

Joanna Pigulak*

Narracja linearna w grach wideo w kontekstach immersji

Celem niniejszego szkicu jest charakterystyka linearnych gier wideo z uwzględnieniem sposobów angażowania użytkowników w rozgrywkę. Rozważam, jak designerzy kształtują doświadczenie immersji (dosł. „zanurzenie”, z łac. *immergere, immersio*) w grach cechujących się niskim stopniem wariacyjności i modyfikowalności narracji. Analizując prolog gry *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), badam wstępnie przyjętą hipotezę, że istotnym mechanizmem immersji w grach liniarnych jest koherentne połączenie nieinteraktywnych scen przerywnikowych (*cutscenes*) z interaktywnym gameplemem.

W pracach medioznawczych i groznawczych immersję określa się jako psychosomatyczne zaangażowanie w tekst digitalny (zob. Heim 1993; Murray 1997; Ryan 2001; Sitarski 2002; Prajzner 2009). Jest ona sposobem doświadczenia tekstu cyfrowego i polega na „zagłębieniu” się użytkownika w świat diegetyczny ewokowany przez to dzieło, w taki sposób, by na pewien czas zapomniał o otaczającej go rzeczywistości (Kubiński 2016, 51). Innymi słowy, doświadczenie immersji kształtuje się przez redukcję dystansu dzielącego gracza od rzeczywistości przedstawionej (Grau 2003, 15).

Fińscy groznawcy i badacze wirtualnej rzeczywistości, Laura Ermi i Frans Mäyrä, piszą o trzech poziomach immersji, które określają następująco: zanurzenie wyobrazeniowe (*imaginative immersion*), zanurzenie zmysłowe (*sensory immersion*) oraz zanurzenie w wyzwania i akcje (*challenge-based immersion*) (Ermi, Mäyrä 2007, 44–45). Zanurzenie wyobrazeniowe jest pierwszym etapem umożliwiającym doświadczenie immersji, który charakteryzuje również litera-

* Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych; e-mail: joanna.pigulak@amu.edu.pl

ture¹. Polega ono na takim kształtowaniu narracji, żeby gracz mógł przewidzieć potencjalny rozwój fabuły. Odbiorca kształtuje oczekiwania względem tekstu, wykorzystując nabytą wiedzę kulturową. Wiedza zgromadzona podczas poznawania różnorodnych tekstów kultury umożliwia antycypowanie zdarzeń w grze i wpływa na zakres utożsamiania się z postaciami. Twórcy odwołują się do popularnych konwencji gatunkowych, dramaturgicznych i narracyjnych (na przykład filmowych i literackich), aby na poziomie intelektualnym determinować interakcje użytkownika z grą.

Drugim poziomem doświadczenia immersji jest zanurzenie zmysłowe. Oznacza to, że gry wideo angażują dwa zmysły użytkownika: wzrok oraz słuch². Ermi i Mäyrä dowodzą, że ten rodzaj zanurzania właściwy jest również sztukom plastycznym i kinematograficznym. Stopień zanurzenia zmysłowego zależy od sposobów audiowizualnej konstrukcji wirtualnej rzeczywistości – użycie poetyk kinematograficznych jest, jak sądzę, kluczowe dla zaistnienia zanurzenia zmysłowego.

Ostatni poziom doświadczenia immersji – zanurzenie w wyzwania i akcje – jest swoisty dla gier wideo. Użytkownik nawiguje w świecie diegetycznym, realizując cele (nazywane przez Ermi i Mäyrä „wyzwaniami”) narzucone przez system gry. Podejmuje tym samym określone działania („akcje”), aby rozwijać narrację. Immersja kształtuje się więc przez możliwość aktywnej – w znaczeniu: fizycznej – partycypacji w zdarzeniach. Należy jednak podkreślić, że zakres modyfikowania tekstu jest zawsze ustalany przez twórców gier wideo (ograniczają oni zakres działań, które może podjąć użytkownik). Pozorna jest zatem swoboda w przetwarzaniu poszczególnych aspektów świata diegetycznego. Niemniej, interakcja z oprogramowaniem jest konieczna dla zaistnienia doświadczenia immersji – dla poczucia, że rozgrywające się w świecie diegetycznym zdarzenia determinowane są działaniami inicjowanymi przez gracza. W ten sposób powstaje wrażenie, że rozwój narracji uzależniony jest od aktywności użytkownika, a zatem, że opowieść tworzy się (i indywidualizuje) przez jego aktywny udział w zdarzeniach.

