki sposób świat *online* może funkcjonować jako fikcjonalne uniwersum, wymaga przeanalizowania tego, jak tworzy on ramę interpretacyjną, i jak ograniczenia czy możliwości grania (*acting*) wewnątrz tego świata kształtują jego percepcję u gracza. Ujmując rzecz precyzyjnie, może to zostać osiągnięte przez próbę odpowiedzi na pytania o styl reprezentacji świata (do jakiego gatunku przedstawieniowego należy i jakie mitologie pozostają przedmiotem jego inspiracji?), a także sposoby kształtowania w nim społecznej rzeczywistości (jakie są zasady i praktyki interakcji między graczami?). Związek tych wszystkich elementów przekłada się na

21 S. Egenfeldt-Nielsen, J.H. Smith, S. Tosca *Understanding Video Games...*, s. 171.

charakterystykę „światowości” danego świata *online* jako angażującego nas i sprawiającego, że chcemy weń wierzyć.

### Składowe „światowości”

#### Prezentacja świata i gra ze światem

Interfejs świata *online* jest narzędziem zaprojektowanym w celu pozwolenia graczowi na wkroczenie do tego świata i stania się jego częścią – i to w tak transparentny sposób, jak jest to tylko możliwe. Interfejs sam w sobie przedstawia świat „tak jakby” (*world „as if”*) – a więc t a k j a k b y była to rzeczywistość (*reality*) – i nie zwraca uwagi na to, że istotną jego częścią jest konstrukcja tej właśnie rzeczywistości (*production of this reality*). Podobnie jak w innych narracjach fikcjonalnych – jeśli użyć terminologii Jaya Boltera i Richarda Grusina<sup>22</sup>, reprezentacja świata ma na celu wytworzenie u odbiorców efektu bezpośredniości (*immediacy*) i nie powinna stać na drodze samego doświadczenia. Niemniej jednak wydaje się, że użytkownicy światów *online* nie zawsze poszukują owego wrażenia bezpośredniości. Ktokolwiek jest zaznajomiony ze specyfiką światów *online*, z pewnością musi w końcu zaobserwować, że gracze, zaangażowani w interakcje społeczne zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz wirtualnej przestrzeni, przejawiają świadomie instrumentalne podejście do jej realiów, niekiedy traktując dany świat jako część oprogramowania (*piece of software*) i w taki też sposób odnosząc się do niego w dyskusjach. Wygląda na to zatem, że sami gracze nie widzą problemu we wchodzeniu do i wychodzeniu z rzeczywistości (*reality*) świata (gry), w jednej chwili zachowując się tak, jakby rzeczywistość (*really*) istnieli w nim jako magowie, a w drugiej – tak jak gracze, racjonalnie dyskutujący o nowej fajnej modyfikacji dodanej do systemu zaklęć. Wewnątrz świata *EverQuest* można spokojnie wyśmiewać (lub narzekać na) fatalną detekcję kolizji, umożliwiającą mobom<sup>23</sup> przechodzenie na wskroś przez pnie drzew – niemniej jednak nie traci się wtedy ogólnego doświadczenia bycia w tym świecie. Podobnie pauza w rozgrywce (zamrożony ekran), spowodowana migracją do nowej strefy (i koniecznością importu nowych plików z serwera), choć niewątpliwie irytująca, to jednak nigdy nie zniszczyła mojego doświadczenia gry jako takiego. Choć więc trudno byłoby mi przywołać dostatecznie wiele argumentów empirycznych dla tej tezy,

22 J.D. Bolter, R. Grusin *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 1999.

23 Skrót używany w grach MMORPG i pokrewnych na oznaczenie poruszającej się (*mobile*, stąd też nazwa) postaci niezależnej (NPC, *non-player character*) (przyp. tłum.).

zaryzykowałabym stwierdzenie, że jako gracze w świecie gry *online* (*online gameworld*) staramy się żyć z dalekim od ideału trybem reprezentacji, złą grafiką, lagami<sup>24</sup>, błędami etc. Krajobraz, po którym przemieszczają się gracze, nie przestaje być przecież – mimo rozdrażnienia wywołanego nieadekwatnym przedstawieniem rzeczywistości – przestrzenią celowej wędrówki. W przypadku zaś *EverQuest* dochodzi nawet do tego, że i błędy zaczynają być traktowane jako część doświadczenia b y c i a t u i t e r a z w świecie *EverQuest*.

Przykładem tej ciągłej oscylacji między wchodzeniem w fikcyjną narrację i wychodzeniem z niej niech będzie scena dyskusji niskopoziomowych graczy, w której kiedyś wzięłam udział. Jednemu z graczy, Coemu, towarzyszyła potężna, wysokopozioma postać<sup>25</sup> stworzona przez jego żonę – co sprawiło, że czasem nie mógł powstrzymać się od przechwałek. W odpowiedzi inny członek grupy, Glee, postanowił go podpuścić i zbliżyć się do tej konkretnej żeńskiej postaci. Glee jednakże był wielkim trollem, wskutek czego, gdy sterujący nim gracz w pewnym momencie umieścił swojego trolla ponad postacią nieobecnej żony Coeego, przesłonił ją w efekcie całkowicie tak, że zniknęła z ekranów.

Coe tells the group, 'Oh no that is my wife'  
 Coe tells the group, 'In rl'  
 Coe tells the group, 'She is 56 druid'  
 Glee tells the group, 'Yep and im santa clause'  
 Coe tells the group, 'Lol'  
 ....  
 Coe tells the group, 'She is not there thats why i have her afk'  
 Coe tells the group, 'She isn't home right now'  
 Glee tells the group, 'MAN!'  
 Glee tells the group, 'I was making my move !'  
 Glee tells the group, 'Lol im sitting on her'  
 Coe tells the group, 'Lol well she wont get cold that way'

24 Lag – 'latencja, opóźnienie'; slangowe określenie na przestój w rozgrywce, najczęściej *online*, spowodowany np. utratą sygnału internetowego bądź awarią serwera (przyp. tłum.).

25 Klastруп intencjonalnie miesza tu poziom diegetyczny (na którym Coe nie ma przecież żadnej żony, bo jest fikcyjną postacią) z ekstradiegetycznym (na którym gra w *EverQuest* gracz wcielający się w Coeego). Stąd też w tłumaczeniu rezygnuję z funkcjonujących w polszczyźnie synonimów *playable character*, jak chociażby „bohater” czy „awatar”, na rzecz wieloznacznej i dobrze osadzonej w kluczowym dla rozważań Klastруп dyskursie narratologicznym i fikcyjnym kategorii „postaci” (przyp. tłum.).

Lagria tells the group, 'Glee stop that not nice'  
 Coee tells the group, 'Lol'  
 Amydar tells the group, 'Lol'  
 Glee tells the group, 'Where did she go i can [sic i.e. can't] see her?'  
 Lagria tells the group, 'Lol'  
 Milagros grins.  
 Glee tells the group, 'I ATE HER!'<sup>26</sup>.