Zasadniczo przyjmuje się, że gry, cechujące się wysokim stopniem sprawczości użytkownika, są bardziej immersyjne od tych, które minimalizują jego

1 Ermi i Mäyrä, definiując pierwsze stadium immersji, jakim jest zanurzenie wyobrazeniowe, powołują się na rozpoznania Marie-Laure Ryan, która refleksję dotyczącą immersji odnosiła przede wszystkim do medium literatury. Badaczka, analizując literaturę hipertekstową na przykładzie powieści *Twelve Blue* Michaela Joyce'a wskazywała, że nieliniaryny rozwój narracji hipertekstowej symuluje sposoby funkcjonowania wyobraźni (Ryan 2001, 256).

2 Rozważania na temat zmysłowości jako istotnego elementu doświadczenia immersji można odnaleźć również we wpływowej pracy Ryszarda Kluszczyńskiego *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu* (2010).

zakres interakcji z system (a tym samym uniemożliwiają zindywidualizowany rozwój narracji) (Ermi, Mäyrä 2007, 45). Powyższe założenie, jak się okazuje, należy jednak zweryfikować, obserwując tendencje na rynku rozgrywki digitalnej. Designerzy coraz częściej i chętniej dowartościowują narracje linearne, znacząco ograniczające zakres sprawczości użytkownika.

Tak zwane gry linearne to takie, w których poszczególne zdarzenia zdeterminowane są zależnościami przyczynowo-skutkowymi, czasoprzestrzennymi oraz teleologicznymi i następują w schemacie założonym przez twórców gry (Cusworth, Berbank-Green, Thompson 2007, 33). Cechą swoistą narracji linearnej jest to, że gracz nie ma wpływu na kształt i przebieg następujących po sobie sytuacji fabularnych (Heussner, Finley, Hepler, Lemay 2015, 107). Użytkownik nie tyle więc współtworzy, co odgrywa zaprojektowaną historię, a zatem nie może zmienić przebiegu jej poszczególnych wątków. Designerzy tego rodzaju gier odwołują się szczególnie chętnie do rozwiązań wypracowanych na gruncie filmu, w którym narracja linearna stanowi dominujący sposób kształtowania wypowiedzi audiowizualnej.

Zastosowanie narracji linearnej bywa krytykowane, zwłaszcza przez badaczy – dowodzą oni, że ten typ narracji „bierze w nawias” elementarne właściwości tekstu interaktywnego, zaciera granice między nowymi oraz tradycyjnymi mediami, a nawet powoduje, że gry wideo stają się jedną z „odmian” mediów tradycyjnych (zob. Jenkins 2006). Fabuły oparte na narracjach liniarnych, mimo głosów krytycznych, są jednak popularne wśród użytkowników, o czym świadczą wyniki sprzedaży oraz liczne kontynuacje gier, w których wykorzystuje się ten rodzaj prowadzenia opowieści (zob. Adams 2010). Twórcy rekompensują brak wpływu graczy na rozwój fabuły różnorodnymi rozwiązaniami na poziomie obrazowania oraz gameplayu, pozwalającymi zanurzyć się użytkownikowi w linearną historię.

Jednym z powodów, dla których designerzy decydują się na wykorzystanie narracji linearnej, są czynniki ekonomiczne. Produkcja gier liniarnych jest tańsza oraz wymaga relatywnie mniejszych nakładów pracy, niż ma to miejsce w przypadku gier nielinearnych, oferujących znacznie bardziej rozbudowane wirtualne światy (Cusworth, Berbank-Green, Thompson 2007, 33). Ponadto, ograniczenie możliwości rozwoju opowieści do jednego, odgórnie ustalonego scenariusza, pozwala na etapie postprodukcji wyeliminować większość błędów kodu. Mniej rozbudowana narracja ułatwia szybsze (i łatwiejsze) testowanie gry pod względem nieprawidłowości działania systemu.

Wykluczenie błędów jest kluczowe dla kształtowania doświadczenia immersji (Newman 2004, 104). Pojawienie się usterek (niezależnie od tego, czy zmieniają one w niepożądanym sposób elementy graficzne, uniemożliwiają poprawne wykorzystanie mechanik rozgrywki, czy też utrudniają pracę interfejsów) zawsze

zwraca uwagę użytkownika na system, który w nieodpowiedni sposób przetwarza kod digitalny. Stąd też ważną zaletą gier linearnych jest łatwość w budowaniu iluzji transparentności medium. Aspekty technologiczne nie są, oczywiście, jedynym i najważniejszym powodem, dla którego tego rodzaju produkcje spotykają się z rosnącym uznaniem użytkowników.

Istotna, z perspektywy zagadnienia immersji, jest w linearnych grach wideo konstrukcja bohatera grywalnego. Gracz steruje postacią, której motywacje, umiejętności, wygląd oraz cechy charakteru są odgórnie ustalone przez designerów, a zatem użytkownik albo w ogóle nie może ich modyfikować, transformować ani w jakikolwiek sposób przetwarzać, albo swoboda kształtowania bohatera jest ograniczona wyłącznie do wybranych aspektów wizualnych (cechy wyglądu), ewentualnie nabywanych podczas gameplayu umiejętności bojowych. W każdej rozgrywce *The Last of Us* gracz będzie nawigował w świecie diegetycznym Joelem – czterdziestolatkiem o określonym bagażu doświadczeń, podobnie we wszystkich odsłonach *Uncharted* (Naughty Dog, 2007–2013) użytkownik wcieli się w archeologa-amatora Nathana Drake’a. Gry linearne dowartościwiają protagonistę – twórcy rozwijają psychologię bohaterów, oraz, w pełnej zgodzie z poetyką kanonicznych narracji filmowych, czynią ze sterowanej przez gracza postaci medium, wokół którego ogniskują się poszczególne zdarzenia fabularne. Innymi słowy, linearne gry wideo są postaciocentryczne (*character-centric*) (Frasca 2001, 167).

Ken Perlin dowodzi, że gry linearne umożliwiają emocjonalne zaangażowanie w opowieść właśnie dlatego, że ich twórcy kreują spójne postaci o psychologicznej głębi, z którymi utożsamia się użytkownik (Perlin 2004, 16). Znamienny wydaje się jednak sposób, w jaki designerzy dostarczają materiału narracyjnego, umożliwiającego zaistnienie zjawiska projekcji-identyfikacji (Morin 1975, 117). Charakterystyka bohatera przekazywana jest graczowi nie tyle podczas gameplayu, co przede wszystkim w trakcie nieinteraktywnych scen przerywnikowych (*cutscenes*). Użycie sekwencji filmowych służy zaprezentowaniu historii, motywacji oraz umiejętności protagonisty, a także relacji, w które wchodzi ze światem przedstawionym i zamieszkującymi go bohaterami niezależnymi (Salen, Zimmerman 2004, 410). Sceny przerywnikowe w grach linearnych są złożonymi systemami komunikacji i sygnifikacji – informują, przy użyciu znaków audiowizualnych, o cechach wyróżniających postaci, denotują zakres możliwych interpretacji działań i komunikują jej cele. W ten sposób kształtują identyfikację użytkownika z awatarem. Dokładnie tak jak w kinie, stymulują zaangażowanie w historię postaci przez jej obserwację (zanurzenie zmysłowe), a nie na skutek partycypacji w zdarzeniach (Kirkland 2009, 66).

W interesujący sposób designerzy modelują emocjonalny związek użytkownika z postacią w prologu *The Last of Us*. Akcja gry toczy się w postapokali-

tycznym świecie, w którym, na skutek epidemii tajemniczej choroby, część ludzi przemieniła się w agresywne zombie. Sekwencja otwierająca rozpoczyna się, kiedy epidemia dociera do rodzinnego miasta Joela – retrospektywny prolog prezentuje zdarzenia o kilkanaście lat poprzedzające opowieść rozwijającą się w kolejnych aktach gry.