Ta wymiana zdań dowodnie pokazuje, że gracze całkiem swobodnie przełączają się między wychodzeniem z roli (*out-of-character*)<sup>27</sup> i rozmową o rzeczywistym świecie („irl”, *in real life*), w którym żona gracza wyszła z domu i dlatego jest „poza zasięgiem klawiatury” („afk”, *away from keyboard*) – a równoczesnym rozmawianiu o wydarzeniach w fikcyjnym świecie (*in-world*) tak jakby były one całkowicie rzeczywiste<sup>28</sup>. W konsekwencji żona jest druidką pięćdziesiątego szóstego poziomu, postać trolla siedzi na

26 Transkrypcję tę zdecydowano się pozostawić w formie oryginalnej z uwagi na specyfikę komunikacji sieciowej w grach MMO (*massive multiplayer online*), po pierwsze najczęściej odbywającej się w języku angielskim, po drugie zwykle przedkładającej oszczędność wyrazu ponad dyskursywne walory wypowiedzi pisemnej, po trzecie zaś nieprzeszczepialnej w postaci jakichkolwiek ekwiwalentów na grunt polski (próżno nawet w nieoficjalnej polszczyźnie szukać ekwiwalentów dla akronimów LOL (*laughing out loud*) czy AFK (*away from keyboard*), stosowanych z powodzeniem także przez polskich użytkowników Internetu i graczy). Co więcej, komizm przytoczonej przez Kłustrup rozmowy zasadza się na pomieszaniu wielu porządków, w tym zwłaszcza porządku diegetycznego (tu: świata gry *EverQuest*) i ekstradiegetycznego – z którego, co istotne, zdają sobie sprawę gracze i dlatego też pozwalają sobie na ryzykowne żarty na podłożu seksualno-genderowym, raczej niepokojąco skądinąd zlekceważonym przez autorkę tekstu (przyp. tłum.).

27 Z uwagi na pojawiającą się w dalszych partiach artykułu neologiczną grę czasownikową formą tego terminu – konkretnie „OOC-ing”, czyli „out-of-charactering” – proponuję rozróżnienie między graniem „w roli” (*in-character*) jako „upostaciowaniem” i „poza rolę” (*out-of-character*), odpowiednio, jako „odpostaciowaniem”, co wydaje mi się zarazem bardziej zgodne z polskim idiomem teoretycznoliterackim. Wydaje się ponadto, że ten przekład umożliwia opisanie również przypadków nieostrych – np. gry wbrew przyjętej roli, w celach subwersyjnych lub satyrycznych, jednak bez wychodzenia z roli, jak w przypadku wszelkich sygnałów ekstradiegetycznych od dzwonka telefonu, który należy odebrać, po pukanie do drzwi, które w równym stopniu przerywa rozgrywkę i zarazem wyrzuca ze świata (przyp. tłum.).

28 W przekładzie rozróżniam „realność” jako technikę reprezentacji (zwłaszcza wiarygodnej) obecną zarówno w poetyce realistycznej, jak i fantastycznej, od „rzeczywistości” jako rodzaju świata, potocznie nazywanego „realnym” i utożsamianym z faktycznie i empirycznie istniejącym, choć z perspektywy kognitywistycznej jedynie poznawczo pierwotnym (przyp. tłum.).

niej i nie jest to odbierane jako coś miłego w świecie, w którym postać Lagrii mówi „przestań, to nie jest miłe”. Cała ta scena jest frywolna przez to, że postać Gleego w oczywisty sposób nagina zasady rozgrywki, by zrobić coś, co nie zostało zaprogramowane w grze (czyli dosłowne „siedzenie” na innej postaci). Wszyscy gracze współdzielą dystans ironiczny (*ironic distance*) wobec tego, co można i czego nie można zrobić w świecie gry – co w tym konkretnym przypadku pozwala całej grupie na zrelaksowanie się i zacieśnienie więzi społecznych między kolejnymi walkami.

Jeśliby rozważyć konsekwencje tego rodzaju oscylacji w zachowaniu graczy, można zaryzykować twierdzenie, że podczas gdy gra upostaciowująca (*in-character*) jest sygnałem wiary w fikcję i celowego wchodzenia w rolę (*role playing*), by doświadczyć immersji, to gra odpostaciowująca (*out-of-character*) znamionuje, przykładowo, wiarę w system gry w konkretnym świecie lub oddanie tworzonej w nim sieci relacji społecznych. Z tego też względu choć gra odpostaciowująca (*OOC-ing*) może naruszać ramę modalną świata jako wiarygodnego fikcjonalnego uniwersum, wciąż jednak rozgrywa się w ramie modalnej świata jako przestrzeni społecznej – a w *EverQuest* wręcz zdaje się naturalną częścią procesu nawiązywania znajomości i umacniania więzów społecznych w procesie interakcji społecznych. W istocie rzeczy, jak wskazywał Gary Alan Fine – jeden z pierwszych socjologów, który podjął się badań nad grami RPG (*role-playing games*<sup>29</sup>) – w nawiązaniu do Ervinga Goffmana<sup>30</sup>, możliwość oscylowania między różnymi ramami interpretacyjnymi danej sytuacji społecznej może być faktycznie częścią zabawy w fantastyczną grę (*fun of playing a fantasy game*) z uwagi na brak poważnych kar społecznych za tego rodzaju roz(g)rywkę. Właśnie z tego powodu akt naruszenia ram iluzji jest naturalną częścią interakcji społecznych dokonujących się w obrębie grupy grającej w *role-playing game*:

Warto wziąć również pod uwagę efekt woluntarystycznej natury takiej ramy i zawartej w niej „rozrywki” („*fun*”). Ramy woluntarystyczne (*voluntary frames*), a więc te, w obrębie których osoby nie są zobligowane do pozostawania, odznaczają się znacznie wyższym poziomem dopasowania

29 Decyduję się na pozostawienie oryginału, ponieważ funkcjonujące w polszczyźnie ekwiwalenty w postaci gry fabularnej czy gry wyobraźni nie do końca oddają aspekt wchodzenia w rolę, o którym piszą i Klastруп, i Fine (przyp. tłum.).

30 G.A. Fine *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago University Press, Chicago 1983.

niż te obligatoryjne (*mandatory frames*) – choć jest to, oczywiście, kwestią stopnia. Rozgrywkę umacnia bowiem paradoksalnie nie tyle stopień pochłonięcia aktora przez rolę, ile konsekwencje wynikające z przełamywania jej ram. W zajęciach dobrowolnych (*voluntary activities*) zaś, jak chociażby w grach fantastycznych, niewiele można odnaleźć negatywnych konsekwencji takiego działania.<sup>31</sup>

Analiza sposobu uzyskiwania przez graczy dostępu do świata pokroju *EverQuest* powinna zawierać także refleksję nad sytuacjami, w których rozmawiają oni o świecie jako o narzędziu do zabawy lub programie komputerowym (*software*) – a zatem o tym, jak (i kiedy) decydują się na wykroczenie (*step outside*)<sup>32</sup> z tej rzeczywistości. Co więcej, w tej perspektywie należy uwzględnić także, w jaki sposób gracze wykorzystują w rozgrywce doświadczenie świata jako zaprogramowanego systemu (*software system*) i jako (równie istotne) część relacji społecznej ze światem.