Twórcy zastosowali w prologu interesujący chwyt narracyjny: użytkownik nawiguje w przestrzeni nie za pośrednictwem głównego bohatera, ale jego córki – dwunastoletniej Sarah. Dziewczynka, usłyszawszy syreny alarmowe, budzi się w nocy w domu. Gracz steruje postacią, przemierzając wnętrze mieszkania w poszukiwaniu nieobecnego ojca – interakcje z przedmiotami odnajdowanymi w kolejnych pomieszczeniach komunikują informacje kluczowe z perspektywy relacji bohaterów (np. że Joel samotnie wychowuje Sarah oraz, że córka jest z nim w bliskich, zażyłych relacjach). Krótka, interaktywna sekwencja pełni funkcje komunikatywne i poznawcze (ustala tożsamość bohaterów sceny) oraz impresywne (stymuluje emocje odbiorcy przez prezentowanie wzajemnych powiązań postaci). Gdy użytkownik, sprawdziwszy wszystkie pokoje, po kognitywnym przetworzeniu komunikatów audiowizualnych, orientuje się, że mieszkanie jest puste, system gry uruchamia scenę przerywnikową.

Cutscene prezentuje następujące zdarzenia: Joel wbiega do domu, informując córkę o konieczności opuszczenia miasta. Napięcie kształtowane jest nie tylko przez pospieszne działania bohatera oraz lakoniczność komunikatu kierowanego do Sarah, ale również za pośrednictwem dźwięków diegetycznych: w przestrzeni pozakadrowej słychać narastające syreny samochodów służb porządkowych oraz odgłosy zamieszek. Punkt kulminacyjny następuje, gdy do mieszkania próbuje wtargnąć zarażony sąsiad Joela – bohater zabija go strzałem z pistoletu, a następnie wynosi córkę z domu, gdzie w samochodzie czeka na protagonistów wujek Sarah – Tommy.

Charakteryzującą się wysokim stopniem ekspresywności emocjonalnej *cutscene* przerywa ponowna możliwość interakcji gracza z systemem. Użytkownik przejmuje ograniczoną kontrolę nad siedzącą w pojeździe dziewczynką – obraca głowę bohaterki, która przez szyby samochodu obserwuje pogrążone w chaosie ulice miasta. Krótkie chwile interakcji z systemem opóźniają rozwój kolejnych, dramatycznych zdarzeń. Pełnią zatem funkcję retardacji, a także – podobnie jak ujęcia ustanawiające w filmie – pozwalają graczowi zorientować się w kształcie, wyglądzie i specyfice świata diegetycznego.

Kolejna, paralelna do pierwszej, scena przerywnikowa rozpoczyna się, kiedy prowadzony przez Tommy'ego pojazd ulega wypadkowi. Bohaterom udaje się uciec z wraku, jednak okazuje się, że nastolatka ma złamaną nogę i nie może poruszać się o własnych siłach. Unieruchomienie bohaterki jest powodem, dla którego zmienia się grywalny bohater sceny: użytkownik wciela się w Joela, któ-

ry, z córką na rękach, próbuje uciec z miasta. Możliwość interakcji gracza z oprogramowaniem jest jednak ograniczona i iluzoryczna. Użytkownik porusza się wyłącznie po wyznaczonej drodze, prowadzącej do określonego celu – ponieważ postać dźwiga w rękach ciężar, nie może atakować czy też konfrontować się z antagonistami. Użycie takiego rozwiązania potęguje napięcie, ale również antycypuje kolejną, ostatnią już *cutscene* prologu. Konsekwentna repetycja i paralelność sekwencji interaktywnych i nieinteraktywnych, sugeruje, że istotne narracyjnie informacje nie są przekazywane podczas rozgrywki, ale w czasie scen przerywnikowych, a nawet, że *cutscenes* stanowią swoiste perlokucje, zaplanowane następstwa sekwencji interaktywnych.

Finalna scena przerywnikowa zostaje włączona przez system gry, kiedy protagonisty spotykają na swojej drodze żołnierza patrolującego granice miasta. Zdarzenia prezentowane są z perspektywy trzecioosobowej, w bliskich planach. Rytmiczny montaż, wyznaczany przez sekwencję ujęcie-przeciwujęcie, przedstawiającą rozmawiających Joela i uzbrojonego strażnika, ulega dynamizacji, gdy żołnierz przez krótkofalówkę dostaje rozkaz egzekucji uciekinierów. Mężczyzna strzela w stronę Joela i Sarah – ojciec bezskutecznie próbuje zasłonić córkę własnym ciałem, a kula trafia w brzuch dziewczynki. Nastolatka umiera na rękach bohatera – kamera prezentuje tę scenę w bliskim planie, pozwalając graczowi obserwować rozpaczającego Joela, który tuli dziecko do piersi. Po kilkunastu sekundach statycznego ujęcia, następuje cięcie montażowe. Ekran ulega wyciemnieniu, a na czarnym tle pojawia się napis z tytułem gry.

Retrospektywna sekwencja otwierająca *The Last of Us* określa podstawowe właściwości narracji rozwijanej w grze (definiuje jej przynależność genologiczną oraz sugeruje postaciocentryczny charakter narracji). Analizowany prolog tylko w ograniczonym zakresie pełni funkcję samouczka, tj. umożliwia użytkownikowi zapoznanie się z podstawowymi sposobami nawigowania w przestrzeni, ale nie informuje o kluczowych aspektach mechaniki rozgrywki (np. możliwości destrukcji przeciwników i użycia ekwipunku), a także całkowicie redukuje graficzny interfejs, który w dalszych częściach gry komunikuje sposoby interakcji z oprogramowaniem. Dominacja scen przerywnikowych minimalizuje zatem zakres sprawczości użytkownika. Ograniczony zostaje trzeci, wymieniony przez Ermi i Mäyrę poziom immersji, tj. zanurzenie w wyzwania i akcje, a dowartościowane – zanurzenie wyobrażeniowe oraz zmysłowe.

Użycie rozbudowanych *cutscene* pełni przynajmniej dwie funkcje, które stymulują doświadczenie immersji gracza. Po pierwsze, analizowane sceny przerywnikowe istotnie wpływają na emocjonalny i dramaturgiczny potencjał prologu. Designerzy prezentują reakcję ojca na śmierć dziecka, korzystając z bliskich planów, statycznych ujęć oraz dynamicznych cięć montażowych, które są niemożliwe do osiągnięcia podczas gameplayu. W trakcie rozgrywki wirtualna

kamera prezentuje świat diegetyczny z perspektywy trzeciej osoby, w równomiernym oddaleniu od awatara, znajdującego się w centrum kadru. Taki sposób filmowania implikuje użycie panoramy, ograniczenie montażu i dowartościowanie ruchu wewnątrzkadrowego. Twórcy wykorzystują zatem określone środki filmowego wyrazu podczas *cutszenes*, aby stymulować emocje użytkownika. Po drugie, immersyjny potencjał analizowanej sekwencji związany jest również z jej retrospektywnym charakterem.

Zdarzenia konstytuujące prolog rozegrały się w przeszłości – od wydarzeń prezentowanych w kolejnych aktach gry dzieli je określony dystans czasowy, co powoduje, że nie można ich cofnąć. Diane Carr, amerykańska badaczka narracji w mediach digitalnych, zauważa, że wydarzenia w grach wideo powinny być nieodwracalne, żeby miały siłę dramatyczną (Carr 2002, 173). Warto jednak podkreślić, że wspomniana przez Carr nieodwracalność jest właściwa przede wszystkim narracjom linearnym. W grach wideo, w których twórcy umożliwiają współkształtowanie fabuły poprzez umożliwienie użytkownikowi wyboru jednego z jej różnorodnych, potencjalnych rozgałęzień, poszczególne sytuacje mogą zostać rozegrane ponownie. Gracz, który nie jest usatysfakcjonowany z przebiegu wątku, często otrzymuje możliwość wczytania gry i wybrania alternatywnego rozwiązania. Jedną ze swoistych cech gier wideo jest bowiem powtarzalność oraz otwartość na rekonfigurację (Manovich 2006, 102). Designerzy gier linearnych świadomie ograniczają prymarne właściwości medium po to, aby zwiększać potencjał dramatyczny zdarzeń. Ponieważ w tego rodzaju grach najistotniejsze narracyjnie zdarzenia rozwijają się podczas scen przerywnikowych, a zatem są nieinteraktywne, nie można ich wczytać (zmodyfikować), ani rozegrać ponownie. Wykorzystanie *cutszenes* angażuje użytkownika w zdarzenia, gdyż są one nie-rekonfigurowalne, a zatem ich konsekwencje dla fabuły – nieodwracalne.

Użycie scen przerywnikowych nie tylko istotnie wpływa na doświadczenie rozgrywki (poczucie niezmienności i nierepetywności narracji), ale również na ukształtowanie mechanik gry. Gry linearne cechują się wykorzystaniem jednego z dwóch podstawowych modeli gameplayu. Twórcy albo umożliwiają użytkownikowi powrót do raz odwiedzonych miejsc, w których dokonały się określone zdarzenia (model otwarty), albo też rezygnują z implementacji opcji powrotu (model *one-way doors*). Każde z powyższych rozwiązań – odpowiednio uzasadnione na poziomie narracji – ma określone konsekwencje dla zanurzenia użytkownika w rozgrywkę.