Jakie mogą być reperkusje tego konkretnego zjawiska? Przede wszystkim uświadamia ono, że doświadczenie „światowości” nie jest tym samym, co odczucie imersji bądź świadomego wyboru bezgranicznej wiary w reprezentację. Wręcz przeciwnie: to raczej zagłębienie się (*immersion into*) w świat i odczucie bycia w nim są pewnymi aspektami doświadczenia „światowości”. Jeśli jednak koncepcja zagłębiania się w świat fikcji nie może w pełni opisać tego, co podtrzymuje naszą radość z bycia w świecie *online*, to jakie inne kategorie teoretyczne mogłyby pomóc w opisie tego konkretnego rodzaju zaangażowania? Być może doświadczenie światowości jest raczej rozwojowe niż z góry ustalone; wówczas pojęcie imersji mogłoby opisywać początkowe stadium światotwórcze, a następnie pogłębiającą się ze zmienną intensywnością wiarę w jego realia, owe momenty udawania (*the pretend-moments*), że to, co się wydarza w świecie *online*, jest „prawdziwe” („real”) i wymaga interpretacji wydarzeń w poszanowaniu ich znaczenia w realiach danego świata (*in-world*) lub danej gry (*in-game*). Koncepcja obecności (*presence*) mogłaby dodatkowo opisywać uczucie „bycia tam” (*being there*), oglądania świata oczyma danej postaci, zawiązywania relacji z innymi „rzeczywistymi ludźmi” (*real people*) poprzez ich awatarów czy wreszcie doświadczenie

31 Tamże, s. 196.

32 „Wykroczenie” ma w polszczyźnie drugi sens, związany nie tylko z wykraczaniem poza jakies ramy czy granice, ale również naruszeniem ustalonego porządku, także prawnego, co wydaje mi się istotne w kontekście całej koncepcji „światowości” u Klastруп (przyp. tłum.).

zanurzenia w społecznej rzeczywistości. Z a n g a ż o w a n i e w świat ujawnia się dopiero po pewnym czasie, połączonym z c i ą g ł y m odczuwaniem immersji i obecności – a więc doświadczeniem życia w tym świecie. Sytuacja ta odnosi się nie tylko do aktualnego doświadczenia gry w świecie (czy rozgrywania świata), ale także do umysłowego aktu interpretowania i korelowania wydarzeń w nim zachodzących. Innymi słowy – używając także terminu Marka Meadowsa<sup>33</sup> – jest to efekt nieustannej interpretacji tego, co wydarza się w świecie, jako narracji *post facto*. W ten sposób możemy myśleć o zaangażowaniu jako o zestawie doświadczeń umacniających pewną „celową obecność”, jak ujął to Clive Fencott<sup>34</sup>, a zatem bycie tam w jakimś celu. Wskazuje to oczywiście na konieczność rozpatrywania sposobów doświadczania światów *online* w dużej rozpiętości czasowej.

### **Przedstawianie świata: uniwersum, estetyka i gatunek**

Kolejną istotną kwestią w interpretacji sposobów odnoszenia się przez graczy do danego świata *online* pozostaje przebadanie, w jaki sposób świat ten może zostać przedstawiony (*staged*) w relacji do funkcjonujących już konwencji gatunkowych i światotwórczych. W jakie gatunki fikcjonalne wpisuje się dany świat i jaka jest jego historia? Utrzymanie wiary w świat zakłada, że jego projekt musi być spójny, także w wymiarze systemu wartości i w zgodności z obranym gatunkiem fikcjonalnym. Richard Bartle, jako designer<sup>35</sup> i teoretyk, wskazał, że koherencja jest tu kluczowa<sup>36</sup>. Jeżeli jest to świat *fantasy*, reprezentacja świata powinna być konsekwentnie fantastyczna (*fantasy-like*). Byłoby to *nie na miejscu* (*out-of-place*), gdyby w *EverQuest* pojawiły się statki kosmiczne czy futurystyczna architektura. Gracze oczekują bowiem świata zgodnego ze „średniowieczną estetyką”: smoki, orkowie i magia będą więc tu postrzegane jako naturalne elementy rzeczywistości w takim samym

33 M. Meadows *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*, New Riders Publishing, Berkeley 2002.

34 P.C. Fencott *Presence and the Content of Virtual Environments*, w: *Proceedings of the Second International Workshop on Presence*, University of Essex, Colchester 1999, online: <http://web.onyxnet.co.uk/Fencott-onyxnet.co.uk/pres99/pres99.htm> (30.05.2017).

35 Decyduję się pozostawić słowo „designer” mimo konsekwentnego tłumaczenia „designu” przez polskie „projektowanie” z uwagi na zleksykalizowane jego użycie na polskim gruncie jako nazwy konkretnej profesji w dziedzinie produkcji gier komputerowych (przyp. tłum.).

36 R. Bartle *Designing Virtual Worlds*, New Riders, San Francisco 2003.



stopniu, w jakim w naszym świecie za oczywiste uchodzą samochody i antybiotyki. Możliwość zakupu współczesnej broni do zabijania smoków albo samochodów Formuły 1 do pościgu za orkami odbywałaby się zatem już wbrew przyjętej spójnej konwencji.

Tradycyjna funkcja przedakcji (*backstory*)<sup>37</sup> – bardzo często obecnej w podręcznikach (*manuals*) do gier, poradnikach strategicznych (*strategy guides*), filmach wprowadzających do rozszerzeń fabularnych (*intro trailers to expansions*) etc. – wspiera graczy w ich relacjach z innymi, dostarczając im podstawowej wiedzy o ich roli w świecie w odniesieniu do wyboru i klasy postaci. Przykładowo, przedakcja w *EverQuest* pozwala dowiedzieć się, że grywalne postaci, mimo dzielących je różnic rasowych, przynależą do tej samej społeczności religijnej, zjednoczonej w celu ochrony i poszanowania natury. W ten sposób przedakcja zapewnia też graczom podstawowe rozeznanie historyczne, stwarzając wrażenie, jakoby wkraczali oni do świata, który istniał już wcześniej przez długi czas. Co więcej, umożliwia to również lepsze rozumienie reguł rządzących światem, poczynając od nauki rozróżniania sojuszników od nieprzyjaciół. Zazwyczaj również w celu wytworzenia wrażenia ciągłego rozwoju świata jako takiego konflikty lub postawy etyczne zarysowane w przedakcji są włączane do teraźniejszej rzeczywistości – jak chociażby wtedy, gdy nieoczekiwane wydarzenia, wprowadzające nowe elementy rozgrywki czy nowe partie świata, są odnoszone do wczesnych zdarzeń z jego mitologii. Niemniej jednak owa ciągła „narracja o świecie” (*ongoing „world story”*) nie musi mieć większego znaczenia dla pogłębienia niezapośredniczonego doświadczenia świata *online* przez gracza czy też indywidualnej historii postaci, w którą ten się wciela. Wiele zależy od tego, gdzie dana postać znajduje się w świecie, jaki ma poziom doświadczenia i w jakiego rodzaju aktywności jest zaangażowana. Narracyjną i światotwórczą doniosłość szczególnie szybko tracą choćby zadania repetytywne (przykładowo ciągnące się godzinami wybijanie tych samych potworów). Kontynuując zatem dyskusję nad tym, w jaki sposób światy *online* różnią się od odpowiadających im fikcji narracyjnych, można byłoby stwierdzić, że w przypadku tych pierwszych niezapośredniczone zaangażowanie w fikcyjną rzeczywistość w a h a s i e – mimo że przypisany światu gatunek fikcjonalny

37 Termin „przedakcja” ujawnia nieuniknione ograniczenia polskiego idiomu narratologicznego, ponieważ w tradycji anglosaskiej jest on także używany do opisu historii danego świata narracji albo jego rozbudowanej ekspozycji – a zatem nie tylko do zdefiniowania określonego etapu rozwoju fabuły (przyj. tłum.).

kreuje (co rzadko podlega dyskusji) ogólne wrażenie stylistycznej ciągłości i koherencji.