W grach linearnych narracja kształtowana jest przez spiętrzenie kolejnych zdarzeń dramatycznych, prezentowanych w czasie scen przerywnikowych, co oznacza, że gameplay stanowi swoistą retardację, opóźniającą rozwój tych zdarzeń. Designerzy, aby utrzymywać napięcie oraz potencjał emocjonalny *cutszenes*, zazwyczaj projektują gameplay tak, aby minimalizować zakres nawigowania gracza

w świecie diegetycznym. Użytkownik porusza się określoną, wyznaczoną ścieżką, zazwyczaj w przestrzeniach korytarzowych (Newman 2004, 118). Ograniczenie przestrzeni, jak również minimalizacja lub rezygnacja z mechaniki „znajdziek” (*pickups*), służy dynamizacji akcji, która nie jest dodatkowo zatrzymywana ani opóźniana przez aktywności poboczne, niezwiązane z głównym wątkiem fabularnym (Kremens 2009, 286).

W *The Last of Us* (a także, na przykład, w grze *Uncharted: Fortuna Drake'a*) użytkownik nie ma możliwości powrotu do raz odwiedzonych miejsc, a przejście od jednej lokacji do kolejnej następuje w określonym momencie fabularnym, odgórnie ustalonym przez twórców. Taki sposób nawigowania w przestrzeni określane jest w żargonie designerów mianem *one-way doors* (Adams 2006, 182). Kiedy gracz osiąga określony dla danej lokacji cel, oprogramowanie włącza nieinteraktywną sekwencję filmową, w trakcie której awatar transportowany jest do nowej, odmiennie ukształtowanej lokacji. Narracja w czasie gameplayu w modelu *one-way doors* rozwija się zatem o tyle, o ile prowadzi do uruchomienia sekwencji przerywnikowej, przenoszącej bohatera do innej przestrzeni i wprowadzającej nowe cele.

Zdarza się również tak, że twórcy rekompensują brak możliwości ingerowania w ustalony schemat zdarzeń fabularnych, rozszerzając zakres nawigowania gracza w przestrzeni. W grach linearnych, wykorzystujących otwarty model rozgrywki³, użytkownik porusza się po rozległych, wypełnionych „znajdzkami” lokacjach, do których może dowolnie powracać na różnych etapach gry (zob. m.in. *God of War*, SIE Santa Monica Studio, 2018). Sceny przerywnikowe wciąż uruchamiane są w kolejności przewidzianej przez designerów, jednak to gracz decyduje kiedy i na jakim etapie eksploracji świata diegetycznego zrealizuje założone przez system cele, a tym samym rozwinie narrację.

W grze *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015), główna bohaterka, Lara Croft, przemierza różnorodne lokacje na Syberii (między innymi post-sowiecką bazę badawczą oraz fikcyjną wioskę Kitieź). Użytkownik otrzymuje dostęp do mapy świata, na której zaznaczone są poszczególne, odkryte przez

3 Należy zauważyć, że otwarty model rozgrywki w grach linearnych odnosi się jedynie do sposobu nawigowania użytkownika w przestrzeni i zakłada możliwość powrotu do raz odwiedzonych miejsc oraz powtórny ich eksplorację. Jego wykorzystanie nie zmienia jednak podstawowych właściwości narracji: pozostaje ona niemodyfikowalna i niewariatywna. Inaczej dzieje się w przypadku użycia otwartego modelu w grach typu *sandbox* (np. *Red Dead Redemption II*, Rockstar Games, 2018), w których użytkownik nie tylko dowolnie eksploruje przestrzeń, ale i nieustannie ją narratywizuje, wykonując np. fabularne zadania poboczne. W tego rodzaju grach przestrzeń zmienia się dynamicznie i uzupełniana jest o nowe zdarzenia, które często – w zależności od dokonanych przez gracza wyborów – determinują ostateczny kształt głównego wątku fabularnego.