### **Performowanie w świecie: projekt tożsamości i komunikacji oraz form oddziaływania**

Podczas gdy początkowa refleksja nad przedstawieniem świata i sposobami, w jaki jest on ujmowany w ramy poznawcze, pokazuje, jak gracz uczy się interpretować poczynania swojej postaci w szerszym kontekście, a także – potencjalnie – jak zmienia się jego stosunek do świata, najważniejszym aspektem analizy procesu tworzenia światowości w świecie *online* typu *EverQuest* pozostaje zrozumienie tego, jak gracze mogą działać performatywnie i interaktywnie zarówno z samym światem, jak i wewnątrz niego. Jakie mogą być perspektywy rozwojowe i autoprezentacyjne graczy w obrębie wyobrażonego uniwersum, jak mogą się oni angażować w świecie wraz z innymi graczami i, wreszcie – dlaczego i w jaki sposób są implementowane mechanizmy ograniczające pulę ich aktywności?

### **Performatywny zasięg gracza**

Jeszcze nie tak dawno głównymi sposobami komunikacji gracza ze światem i innymi graczami były pisemne lub emocyjne<sup>38</sup> wypowiedzi wraz z działaniami realizowanymi za pośrednictwem postaci ze świata gry<sup>39</sup>. Kiedy gracz wchodzi w interakcję ze światem i innymi graczami, zyskuje swego rodzaju performatywny zasięg i dostęp do rejestru możliwych działań. Te performatywne możliwości można podzielić na cztery kategorie: projekt wyglądu, działania komunikacyjne, działania emocyjne i komendy. Użycie i ograniczenia z nimi związane, jak również projekt konkretnej postaci grają istotną rolę w kreacji indywidualnego i rozpoznawalnego stylu rozgrywki oraz doświadczenia *by c i a* w świecie. Co więcej, dzięki wpływowi na efektywność komunikacji gracza z innymi, stają się one integralną częścią sukcesu

38 Autorka wyjaśnia swoje rozumienie emotywności w podrozdziale *Działania emocyjne: powiększanie rejestru emocjonalnego* (przyp. tłum.).

39 Jestem świadoma, że komunikacja głosowa staje się coraz bardziej rozpowszechniona w światach gier *online*, jednakże bardziej wnikliwa dyskusja nad wpływem tej nowej metody komunikacji wykracza poza ramy niniejszego artykułu, choć powinna być oczywiście uwzględniona we współczesnych badaniach nad światami gier wideo.

osiąganego przezeń w społecznym świecie gry. W dalszej części możliwości te zostaną dokładniej przeanalizowane.

### Projekt wyglądu: ubiory w EverQuest

Wraz z opanowaniem różnorodnych form i kanałów komunikacji czy poleceń „przebieranie się” (*dressing up*) pozostaje ważną częścią rozwoju danej postaci. Ubiór, wraz z jakością i unikatowością noszonego uzbrojenia czy biżuterii, wyróżnia gracza jako mniej lub bardziej uzdolnionego lub majątnego. „Przyglądanie się” czy „lustrowanie” innych postaci w celu sprawdzenia ich ekwipunku jest jedną z najczęstszych form powierzchniowej interakcji społecznej w większości światów gier – i *EverQuest* nie będzie tu wyjątkiem. Przeważająca większość możliwych do wyboru postaci pojawia się w świecie gry w zdekompletowanym, zgrzebnym odzieniu – możliwość pozyskania zaś rynsztunku bojowego czy spersonalizowanego zestawu ubrań służy jako motywacja do zdobywania kolejnych poziomów doświadczenia, zaliczania kolejnych zadań czy zarabiania pieniędzy. Osobiście w trakcie rozgrywki w *EverQuest* przekonałam się, że ukończenie rozmaitych zadań związanych z kolekcjonowaniem uzbrojenia (*armour quests*) – przez które musiałam przejść, by adekwatnie „ubrać” moją postać, Milagros – uwarżliwiło mnie na „ubiory” innych postaci. Mogłam zobaczyć chociażby, czy o ni ukończyli już swoje zadania zbrojeniowe i nosili strój sygnalizujący status doświadczonych graczy. Ubiór jest zatem znaczącą częścią performansu grywalnej postaci – wskazuje innym graczom, jak wiele sukcesów ona odniosła, a zarazem znamionuje także postęp sterującego nią gracza w rozgrywce. Co więcej, choć większość elementów ubioru pełni funkcję praktyczną, zwiększając określone statystyki postaci (np. powodując przyznanie dodatkowych punktów zręczności czy wytrzymałości), część z nich ma wartość czysto symboliczną. W *EverQuest* jest to chociażby kosztowna i błyszcząca biżuteria, która – choć nie jest widoczna od razu przy spotkaniu danej postaci – ujawnia się w oknie ekwipunku, gdy gracz zdecyduje się na jej „inspekcję” (*inspect*). Stąd też „przebieranie się” nie jest tylko częścią rozgrywki, obliczoną na zwiększanie ochrony i wytrzymałości postaci, ale również sposobem wyrażenia własnego gustu i „fajności”, które składają się na kolejne interpretowalne warstwy „usensownionego” świata<sup>40</sup>.

<sup>40</sup> Więcej na temat istoty ubioru i „przebierania się” w światach gry w: L. Klastруп, S. Tosca *Because it just looks cool! – Fashion as character performance: The Case of WoW*, „Journal of Virtual Worlds Research” 2009 Vol. 1, No. 3, s. 4-17; J. Fron, J.T. Fullerton, J.F. Morie, C. Pearce *Playing*

### **Działania komunikacyjne: przełączanie kanałów**

Komunikacja w postaci zwykłego dialogu, konwersacji czy czatu jest ewidentnie rozpowszechniona w światach *online*. Te działania komunikacyjne są najczęściej realizowane za pomocą dostępnych w grze funkcji czatowych, nazywanych „kanałami”. Zazwyczaj każdy kanał komunikacyjny jest (lub zakłada się, że jest) wykorzystywany w z góry określonym celu. W *EverQuest*, a także w wielu innych światach, głównym kanałem komunikacyjnym będzie ten dostępny dla wszystkich graczy w zasięgu i nazywany stąd „ogólnym” lub „publicznym”. Dodatkowo możliwe jest także otwarcie prywatnego kanału w rozmowie z innym graczem (*the „tell” channel*), grupą graczy (*the group channel*) czy gildią (*the guild channel*) albo i nawet z wszystkimi graczami w danej strefie świata (w *EverQuest* jest to *auction* lub *shout channel*). Zasadniczo więc, gdy gracz jest wewnątrz danego świata, jest zobligowany do wejścia w rolę i upostaciowanego (*in-character*) grania i rozmawiania, może również wyjść z roli i komunikować się już jako gracz na kanale odpostaciowanym (*out-of-character channel*). Gracze zatem powinni pozostawać w roli, gdy rozmawiają na temat wydarzeń rozgrywających się w świecie gry na kanale ogólnym – w ten sposób pozostając „wewnątrz świata” (*in-world*) – i wychodzić z roli wtedy, gdy angażują się na kanałach prywatnych w dyskusje na temat świata jako gry czy oprogramowania komputerowego, w tym zwłaszcza jego funkcjonalności, błędów, dostępnych strategii czy kodów. Niemniej jednak, jak było już powiedziane wcześniej, komunikacja między graczami na poziomie grupy czy gildii będzie raczej mieszanką komunikacji upostaciowanej (np. koordynacji walki) z odpostaciowaną (przekomarzanie się). Wymiana przedmiotów między postaciami zachodzi zwykle w kanale prywatnym (*tell channel*), gdzie możliwe jest targowanie się o ich cenę bez niepotrzebnego irytowania innych graczy. To oczywiście tylko niektóre przykłady demonstrujące różnorodności komunikacyjne dostępnych kanałów rozmowy, służące także odizolowaniu czatu publicznego od opisów aktywności odrywających graczy od realiów fikcyjnego świata (*not in-keeping-with-the-world*). Jeśli ktoś chciałby wnikliwiej przebadać sposób, w jaki gracze myślą o danym świecie, przyjrzenie się formom komunikatów wymienianych na różnych kanałach będzie godnym uwagi punktem wyjścia. Wiele można się np. nauczyć o ogólnym podejściu ludzi do dzielenia się informacjami, które w moim prywatnym doświadczeniu dobrze charakteryzuje społeczny kodeks zachowań przyjęty w *EverQuest* – gdzie na wieść o specjalnym wydarzeniu czy

---

*Dress-up: Costumes, Roleplay and Imagination*, online: [http://game.unimore.it/Papers/C\\_Pearce\\_Paper.pdf](http://game.unimore.it/Papers/C_Pearce_Paper.pdf) (30.05.2017).

unikatowym monstrem gracze wykorzystywali opcję „shout” do poinformowania o tym wszystkich w danej strefie. W strefie Eastern Commonlands, przykładowo, gdzie akurat zwykłam grać, gracze zawsze publicznie ogłaszali pojawienie się wysokopoziomowego gryfa. W tym samym miejscu też doświadczyłam wykorzystywania publicznych kanałów komunikacji do poinformowania społeczności o jakimś nadzwyczajnym wydarzeniu, w rodzaju ślubu. Dowodzi to, że gracze podchodzą kreatywnie do wykorzystania dostępnych metod komunikacji – wykraczając tym samym poza założenia projektantów gry.

### **Działania emotywno: powiększanie rejestru emocjonalnego**

Innym sposobem ekspresji dostępnym graczowi jest działanie „emotywno”, które mieści się gdzieś między czystą komunikacją i wydarzeniem performatywnym. Funkcja emotywna jest pozostałością światów wirtualnych opartych na tekstowym interfejsie (tak zwanych MUD-ów), w których postaci mogły odgrywać scenariusze wyłącznie poprzez opisywanie i pozorowanie ich na piśmie. Funkcja ta wciąż jest dostępna w postaci możliwości komunikacyjnej w *EverQuest* i większości MMORPG, realizowalnej poprzez ekspresję emocji i fingowanych działań, które nie są zaprogramowane w systemie. Stąd też tego rodzaju „emotowanie” umożliwia graczowi rekompensatę cokolwiek mizernego zestawu emocji oferowanego przez świat za pośrednictwem animowanych gestów. Na przykład w *EverQuest* animacja postaci wykonującej krótki taniec lub ukłon jest zaprogramowana, ale czynność „wygrazania pięścią w złości w stronę nieba” – już nie.

Najczęściej rzeczona funkcja emotywna (*emote-function*) wykorzystywana jest w światach lub na serwerach, w których odgrywanie roli (*roleplay*) jest pożądane lub wymuszane, jako że umożliwia graczowi zindywidualizowanie lub „spersonalizowanie” zachowania i osobowości postaci w o wiele bardziej szczegółowy, niż w standardowej wersji, sposób. Na serwerach *nie-roleplayowych* w *EverQuest* emotywna komunikacja była stosunkowo rzadko wykorzystywana, a jeśli już, to postrzegano to jako niecodzienną i zabawną odmianę od zwykle bardzo racjonalnych i zorientowanych na rozgrywkę zachowań i wzorców komunikacyjnych.

### **Komendy: ku efektywności zachowania**

Komendy, rozumiane po prostu jako polecenia wydawane systemowi poprzez użycie określonych słów czy skrótów klawiszowych, są integralną częścią

świata gry. Na przykład polecenie wpisane w oknie głównego interfejsu może sprawić, że grywalna postać się ukloni. Zatem niektóre z komenderowanych czynności umożliwiają realizację bardziej zniuansowanych wzorców zachowań, przydających więcej wiarygodności postaci jako kontrolowalnemu korporealnemu „ciału”. Polecenia te są jednakże czymś znacznie więcej niż tylko linijkami kodu wpływającymi na animację postaci – są bowiem również efektywną formą komunikacji wewnątrz systemu gry, formalizującą niektóre elementy interakcji społecznych wymagających „w prawdziwym życiu” wielogodzinnych rozważań i dyskusji. Można chociażby użyć szybkiego polecenia, by przyłączyć się do grupy, podzielić się łupem (*loot*), rozwiązać drużynę itp., co wpływa również na zmianę sposobu postrzegania czasu w świecie. Co więcej, podobnie jak w przypadku innych opisywanych tu zachowań komunikacyjnych, biegłość w wydawaniu tego rodzaju poleceń znamionuje doświadczonego gracza, doskonalącego umiejętność przełączania się między różnymi formami ekspresji, oczywiście w zależności od intencji i bezpośrednich celów. Niepozorowany pokaz tego rodzaju opcji komunikacyjnych może także ułatwić graczowi zacieśnienie więzów z innymi i nawiązanie nowych kontaktów.

### **Formy interakcji: design**

W światach *online* można wyróżnić wielorakie formy interakcji, które wywierają wpływ na doświadczenie świata przez gracza. Formy te doczekały się opisu w ramach różnorodnych dyscyplin akademickich: studiów nad relacjami człowieka z komputerem, studiów nad praktykami interpretacji (badania nad filmem czy literaturą), badań socjologicznych czy groznawczych. W tym momencie nie ma czasu na wnikliwsze przyjrzenie się dyskusjom akademickim prowadzonym w obrębie każdego z tych paradygmatów badawczych. Dość rzec, że należy być świadomym obecności każdego z nich w studiach nad rozmaitymi formami interakcji, z których można nauczyć się wiele na temat zarówno mechaniki samej gry, jak i „mechaniki społecznej” w danym świecie – z tego chociażby względu, że doświadczenie skutków interakcji pozostaje istotną częścią rozumienia kauzalnego łańcucha zachowań wewnątrz świata. Stąd też w światach *online* można problematyzować interaktywność jako: (1) relację między użytkownikiem a systemem (rozważającą, w jaki sposób przykładowe grywalne aspekty świata kształtują u graczy optymalne wzorce zachowań); (2) relację między użytkownikiem a światem jako systemem znaczącym (rozważającą funkcję świata jako wyobrażonego uniwersum i ramy interpretacyjnej zarazem); oraz (3) relację między samymi

użytkownikami (rozważającą świat jako przestrzeń społeczną i „społeczność” jako taką).