protagonistkę obszary. Gracz może powracać do raz odwiedzonych lokacji w celu ich powtórnej eksploracji, po to, aby odkryć dziesiątki ukrytych w różnych miejscach interaktywnych przedmiotów, zwiększających poziom doświadczenia i umiejętności postaci. Rozbudowany gameplay, umożliwiający dowolne nawigowanie w świecie diegetycznym (Lara zagląda do wnętrz opuszczonych budynków i jaskiń, a także wspina się po górach), stwarza iluzję nieograniczoności przestrzeni. W odróżnieniu od gier takich jak *Uncharted* czy *The Last of Us*, nie istnieje jedna, odgórnie narzucona ścieżka, pozwalająca dotrzeć do celu, a poszukiwanie drogi jest jednym z zadań, które musi podjąć gracz, aby osiągnąć epifanię (Aarseth 1999, 37).

Relatywna dowolność nawigowania w poszczególnych lokacjach może jednak negatywnie oddziaływać na potencjał dramatyczny opowieści, a zatem osłabiać immersję. Dzieje się tak wtedy, gdy użytkownik skupia się na realizacji aktywności pobocznych, natomiast nie rozwija głównego wątku fabularnego. Twórcy, kreując otwarty świat, „wypełniony” różnorodnymi „znajdźkami”, zachęcają użytkownika do powrotu do miejsc już odwiedzonych, jednak powroty te (zakładające spędzenie realnego czasu na ponownej eksploracji przestrzeni) reorganizują strukturę temporalną gry, a w konsekwencji – opóźniają rozwój narracji.

Użycie modelu otwartego w grze linearnej może zatem prowadzić do swoistego dysonansu, czy też wrażenia inkongruencji między interaktywnymi i nieinteraktywnymi porządkami rozgrywki. Gameplay zostaje wyraźnie oddzielony od scen przerywnikowych – posiada swoją własną, wewnętrzną czasowość, oraz tempo odmienne od tempa *cutszenes*. Choć w ten sposób sekwencje interaktywne się autonomizują, przez co gra wydaje się znacznie bardziej wariacyjna i modyfikowalna, niż w modelu *one-way doors*, to zaburzona zostaje proporcja między narracją (rozwijaną za pośrednictwem *cutszenes*) oraz eksploracją świata diegetycznego. Zanurzenie w narrację jest w tym przypadku zastępowane zanurzeniem w świat diegetyczny, który odbiorca może swobodnie rewizytować i, którego „poznawczym rezydentem” (Maj 2015, 380) staje się za pośrednictwem swojego awatara.

Niezależnie od użytego modelu gameplayu, linearne gry wideo zasadniczo minimalizują zakres nawigowania użytkownika w przestrzeni, ograniczają partycypację w zdarzeniach i uniemożliwiają decydowanie o porządku następowania i przebiegu sytuacji fabularnych. Zredukowanie aspektu wariacyjności i modyfikowalności świata diegetycznego rekompensowane jest różnorodnością audiowizualną, postaciocentrycznym charakterem opowieści (wspierającym mechanizm identyfikacji z bohaterami) oraz intensywnością emocjonalną poszczególnych sekwencji. Immersja – wrażenie niezmediateyzowanej partycypacji w świecie przedstawionym – doświadczana jest zatem w środowisku, nad którym użytkownik nie posiada pełnej kontroli, bądź też, w którym kontrola ta jest

mu regularnie odbierana. Innymi słowy, gry linearne angażują i stymulują aparat poznawczy użytkownika przez nieustanną repetycję sekwencji interaktywnych i nieinteraktywnych, przez wygrywanie napięcia między interaktywnością gameplayu i nieinteraktywnością *cutscenes*.