Niemniej jednak, mimo że większość osób (włączając w to naukowców) używa pojęcia „interakcji”, w istocie jedynie pośrednio odwołuje się do interakcji społecznej (chyba że mowa o projektowaniu interakcji). Sugerowałabym przeto zarezerwowanie ścisłego znaczenia terminu „interakcja” do nazywania „interakcji społecznej”, a do definiowania zjawisk jej pokrewnych – innych pojęć, w tym przede wszystkim:

- (1) **Manipulacji** (*manipulation*) – czyli formy interakcji sprowadzającej się do przesuwania i łączenia obiektów, istotnej w szczególności w grach komputerowych i światach gry. Odzyskiwanie przedmiotów, łączenie ich z innymi i wreszcie używanie nowo powstałego obiektu do tworzenia kolejnych, bardziej zaawansowanych lub do pokonania przeszkody czy potwora z jego wykorzystaniem jest szeroko rozpowszechnioną formą aktywności w większości gier akcji i przygodowych. W świecie takim jak *EverQuest* większość czasu gracze przeznaczają na poszukiwanie lub grabież przedmiotów, którymi gracz może następnie w rozmaity sposób manipulować w celu uzyskania przewagi w rozgrywce.
- (2) **Pozyskiwania i przechowywania informacji** (*information retrieval and storage*) – czyli formy interakcji przejawiającej się w tworzeniu, pozyskiwaniu i przechowywaniu informacji, różniącej się o tyle od interakcji społecznej, że mogącej zachodzić także między agensami ludzkimi i pozaludzkimi (*non-human agents*), jak chociażby postaciami niezależnymi (NPC, *non-playable characters*) czy wewnątrzświatowymi tablicami informacyjnymi (*inworld message boards*). Informacja może być np. przechowywana w listach, książkach lub nawet w bazach danych postaci niezależnych – a jej pozyskanie sprowadza się właśnie do interakcji z danym obiektem, chociażby poprzez formułowanie komend w celu wywołania reakcji i nawiązania „rozmowy”. W odpowiedzi sam obiekt może też się zmienić, a informacja w nim przechowywana może być usunięta, zaktualizowana lub przekształcona przez użytkownika.
- (3) **Interakcji społecznej** (*social interaction*) – czyli formy interakcji zawierającej w sobie zarówno komunikację, jak i grę sygnałów werbalnych i niewerbalnych oraz języków, czyli obszary lingwistyczne oraz paralingwistyczne. Interakcja społeczna jest unikatową cechą gier wieloosobowych czy światów. Gry jednoosobowe czy światy

będą oferować pouczające interakcje przebrane za „para-społeczne”, jednak z uwagi na to, że postaci niezależne nie są w stanie komunikować się w tak kreatywny sposób jak ludzie, interakcje z nimi z konieczności będą zredukowane do prostej wymiany informacji czy odwracającej uwagę zabawy. Zatem mimo że część postaci niezależnych może być zaprogramowana do komunikowania się w sposób niewerbalny (z wykorzystaniem uprzednio zaprogramowanych reakcji emocjonalnych czy ruchowych odpowiadających za wyrażanie określonych uczuć), nie umożliwi im to swobodnego komunikowania swoich uczuć czy też precyzyjnego rozumienia analogicznych komunikatów ze strony ludzkich graczy. Wystarczy wyobrazić sobie gracza łączącego serię wcześniej zanimowanych ruchów, które intencjonalnie mają stwarzać złudzenie „tańca” dla drugiego człowieka, jeżeli będą następować po sobie szybko i w sposób skoordynowany. Jeśli gracz wykona taki taniec razem z innym użytkownikiem, to dla sąsiadującego ludzkiego gracza ta forma interakcji szybko zostanie określona słowami „oni tańczą ze sobą”. Postać niezależna prawdopodobnie zinterpretowałaby to zaś jako szybką serię oddzielnych czynności i odpowiedziałaby na nią w analogiczny sposób. Zaryzykowałabym tu hipotezę, że większość interakcji społecznych w światach gier online (*online gameworlds*) istotnie koncentruje się wokół intencjonalnej gry (*play*) z pozornie racjonalnymi czy niewinnymi ruchami, frazami i mechanikami – gry, którą jedynie inni ludzcy gracze zanurzeni w kulturze tego świata będą w stanie zrozumieć.

### **Życie w EverQuest – poziomy doświadczenia**

Analiza elementów konstytutywnych dla określonej światowości świata rodzaju *EverQuest* powinna zawierać studium zaprezentowanych w tym artykule parametrów: sposobów tworzenia ramy dla świata oraz zakresu performatywnych działań i form interakcji dostępnych graczowi. Dalsze badania mogłyby przynieść głębszą refleksję nad tym, jakie konkretne formy oddziaływania są w szczególności wspierane w danym świecie, jak dostępne opcje komunikacyjne są wykorzystane do interakcji społecznych i które formy interakcji są preferowane przez graczy. Dałoby to być może obraz tego, jakie rodzaje wydarzeń i fabuł są wspierane w świecie gry *EverQuest* i jakie konkretnie rodzaje komunikacji i interakcji cieszą się szczególnym zainteresowaniem graczy.



Bardziej wnikliwa analiza świata *online* wymaga jednak, by badacz spojrział na to, jak zaprezentowane powyżej elementy wpływają na doświadczenie, odpowiednio, immersji, obecności i zaangażowania u gracza, a także jak sposób wykorzystania przezeń form interakcji i rozwój zainteresowań komunikacyjnych skłania się do zmian po pewnym czasie. Dla zaprawionego gracza całościowe zapamiętane doświadczenie świata – zarówno jako fikcyjnego uniwersum, jak i samej gry – jest sumą wszystkich doświadczeń, jakie miał on lub ona z różnymi wewnątrzświatowymi postaciami na przestrzeni czasu. Z tego też względu precyzyjna analiza wymagałaby identyfikacji stadiów światodoświadczenia (*world-experience*), przez które przechodzi gracz, jak i form interakcji oraz możliwości performatywnych, z którymi styka się on na każdym etapie. Można byłoby sformułować hipotezę, zgodnie z którą to, co gracze utożsamiają z zapamiętanym doświadczeniem, łączy się zwłaszcza z doświadczeniami znamionującymi przejście z jednego stadium wiedzy do drugiego. Ciągła obecność graczy pomaga w utrzymaniu fikcji żyjącego świata – i gdy zapis ich doświadczeń zaczyna krążyć zarówno między nimi wewnątrz świata, jak i między innymi na zewnątrzświatowych stronach internetowych, oni sami tworzą całą mnogość „tekstów”, umożliwiających kolektywne i nieprzerwane (re)kreowanie świata ((re)creation of the world)<sup>41</sup>, i stają się jej częścią.

W końcowej części niniejszego artykułu zostanie zaproponowana wstępna próba identyfikacji poziomów doświadczenia i wiedzy, przez jakie przechodzi gracz. Opis ten częściowo opiera się na moich własnych doświadczeniach z *EverQuest* i stąd też może być odczytywany także jako moja w ł a s n a narracja o *EverQuest*, poprzedzona chronologicznie osobistym doświadczeniem całego tego procesu. Niemniej jednak, wnosząc zwłaszcza z opowieści innych graczy, obejmowałby on w znacznej mierze doświadczenia graczy niemających wcześniej do czynienia z grami MMORPG.

**Etap pierwszy** życia w świecie mógłby być opisany jako „oswajanie się z rzeczywistością”, obejmowałby bowiem ogólne rozeznanie geograficzne, zaznajomienie z formami interakcji, opanowanie interfejsu i efektywnego zarządzania ekwipunkiem. Nawigowanie po świecie i manipulowanie należałoby na tym etapie do najbardziej podstawowych form interakcji. Częste mogą być też próby nauczania się języka, jakim posługują się w świecie

41 Zdecydowałem się na przekład dosłowny z uwagi na grę słów między „rekreacją” jako ‘tworzeniem na nowo’ i „rekreacją” w znaczeniu ‘oddawania się aktywnemu wypoczynkowi’, obecna jeszcze w źródłosłowie łacińskim (przyp. tłum.).

zarówno gracze, jak i postaci niezależne, w tym zwłaszcza wielkiej liczby skrótów i akronimów używanych w codziennych interakcjach. Przejście przez ten etap może być trudne bez zasięgnięcia „zewnątrzeświatowych” („*out-of-the-world*”) lub paratekstualnych poradników, map, bestiariuszy etc.

**Etap drugi** wiąże się już z „interakcją ze światem” w znacznie bardziej kompetentny sposób i rozpoczęciem wymiany informacji (lub raczej handlu nimi) i doświadczeń z innymi graczami. Na tym etapie realizuje się dołączanie do drużyn graczy (*parties*) w celu ukończenia bardziej wymagających zadań czy szybszego akumulowania punktów doświadczenia. Z częścią graczy można grupować się więcej niż jeden raz – i zacząć zawiązywać w ten sposób znajomości. W gruncie rzeczy aktywności te uczą sposobów kształtowania interakcji społecznych w świecie. Jak zapytać innych graczy o pomoc? Kiedy to zrobić? Kiedy się na to odważyć? Jak im podziękować? Jak zaprezentować się jako cenny nabytek dla drużyny? W inspiracji spotkaniami z innymi graczami można zacząć eksperymentować z grą inną klasą czy rasą postaci, by nauczyć się czegoś o ich unikatowych zdolnościach czy zwiedzenia nieodwiedzonych dotąd części świata. Wyrobienie w sobie całościowego odczucia świata jest do pewnego stopnia związane właśnie z grą różnymi postaciami, a przynajmniej jest to naturalna konsekwencja tego, że projektanci *EverQuest* chcieli zachęcić właśnie do takiego stylu rozgrywki. Grając różnymi rasami, można dzięki temu zyskać ogólną wiedzę o świecie, którą następnie można wykorzystać do przemierzania go nowo wykreowanymi postaciami. Z tego też względu godne odnotowania jest, że owa całościowa wiedza i doświadczenie świata, zarówno jako rodzaju przestrzeni (*world-space*), jak i świata gry (*gameworld*), przynależy w zgodzie z logiką do gracza, a nie jego postaci, jako że ten pierwszy zyskuje je właśnie poprzez doświadczenie wielopostaciowe (*experience with various characters*).

Większość graczy jednakże ma jedną postać, w którą przez większą część czasu inwestuje wszystkie zdobyte punkty doświadczenia, odnosząc się do niej zwykle jako do „główniej”. Najwyraźniej więc graczowi „zależy” na tej konkretnej postaci, skoro poświęca tyle czasu jej rozwojowi – i troska ta staje się pilniejsza od czasu, gdy zagrożenie śmiercią staje na przeszkodzie postępowi w rozgrywce. W czasie, w którym grałam w *EverQuest*, do dziesiątego poziomu śmierć postaci skutkowałą jej odrodzeniem (*respawn*) w wyjściowej lokacji wraz z całym jej wyposażeniem i wszystkimi zdobytymi punktami doświadczenia. Po osiągnięciu poziomu dziesiątego kara za śmierć (*death penalty*) stała się poważniejsza: postać traciła punkty doświadczenia, a gracz musiał cofnąć się do miejsca jej śmierci i przeszukać zwłoki postaci w poszukiwaniu

ekwipunku, który miała ona ze sobą w momencie zgonu. Na tym etapie zazwyczaj postać w chwili śmierci mogła znajdować się w dużej odległości od domu, wskutek czego gracz był zmuszony do równie dalekiej podróży w poszukiwaniu jej ciała. Śmierć stała się wtedy czymś o wiele groźniejszym i – z punktu widzenia rozgrywki – czasochłonnym, co dało mi do zrozumienia, że na tym etapie interakcji ze światem „granie” stawało się zajęciem o wiele poważniejszym. Równocześnie sytuacje, w których byłam blisko śmierci, lecz zostałam ocalona przez innych graczy, sytuacje, w których byłam o włos od zgonu, czy sytuacje, w których moje zwłoki pozostały w odległym i trudnym do odnalezienia miejscu<sup>42</sup> – to momenty, które zapamiętałam najlepiej z czasów *EverQuest* i które zarazem współdzielieli wielu graczy, z podobnym zaangażowaniem i szczegółowością potrafiących je przywoływać. Jest to także przyczyna, dla której doświadczenie śmierci i *death design* wydają się szczególnie interesujące z perspektywy studiów nad grami wideo<sup>43</sup>.

Stwierdziłabym również, że to właśnie na tym etapie gracz zaczyna rozważać świat gry i jej system jako „tylko” oprogramowanie. W ten bowiem sposób, demonstrując wiedzę na temat technicznej strony funkcjonowania świata, może ukazać swoje doświadczenie życia w jego realiach.

Skoro zaś *EverQuest* jest, jak większość przedstawicieli gatunku MMORPG, grą z otwartym światem (*open game*), która nie ma wyznaczonego zakończenia fabularnego (pomijając może najwyższy możliwy do osiągnięcia poziom postaci) – to brakuje w nim jakiegokolwiek określonego celu końcowego, ku któremu mogłaby zmierzać rozgrywka. Dlatego też ostatni etap doświadczenia świata nie ma końca – przynajmniej dopóki gracz nie zdecyduje się wyjść na dobre z gry. Ten ostatni etap odznacza się dążnością gracza do „performowania w świecie”. Szczególnie oddanych graczy często rozpoznaje się po potrzebie albo ciągłego poprawiania wizerunku postaci, albo awansowania na wyższe poziomy, albo opanowywania nowych umiejętności, albo poszukiwania rzadkich przedmiotów, albo wypróbowywania nowych klas postaci etc. Docierając na wyższe poziomy w grze, odkrywa się, że awansowanie

42 Warto zwrócić uwagę, jak autorka tekstu wchodzi tu afektywnie w rolę i nie rozróżnia już tak precyzyjnie ekstradiegetycznego poziomu gracza od diegetycznego poziomu świata gry (przyp. tłum.).