Bibliografia

- Aarseth, Espen (1999), *Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art*, [w:] Marie-Laure Ryan (red.), *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Bloomington-Indianapolis: Indiana University Press, s. 31–41.
- Adams, Ernest (2010), *Fundamentals of Game Design*, Second Edition, Berkeley: New Riders.
- Carr, Diane (2002), *Playing with Lara*, [w:] King, Tanya Krzywinska (red.), *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, Geoff London–New York: Wallflower Press, s. 171–180.
- Cusworth, Nic, Berbank-Green, Barnaby, Thompson, Jim (2007), *Game Design: Principles, Practice, and Techniques – the Ultimate Guide for the Aspiring Game Designer*, New Jersey: John Wiley & Sons.
- Ermi, Laura, Mäyrä, Frans (2007), *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*, [w:] Suzanne de Castell, Jennifer Jenson (red.), *Worlds in Play. International Perspectives on Digital Games Research*, New York: Peter Lang Publishing, s. 37–53.
- Frasca, Gonzalo (2001), *Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousness-Raising*, „Digital Creativity”, nr 12(3), s. 167–174.
- Grau, Olivier (2003), *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge: The MIT Press.
- Heim, Michael (1993), *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York–Oxford: Oxford University Press.
- Heussner, Tobias, Finley, Toiya K., Hepler, Jennifer B., Lemay, Ann (2015), *The Game Narrative Toolbox*, New York–London: Taylor&Francis Ltd.
- Jenkins, Henry (2006), *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] Katie Salen, Eric Zimmerman (red.), *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, Cambridge: The MIT Press, s. 670–690.
- Kirkland, Ewan (2009), *Storytelling in Survival Horror Videogames*, [w:] Bernard Perron (red.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson–North Carolina–London: McFarland & Company, Inc., Publishers, s. 62–76.

- Kremens, Rudolf (2009), *Level Design: Concept, Theory, and Practice*, Cambridge: The MIT Press.
- Kubiński, Piotr (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Maj, Krzysztof M. (2015), *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie”, nr 3, s. 368–394.
- Manovich, Lev (2006), *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryński, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Morin, Egar (1975), *Kino i wyobraźnia*, przeł. Konrad Eberhardt, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Murray, Janet H. (1997), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: The MIT Press.
- Newman, James (2004), *Videogames: Routledge Introductions to Media and Communications*, London–New York: Routledge.
- Perlin, Ken (2004), *Can There Be a Form between a Game and a Story?*, [w:] Noah Wardrip-Fruin (red.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Pat Harrigan, Cambridge: The MIT Press, s. 12–18.
- Prajzner, Katarzyna (2009), *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Ryan, Marie-Laure (2001), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, London–Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Salen, Katie, Zimmerman, Eric (2004), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge: The MIT Press, 2004.
- Sitarski, Piotr (2002), *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków: Rabid.

Ludografia

- Crystal Dynamics (2015), *Rise of the Tomb Raider* [gra wieloplatfomowa], Stany Zjednoczone: Microsoft Studios, Square Enix.
- Naughty Dog (2007–2013), seria *Uncharted* [PS3 i PS4], Stany Zjednoczone: Sony Interactive Entertainment.
- Naughty Dog (2013), *The Last of Us* [PS4], Stany Zjednoczone: Sony Interactive Entertainment.
- SIE Santa Monica Studio (2018), *God of War* [PS4], Stany Zjednoczone: Sony Interactive Entertainment.

Joanna Pigulak

Narracja linearna w grach wideo w kontekstach immersji

Abstrakt

Celem artykułu jest charakterystyka narracji linearnych w grach wideo w kontekście immersji użytkownika. Autorka rozważa, w jaki sposób twórcy kształtują doświadczenie immersji w grach cechujących się niskim stopniem wariacyjności i modyfikowalności narracji. Przedmiotem analizy czyni prolog gry *The Last of Us*, wskazując, że ważnym mechanizmem immersji w grach linearnych jest koherentne połączenie nieinteraktywnych scen przerywnikowych (*cutscenes*) z interaktywnym gameplemem.

Słowa kluczowe: groznawstwo, linearne gry wideo, narracje linearne, immersja, sceny przerywnikowe, gameplay

Linear Video Games in the Context of Player Immersion

Abstract

The paper aims to outline features of linear video games in context of a player immersion. The first part of the paper deals with a brief introduction concerning the characteristic of linear narrations, especially its character-centric specifics and the using of non-interactive cutscenes. In the second part of the paper, the author analyzes the selected linear game and indicates how video games' developers design gameplay in order to involve players in narration. The author examines a hypothesis that using non-interactive scenes stimulate player's immersion and develop narrations in linear video games.

Keywords: game studies, linear games, linear narrations, immersion, cutscenes, gameplay

Joanna Pigulak – dr, adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Do jej zainteresowań badawczych należą szeroko rozumiane związki między grami wideo oraz filmem, a w szczególności sposoby wykorzystania i reinterpretowania poetyk filmowych w grach cyfrowych. Autorka artykułów z zakresu filmoznawstwa i groznawstwa publikowanych m.in. na łamach „Forum Poetyki”, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” oraz „Perspektyw Ponowoczesności”.