43 L. Klastrup *Death Matters: Understanding Gameworld Experiences*, w: *Proceedings from the Advances in Computing Entertainment Conference (ACE)*, ACM Digital Library 2006, online: <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1178859&coll=ACM&dl=ACM&CFID=12434038&CFTOKEN=73705961> (30.06.2017); L. Klastrup *Why Death Matters...*, s. 1-12; L. Klastrup *What makes World of Warcraft a World?...*, s. 143-166.

na kolejne wymaga coraz więcej czasu – a to z kolei sprawia, że moment osiągnięcia kolejnego etapu rozwoju postaci staje się czymś wyjątkowo doniosłym. Generalnie rzecz ujmując, na tym etapie rozgrywki mechanika MMORPG jest zazwyczaj projektowana w taki sposób, by wymusić na graczu poleganie w większym stopniu na swych towarzyszach. Stopień dotychczasowego bycia w świecie z rzeczonymi towarzyszami wiąże się więc z poziomem zaangażowania w realia fikcyjnej rzeczywistości. Ta współzależność (*co-dependence*) i współdzielone doświadczenie (*shared experience*) pojawiają się w wielu narracjach graczy, opisujących wagę współpracy z innymi graczami i powagę samej rozgrywki<sup>44</sup>. Stąd też interesująca wydaje się hipoteza, zgodnie z którą ten finalny etap czyjegoś życia w świecie gry (*life in a gameworld*) charakteryzuje się powstawaniem tworzonych przez graczy narracji podkreślających wagę i wyrażających sympatię (*commiserate*) wobec wydarzeń społecznych współtworzących toczącą się historię gracza czy jego gildii. Co więcej, być może owe historie „opowiadalnymi” czyni właśnie sposób, w jaki oddają one doświadczenie dzielenia się światem i bycia częścią społeczności „interaktywnych rówieśników” (*interactive peers*) – a więc doświadczeń społecznej rzeczywistości, które same w sobie są kluczowe dla pielęgnowania kultury i mitologii żywego świata. Narracje gracza pozwalają więc przedłużyć żywot świata *online* nawet poza ten czas, który poświęca on na egzystencję w jego ramach.

### Definiując *EverQuest*

W powyższych partiach artykułu dokonałam próby opisu wielu doświadczeń wiążących się z moim spotkaniem z *EverQuest* – które w moim przypadku złożyły się na sumę doświadczeń tworzącą specyficzne odczucie „*EverQuestowości*” od chwili zalogowania się do tego świata aż do momentu wylogowania się z niego. Moją wiedzę o wszelkich zakamarkach tego świata, dziwnych błędach (jak wspomniana niedoskonała detekcja kolizji) i doświadczenia z kiepską grafiką (które jednakże nigdy nie wpłynęły istotnie na doświadczenie bycia w spójnym świecie fantastycznym); moje próby nadania stworzonej

44 Przez „narracje” rozumiem tu wszystkie formy zapisu doświadczonych wydarzeń opisywanych przez graczy *online*. Mogą to być krótkie opisy przykładowych rajdów zapostowane na stronach gildii, anegdotyczne opowieści publikowane na oficjalnych i nieoficjalnych forach poświęconych dyskusjom o świecie, nagrania zabawnych doświadczeń zarejestrowane w czasie rzeczywistym lub bardziej złożone machinimy etc. Obfitość tego materiału narracyjnego uderza już od momentu rozpoczęcia jego poszukiwań.

postaci jej indywidualnego wyglądu i sposobu bycia; moje rosnące zrozumienie języka i społecznych zwyczajów w *EverQuest*; moją umiejętność rozpoznawania różnorodnych społeczności w świecie i szans na dopasowanie się do nich. Jeśli miałyby zdefiniować „światowość” tego konkretnego świata gry, zawierałaby ona w sobie zarówno doświadczenie bycia-w-tym-świecie (imersji i obecności), jak i doświadczenie wszelkich jego mankamentów, a także połączone doświadczenie przełączania się między rzeczywistością (*reality*) i nierzeczywistością (*unreality*) świata wraz z wszelkimi jego reprezentacjami na różnorodnych stronach internetowych i w opowieściach o tym świecie.

### **Perspektywy analizy światów online**

Czy mogłabym teraz, dzięki przeprowadzonej analizie sposobu funkcjonowania *EverQuest* jako świata, powrócić do ogólnego poziomu badań nad „światowością” i powiedzieć coś równie ogólnego na temat tego, co czyni świat *online* angażującym i aktualizującym się doświadczeniowo fikcyjnym uniwersum? Światowość w ogólnym sensie wydaje się sumą naszych doświadczeń w obrębie ramy poznawczej zapewnianej przez świat gry w jego instancjacji jako szczególnego i nowego gatunku fikcyjnego uniwersum, które można faktycznie zamieszkać i współdzielić z innymi – jak również sumą doświadczeń związanych z określonym projektem gry, w równej mierze umożliwiającym, co ograniczającym możliwości grania i interakcji ze światem i w świecie. Równie istotne pozostaje jednakże wzięcie pod uwagę czasu *p r z e ż y t e g o* w świecie. I tak jak w prawdziwym życiu, jest to też suma naszych doświadczeń, zarówno tych złych, jak i tych dobrych, które odciskają swoje piętno na historiach, które zabieramy ze sobą, gdy już na dobre opuścimy świat gry. Atrakcyjność nowych fikcjonalnych uniwersów, jak *EverQuest*, leży właśnie w tym, że wymagają one ciężkiej, szczerzej pracy i poświęcenia czasu do zaangażowania się w nie – w zamian oferując afektywne i silne wspomnienia wraz z okazją dołączenia do realnej społeczności graczy, z którą można zarówno współdzielić ten świat, jak i współopowiadać poświęcone mu historie. Musimy zrozumieć, że w zapośredniczonych komputerowo (*computer-mediated*) uniwersach tego rodzaju, z ich wszystkimi możliwościami interakcji, nie można dłużej oddzielać od siebie fikcji i rzeczywistości – ponieważ to właśnie ciągle wyzwanie związane z przekraczaniem granicy między nimi sprawia, że światy te są tak fascynującymi miejscami do życia i dla opowieści.

Przełożył Krzysztof M. Maj

## Abstract

---

**Lisbeth Klastrup**

IT UNIVERSITY OF COPENHAGEN

*The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction*

'You're in our world now!' has been the slogan for EverQuest since 2000. This article takes this quote literally by exploring what 'being in a gameworld' actually entails. Taking its point of departure in a more general discussion of online gameworlds as a new form of engaging fictional universes, Klastrup argues that it is in the complex interplay between a) the aesthetics of the gameworld as both an actualized explorable and mentally imagined universe; b) the experiences and means of expression the world as a game system and tool allows and affords; c) the social interaction in and about the world, that the unique characteristics of an online gameworld, its 'worldness' emerges. How these aspects can be studied more concretely is demonstrated in an illustrative analysis of EverQuest.

## Keywords

---

gameworlds, worldness, MMORPG, fictionality, engagement, player experience, sociality